

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC 9/98 DM 5,90

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIEL FÜR ALLE SYSTEME

MEGA FUN  
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

## F-Zero X N64

Jetzt im Test!

## Highlights '98

F1 '98, Tomb Raider III, Metal Gear Solid u.v.m.

## WWF Warzone N64 PS

Virtuelles Wrestling vom Feinsten

COMPUTEC Verlag GmbH Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
Postvertriebsstück Entgelt bezahlt

# Tekken 3 PS

PAL-Test plus Geheim-Moves auf 7 Seiten



Forsaken, Bio F.R.E.A.K.S., Wargames, Bomberman World, Tekken 3, Road Rash 3D, One

ISSN 1435-8328



4 391135 505901

09

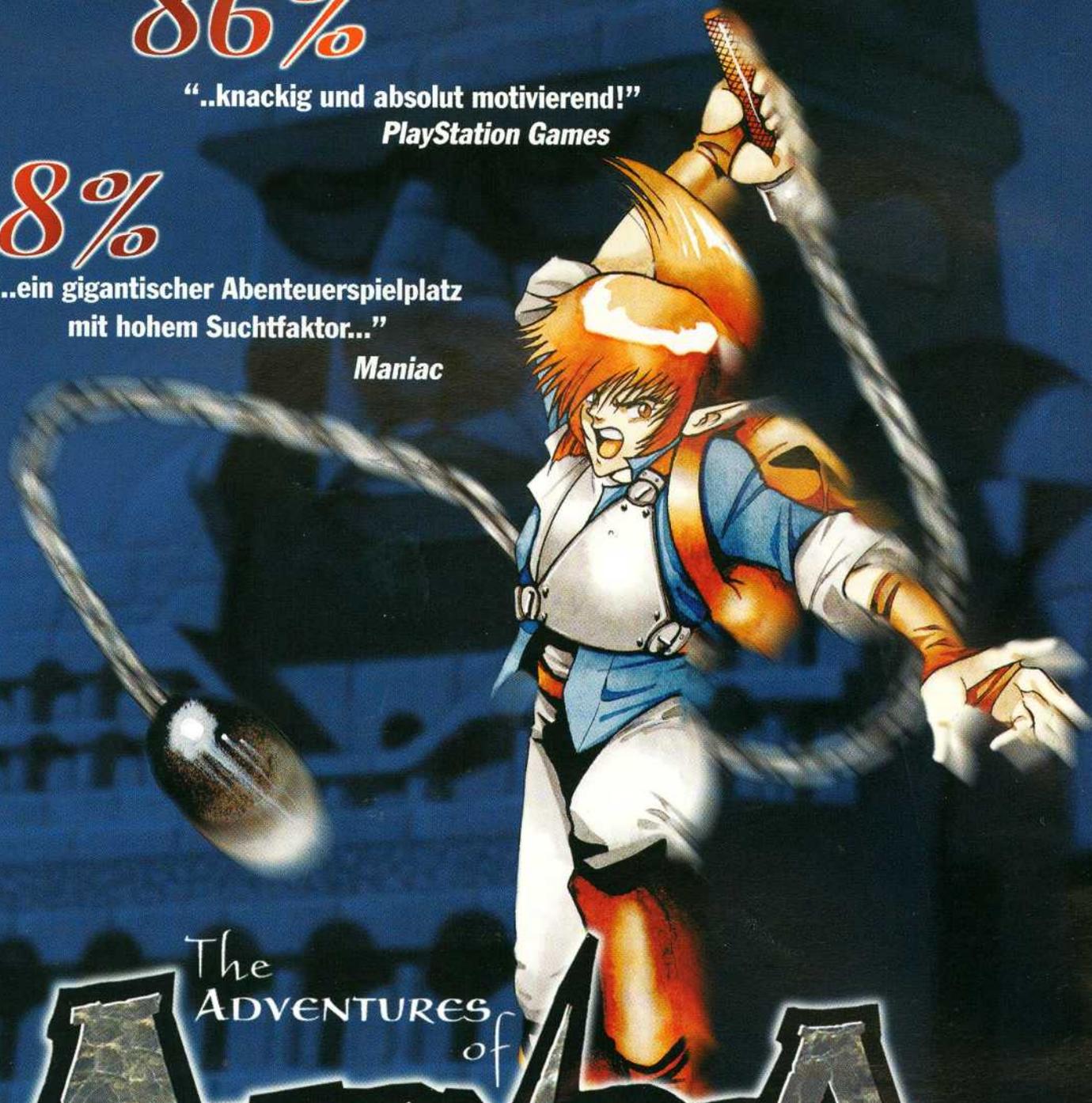
86%

“..knackig und absolut motivierend!”  
PlayStation Games

88%

“..ein gigantischer Abenteuerspielplatz  
mit hohem Suchtfaktor...”

Maniac



The  
ADVENTURES  
of

# AUINDRA

アランドラ



**Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.  
Jetzt komplett deutsch!**



# Die Branche im Umbruch



Der Rennspielklassiker vom SNES kehrt zurück: Lest den Import-Test von F-Zero X auf Seite 108

Wie lange hat eine Konsolen-Generation Bestand? Experten sprechen von maximal fünf Jahren, bis eine neue Konsolen-Generation zur Wachablösung bereit steht respektive stehen muß. Durch die Dreamcast-Konsole, die bereits am 20. November in Japan in den Läden stehen wird, kündigt sich ein neuer Umbruch sogar schon nach nicht einmal vier Jahren an, was jedoch hauptsächlich daran liegt, daß Sega nach der Saturn-Pleite in Zugzwang geraten ist. Der Wechsel in eine neue Hardware-Generation kommt dennoch nicht zu früh, denn nicht andere Konsolen-Hersteller sind im Prinzip die eigentliche Konkurrenz (zumindest in den westlichen Märkten), sondern letztendlich der PC. Die gesamte Videospielebranche steht in diesem ständigen Konkurrenzkampf mit den PCs, dessen Leistungsstärke in jüngster Zeit insbesondere durch 3D-Beschleuniger sprunghaft anzog. In der Zeit, als noch 16-Bitter

die Videospielebranche beherrschten, wurde diese Gefahr noch zu spät erkannt, so daß vor allem in Deutschland leistungshungrige Super Nintendo-User in Scharen zum PC abwanderten. Sega hat diese Bedrohung indessen nicht nur frühzeitig erkannt, sondern sogar daraus Kapital geschlagen und bewußt die Dreamcast-Konsole durch Microsofts Operating System sehr PC-nahe konstruiert, so daß man ruhig die These aufstellen kann, daß Konsole und PC eines Tages eins werden, ohne als Utopist verschrien zu sein. Nun stellt sich die Frage, wer der oder die nächsten Sieger der neuen Hardware-Generation sein werden? SCEI mit der PlayStation II, der durch ihren großen Namen, ihre große Finanzkraft und die angestrebte Abwärtskompatibilität große Chancen eingeräumt werden? Sega, die mit der leistungsstarken Dreamcast-Konsole und dem Microsoft-Deal einen komfortablen Zeitvorsprung vor der Konkurrenz haben? Oder trumpft gar Nintendo mit einem Geheimprojekt und ihrem genialen Spieledesigner wieder voll auf? Wer immer das Rennen macht, ein Sieger steht schon jetzt fest: Wir Videospiele, die von diesem großen Konkurrenzdruck nur profitieren werden. Von der großen Videospielebranche zu der Mega Fun 09/98: Das Sommerloch, das im Prinzip gar keines war, ist nun endgültig überwunden. Das Testfeld hat sich mit solchen Titeln wie F-Zero X oder Azure Dreams wieder erweitert, und mit über 30 Vorabberichten kündigt sich bereits das nächste pralle Weihnachtsgeschäft an. Um Euch frühzeitig die Kaufentscheidung zu erleichtern, haben wir unter dem Motto Highlights '98 eine Liste aller Top-Produkte erstellt und mit Tomb Raider III, Formel 1 '98 oder Crash Bandicoot 3 solche größtenteils sogar ausführlicher vorgestellt - Mega Fun-Leser sind schließlich verwöhnt und sehr wählerisch. In diesem Sinne: Viel Freude beim fröhlichen Informieren!



Psygnosis' Formel 1 '97 hat sich alleine in Deutschland 350.000mal verkauft. Wie gut ist der Nachfolger? Formel 1 '98 ab Seite 14



Euer Mega Fun-Team

**news scene work in progress preview**

**PlayStation**

Assault	78
B-Movie	80
b.l.u.e. Legend of Water	85
Colony Wars Vengeance	30
Command and Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag	20
Constructor	80
C: A Contra Adventure	27
Crash Bandicoot III	24
Formel 1 '98	14
Frenzy	29
Future Cop	79
Grandstream Saga	19
ISS Pro '98	82
MediEvil	84
Moto Racer 2	26

Scars	78
Spyro the Dragon	28
The Fifth Element	18
Tomb Raider III	16
V2000	23
Wild 9	22

**Saturn**

Deep Fear	21
Scene	39

**Nintendo 64**

Earthworm Jim 3D	86
F1 World Grand Prix	34
International Superstar Soccer '98	82
Jet Force Gemini	38
Perfect Dark	17
WipEout 64	32
WWF Warzone	76



**Crash 3: SCEIs Sympathieträger ist wieder unterwegs in Sachen Jump & Run-Unterhaltung Seite 24**

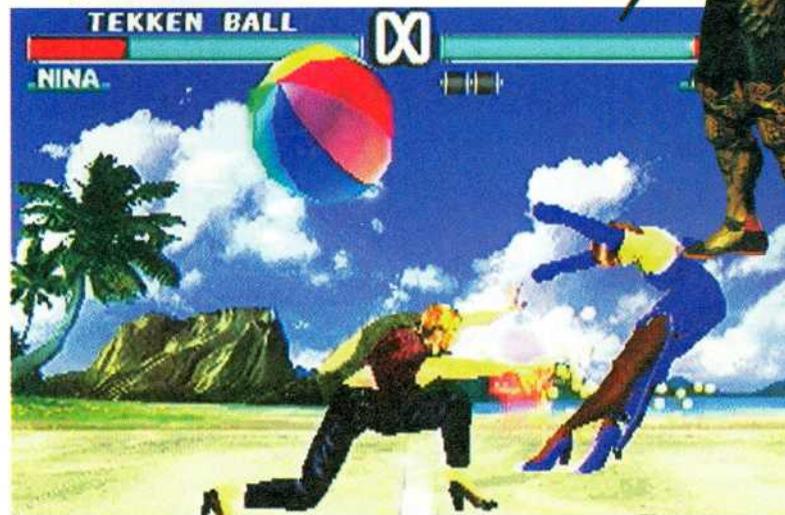
**spieletest**

**PlayStation**

Azure Dreams	107
Batman & Robin	100
Blast Radius	106
Cardinal Syn	97
Crisis Beat	94
Dracula X	96
Fluid	94
Pocket Fighters	96
Sentinel Returns	105
Tekken 3	90
Tombi!	94
Viper	95
WWF Warzone	95
X-Men vs Streetfighter EX Edition	98

**Saturn**

Dracula X	96
GT 24	96
Shining Force III	99



**Tekken 3: Nach unzähligen Vorabberichten muß sich jetzt die PAL-Version von Namcos Edel-Klopfer dem unvermeidlichen Spielspaß-Check Up stellen Seite 90**

**Nintendo 64**

All-Star Baseball '99	101
Crusin' World	106
F-Zero X	108
Iggy's Reckin' Balls	102
Off-Road Challenge	98
Quest 64	104
Virtual Chess 64	103

**tips & tricks players guide**

**PlayStation**

Bio F.R.E.A.K.S.	45
Bomberman World	44
Cardinal Syn	69
Courier Crises	44
Crime Killer	69
Game Buster Codes	48
Intelligent Cube	44
Jeremy McGrath Supercross '98	44
K-1 Arena Fighters	45
Klonoa	45
One	68
Pax Corpus	45
Pitfall 3D	46
Powerboat Racing	45
Psychic Force	45

Rascal	45
Road Rash 3D	46
Swagman	49
Tekken 3	60
Vigilante 8	68
WarGames	50
WCW Nitro	47
Wreckin Crew	45
Xplorer Codes	48

**Nintendo 64**

All-Star Baseball '99	69
Banjo Kazooie	70
Bust A Move 2 Arcade Edition	68
Forsaken 64	55
Rampage World Tour	45

**Banjo Kazooie:**  
In unserer neuesten Komplettlösung begleiten wir das animalische Duo durch ihre insgesamt acht Riesen-Levels Seite 70



**index**

All-Star Baseball '99	101
All-Star Baseball '99	T&T 155
Assault	78
Azure Dreams	107
B-Movie	80
b.l.u.e. Legend of Water	85
Banjo Kazooie	T&T 156
Batman & Robin	100
Bio F.R.E.A.K.S.	T&T 131
Blast Radius	106
Bomberman World	T&T 130
Bust A Move 2 Arcade Edition	T&T 154
C: A Contra Adventure	27
Cardinal Syn	97
Cardinal Syn	T&T 155
Colony Wars Vengeance	30
C & C: Gegenschlag	20
Constructor	80
Courier Crises	T&T 130
Crash Bandicoot III	24
Crime Killer	T&T 155
Crisis Beat	94
Crusin' World	106
Deep Fear	21
Dracula X	96
Earthworm Jim 3D	86
F-Zero X	108
F1 World Grand Prix	34
Fluid	94
Formel 1 '98	14
Forsaken 64	T&T 141
Frenzy	29
Future Cop	79
Game Buster Codes	T&T 134
Grandstream Saga	19
GT 24	96
Iggy's Reckin' Balls	102
Intelligent Cube	T&T 130
International Superstar Soccer '98	82
ISS Pro '98	82
J. McGrath Supercross '98	T&T 130
Jet Force Gemini	38
K-1 Arena Fighters	T&T 131
Klonoa	T&T 131
MediEvil	84
Moto Racer 2	26
Off-Road Challenge	98
One	T&T 154
Pax Corpus	T&T 131
Perfect Dark	17
Pitfall 3D	T&T 132
Pocket Fighters	96
Powerboat Racing	T&T 131
Psychic Force	T&T 131
Quest 64	104
Rampage World Tour	T&T 131
Rascal	T&T 131
Road Rash 3D	T&T 132
Scars	78
Sentinel Returns	105
Shining Force III	99
Spyro the Dragon	28
Swagman	T&T 135
Tekken 3	90
Tekken 3	T&T 146
The fifth Element	18
Tomb Raider III	16
Tombi	94
V2000	23
Vigilante 8	T&T 154
Viper	95
Virtual Chess 64	103
WarGames	T&T 154
WCW Nitro	T&T 133
Wild 9	22
WipEout 64	32
Wreckin Crew	T&T 131
WWF Warzone N64	76
WWF Warzone PS	95
X-Men vs Streetfighter EX Edition	98
Xplorer Codes	T&T 134

**editorial special mega mail**

Börse	111	Game Boy-Special	8	Inserentenverzeichnis	113
Dreamcast News	6	Game Over	114	Inside	4
Editorial	3	Highlights '98	12	Mega Mail	88

# DER VIBRATOR FÜR DEN MANN.

Da kommt jeder schnell zum Schuß dank übersichtlicher Armatur: für noch mehr schöne Stunden allein oder zu zweit.

Der ergonomisch geformte Controller: Seine Vibrationen sorgen für deutlich gesteigerte Erlebnisintensität. Gefühlsecht!



Damit feuchte Daumen nicht ins Rutschen kommen: Thumb Sticks mit extragriffigen Gumminoppen.

Der neue Höhepunkt für jeden Gamer: der Dual Shock Controller. Mit ihm wird Game-Action noch realistischer. Schläge, Kicks und Fights begleitet er mit Vibrationen für ein noch intensiveres Game-Erlebnis. Einfach probieren: Der Dual Shock Controller wird Sie nicht enttäuschen.

## TESTEN SIE IHN:



Mit Dead or Alive, dem neuesten Beat 'em Up, bringen Sie den Dual Shock Controller richtig in Fahrt. Tausende von Schlag- und Bewegungskombis sorgen für den richtigen Kick. Und fantastische Körperanimationen ermöglichen superrealistische Kampfszenen.



IT'S NOT A GAME

Dreamcast-News

# Erste Softwareboten

Nachdem sich Sega beim Thema Dreamcast-Software nach wie vor in Schweigen hüllt, präsentieren einige Third-Party-Firmen bereits ihre ersten Projekte für Segas neuen Hoffnungsträger

Nachdem alle Sega-Jünger sich wohl immer noch bis zum September, dem Termin der ersten offiziellen Software-Präsentation, gedulden müssen, hat sich im Umfeld wieder einmal einiges getan. Wie erst Microsoft beispielsweise die Dreamcast-Unterstützung nimmt, dokumentierte die Windows World Expo in Tokio vom 1. bis 4. Juli. Auf dem Microsoftstand war ein schmuckes Holzmodell der Dreamcast-Konsole zu sehen, mit dem großen Hinweis „Powered by Windows CE“. Der allmächtige Bill-Gates-Konzern plant ferner, das Gerät bei einer anderen Gelegenheit umfassend vorzustellen, um der Konsole zu einem hohen Bekanntheitsgrad zu verhelfen. Indessen

läuft die dramaturgisch straff organisierte Dreamcast-Kampagne weiter auf Hochtouren. Am 11. Juli konnten die Japaner zumindest schon ein kleines Teil der Dreamcast-Konsole käuflich erwerben. Seit diesem Datum steht das vielseitige Visual Memory System (VMS) zusammen mit dem ersten Spiel Godzilla in den japanischen Läden (siehe Extrakasten). Sega kümmert sich indessen, daß rechtzeitig zum Verkaufsstart von Dreamcast genug Titel erhältlich sein werden, und lieferte nach eigenen Angaben über 1000 Entwicklungssysteme an über 120 verschiedene Softwareproduzenten aus. Doch genug der Vorreden: Laßt die ersten Software-Bilder sprechen!



## Sengoku Turb



ein hitziger Krieg zwischen Katzenland und Schäger-Land im Gange. Als flugs gekrönte Katzen-Kommandantin müßt Ihr nun die Truppen zum Sieg führen, und das geschieht in drei Etappen: Aufstellen & Ausrüsten der Truppe, 3D-Kämpfe in Echtzeit mit bis zu 28 Soldaten gleichzeitig sowie zwischenzeitliche Story-Einspielungen. Das knuddelige Werk wird im Winter '98 erscheinen.



Dieses strategisch angehauchte Rollenspiel dürfte zwar kein Fall für Deutschland werden, ist aber durch die niedliche Spielidee auf jeden Fall erwähnenswert. Die Astronautin Jino-Chan muß bei einem Trip auf dem Planeten Lyon notlanden. Auf diesem Stern ist gerade



## Seventh Cross

Auf dem Super Nintendo gab es vor gut fünf Jahren einmal eine unterhaltsame, aber hierzulande völlig unbekannte Evolutionssimulation, und genau in diese Kerbe schlägt auch Seventh Cross. Auf einem fiktiven Planeten herrscht unter den zahlreichen Lebewesen ein ständiger Konkurrenzkampf um das Erklimmen der nächsten Evolutionsstufe, frei nach Darwins Motto „nur die Stärksten überleben“. Ihr startet das Evolutionsdrama als unterste Lebensform, nämlich als Plankton.

Durch ständige Kämpfe und das Fressen von Artgenossen verändert sich das Erbgut zum Besseren. Sobald Ihr genug DNA-Punkte eingesammelt habt, könnt Ihr in einer Zwischensequenz Euer Erbgut nach Euren Wünschen weiterentwickeln, so daß Ihr noch stärker und resistenter gegenüber der Umwelt seid, was wiederum das Angebot an potentiellen Opfern erweitert. Wenn alles klappt, erscheint der Titel zeitgleich mit dem Dreamcast-Start am 20. November.



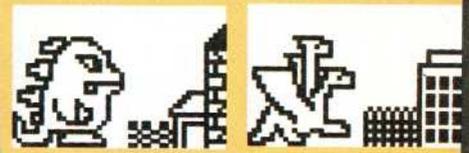
## Visual Memory System

Mit dem multifunktional einsetzbaren VMS kam Sega dem Rivalen SCE] einige Monate zuvor. Wie bereits mehrfach erwähnt, handelt es sich bei dem kleinen Gerät um eine Mixtur aus Speichereinheit, Handheld sowie digitalem Timer. Das Gerät ist seit dem 11. Juli zusammen mit dem ersten Titel Collect Godzilla (eigentlich Atsume Godzilla - Kaijyu Daizukan) für gerade einmal 19 Dollar erhältlich (natürlich in der Farbe Godzilla-Grün), zeitgleich mit der gleichnamigen Filmpremiere. Um beim ersten Titel auf Num-

mer Sicher zu gehen, verließ man sich nur auf Bewährtes. Godzilla ist eine freche, aber durchaus gelungene Mischung aus einem Tamagotchi und Nintendos Pocket Monsters. Das Spielprinzip ist dabei so simpel wie fesselnd. Insgesamt 30 verschiedene Godzilla-Verwandte können in vier Stufen aufgepöppelt werden, damit sie aus Kämpfen gegen andere Monster siegreich hervorgehen und dadurch noch stärker werden. Diese Zweikämp-

fe sind durch einfaches Zusammenkopeln von zwei VMS an jedem Ort möglich.

Die Lebensdauer eines geschaffenen Digi-Godzillas ist allerdings begrenzt, wobei die Programmierer behaupten, daß



die Aufzucht und Pflege nicht so problematisch sei wie bei einem Tamagotchi. Mit diesem frechen Tamagotchi-Pendant hat Sega aber noch einiges mehr vor, denn auch auf der Dreamcast-Konsole selbst wird es ein Godzilla-Spiel geben, so

daß man auf dem VMS kreierte Monster direkt für die Konsole übernehmen kann.



## D2

Die Firma Warp und ihr Dreamcast-Erstlingswerk D2 ist momentan die einzig offizielle Verbindungsstelle zwischen Dreamcast und Öffentlichkeit. Durch japanische Fachmagazine können wir nun ausführlicher auf das Spielprinzip eingehen. Klar ist, daß die wackere Heldin Laura mit einem Flugzeug

in den verschneiten Bergen von Kanada abstürzt und dort mit einem mysteriösen Virus konfrontiert wird, der Menschen und Tiere in pflanzenähnliche Monster verwandelt (die Story erinnert stark an den Horror-Klassiker „Das Ding aus einer anderen Welt“). Beim Spielablauf handelt es sich um gruseliges Action-Adventure in Echtzeit mit vielen Ballereinlagen. Die blonde Heldin wird dabei durch eine dynamische Kameraführung stets von außen präsentiert, außer wenn es zu Gefechten kommt. In dieser Phase erlebt Ihr die Auseinandersetzung aus der Ego-Perspektive,



wobei ein Fadenkreuz das Zielen erleichtert. Natürlich bewegt sich Laura nicht nur per pedes durch die verschneiten Berge, sondern beispielsweise auch mit einem Schneemobil. Dieses Gefährt offenbart einen verblüffenden grafischen Effekt. Je schneller man fährt, desto mehr Schnee spritzt hoch, wobei jede Schneeflocke einzeln in Echtzeit be-



rechnet wird!!! Die gleiche Technik wird auch bei Explosionen und Bluteffekten eingesetzt, sprich jede Blutlache sieht anders aus. Doch damit nicht genug der grafischen Effekte. Schneewehen aus unterschiedlichen Richtungen sorgen für eine authentische Atmosphäre, und es bleiben auch die Fußstapfen längere Zeit erkennbar.

## Pen Pen Triathlon

Über die vierte spezielle Dreamcast-Entwicklung gibt es momentan kaum irgendwelche Informationen. Es soll sich um ein comicartiges Sportspiel handeln, bei dem Pinguinwesen namens Pen Pen diverse Disziplinen absolvieren. Interessant ist das Programmiererteam General Entertainment, das sich aus ehemaligen Sega-Mitarbeitern zusammensetzt, die in solch renommierte Projekte wie Sega Rally, Daytona CCE oder die Panzer Dragoon-Serie involviert waren. Am 20. November wird der Titel in den Läden stehen.



Große Werbeplakate in den U-Bahn-Stationen kündigen bereits Sonic Adventure an



Game Boy-Special

# Und er spielt und spielt und spielt...

Der Game Boy ist der Käfer unter den Videospiele-Systemen. Im nächsten Jahr feiert Nintendos Kleinster seinen sage und schreibe zehnten Geburtstag - eine halbe Ewigkeit im Videospiele-Geschäft. Doch von Endzeitstimmung ist immer noch keine Spur, im Gegenteil: Mit immer raffinierteren Modellpflegen, Spielen und Zusatzgeräten erlebt der Langläufer derzeit eine Renaissance, und ein Ende ist noch lange nicht abzusehen

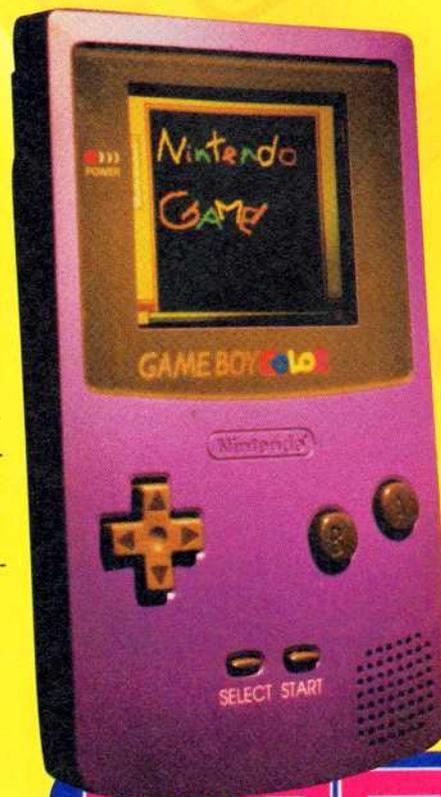


Der Drucker ermöglicht spielend einfaches Ausdrucken Eurer Bilder, entpuppt sich jedoch als absoluter Stromfresser. Das beigelegte Überspielkabel verbindet auch zwei Game Boys

Mit dem Aufkommen der aufwendigen Polygon-Grafiken und Next Generation-Konsolen prognostizierten viele Fachleute das baldige Ende des Game Boys. Ein Schicksal, das selbst technisch überlegenen Konkurrenten, wie Ataris Lynx oder Segas Game Gear, allzu schnell zuteil wurde. Doch das immer noch meistverbreitete Videospiele-System der Welt entpuppt sich als wahres Stehaufmännchen. Statt sanft in den ewigen Tiefschlaf einzuschlummern, geht es mit den Durchverkäufen an Hard- und Software wieder steil bergauf. Besonders in Japan erfreut sich der Game Boy wieder höchster Beliebtheit, was das Gerät vor allem dem Kultspiel Pocket Monsters zu verdanken hat. Allein von diesem Rollenspiel-Modul gingen innerhalb von 15 Monaten sage und schreibe fünf Millionen Einheiten über den Ladentisch - eine schier unglaubliche Zahl. Die Gründe für dieses Comeback sind indessen einleuchtend. Der Game Boy nimmt derzeit eine

absolute Monopolstellung ein. Wer also nach dem portablen Videospiele-Spaß sucht (und das Verlangen ist immer noch groß), kommt an diesem kleinen „Kasten“ nicht vorbei. Interessanterweise erlebt der Handheld dabei im Sommer immer seinen saisonalen Höhepunkt, wenn zahlreiche Urlauber nach dem geeigneten Zeitvertreib für den Strand suchen. Durch geschickte Modellpflegen wandelte sich das ehemalige Kinderspielzeug außerdem immer mehr zum reifen Life Style-Objekt. In Japan gibt es viele fanatische Sammler, die nahezu keine Typ- und Farbvariation des Game Boys auslassen, und das sind mittlerweile sehr viele. Neben dem schlanken Pocket Game Boy gibt es dort nämlich auch die Light Game Boys, die über eine integrierte Display-Beleuchtung verfügen, ohne daß der Stromhaushalt nach wenigen Spielstunden seinen Geist aufgibt. Diese Edelvariante wird es übrigens in den westlichen Märkten nicht geben, da man hier gleich auf den neuen Hoffnungsträger setzt, den Color Game Boy. Experten sind sich sicher, daß diese Farbdisplay-Version der Garant für eine neue Game Boy-Hysterie sein wird. Einige Third-Party-Firmen, wie zum Beispiel Konami, haben bereits reagiert und eigene Entwicklungsstudios wieder auf die Pocket-Konsole angesetzt. Und wenn der Welt nicht der Strom ausgeht, dazu werden die Kinder noch bis weit ins 21. Jahrhundert mit dem Game Boy spielen. (Ulf)

## Color Game Boy



Von der neuen Game Boy-Generation gibt es leider nichts Neues zu berichten. Nach wie vor soll die Game Boy-Version mit belichtetem Farbdisplay hierzulande im November für rund 149,- DM erscheinen. Zum Startprogramm gibt es zirka sechs Module, die sich aus neuaufgelegten Klassikern à la Zelda und Tetris und absoluten Neuheiten (ein neues Super Mario Land?) rekrutieren. Da der Game Boy-Boom derzeit wieder grassiert (die Game Boy Camera verkauft sich glänzend), sollte man das Gerät auf jeden Fall vorbestellen. Apropos Kamera, es ist sehr unwahrscheinlich, daß der Color Game Boy auch farbige Fotos ermöglicht. Eine farbige Version der Kamera dürfte indessen nur eine Frage der Zeit sein.



Das faszinierende Puzzle-Spiel

### Evergreens

Folgende Module sollten in keinem Game Boy-Sortiment fehlen:

1. Tetris
2. Wario Land 1 & 2
3. Mario Land 1 & 2
4. Legend of Zelda: Link's Awakening
5. Donkey Kong Land 1, 2, 3
6. Mario's Picross
7. Donkey Kong
8. Dr. Mario
9. Tennis
10. Mole Mania





Mit den vorgefertigten Masken kann man die skurrilsten Fratzen erstellen



Im Archiv können bis zu 30 Bilder abgelegt und nachträglich bearbeitet werden



Das nachträgliche Entfremden durch den Zeichenstift erfordert sehr viel Geduld und eine ruhige Hand



Mittels der unterschiedlichen Tricklinse kann man sich beispielsweise selbst einen Kuß geben

# Game Boy Camera

Oberflächlich betrachtet mutet die Idee schon beinahe absurd an. Wer bitte schön kam auf die irrsinnige Idee, den Game Boy in eine tragbare Mini-Kamera zu modifizieren? Und vor allem: Wer hat an dieser scheinbar sinnlosen Spielerei für einen schlappen Hunderter seinen Spaß? Die Fragen sind im Prinzip schnell zu beantworten: Der Game & Watch-Mitentwickler Hirokazu Tanaka (er gilt in Fachkreisen als inoffizieller Nachfolger des Game Boy-Erfinders Gunpei Yokoi, der letztes Jahr auf tragische Art und Weise durch einen Verkehrsunfall ums Leben kam) arbeitete seit Oktober '96 mit einer entschlossenen Besessenheit an diesem ungewöhnlichen Hardware-Tuning, und zumindest in Japan erfreuen sich bereits Millionen Hobby-Kameraleute an den pixeligen Schwarzweißfotos. Man muß die typisch verspielte japanische Kultur näher kennen, um zu verstehen, wo diese verwegene Idee herrührt. Schon seit einigen Jahren sind sogenannte Print Club-Automaten absolute Yen-Gräber. Das „Spielprinzip“ ist schlichtweg banal. Ähnlich wie bei einem normalen Fotoautomaten schießt dieser Automat digitale Porträt-Bilder, die man dann aber nachträglich durch poppige Rahmen, Masken oder Schriftzüge ordentlich aufmotzt und das Ergebnis als Mini-Aufkleber erhält. Für die

schüchternen Japaner stellen diese Automaten die optimale Gelegenheit dar, um mit dem Partner des Herzens auf spielerische Art und Weise anzubändeln, ein Hintergedanke, der auch bei der deutschen Vermarktung ganz offen angesprochen wird. Und tatsächlich: Die Flirt-Qualitäten der Game Boy Camera sind nicht zu unterschätzen. In unserem „Ibiza-Härtetest“ sorgt der bis dato völlig unbekannte Kameramann im Juni am Strand der Balearen Partyinsel stets für ebenso verduzte wie staunende Frauengesichter. Einmal im Einsatz, hat man flugs nicht nur ein Gesprächsthema, sondern auch ein fotografisches Andenken von der Herzdame, ohne die Briefsammlung zu bemühen. Wer ganz dick auftragen möchte, kann ein Bild von sich mit einer persönlichen Widmung versehen und mittels des Printers (Kostenpunkt ebenfalls 99,-DM) ausdrucken lassen, um es dann dem völlig irritierten Mädels zu überreichen - das wirkt garantiert! Als portables Gerät taugt der Printer aller-

dings nicht sonderlich gut. Zwar frißt das Gerät gleich acht AA-Batterien, doch bereits nach spätestens zwanzig ausgedruckten Bildern heißt es erneut die Batterien zu wechseln. Man muß zudem hinzufügen, daß für Solisten der Kameraspasß nur mittelfristig anhält, auch wenn die Entwickler einiges an Features unter die Plastikhaube gesteckt haben. So gibt es vier Mini-Spiele: ein Galaga-Verschnitt namens Space Fever II, der Musikmischer D.J., ein Game & Watch-Spiel sowie ein simples Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr gegen einen Maulwurf ein Wettrennen absolviert (muß erst gespielt werden). Hinzu kommen witzige Tricklinsen, unterschiedliche Rahmen, ein Selbstausröser, Zeichenfunktionen, und, und, und. Dennoch erweist sich das Gerät nur im Kreise Eurer

Freunde als wahrer Partygaudi. Wenn man ein geschossenes Bild nachträglich mit einer Schweinsnase entfremdet, sind Schenkelklopfer nahezu vorprogrammiert. Unser Tip: Solange die Game Boy Camera noch nicht allzu stark verbreitet ist, kann man mit diesem Gerät auf der Party noch optimal auftrumpfen und sich vielleicht sogar die Traumfrau „erspielen“.



Die Reichweite der Kamera hängt sehr stark von den Lichtverhältnissen ab. In der Regel eignet sich das Gerät nur für Porträts und Halbbilder



Der Hauptreiz sämtlicher Mini-Spiele liegt stets darin, daß man höchst unkompliziert selbstgeknipste Köpfe in das Gameplay integrieren kann



Der Ibiza-Flirt-Test bewies: Sobald die Game Boy Camera zum Einsatz kam, waren neugierige und fröhliche Gesichter am Strand vorprogrammiert

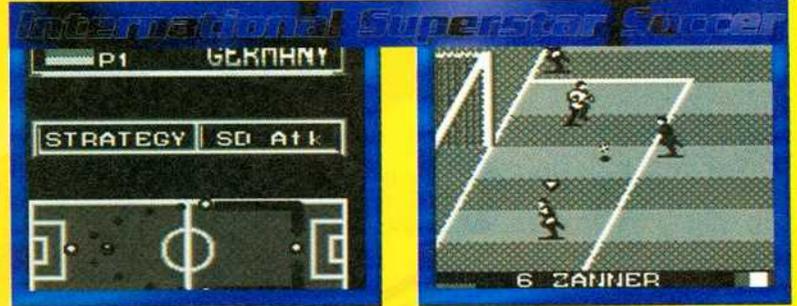


# Software-News

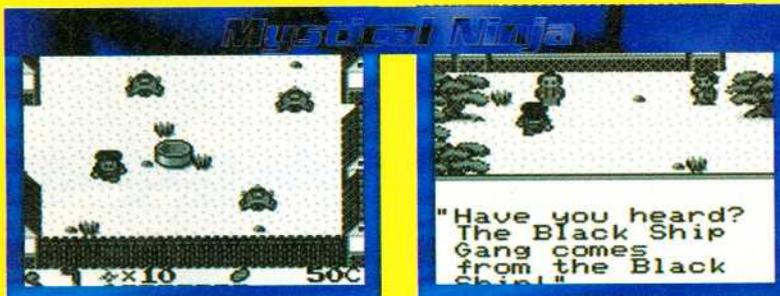
Es tut sich wieder verstärkt etwas an der Software-Front für den handlichen Game Boy. An dieser Stelle haben wir die interessantesten Neuheiten der letzten Wochen zusammengetragen. Außerdem solltet Ihr stets bei der Classic-Serie die Augen offen halten, da Ihr dort für 40,- DM so manchen Oldie but Goldie abstauben könnt



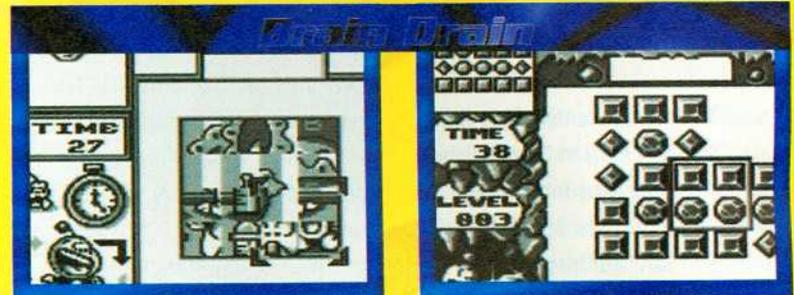
Wenn eine Rallye-Simulation auf der PlayStation derart erfolgreich ist, sollte ihr auch auf Nintendos Kleinem der Erfolg beschert sein, dachten sich wohl die Programmierer von Infogrames. Zur Auswahl stehen insgesamt vier Boliden mit unterschiedlichen Attributen sowie insgesamt 20 Strecken, verteilt auf zehn Kontinente. In technischer Hinsicht gibt das Mini-V-Rally ordentlich etwas her: schönes Hintergrundlayout und ein weiches Scrolling. Gemessen an der Hardware geht auch das Fahrgefühl in Ordnung. Vor allem die vielen Steigungen wurden sehr effektiv umgesetzt.



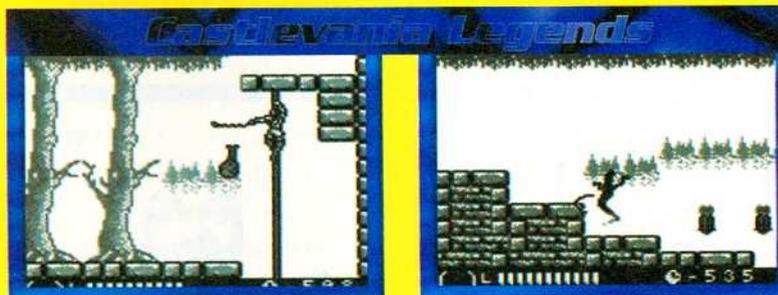
Fußballspiele auf den Game Boy umzusetzen ist eine denkbar undankbare Aufgabe. Auch bei Konamis berühmter Dribblei blieb letztlich nur der gute Name übrig. Zwar sehen die Fußballer-Sprites noch vergleichsweise elegant aus und die Optionen sind sehr reichhaltig, beim Gameplay wird man jedoch schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Eine unübersichtliche Perspektive, lahmes Spieltempo sowie wenig Spielkultur bringen erneut die Erkenntnis, daß auf dem Game Boy kaum vernünftige Fußball-Simulationen möglich sind.



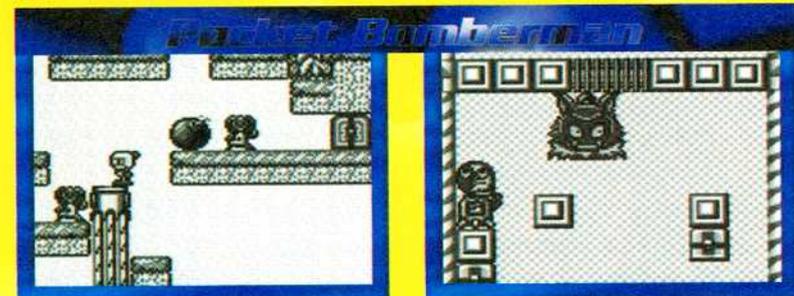
Der japanische Held Goemon kommt nun endlich zu Game Boy-Ehren. Die Designer hielten dabei an dem bewährten Action-Adventure-Konzept, gepaart mit dem fernöstlichen Flair, fest. In der Rolle von Goemon, Ebisumaro, Yae oder Sasuke wandelt Ihr durch das Land der aufgehenden Sonne, vernichtet Feinde, sammelt Items und erhaltet durch gelegentliche Dialoge mehr oder weniger wichtige Informationen. Gegenüber anderen Versionen steht das Actionmoment stark im Vordergrund. Insgesamt sehr amüsant, wengleich auch ziemlich schwierig.



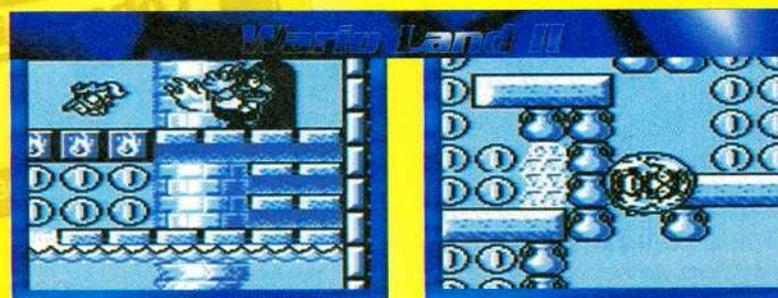
Ihr kennt doch sicherlich alle die kleinen Bilder-Puzzle, bei denen man durch geschicktes Verschieben Bilder zusammensetzen muß? Bandai griff genau diesen Spielgedanken bei ihrem Denkspiel auf, jedoch mit dem Unterschied, daß Ihr per Cursor gleich vier Elemente auf einmal rotiert, um das vorgegebene Bild zu lösen. Der Schwierigkeitsgrad steigt in angenehmen Etappen, und gelegentliche Bonusspiele lockern das nett-harmlose Grübelvergnügen zusätzlich auf.



Das mittlerweile x-te Castlevania für den 8-Bitter zeigt sich von seiner konventionellen Seite. Die altertümliche Heldin Sonia Belmont beherrscht wie ihr berühmter Bruder Simon den effektiven Peitschenhieb, um Feinde flugs auszuschalten oder an die begehrten Power Ups zu gelangen, und hat mit Drakul sogar den gleichen Feind. Die Grafik ist rundum solide und das Leveldesign, wie nicht anders zu erwarten, wieder einmal penibel genau durchgestylt und spannend, wengleich zündende Ideen diesmal jedoch Fehlanzeige sind.



Bomberman als „ordinärer“ Jump & Run? Eine schreckliche Vorstellung für Fans der pummeligen Sprengmeister, die jedoch völlig unbegründet ist. Zwar werden die Levels von der Seitenperspektive präsentiert, während Euer Bomberman durch die Levels hüpf, dennoch hat sich am bekannten Spielprinzip nichts verändert. Nach wie vor müßt Ihr Bomben geschickt plazieren, um Aggressoren zu pulverisieren sowie nützliche Power Ups zu erhaschen. Das Spielprinzip blieb trotz des Kamerawechsels nicht nur erhalten, es macht sogar sehr viel Spaß. Wer eine besonders ungewohnte Bomberman-Erfahrung machen möchte, kann sich zudem an dem schweren Jump-Game versuchen, bei dem der Bomberman wie ein Flummi durch die Gegend hüpf.



Marios böses Alter Ego kehrt in einem bemerkenswerten Jump & Run zurück, das eindeutig die Handschrift der virtuosenden Nintendo-Designer trägt. Der Anti-Held mit der Knollennase muß erneut sein gesamtes Hab und Gut zusammensammeln, das ihm zuvor entwendet wurde. Der Clou: Bei Wario Land II stirbt die Spielfigur nach einem Feindkontakt nicht, sondern verliert nur Münzen, die man jedoch braucht, um das Spiel 100%ig zu lösen. Das Leveldesign ist vor allem durch Warios vielfältige Verwandlungsmöglichkeiten äußerst clever, die Bonusspiele sind allesamt sehr unterhaltsam.

# HEISSE ZEITEN!

Spiele	PS	N64
1080° Snowboarding		99,99*
AeroGauge		149,99*
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Alundra	88,00	
<b>Banjo-Kazooie</b>	<b>99,00*</b>	
Biofreaks	77,00*	133,00*
Bombberman	79,99*	99,99
Cardinal Syn	89,99	
Casper	AKTION!	39,99
Comm. & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99	
<b>Constructor</b>	<b>89,99*</b>	
Cool Boarders 2	89,99	
Comm. & Conquer 2: Gegenschlag	89,99*	
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99	
Crime Killer	89,99	
Cruis'n World		99,99*
Dead or Alive	88,00	
Deathtrap Dungeon	99,99	
Destruction Derby 2 (Platinum Ed.)	49,99	
Diablo	89,99	
Diddy Kong Racing		99,99
Dreams	89,99*	
Duke Raider	89,99*	139,99*
Everybody's Golf	79,99	
Extreme G	AKTION!	89,99
<b>F1 Pole Position</b>	<b>AKTION!</b>	<b>59,99</b>
Final Fantasy VII	109,99	
Formel 1 '96 (Platinum Edition)	49,99	
Forsaken	89,99	119,99
Gex 3D PSX bzw. Gex 2 N64	89,99	139,99*
Ghost in the Shell	89,99*	
Grand Theft Auto	89,99	
Gran Turismo	99,99	
GT Racing		129,99
Heart of Darkness	89,99	
Hugo	99,99*	
Int. Superstar Soccer PRO bzw. 64	49,99	99,99
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
Jeremy McGrath Supercross '98	89,99*	
<b>Kult World</b>	<b>88,00*</b>	
Legacy of Kain	AKTION!	44,00
Magic the Gathering	AKTION!	49,99
MDK	49,99	
NBA Courtside		99,00
NBA Jam Extreme	AKTION!	49,99
Need for Speed 3	89,99	
NFL Quarterback Club '99		99,99*
Oddworld 2: Abe's Exoddus	89,99*	
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	49,99	
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99	
Premier Manager '98	99,99	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
<b>Road Rash 3D</b>	<b>89,99</b>	
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99	
Street Fighter Collection	89,99*	
Super Mario 64 / Super Mario Kart 64		je 99,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99	
Tetrisphere		99,99
Theme Hospital	89,99	
TOCA Touring Car Championship	89,99	
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tomb Raider 2	99,99	
Treasures of the Deep	89,99	
Turok - Dinosaur Hunter	AKTION!	89,99
Viper	88,00*	
<b>WaveRace 64</b>	<b>AKTION!</b>	<b>49,99</b>
WCW vs. NWO		149,99*
Wetrix		109,99
WipEout 2097 (Platinum Edition)	49,99	
Worms (Platinum Edition)	49,99	
WWF Warzone	89,99*	99,99*
Yoshi's Story		99,99
<b>Grundgeräte und Zubehör</b>		
Sony Playstation incl. Dual Shock	299,00	
Nintendo 64 incl. Control Pad		299,00
Analog Control Pad	59,99	59,99
Antennenkabel	39,99	49,99
Control Pad	ab 29,99	
<b>Infrarot-Control Pads (Paar)</b>	<b>79,99</b>	
Lenkrad „Top Drive“ incl. Pedale	139,99	
Memory Card bzw. Controller Pak	ab 29,99	39,99
Predator Lightgun	69,99	
RGB-Scart-Kabel	29,99	
Rumble Pak		39,99

Die neuen  
Playstation-Highlights:

## Batman & Robin

Sony Playstation \*

88,-

## Colin McRae Rally

Sony Playstation \*

88,-

## Unser Tip des Monats:

## Breath of Fire 3

Capcom's Rollenspiel gibt es auch in einer limitierten Edition, welche neben dem Spiel noch ein T-Shirt, einen Pin und eine handbemalte Drachenfigur enthält.

Sony Playstation

normale Version \*

Limited Edition \*

88,-

119,-



Anton der Preisteufel empfiehlt:

### Soul Blade

Sony Playstation \*

44,-

### Courier Crisis

Sony Playstation

44,-

### NHL Break-away '98

Sony Playstation

44,-

### Command & Conquer 1

Sony Playstation \*

44,-

Neues für Nintendo 64!

## F1 World Grand Prix

Nintendo 64 \*

99,-

## Iggy's Recking Balls

Nintendo 64 \*

99,-

## Mission Impossible

Nintendo 64 \*

129,-

Muß man haben!

## War Games

Sony Playstation \*

88,-

## Point Blank

Sony Playstation

ohne Lightgun \*

mit Lightgun \*

88,-

149,-

### Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

### Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standard Sortiment)

Berlin-Charlottenburg  
Dahlmannstraße 1a  
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin - Friedr.hain  
Voigtstraße 39  
am "Plaza - Center"

???  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!

## Media Point

### Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:  
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

**(030) 794 72 111**



### Die Media Point Stores: (Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin - Steglitz  
Bismarckstraße 63  
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin-Charlottenburg  
im Europa-Center  
Tel.: (030) 265 53 644

Berlin - Mitte  
Alexanderplatz 6  
gegenüber Forum Hotel

Eberswalde  
Eisenbahnstraße 82  
Tel.: (03334) 28 80 28

Dortmund  
Rheinische Straße 85  
Tel.: (0231) 914 25 24

Berlin - Steglitz  
Schloßstraße 129  
gegenüber Forum Stegl.

Berlin - Spandau  
Nonnendammallee 82  
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin - Friedr.hain  
Petersburger Straße 94  
Tel.: (030) 427 80 790

Hamburg - Harvesteh.  
Grindelberg 73-75  
Tel.: (040) 429 11 139

Koblenz  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85

Berlin - Neukölln  
Jonasstraße 29  
Tel.: (030) 621 60 21

Berlin - Tegel  
Brunowstraße 10  
Tel.: (030) 434 90 991

Bernau  
Zepernicker Chaussee  
im "Forum Bernau"

Bremen  
Hanseat.hof 9-Lloydhof  
Tel.: (0421) 16 80 80

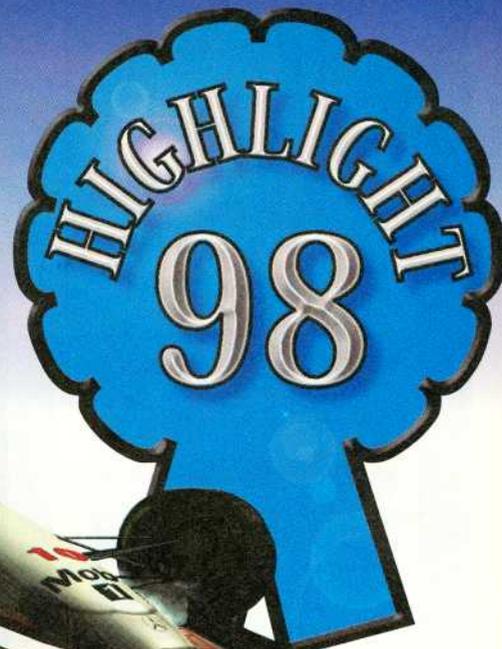
Haben Sie Interesse  
an einer Partnerschaft?  
Tel.: (030) 794 72 10

\* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!  
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Zieht Euch warm an

# Highlights '98

Der Softwareausstoß ist dieses Weihnachtsgeschäft immens. Als kleine Hilfestellung haben wir für Euch die absoluten Toptitel zusammengetragen



## Highlights Nintendo 64

Spiel	Hersteller	Erscheint	Genre	Info
F1 - World Grand Prix	Video System	August	Rennspiel	Seite 34
1080 Snowboarding	Nintendo	September	Sportspiel	Seite 12
WWF Warzone	Acclaim	Oktober	Sportspiel	Seite 76
Extreme G 2	Acclaim	November	Sportspiel	Seite 13
Turok 2: Seeds of Evil	Iguana	November	3D-Action-Adventure	Seite 13
WipEout 64	Psygnosis	November	Rennspiel	Seite 32
Intern. Superstar Soccer 98	Konami	November	Fußball	Seite 82
Zelda 64: Ocarina of Time	Nintendo	Dezember	3D-Action-Adventure	Seite 12
Twelve Tales: Conker 64	Rare	Dezember	3D-Jump & Run	Seite 12

N64 Dez.

## Zelda 64: Ocarina of Time



Mit Zelda 64 kommt auch die erste 256-Mbit-Cartridge für das Nintendo 64 auf den Markt. Vieles deutet darauf hin, daß nicht nur die Speicherkapazität des Moduls alle Grenzen sprengen wird, sondern auch das Spiel ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte werden könnte. Sowohl hartgesottene Fantasy-Fans als auch Freunde des Action-Adventure-Genres werden durch Miyamotos neuestes Meisterwerk angesprochen, das vor allem durch sein herausragendes Spielgefühl und die dichte Atmosphäre besticht.

## Twelve Tales: Conker 64

N64 Dez.



Technisch überragender 3D-Jump & Run-Spaß, der dem Überhammer Banjo Kazooie in nichts nachstehen soll. Herausragend soll, so der Hersteller Rare, der vielfältige Multiplayer-Modus sein, in dem Ihr via Splitscreen zusammen mit einem Freund riesige Areale erkunden könnt. Dabei ist Geschicklichkeit und gute Teamarbeit vonnöten.

## 1080 Snowboarding

N64 Sep.



Nintendo veröffentlichte den Snowboard-Knaller auf dem japanischen sowie auf dem US-amerikanischen Markt bereits im letzten Jahr. Saisonal bedingt trüdelte der Sportspiel-Knaller mit fast einem Jahr Verspätung in den PAL-Gefilden ein. 1080 besticht besonders durch sein hervorragendes Gameplay und die atemberaubende, sehr authentische 3D-Grafik-Engine.



## Abe's Exoddus

PS Okt.



Oddworlds neues Projekt ist nicht als Fortsetzung von Abe's Oddysee zu verstehen, sondern ist laut Hersteller ein Bonuspiel für die PlayStation. Darin werdet Ihr einen Helden vorfinden, der über noch abgefahrenere Aktionsmöglichkeiten verfügt als der Protagonist des „Vorgängers“. Auch grafisch soll Abe's Exoddus mitsamt der hochauflösenden Grafik und

der spektakulären Lichteffekte mehr bieten als der erste Teil.

## Legacy of Kain: Soul Reaver

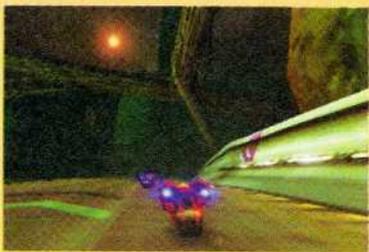
PS Dez.



Crystal Dynamics greift nach den Sternen: Mit ihrem Projekt wollen sie ein 3D-Action-Adventure erschaffen, das aufgrund der technischen Höchstleistungen, wie der hochauflösenden Grafik, der tollen Atmosphäre und der genialen Spielbarkeit, den Referenzthron des Genres erstürmen könnte.

## Extreme G 2

N64 Nov.



Probe lüftet den Nebel! Mit Extreme G 2 setzten die Programmierer auf Weitsicht, hochauflösendere Grafik und stark verbessertes Gameplay, das durch neue Aktionsmöglichkeiten des Spielers (z.B. Powerslides) bewirkt wird. Doch auch ein erweitertes Waffenarsenal und intelligenter agierende Gegnerscharen sollen den Spielspaß deutlich aufwerten.

## Turok 2: Seeds of Evil

N64 Nov.



Iguanas zweite Dinohatz glänzt durch geniale Licht- und Schatteneffekte, intelligentere Gegner-AI und noch größere Levels. Die Kritikpunkte des Vorgängers wie die frustrierenden Sprungeinlagen und der störende Nebel, sollen dabei vollkommen ausgemerzt sein. Zu einem absoluten Highlight könnte dem 3D-Abenteuer der vielschichtige Multiplayer-Modus verhel-

fen. So jagt Ihr im Bloodlust-Modus auf herkömmliche Art die menschlichen Mitspieler. Im Frag Tag-Modus wird sich die virtuelle Hetzjagd noch interessanter gestalten, da Ihr einen vollkommen unbewaffneten Mitspieler, der seinerseits versucht, den retenden Checkpoint zu erreichen, mit einer von 23 futuristischen Waffen jagen könnt.

## Metal Gear Solid

PS Nov.



Im November soll endlich der virtuelle leise Tod auf Sonys CD-Schleuder los schlagen. Der Spieler wird versetzt in die Rolle des Ex-Anti-Terror-Spezialisten Solid Snake, der die Welt von einem nuklearen Terroranschlag retten soll. Dabei schockt Konami die Konkurrenz durch das intelligente Gameplay, die spannende Atmosphäre und die Grafikpracht.

## Highlights PlayStation

Spiel	Hersteller	Erscheint	Genre	Infos
C&C 2: Gegenschlag	Westwood	September	Strategie	Seite 20
Medievil	Sony	September	3D-Action-Adventure	Seite 84
Moto Racer 2	Electronic Arts	September	Rennspiel	Seite 26
Tekken 3	Namco	September	Beat 'em Up	Seite 90
Abe's Exoddus	GT Interactive	Oktober	Jump & Run	Seite 13
Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	November	Shoot 'em Up	Seite 30
Formel 1 '98	Psygnosis	November	Rennspiel	Seite 14
Metal Gear Solid	Konami	November	3D-Action-Adventure	Seite 13
Tomb Raider III	Eidos	November	3D-Action-Adventure	Seite 16
Legacy of Kain: Soul Reaver	Crystal Dynamics	Dezember	3D-Action-Adventure	Seite 13





Mehr Konkurrenz: Im Splitscreen tummeln sich zehn CPU-Karren auf der Piste



Die Grafik wirkt insgesamt hochauflösender, farblich detaillierter und somit realistischer



Zwischenstände werden im TV-Stil während des Rennens on-screen eingeblendet



Realismus pur: Man erwägt derzeit, ob ausgefallene Formel 1-Schlitten wie in der Wirklichkeit mit einem Kran von der Bahn gehoben werden sollen

PlayStation Rennspiel

# Formel 1 '98



**Anschnallen! Psygnosis' weltweit erfolgreiche Formel 1-Simulation geht mit einem neuen Programmiererteam in die mittlerweile dritte Runde. Unter der Vielzahl an genannten Verbesserungen fallen beim 98er Update vor allem die reichhaltigen Optionen im Multispieler-Bereich auf**

Schätzungsweise 50 PlayStation-Titel werden im diesjährigen Weihnachtsgeschäft um die Gunst der überforderten Käufer buhlen, doch zwei Sieger stehen bereits im Vorfeld fest: Tomb Raider III und Formel 1 '98 dürften auch in diesem Jahr

locker die magische 100.000-Hürde nehmen (die besten Newcomer-Chancen hat indessen Konamis Edel-Action-Adventure Metal Gear Solid). Bei der Realisierung des mittlerweile dritten Teils hat es hinter den Kulissen einen Wechsel gegeben.

Bizarre Creations widmet sich nach Übernahme durch Sega bekanntlich ausschließlich der Dreamcast-Konsole, so daß Visual Science die verantwortungsvolle Aufgabe zuteil wird, Formel 1 '98 zu kreieren. Trotz der neuen Mannschaft führte das Pro-

wartungsgemäß schlanker aus und verfügen über die vorgeschriebenen Profilreifen. Auch Regelwerk-Feinheiten, wie Zeitstrafen für zu schnelles Fahren aus der Box, werden diesmal geahndet. Apropos Boxen, beim Pit Stop darf man diesmal einer ani-



In der Cockpit-Perspektive dürft Ihr endlich in einen Rückspiegel schauen, der Euch Sprite-Boliden anzeigt

**„Formel 1 '98 kündigt sich als Rundum-Verbesserung an - ob es endlich auch mit der AI hinhaut?“**

grammiererteam die bisherige Formel 1-Tradition fort und untergliederte die Verbesserungen in insgesamt drei Punkte: Technik, Features sowie aktuelle Statistiken. Letzterer Punkt spielt in diesem Fall eine gehobene Rolle, da die zahlreichen Regelveränderungen sich auch in vielerlei Hinsicht auf diese Simulation auswirken. So sehen die Boliden er-

mierten Crew bei ihrer virtuellen Arbeit zuschauen sowie aus noch mehr Tuning-Optionen auswählen. Hinzu kommen noch komfortablere statistische Einblendungen im TV-Stil sowie - natürlich - sämtliche aktuelle Fahrer und Teams. In technischer Hinsicht widmet sich das neue Team in erster Linie den Detailfragen. So bieten sämtliche



Karambolagen oder schwere Fahrfehler sollen sich noch nachhaltiger auf das Fahrverhalten auswirken



Die sensible Steuerung sorgt bei Anfängern erneut für ungewollte Ausflüge ins Kiesbett

Boliden dynamische Lichteffekte und erweiterte Schattenwürfe. Außerdem wird Euch in der Cockpit-Perspektive endlich der hilfreiche Rückspiegel zur Seite stehen. Um Rechenpower zu sparen, werden die herandüsenden Formel 1-Wagen jedoch nur als Sprites dargestellt. Ansonsten soll die neuartige 3D-Engine den lästigen Grafikaufbau noch mehr minimieren (100 % ausgemerzt wird er jedoch nicht), eine höhere Auflösung zulassen sowie die Texturen noch farbenprächtiger erscheinen lassen. Einen ganz dicken Brocken bildet last but not least die Abteilung Fea-

tures. Vor allem im Bereich Spielmodi werden hier eine Menge Neuheiten geboten. Insgesamt fünf Varianten stehen hier zur Auswahl. Im Ar-

**„Link-Modus, Vier-Spieler gleichzeitig - im Multispieler-Bereich wird eine Menge geboten“**

cade-Modus wird in gewohnter Checkpoint-Manier gefightet, wobei eine neuartige Pit Lane im WipEout-

Stil für eine schnelle Reparatur sorgt. Beim Challenge Modus kämpft Ihr Euch bei einer vorgegebenen Streckenreihenfolge von Runde zu Runde vor, wobei die Konkurrenz erwartungsgemäß immer ausgeschlafener ist. Der Time Trial dient nach wie vor dem Training und bedarf keinerlei Erklärungen. Im Simulationsbereich gibt es nunmehr zwei Spielformen. Beim Grand Prix Mode unterliegt der Rennfahreralltag wie in der Realität einem strengen Ablauf: Vier Trainingseinheiten, Qualifikation sowie das eigentliche Rennen. Im Gegensatz dazu geht es im

Championship-Modus mit WM-Punkten für Fahrer und Team nur um die bloße Qualifikation zur nächsten Runde, was ungemein spannend ist. Wie beim Vorgänger können sämtliche Spielmodi via Split Screen auch zu zweit genossen werden, diesmal jedoch mit einem CPU-Feld von zehn weiteren Boliden auf der Strecke. Fanatische Anhänger des Link-Kabels haben darüber hinaus allen Grund zum Jubeln, denn nach dem originalen Formel 1 lassen sich wieder einmal zwei PlayStations zusammenschließen, so daß Ihr auf einem vollen Bildschirm gegeneinander antreten könnt bei einem vollständigen Fahrerfeld. Wer noch zwei Freunde parat hat, darf zu guter Letzt sogar im Link-Modus den Split Screen aktivieren, so daß insgesamt vier Möchtegern-Schumis um WM-Punkte düsen (plus zehn CPU-Wagen). (Ulf)

Hersteller: Visual Science/Psygnosis  
Erscheint: 09. Oktober  
Muster von: Psygnosis  
Umsetzungen geplant: keine

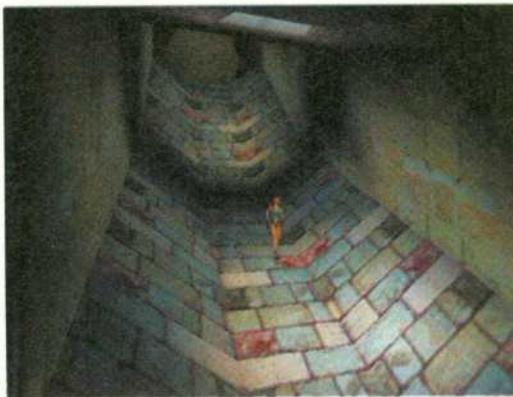


Wie bei WipEout fahrt Ihr im Arcade-Modus durch eine Pit Lane, um Euren Boliden schnellstmöglich zu reparieren



Durch Wettervorhersagen kann man seinen Boliden auf das kommende Rennen gezielter vorbereiten





Die Locations setzen sich aus klassischen Abenteuer-Szenarien und völlig neuen Ländern, wie zum Beispiel einer arktischen Forschungsstation zusammen



Bei den lodernen Feuerzungen dieser Götzen kommt das dynamische True Light Sourcing sehr gut zum Tragen



Sportlich, sportlich: Selbst dauerhaftes Hangeln bewältigt die Heldin mit einer anmutenden Grazie

PlayStation Action-Adventure



# Tomb Raider III - Die neuen Abenteuer der Lara Croft

Während sich das Gerüchtekarussell um die Besetzung der Lara Croft-Rolle im Tomb Raider Film weiter dreht, ist eines sicher: Der dritte Teil der Erfolgserie erscheint rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft

Dafür, daß Tomb Raider III laut dem Hersteller Core Design eigentlich nicht mehr für die PlayStation geplant war, kündigt es sich nun plötzlich mit ganz großen Schritten an, was alleine - wen wundert's - kommerzielle Gründe hat. Schließlich ist Miss Sexy nicht nur unter den Videopspielern ein Superstar, sondern wird auch von der breiten Wirtschaft regelrecht hofiert. So hat Hollywood bereits frühzeitig das Kultpotential der Heroine erkannt und sich die Filmrechte gesichert. Um die Besetzung der Hauptrolle im Film wird dabei beinahe ein Gewese gemacht, wie um die Coca Cola-Rezeptur. Erst waren Liz Hurley und Sandra Bullock im Gespräch, dann laut eines Mitarbeiters des Tomb Raider-Films die eher unbekannte US-Schauspielerin Carla Pivonski und zu guter letzt soll

das blonde Busenwunder Anna Nicole Smith das Rennen gemacht haben. Wie dem auch sei, beim Videospiel hat sich am virtuellen Antlitz so gut wie nichts verändert. Dafür wechselt die modebewusste Heldin regelmäßig das Outfit und hat sogar eine neue Frisur im Programm. Dieser Punkt ist jedoch nur einer von vielen neuen Feinheiten, die Part III zu bieten hat. So wartet das neueste Abenteuer mit einer technischen Modellpflege auf. Durch eine neue 3D-Engine und das sogenannten Triangular Landscaping System soll sich die grafische Auflösung erhöhen, das Spieltempo schneller werden und die Polygon-Szenarien eine Vielzahl an atmosphärischen Effekten zulassen, die das cinematische Flair stärker unterstreichen. Zu dieser Kategorie zählen reflektierende

Wasseroberflächen, aufwendigere Transparenzen, wechselnde Wetterbedingungen sowie diffuse Licht- & Schatteneffekte. Die zusätzliche Rechenpower nutzen die Designer zudem für eine vielleicht spielentscheidende Verbesserung. Eine Taste kommt diesmal der Bedeutung des Laufens zu, wodurch sich das Spieltempo wesentlich erhöhen wird. Apropos Aktionsmöglichkeiten, im dritten Teil beweist Lara, daß sie über sehr kräftige Arme verfügt, wenn sie sich meterweise über gährende Abgründe hangelt. Weitere interessante Verbesserungen sind indessen nicht direkt sichtbar. So sollen sich die vorwiegend animalischen Aggressoren noch intelligenter verhalten, woraus spannende Zweikämpfe resultieren. Für solche Auseinandersetzungen ist die post-

moderne Amazonin jedoch gut gerüstet. Angefangen bei der M-16 Pistole bis hin zum fetten Raketenwerfer soll das Waffenrepertoire alles umspannen. Über die Hintergrundstory sind momentan übrigens keinerlei Informationen verfügbar. Bekannt ist lediglich, daß man die Reihenfolge der letzten Levels variabel festlegen darf. PS: Bei den Screens handelt es sich um PC-Bilder. (Ulf)



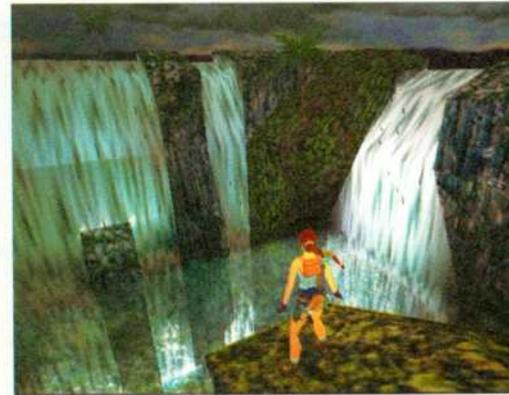
Neu: Mit der hochgesteckten „Kampffrisur“ geht Lara auf die Pirsch



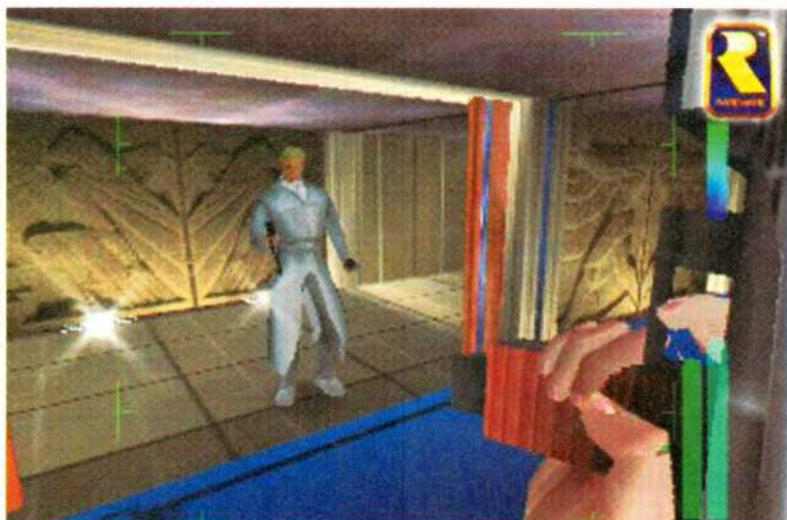
Die Macher achten streng darauf, daß Tomb Raider III eine ausgewogene Mischung aus Action und Abenteuer bietet



Um für den gleichnamigen Film gut gerüstet zu sein, wird der dritte Teil noch mehr cinematisches Flair bieten



Durch aufwendige Transparenz-Effekte wirkt der Wasserfall sehr authentisch



Um auf dem deutschen Markt eine Chance zu haben, müssen Menschen durch Cyborgs ersetzt werden

Nintendo 64 Ego-Shooter

# Perfect Dark

Rares neuestes Agentendrama kommt zwar ohne große Namen aus, hat aber dennoch das Zeug zum Megahit

Zwei Software-Fragen bewegen derzeit viele Nintendo 64-Jünger: Kann Perfect Dark noch den ohnehin schon grandiosen, leider aber auch indizierten Vorgänger überflügeln? Und vor allem: Wird dieser Ego-Shooter auch hierzulande eine Chance bekommen? Leider können wir beide Fragen momentan noch nicht mit Bestimmtheit beantworten, doch nüchtern analysiert stehen die Chancen sehr gut. So dokumentieren die neuesten Bildschirmfotos bereits eine rundum überzeugende Polygon-Grafik - Rare-Niveau halt. Neben dem Mehr an Grafikpower sollen außerdem umfangreichere Missionen, noch mehr Einsatzfahrzeuge sowie ein Multispieler-Modus für den entscheidenden Kick sorgen. Da es sich bei der Darstellerin Joanna

Dark um eine fiktive Figur handelt, die in einer fernen Zukunft agiert, hat Nintendo Deutschland (sie wollen den Titel unbedingt) außerdem viel Spielraum, um aus diesem Ego-Shooter einen BPJS-freundlichen Titel zu gestalten. Wozu gibt es schließlich Roboter? (Ulf)



Unterschiedliche Einsatzfahrzeuge, wie dieses Jet Bike, entlasten Joannas strapazierte Beine

Hersteller: Rare Erscheint: 1999 Muster von: Rare Umsetzungen geplant: keine



Verschachtelte Fabrikhallen erfordern von der CPU eine hohe Rechenleistung



0221-240 88 00  
VERSANDKOSTENFREI

PlayStation

プレイステーション

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



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

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

\*Solange Vorrat reicht



Da nur Leeloo unter diesem schweren Eisengitter hindurchkriechen kann, hat der Level einen völlig anderen Verlauf



Prügeleinlagen mit Leeloo sind recht zäh. Um den Spielfluß zu gewährleisten, tauchen nie mehr als drei Widersacher auf einmal auf



Der typische Streßlevel: Innerhalb eines knappen Zeitlimits müßt Ihr eine Reihe von Generatoren pulverisieren

Filmumsetzungen sind bekanntlich so eine Sache. Da die Lizenz viel Geld kostet, sind viele Softwarefirmen versucht, die Moten an anderer (leider oftmals falscher) Stelle wieder einzuspärrn. Außerdem möchte man die Videospieldaption logischerweise zeitgleich mit dem Filmstart präsentieren, ein extremer Zeitdruck, der sich gerade im Videospiegelgeschäft nicht selten negativ auf die Qualität auswirkt. Doch die Zeiten zahlreicher lausiger Filmumsetzungen sind glücklicherweise passé. Acclaim ließ sich bekanntlich bei Batman & Robin ein gutes Jahr mehr Zeit als geplant, damit das Ergebnis stimmt, und auch Kalisto packte etliche Monate extra drauf, damit The fifth Element ihren eigenen qualitativen Ansprüchen gerecht wird, und das war auch gut so. Gegenüber den ersten Versionen sieht das actionlastige 3D-Abenteuer in grafischer Hinsicht wesentlich ausgereifter aus. So wurde die grafische Auflösung hochgeschraubt, und der Grafikaufbau sowie grobe Verzerrungen wurden minimiert. In diesem dreidimensionalen Umfeld agieren nach wie vor die beiden Protagonisten

Leeloo sowie der Ex-Taxifahrer Korben. Die spielerische Grundidee hinter dieser Filmumsetzung beruht auf der Möglichkeit, nach zwei Einführungslevels jeden Level wahlweise mit Korben oder Leeloo zu absolvieren. Da beide Charaktere grundverschieden sind, hat die Wahl des Helden gravierende Auswirkungen auf den Spielablauf. Leeloo benutzt bekanntlich keine Waffen (außer Granaten als eine Art Smart Bomb), ist dafür aber eine Martial Arts-Expertin und ungleich agiler als Korben, so daß sie beispielsweise auch unter einem Gitter kriechen kann. Korben hingegen läßt vorwiegend seine insgesamt sechs Waffensysteme sprechen, anstatt sich mit bloßen Fäusten zur Wehr zu setzen. The fifth Element bietet somit zwei GenreGewichtungen: Jump & Shoot bei

Korben, 3D-Beat 'em Up à la Fighting Force, wenn Ihr Leeloo den Vorzug gebt. Garniert wird der Spielablauf durch herausfordernde Hüpfstafetten und einige konventionelle Minimissionen, wie das Zerstören von Generatoren oder das Finden von bestimmten Items. Die atmosphärisch dichte Filmadaption (Eric Serra, Komponist des Original-Soundtracks, schrieb sogar für das Spiel eigens ein Stück) mit einer angegebenen Spieldauer von ca. 35 Stunden erinnert vom Design her etwas an Batman & Robin, wobei der Schwerpunkt jedoch stärker auf Action gelegt wurde. Für eine Hit-Auszeichnung müßte Kalisto allerdings noch kräftig an der hakeligen Steuerung und der dynamischen Kameraführung werkeln, da diese den Spielspaß momentan noch etwas vereitelt. (Ulf)

## PlayStation 3D-Jump & Shoot The Fifth Element

Spät aber doch: Nachdem Luc Bessons abgedrehter Science Fiction-Film auch in den Videotheken nicht mehr unter den Neuheiten aufgelistet ist, kündigt sich endlich die gleichnamige Filmadaption an



Wie im Film gibt es insgesamt vier unterschiedliche Locations. Zum Abschluß geht es zu den ägyptischen Tempeln



Die überaus sensible Steuerung gepaart mit der nicht immer optimalen Kameraführung machen aus The fifth Element eine harte Geschicklichkeitsspielle



Zahlreiche Filmschnipsel in guter Qualität wurden zwischen den Levels plaziert



Die Multifunktionelle Waffe ZF1 spielt beim Korben-Charakter natürlich eine gewichtige Rolle

Hersteller: Kalisto Erscheint: September  
Muster von: Kalisto  
Umsetzungen geplant: keine

**FIRST LOOK**

gut

Mit Action vollgestopfte Filmadaption, bei der die Steuerung jedoch noch nicht überzeugt



Die flinken Slasher sind ein unangenehmes Völkchen, die Ihr am besten mit Feuerbällen in die ewigen Jagdgründe schickt



Der Shilf-Schrein steckt voller Gegner: Den High Guardian könnt Ihr nur treffen, wenn Ihr ihm den Schild aus der Hand schlägt



Dieser Endgegner erweist sich als ziemlich problematisch. Ihn besiegt Ihr, wenn Ihr seine blitzschnellen Hände trifft

PlayStation Rollenspiel

# The Granstream Saga

Es gibt viele Leute, die sich über die Kämpfe in klassischen RPGs beschweren, weil sie selbst nie mitmischen dürfen.

THQ hat sich dies zu Herzen genommen und entwickelte ein RPG mit Infights

Wie kann man die Kämpfe eines Rollenspiels interessanter gestalten? Um dieses Problem zu lösen, wurden bereits verschiedene Varianten ausprobiert: Der Sega-Klassiker Shining Force zeigte es erfolgreich mit taktischen Kämpfen. THQ geht einen anderen Weg und läßt den Charakter in direkten Infights gegen die Monster antreten. Doch worum geht es in The Granstream Saga überhaupt? Einst war die Welt so, wie wir sie kennen. Doch nach einem katastrophalen Krieg droht den Kontinenten die Zerstörung, und die Menschheit konnte nur gerettet werden, indem die größten Zauberer die vier Erdteile aus dem Wasser hoben. Seitdem fliegen die Kontinente in luftiger Höhe. Doch nun kommt die Zeit,

da der Zauber nachläßt und die Kontinente sich wieder der Oberfläche nähern. Ihr spielt den jungen Eon, der auserwählt ist, die Erdteile zu retten. Bei seiner Reise über die Kontinente muß er zunächst vier Edelsteine finden, die die Kraft der einzelnen Erdteile symbolisieren. Dann muß er ein Lied finden, das an einem Schrein, der ebenfalls versteckt ist, zelebriert wird. Erst dann ist der Zauber erneuert, und der Kontinent schwebt wieder für eine lange Zeit in luftiger Höhe. Die gesamte Handlung seht Ihr aus der Vogelperspektive. Trefft Ihr in einem der vielen Dungeons auf die sichtbaren Gegner, so wechselt Ihr in einen Kampfmodus, in dem ein klassischer Infight mit Angriff, Blocken und Ausweichen möglich ist. Auch Magie

könnt Ihr einsetzen. Allerdings lassen sich selbst leichte Gegner nicht einfach so überrumpeln. The Granstream Saga ist schon als US-Version erhältlich. Eine Umsetzung für Deutschland läßt jedoch noch bis nächstes Frühjahr auf sich warten. (René)



Die Heroine Laramee lernt Ihr auf sehr einprägsame Weise kennen: Ihr überrascht sie, während sie unter der Dusche steht

Hersteller: THQ/Sony Erscheint: Frühjahr '99 Muster von: Galaxy Umsetzungen geplant: keine



Diesen Wächter müßt Ihr besiegen. Dann erhaltet Ihr von ihm den Zellschlüssel und könnt die gefangene Arcia befreien



THQ versucht, neue Wege zu gehen. Ob sich Action-Rollenspiele aber in dieser Form durchsetzen werden, muß sich erst zeigen

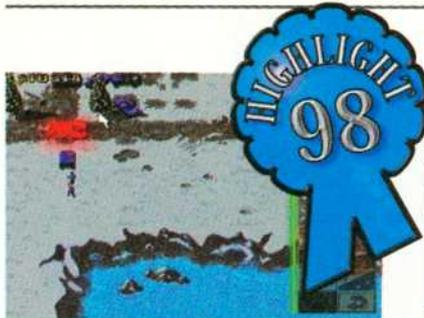


Ihr  
Groß-  
händler  
für  
Spiele  
+  
Zubehör

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

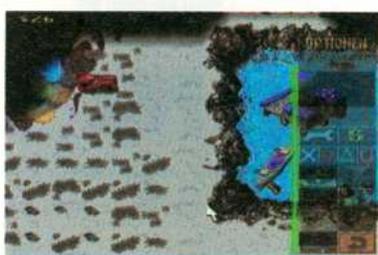


Setzt Ihr die M.A.D.-Panzer ein, so müßt Ihr sie unverwundbar machen und dann ganz gezielt in einen Pulk von gegnerischen Fahrzeugen schicken



An dem Rudel Tesla-Panzern kommt niemand ohne immense Verluste vorbei

Willkommen bei Command & Conquer Teil zweieinhalb. Ihr habt richtig gelesen: Während auf dem PC nun schon der dritte Teil der Serie herauskommt, wird für die PlayStation zunächst die erste Mission-CD von Alarmstufe Rot konvertiert. Dieser Teil erscheint als eigenständige CD mit der Alarmstufe Rot-Engine, so daß Ihr die eigentliche Alarmstufe Rot-CD nicht benötigt. Die Story setzt nahtlos an das Ende von C&C2 an: Trotz anders lautenden Meinungen habt Ihr die Sowjets nicht komplett besiegt. Irgendwo in Sibirien sammelten sie ihre Truppen



Sehr beliebt gegen Gebäude sind die über mehrere Bildschirme schießenden Alliierten-Kreuzer



Extrem wirksam sind nach wie vor die Atomsprenksätze, egal ob die großen aus dem Raketensilo oder die kleinen vom Sprengwagen

und rüsten nun zum Gegenschlag. Als junger Feldwebel müßt Ihr entweder auf alliierter Seite den Angriff abwehren oder auf russischer Seite eben diesen Angriff führen. In sage und schreibe 34 neuen Missionen müßt Ihr neben den üblichen Vernichte-alles-und-jeden-Aufträgen unter anderem bestimmte Gebäude erobern oder Zivilisten evakuieren. Auch zwei der umstrittenen Indoor-Levels sind darunter. Hinzu kommen noch 3 Geheimmissionen, die Ihr erst finden müßt – in denen kämpft Ihr beispielsweise gegen zehn Meter lange Riesenameisen. Im Schlepptau finden sich zwölf neue Waffensysteme: Die allseits geliebte Tesla-Spule ist mobil geworden und kann nun von Cyborgs und Panzern umhergetragen werden. Mit fast der gleichen Reichweite und Durchschlagskraft wie die Defensivwaffe ist der Tesla-Panzer vor allem im Rudel unschlagbar.



Direkt neben dem Lager ist eine Kiste zu finden. Schickt Ihr eine Einheit dorthin, so erhaltet Ihr Geld oder eine Einheit

PlayStation Strategie

# Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag

Nach dem riesigen Erfolg von Teil 1 und 2 wird nun auch die erste Mission-CD für Alarmstufe Rot konvertiert - im Gegensatz zur PC-Version wird diese CD als eigenständiges Spiel ausgeliefert werden

Auch der Chrono-Panzer ist neu. Er kann an eine beliebige Stelle im Level gebeamt werden und ist damit eine gefährliche Interceptor-Waffe. Allerdings läßt seine Panzerung etwas zu wünschen übrig. Sogar die Atomwaffen sind beweglicher geworden. Auf ferngelenkten Sprengwagen können sie auf ein gegnerisches Lager losgelassen werden. Die Sowjets haben mit ihrer Marine aufgeholt. Die zugegebenermaßen etwas schwachbrüstigen Raketen-U-Boote haben den Riesenvorteil, daß sie auch Landstellungen angreifen können. Hinterhältig ist auch der M.A.D.-Panzer. Mit einem

Disruptor ausgestattet, sendet er eine alles vernichtende Schockwelle aus. Leider wird er dabei selbst zerstört - für einen solchen Kamikazeinsatz müßt Ihr lockere 2.500 Dollar hinblättern. Gegenschlag wird mit seinen zwei CDs komplett ins Deutsche übertragen, inklusive der darauf befindlichen Videosequenzen. Und mit einem günstigen Einführungspreis von angekündigten 79,- DM wird Gegenschlag, das ist jetzt schon absehbar, wohl nicht nur bei Fans im Schrank landen. Allerdings werdet Ihr noch bis November warten müssen. Achtet also auf unseren Test. (René)



Besonders hinterhältig sind die Chrono-Panzer. Diese könnt Ihr mitten ins Hinterland des Gegners teleportieren



Genauso sehenswert wie in den vorherigen Teilen sind die Videosequenzen, die zwischen den Missionen eingespielt werden

Hersteller: Westwood/Virgin  
Erscheint: November Muster von: Virgin  
Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

super

Genau wie der eigentliche zweite Teil von C&C wird auch Gegenschlag mit Sicherheit seine Fanggemeinde finden



In diesem Besprechungsraum bekommt Ihr einige Informationen, wenn Ihr den PC benutzt und die Papiere auf dem Tisch lest

Saturn Action-Adventure

# Deep Fear

**Tödlicher Tiefenrausch! Sega lädt zu einem feuchten Horrortrip auf den Grund der Ozeane ein**

Das Ende des Saturns ist ja schon unlängst bekannt, dennoch wird Sega mit Deep Fear einen würdigen Abgang des 32-Biters von der Videospiele-Bühne machen. Deep Fear entführt Euch in die weiten Tiefen des Pazifischen Ozeans. Nachdem das U-Boot Seafox ein unbekanntes Flugobjekt geborgen hat, finden mysteriöse Ereignisse an Bord des U-Bootes und der Tankanlage Big Tabel statt. In der Rolle von John Mayor geht Ihr diesen Geheimnissen - ganz im Stil von Capcoms Horror-Adventure - auf den Grund. Wie gehabt müßt Ihr verschiedene Schlüssel oder Codekarten finden, um in verschlossene Bereiche der Station, des U-Bootes und anderer Unterwassergerätschaften zu gelangen. Dabei gilt es, zahlreiche Rätsel zu lösen oder sich mit den diversen Personen zu unterhalten, um neue Informationen zu gewinnen. Eine Karte steht Euch jeder-

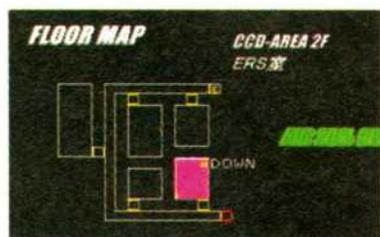
zeit zur Verfügung. Das Abspeichern erfolgt nur an ganz bestimmten Punkten. Auch der Kampf kommt nicht zu kurz: Mittels eines großen Waffenarsenals schlägt Ihr diverse Feinde in die Flucht. Von der Steuerung, dem Spielprinzip und von der Atmosphäre fährt Deep Fear im gleichen Fahrwasser wie Capcoms Horrorschocker. (Georg)

Hersteller: **Sega** Erscheint: **September**  
Muster von: **Sega** Umsetzungen geplant: **keine**

**FIRST LOOK**

**sehr gut**

Ein wahrer Top-Titel am Ende der Saturn-Ära. Sega setzt das erfolgreiche Prinzip von Capcoms Horrorschocker optimal um



Die Map- und Ausrüstungsoption ist sehr einfach zu bedienen und bringt alle Tatsachen auf einen Punkt



Bei Deep Fear trifft Ihr auf relativ viele Personen, denen Ihr nicht nur helfen müßt, sondern die Euch mit wertvollen Informationen versorgen oder Euch ebenfalls unterstützen



Wir, ein Tochterunternehmen der Gong-Gruppe und Deutschlands führender Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine, sind weiter auf Expansionskurs und suchen schnellstmöglich eine(n):

## Redakteur/-in

Das Spielen mit den bekannten Konsolen ist Ihr Hobby. Sie können Spiele verschiedener Genres in technischer und spielerischer Hinsicht in das Marktangebot einordnen und sind in der Lage, Adventures, Strategicals oder Actionspiele zu lösen und in flottem Schreibstil zu beschreiben.

Sollte Ihnen die ausgeschriebene Stelle zusagen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben und Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung an:



**COMPUTEC** Verlag, z. Hd. Uwe Kraft  
Franz-Ludwig-Straße 9, 97072 Würzburg  
Tel.: 0931/78 42 51-4, Fax: 0931/78 42 51-5



**Sichert Euch jetzt schon einen Dreamcast**

Vorbestellung hier möglich  
Lieferung Ende November

**Angebot des Monats:**

**Nintendo64 dt. incl. Spiel nur: 300 DM**

**Neu: Adapter für ALLE! Importspiele 79,99**

**N64 dt. RGB+Kabel Umbau 144,44 DM 100% Bildqualität**

**Nintendo 64**

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel mit Top-Bildqualität+Spiel 444,44  
Banjo Kazooie 99,99

**Sony Playstation**

PSX Value inc. 2 Pad's+Mem Card +Umbau+RGB-Kabel+Audio 424,44

Joypad Verlängerungen 2m 24,99  
Jetzt auch mit 100% Funktion bei RumblePack und Time Crisis Pistole

**Tips & Tricks**

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand  
-RGB&S-VHS ergeben bestes Bild

Druckfehler und Änderungen vorbehalten  
**Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583**



VideoGames tierisch gut!

**HARDWARE SOFTWARE SERVICE**  
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

**WOLFsoft**

**(02622)83517**

**tierisch Surfen: www.wolfsoft.de Umbau,Tuning**

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

Playstation dt.us.jp mit Chip 77,77  
Nintendo 64 dt.us.jp (99%) 99,99  
Sega Saturn 50/60Hz,dt.us.jp 99,99  
andere auf Anfrage!!!

**Scart-Umschalter**

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter 119,99  
7-fach Umschalter 199,99

**Anschlußkabel**

Wir haben Anschlußleitungen in **Top-Qualität** für fast alle Fernseher/Monitore.

**Bis zu 100% Verbesserung**

Sony PSX RGB Besser!!! 33,33  
Sony RGB Besser!!! +Hifianschluß 39,99  
N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99  
Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar



Mehr als neun Gegner werden Euch in den mehr als 12 Levels das virtuelle Leben schwermachen. Um sich der Bösewichter zu erwehren, findet Ihr Goodies, wie z. B. einen Raketenwerfer

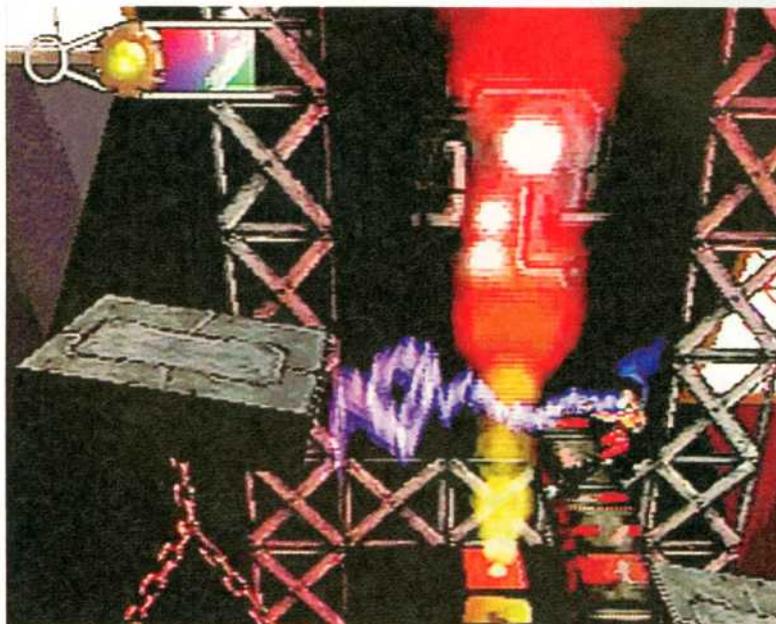
**W**ild 9 sollte eigentlich schon zum letzten Weihnachtsgeschäft auf den Markt sein, jedoch verhinderten verschiedene Faktoren dieses Vorhaben. So verließ beispielsweise ein Teil der Crew das Unternehmen und erschwerte damit ein schnelleres Vorankommen. Außerdem wollte man die Spielmechanik noch einmal vollkommen überarbeiten, um einen überdurchschnittlichen Qualitätsstand zu gewähren. Schließlich stand der gute Ruf, den man sich zuvor mit Produkten wie Aladdin, MDK oder Earthworm Jim aufgebaut hatte, auf dem Spiel. Zur Story: Held des futuristischen Abenteuers ist der kesse Teenager Wex Major, der zusammen mit acht Freunden (The Wild 9) in einer fernen Galaxie des 21. Jahrhunderts den Tod seiner Eltern am mächtigen Karn rächen will. Dieser 200 Meter große Bursche entstand durch einen „Unfall“. Es wurde Jahrhunderte zu-

## PlayStation Jump & Shoot **Wild 9**

**In Shiny's neuem Jump & Shoot Wild 9 machen sich neun verwaiste Teenager auf den Weg, die Welt vom fiesen Obermottz Karn zu befreien und den Tod ihrer ermordeten Eltern zu rächen**



Unter Zuhilfenahme Eures Energiestrahlers könnt Ihr diverse elektromagnetische Schalter betätigen oder hier und da auch Kräne aktivieren



Mit Eurem Strahler könnt Ihr Gegenstände aufnehmen und an einer anderen Stelle plazieren. Somit lassen sich Stellen in den Locations erreichen, die Goodies und Schlüssel beherbergen

vor alles böse Gedankengut des Heimatplaneten der neun Teenager in einem magischen Container verschlossen und ins All verbannt. Ei-

nes Tages jedoch nahm der Container mitsamt seiner negativen Energien eine gewaltige Lebensform an: Es entstand Karn, der, um die Erde

zu vernichten, Horden von Aliens erschuf. Um dies weiterhin zu verhindern, machen sich die neun Freunde kurzerhand auf den beschwerlichen Weg zu Karn, der jedoch nicht ohne Gefahren ist. Der Spieler schlüpft in die Rolle des besagten Helden, der mit einem mächtigen Ballermann Marke „Ghostbusters“ bewaffnet ist. Mit dieser Strahlenwumme lassen sich Feinde greifen und durch die Luft schleudern, bis sie das Zeitliche segnen. Außerdem könnt Ihr die Bösewichter quälen, indem Ihr sie mit Hilfe Eurer Waffe in glühende Lavamassen oder rotierende Ventilatoren steckt (welch' ein Spaß!). Weiterhin lassen sich mit dem Strahler Kisten aufheben und diese an einen anderen Ort des Levels plazieren, um daraufhin auch entlegene Stellen der Locations erreichen zu können. Euer Strahler fungiert jedoch auch als Greifarm, der Kräne betätigt oder elektromagnetische Generatoren aktiviert. So habt Ihr die Möglichkeit, an versteckte Schlüssel oder Goodies zu kommen. Ansonsten bietet der Held dem Spieler die genreüblichen Aktionsmöglichkeiten, wie Springen, Laufen oder Rennen. Technisch bietet das 3D-Jump & Shoot tolle HiRes-Optik, fantastische Licht- und Schatteneffekte, beinahe lebensechte Charakteranimationen sowie butterweiches Scrolling. (Georg)



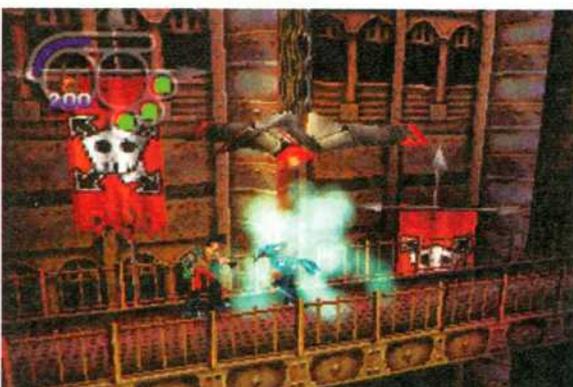
Die Charaktere wurden im 3D-Jump & Shoot dank 60.000 verschiedener Animationsphasen sehr lebendig dargestellt



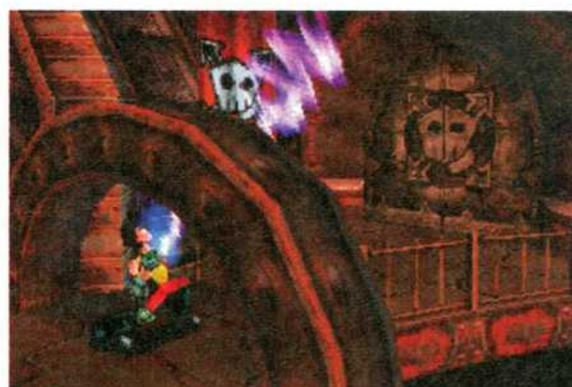
Beeindruckend: Immer wieder begegnen dem Spieler tolle Transparenz- und Lichteffekte



Sadisten unter Euch werden es lieben, die Gegner in glühende Lavamassen zu werfen oder sie auf Stacheln aufzuspießen



Dieser Greifarm setzt immer wieder neue Gegner. Da Ihr das Metallmonster nicht vernichten könnt, solltet Ihr schnell das Weite suchen



Die düsteren Texturen der unterschiedlichen Locations sorgen für sehr viel Atmosphäre. Dabei wurden die einzelnen Level sehr abwechslungsreich gestaltet

Hersteller: Shiny Erscheint: 09.09.98  
Muster von: Acclaim  
Umsetzungen geplant: keine

**FIRST LOOK**

sehr gut

Wild 9 ist ein technisch ansprechendes Jump & Shoot mit einigen innovativen Ideen

Wir bieten Ihnen:

Neuheitenservice mit  
Retouren-Recht

Telefon- und Fax-  
Information über  
Neuheiten

Fax-Abrufserver für  
Preislisten und  
Neuerscheinungstermine

Top-Konditionen auch bei  
geringen  
Abnahmemengen

Werden Sie Partner!

Haben Sie bereits ein bestehendes Ladengeschäft oder spielen Sie mit dem Gedanken, sich in der Computer- und Videospielebranche mit einem Ladenlokal niederzulassen? Dann sollten Sie noch heute unser Partnerkonzept anfordern.

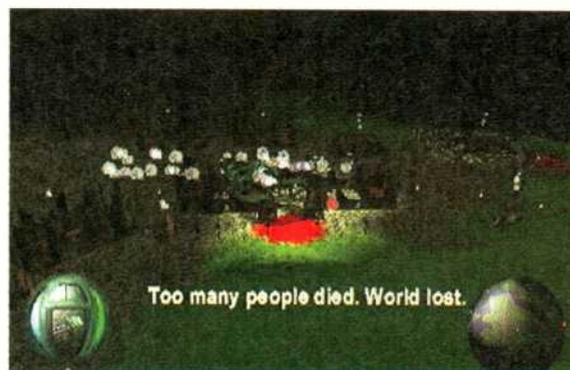
Wir versprechen:

Dieses Konzept bringt nicht nur bessere Einkaufskonditionen.

Cyber Games Gesellschaft für  
Computer und Videospiele mbH  
Friesenstr.62 D-26789 Leer  
Händlerbetreuung:  
Telefon 0491/92806-32 und -19  
Telefax 0491/92806-18 und -88



Aufpassen! Ein mutierter Riesen-Hummer taucht plötzlich aus dem Fluß auf, um das Dorf zu attackieren



Ende einer Karriere: Wenn zu viele Einwohner ihr Leben lassen mußten, geht es zurück an den Start

## PlayStation Shoot 'em Up/Strategie

# V2000

Die Neuauflage des PC-Klassikers Virus ist eindeutig ein Fall für Liebhaber anspruchsvoller Actiontitel, da es dem Zocker auch etwas Gehirnschmalz abverlangt

Ältere Semester kennen sicherlich noch den C64-Klassiker Elite und dessen nicht ganz so erfolgreiche Nachfolger Elite 2 sowie Virus. All diese Titel zeichnen sich durch ein komplexes Spielprinzip aus und stammen aus der Feder von David Braben. Nach längerer Sendepause wagt sich der Altmeister mit einem Virus inspirierten Titel an die PlayStation. Bei V2000 werdet Ihr in ein Zukunftsszenario

versetzt, in dem durch einen Virus mutierte Mega-Insekten die Menschheit bedrohen. Im Cockpit eines wendigen Raumgleiters liegt es nun in Eurer Macht, in jeder Mission die Einwohner möglichst schnell einzusammeln, ehe sich die aggressiven Insekten an ihnen gütlich tun. Wer aber David Braben kennt, weiß, daß V 2000 weit aus mehr bietet als nur simples Herumballern. Dieser Action-Cock-



Die rotbedeckte Erde kennzeichnet vom Virus befallene Ortschaften



Das Nest der Insektenbrut steht erst zum Abschluß bereit, wenn Ihr alle Feinde vernichtet habt



Eingesammelte Eingeborene mutieren bei Eurer Basis zu nützlichen Produzenten von allerlei Ausrüstungsgegenständen

tail gleicht vielmehr einer Mixtur aus Popolous, Mechwarrior, gewürzt mit einer Prise Command & Conquer. Die Wirtschaftskomponente resultiert nämlich aus eingesammelten Einwohnern. Einmal bei Eurer Einsatzbasis abgesetzt, verwandeln sie sich in fleißige Arbeiter, die für Euch nützliche Geräte, wie zum Beispiel neue Waffensysteme entwickeln. Ferner werden Euch durch ein knappes Briefing in jedem Level konkrete Missionsziele vorgegeben, meist in der Form: Rette Einwohner, vernichte Insekten. Intelligent gestaltet wurde ferner das Ausrüstungssystem. Per Knopfdruck beamt Ihr allerlei Gegenstände an Bord, die teilweise erst im späteren Verlauf ihre Verwendung finden. Beispiel: Mit einem aufgesammelten Gewicht seid Ihr in der Lage, auch unter Wasser abzutauchen und dort nach neuen Gegenständen zu suchen. Ein sehr interessantes Spielkonzept, das jedoch leider noch durch eine höchst mittelprächtige Grafik und eine recht verkorkste Steuerung und Kameraführung beeinträchtigt wird. Bleibt zu hoffen, das diese technischen Mankos noch aus dem Weg geräumt werden. (Ulf)

Hersteller: Frontier/Grolier Erscheint: September Muster von: Ubi Soft Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

gut

Typisch David Braben: Actionspiel mit viel Spielkultur, leider aber noch mit verkorkster Steuerung



Die Zauberer schießen mit ganzen Salven von magischen Kugeln um sich, denen Ihr tunlichst ausweichen solltet



Dumm gelaufen, äh gehüpft. Trifft ihn eine Magiekugel, verbringt Crash den Rest seines Lebens bei Fliegen und Wasser - Quak!

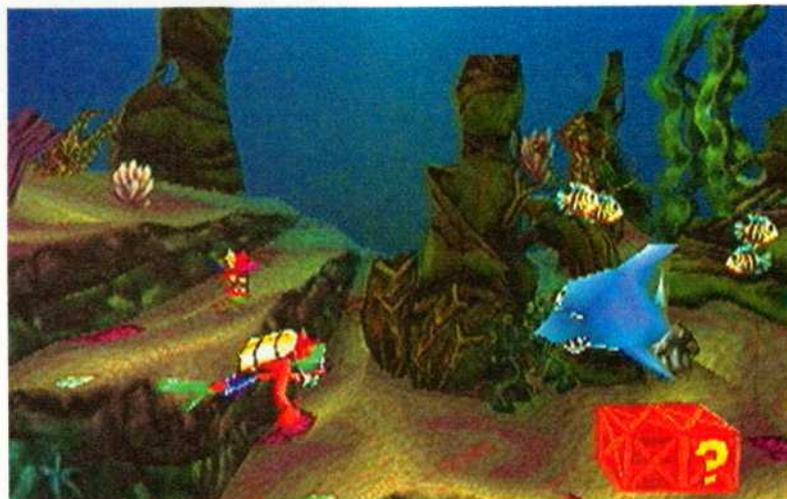


Das Mittelalter ist auch nicht mehr das, was es einmal war: Diesem Ritter ist sein Schwert viel zu schwer

Wenn ein riesiges Teil einer Raumstation brennend auf einen geheimnisvollen Tempel auf einer einsamen Insel stürzt, so kann das von vornherein nichts Gutes bedeuten. Und wirklich, aus den Ruinen des Tempels wird der böse Uka Uka befreit, der nichts Besseres zu tun hat, als sich sogleich um die Welt-herrschaft zu bemühen. Dazu schickt er Dr. Cortex, ehemals Oberbösewicht und jetzt zur rechten Hand Uka Ukas degradiert, auf eine Reise durch die Zeit, wo er die für das Gelingen der finsternen Pläne so wichtigen Kristalle einsammeln soll. Für Crash Bandicoot und seine kleine Schwester Coco beginnt so ein ganz normaler Arbeitstag, schließlich ist der freche Beuteldachs sozusagen ein Weltrettungsve-



Crashes Schwesterchen Coco reitet auf einem Tiger über die Chinesische Mauer und läßt sich auch nicht von solchen Flugdrachen abwerfen



Hi, du Hai! Die schwimmende Zahnreihe solltet Ihr meiden, mit einem Happs ist Crash im Magen des Fisches verschwunden, nur die Sauerstoffflasche spuckt der Räuber wieder aus

teran. Alarmiert von Aku Aku (dem Zwilling des Fieslings Uka Uka), der schützenden Federmaske, die Euch wohl aus den beiden ersten Teilen bekannt ist, machen sich Crash und seine Schwester auch zum Chronosurfen auf. Für Euch bedeutet das wieder viel zu hüpfen, wirbeln und Äpfel einzusammeln. Der dritte Teil der Beuteltiergeschichte kann allerdings mit einigen Neuerungen aufwarten. So unterscheidet sich der Held der Geschichte rein äußerlich zwar kaum vom älteren Modell, die Hintergrundgrafiken wurden aber noch einmal generalüberholt und teilweise technisch auf den neuesten Stand gebracht. So kann Crash jetzt mit noch tollerem Reflexionseffekten beeindrucken: Figuren, die im Wasser stehen, spiegeln sich jetzt nicht nur in

PlayStation Jump & Run

# Crash Bandicoot 3

**Crash is back! Im dritten Teil der Äpfelsammler-Saga hat es das muntere Beuteltier wieder mit dem finsternen Dr. Cortex zu tun, der diesmal als Handlanger einer dunklen Macht durch die Geschichte streift. Wieder gilt es, Kristalle zu sammeln und eine Welt zu retten**

der Oberfläche, teilweise kann man auch den untergetauchten Teil des Körpers sehen. Ein Effekt, der zwar in Zeichentrickfilmen schon lange Standard, auf der PlayStation aber vollkommen neu ist. Austoben darf sich der Frechdachs in vollkommen neu gestalteten Levels, wobei Naughty Dog die Zahl der seitlich scrollenden Levels stark reduziert hat. Statt dessen gibt es jetzt viel mehr dreidimensionale Stages, ähnlich dem Eisbärenritt, den Ihr aus dem zweiten Teil kennt. Crash tobt wirbelnd und Fallobst aufklaubend durch die unterschiedlichsten Epochen. Im Mittelalter bekommt er es dabei mit schwächlichen Rittern, Magiern in Unterhosen und schleimigen Riesenfröschen zu tun. Im alten Ägypten wird er von kleinen Äffchen mit Steinen beworfen und darf vergifteten Pfeilen ausweichen. Und sogar auf Tauchstation geht unser vielseitiger Held. Tief unten im Meer muß er sich vor aufgeblasenen Kugelfischen in acht nehmen und gefräßige Haie umgehen. Die uns vorliegende Version ermöglichte nur den Zugang zu sechs verschiedenen Welten, diese machten aber schon Lust auf mehr. In manchen Levels stößt Crash (oder Coco, denn im dritten Teil könnt Ihr ab und zu auch die kleine Schwester steuern) auf Beförderungsmittel aller Art. So reitet er auf einem kleinen Dinosaurier durch die Urwelt oder steuert ein

kleines U-Boot, das mit Torpedos bewaffnet ist, über den Meeresgrund. Oft bleibt es Euch selbst überlassen, ob Ihr diese Transportmöglichkeiten nutzen wollt. Jeder Level kann auch ohne sie erfolgreich beendet werden. Eine weitere Neuerung sind die von Crash erlernbaren Special Moves (z.B. Superbauchplatscher), die er irgendwann im Spiel erlernt, danach aber permanent zur Verfügung hat. So könnt Ihr in bereits durchgespielte Levels zurück, um Geheimgänge freizumachen, die Ihr ohne die neue Fähigkeit nicht hätten erreichen können. Ihr seht also, daß der dritte Teil des „Crash-Kurses“ mit einigen Neuerungen aufwarten kann. Ob diese allerdings den Erwerb des Silberlings rechtfertigen, werdet Ihr rechtzeitig in einem Testbericht erfahren. Bis dahin kann es aber noch ein Weilchen dauern, denn das Release von Crash Bandicoot 3 ist erst für das vierte Quartal geplant. (Georg)

Hersteller: Naughty Dog/SCEG  
Erscheint: 4. Quartal Muster von: SCEG  
Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Gewürzt mit dem typischen Beuteltier-Humor der ersten beiden Teile kann auch der dritte Crash grafisch und spielerisch überzeugen

# HASTA LA VISTA,

## SONY PSX / N64

# BABY!

### PSX GAMES

ALUNDRÄ	KD	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BREATH OF FIRE 3 (07/98)	DA	85,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BUST A MOVE 3	DA	59,90
C&C 2: GEGENSCHLAG (08/98)	KD	89,90
CIRCUIT BREAKERS - DIRTY DRIVIN'	DA	89,90

#### SPASS-PAKET 1: COLIN MCRAE RALLY INCL. LENKRAD • PEDALE

<b>KD 199,90</b>		
CONSTRUCTOR	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DIABLO	KD	89,90
EVERYBODY'S GOLF	DA	79,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FORSAKEN	KD	59,90
FRANKREICH '98	KD	89,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GOLDEN GOAL 98	KD	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90

#### SPASS-PAKET 2: GRAN TURISMO INCL. LENKRAD • PEDALE

<b>KD 199,90</b>		
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HEART OF DARKNESS	KD	89,90
HUGO	KD	89,90
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 98	DA	89,90
KLONOA	KD	85,90
KULA WORLD	DA	89,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
MEN IN BLACK	KD	89,90

#### SPASS-PAKET 3: NEED FOR SPEED 3 INCL. LENKRAD • PEDALE

<b>KD 179,90</b>		
NHL 98	KD	89,90
POINT BLANK	DA	79,90
POINT BLANK & LIGHT GUN	DA	149,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
SNOWBOARD KIDS	KD	49,90
TEKKEN 3 US/NTSC	E	119,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TREASURES OF THE DEEP	DA	89,90
VIGILANTE 8	DA	85,90
VIPER	DA	85,90
WARGAMES (07/98)	KD	89,90
WCW NITRO	DA	89,90
WORLD LEAGUE SOCCER 98	KD	79,90
WRECKIN' CREW	KD	84,90
WWF: WARZONE	KD	84,90

### PLATINUM

BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
COMMAND & CONQUER 1 PLATINUM	KD	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESCENT 2 PLATINUM	KD	44,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	DA	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	KD	44,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
PANDEMONIUM 1 PLATINUM	DA	44,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90

### ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
DUAL SHOCK ANALOG PAD	DA	55,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
INFRAROT PADS (2 STÜCK.)	DA	59,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)	DA	79,90
LINK KABEL	DA	19,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA	24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	DA	29,90
RACELEADER LENKRAD 32/64	DA	129,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

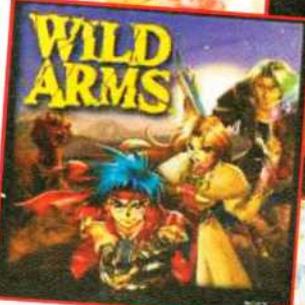
### ACCESSORIES

GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLÄNGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	DA	99,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RACELEADER LENKRAD 32/64	DA	129,90
RUMBLE PACK	DA	39,90

### TOP GAMES

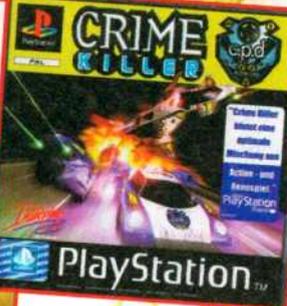
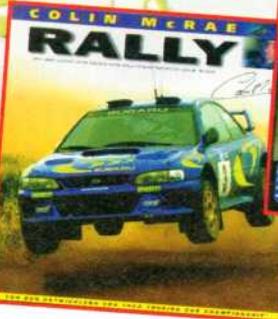
DEAD OR ALIVE, KD  
**89,90 DM**

WILD ARMS, DA  
**89,90 DM**




CRIME KILLER, KD  
**89,90 DM**

COLIN MCRAE RALLY, KD  
**89,90 DM**

### TOP GAMES

WWF WARZONE, KD  
**129,90 DM**

BANJO KAZOOIE, KD  
**89,90 DM**




MISSION: IMPOSSIBLE  
EXPECT THE IMPOSSIBLE

TUROK 2  
SEED OF EVIL  
LIEFERBAR AB OKTOBER




**239,90 DM**

**129,90 DM**

AERO GAUGE	DA	139,90
ACCLAIM SPORTS SOCCER	DA	129,90
BIO FREAKS	DA	129,90
BUST A MOVE 2	DA	89,90
DUAL HEROES	DA	129,90
F1 WORLD GRAND PRIX 64	DA	89,90
FORSAKEN	KD	114,90
FRANKREICH '98	KD	119,90
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	KD	139,90
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	139,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	DA	124,90
NBA COURTSIDE	DA	89,90
OLYMPIC HOCKEY 98	DA	139,90
RECKIN' BALLS	KD	129,90
MAGIC ZONE PRO 98*	DA	139,90
MYSTICAL NINJA - GOEMON	KD	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR	KD	129,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
SNOWBOARD KIDS	DA	89,90
SUPER MARIO 64	KD	95,90
TETRISPHERE	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	DA	139,90
WETRIX	KD	109,90
YOSHI'S STORY	KD	89,90

# Wial

Versand Service GmbH

## VERSAND

Liegnitzer Str. 13  
82194 Groebenzell  
Telefon: 08142-59640  
Telefax: 08142-54654  
<http://www.wial.de>  
E-Mail: info@wial.de  
Bestellannahme:  
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr  
Samstag: 9 bis 13 Uhr

## SHOPS

**WIAL Shop Augsburg**  
Karolinenstr./Ecke Karlstr.  
86150 Augsburg  
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13<sup>30</sup> - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

**WIAL / Mr. Games Darmstadt**  
Adelungstr. 22  
64283 Darmstadt  
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

**WIAL / Mr. Games Neu Isenburg**  
Frankfurter Str. 147  
63263 Neu Isenburg  
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

**WIAL Shop Ingolstadt**  
Ballhausgasse 2  
-Direkt am Schloss-  
85057 Ingolstadt  
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

**WIAL Shop Gera**  
Kurt-Keicher-Str. 1  
07546 Gera  
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr

ABKÜRZUNGEN: E = ENGLISCH, KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.  
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten,  
Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.  
Versandkosten pro Sendung:  
bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM,  
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen  
Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24,00 DM.  
Software ab 180 DM Lieferwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei  
ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**



Mitten im Herzen von Paris in einem unscheinbaren Hinterhof residiert die kleine aber feine Softwareschmiede Delphine Software International, die sich durch Adventures wie Flashback oder Another World einen Namen gemacht hat. Nur die wenigsten dürften jedoch wissen, daß Delphine (der Name beruht auf dem Namen der ersten Tochter des Firmengründers Paul de Senneville) als Musikproduzent anfang. Wichtigster Klient ist zweifelsohne „Mr Romantic“ Richard Clayderman, der sogar zufälligerweise während der Präsentation von Moto Racer 2 anwesend war (er hat mir die Hand gegeben - Oh mein Gott!!!). Zum Spiel: Moto Racer war vor allem in Europa ein sehr großer Erfolg, so daß eine Fortsetzung nicht nur die logische

PlayStation Rennspiel

# Moto Racer 2

**In Frankreich wurde in den letzten Wochen nicht nur Fußball gespielt, sondern auch heftigst Spiele programmiert. Delphines Motorrad-Simulation hat dabei aufgrund eines genialen Strecken-Editors das Zeug zum Verkaufsschlager**

Konsequenz war, sondern wir uns auch auf eine Platinum-Auflage freuen dürfen. Bei der Fortsetzung hat sich erfreulicherweise eine Menge getan. So wurde in technischer Hinsicht die grafische Auflösung von 128 x 128 auf 256 x 256 Bildpunkte erhöht, und die Texturen werden noch farbenprächtiger gestaltet. Zusammen mit dezenten True Light Sourcing-Effekten sieht die Optik zwar nicht spektakulär, insgesamt aber sehr ansehnlich aus. Beim Gameplay gibt es ungleich mehr spielerische Abwechslung, da Euch je nach Streckendesign entweder PS-starke Super Bikes oder das Hydraulikwunder Enduro zur Verfügung stehen. Ihr tobt Euch im Alleingang auf insgesamt fünf Turnieren aus, die jedoch einer strengen Dramaturgie unterliegen. Denn zunächst einmal müßt Ihr die ersten beiden Pokale, bestehend aus jeweils acht Rennen, er-



Die Modellierung der zweirädrigen Boliden wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet



Auf staubigen Pisten seid Ihr logischerweise grundsätzlich mit den Enduro-Maschinen unterwegs

folgreich absolvieren, ehe neue Herausforderungen oder andere Boni frohlocken. Zur letzteren Kategorie zählen beispielsweise Mirror-Modus oder zwei neue Fun-Bikes. Insgesamt 36 vorgefertigte Rundkurse bringt der Silberling auf die Waage. Diese Zahl ist jedoch irrelevant, da die zentrale Verbesserung ein grandioser Strecken-Editor darstellt. Zwar bietet auch Tommi Mäkinen Rally diese Option, doch nicht einmal

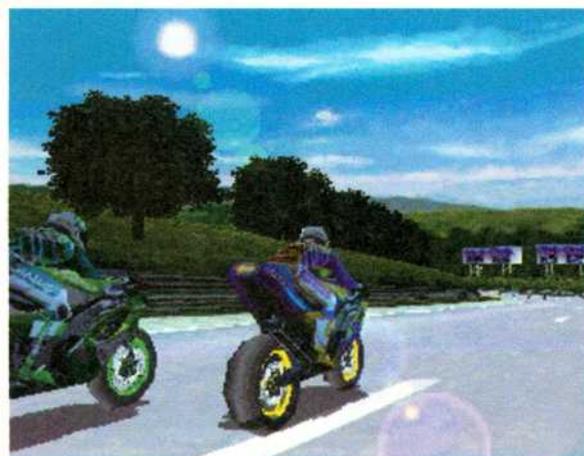
annähernd in dieser Qualität. Während beim besagten Titel nämlich der Strecken-Editor nachträglich programmiert wurde, war bei Delphine dieses Feature die Basis für das fertige Rennvergnügen. Der unschätzbare Vorteil dieses Verfahrens ist allzu sichtbar: Alle im Strecken-Editor erstellten Circuits unterscheiden sich in keiner Weise von den vorgefertigten. Ein weiteres fettes Plus ist die vorbildliche Bedienungsfreundlichkeit. Grundlage eines jeden Rundkurses ist ein simpler Kreis, auf dem Ihr Markierungen setzt, um dann per Cursor den Kreis wie einen Kaugummi auseinanderzuziehen - ziemlich clever. Einzige Nachteile dieses aufwendigen Strecken-Editors: längere Ladezeiten sowie keine Hi-Res-Grafik. Doch diese Mankos kann man angesichts dieses phänomenalen Strecken-Editors locker verschmerzen. (Ulf)



„Richy“ im legeren Tennis-Dress: Schmuse-Pianist Richard Clayderman beendete gerade eine Aufnahme-Session, als unser Redakteur Ulf das Softwarehaus Delphine besuchte, bei dem der Blondschof seit Anbeginn unter Vertrag steht



Der Strecken-Editor läßt im Prinzip keinerlei Wünsche offen, da er sehr leicht zu bedienen ist und die erstellten Circuits sich nicht von den vorgefertigten unterscheiden



Wenn man genauer hinsieht, erkennt man bei den Straßenmaschinen sogar einige Lichtreflexionen



Unterschiedliche Wittereinflüsse sind genauso mit von der Partie wie eine Fahrt zu nächtlicher Stunde

Hersteller: Delphine/EA Erscheint: 11. September Muster von: Delphine Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Spannende Motorrad-Sim mit erstklassigem Strecken-Editor

PlayStation Shoot 'em Up

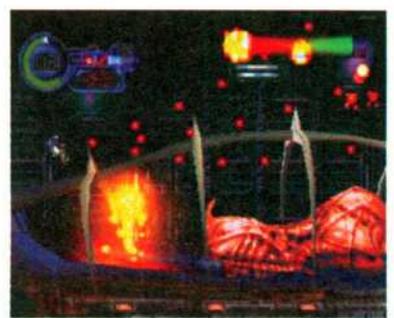
# C: A Contra Adventure

Freunde der actiongeladenen Ballerorgie können sich schon in diesem Sommer auf eine Fortsetzung freuen

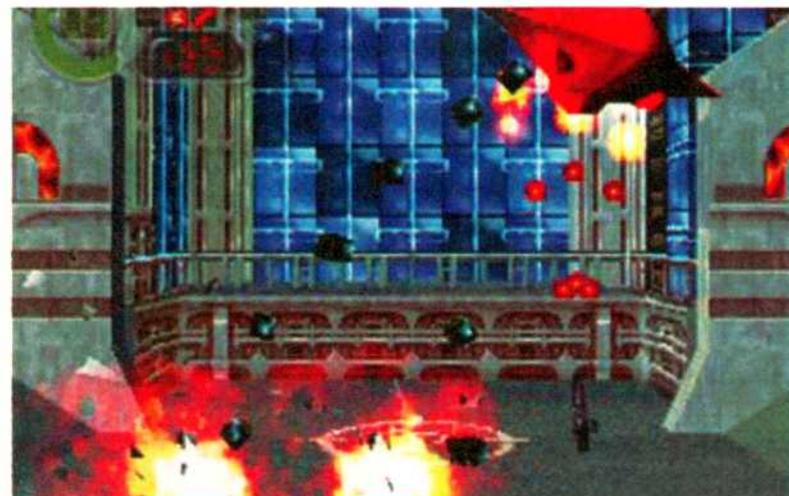
Vor über einem Jahr konnten Freunde der Contra-Serie mit ihrem Helden zum letzten Mal auf virtuelle Zerstörungsfahrt gehen. Konami wird den schon traditionel-

len Shooter fortsetzen - ab August jedoch erst einmal in den USA. Der obligatorische Zwei-Spieler-Modus wird beim dritten Teil einem durchgestylten Soloabenteuer weichen

müssen. Konamis neuester Streich weist somit einige Parallelen zu One, dem actiongeladenen Shoot 'em Up von ASC-Games, auf. So wird Euer Held aus einer Seitenperspektive durch die virtuellen Welten gesteuert und hat ähnliche Fertigkeiten wie John Cain: Hangeln, Klettern und extrem weite Sprünge, um nur einige zu nennen. Eine weitere Ähnlichkeit liegt in der Gestaltung der Levels, Figuren und Explosionen. Überaus detaillierte Polygonlandschaften erwarten Euch bei C: A Contra Adventure. Wieder ist es möglich, so ziemlich alle Gebäude und Locations vollkommen zu zerstören. Nach Angaben von Konami ist ein BRD-Release im Gespräch, jedoch ein genaues Datum ist momentan noch nicht bekannt. (Georg)



Riesige Maschinen und Endgegner erwarten Euch auch beim dritten Teil der Contra-Serie



Massenhaft Waffen- und Power-Upgrades sorgen für eine explosive Stimmung, die in spektakulären Explosionen dargestellt wird



Der Sprung in die dritte Dimension ist bei C: A Contra Adventure nicht zu übersehen. Parallelen zu One und anderen Shoot 'em Ups sind vorhanden

Hersteller: Konami Erscheint: August (USA) Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine

**MLC - Hard & Software**  
Im Ring 29, 47445 Moers  
**!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!**

**02841-94260**  
FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr  
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)  
<http://www.mlc-moers.de>  
Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2  
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

**SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM LIGHT UMBAU**



Finanzierung  
12 x 32.- **329.95**

- PSX mit Multinorm Umbau + Spiel unserer Wahl 359.95
- + Spiel unserer Wahl 399.95
- PSX mit Umbau + Cooler + Spiel unserer Wahl 399.95
- + Spiel unserer Wahl 449.95
- 1MB Memcard + 2. Pad +29.00

**!! mit voller Garantie !!**

- 1 Meg Memory Card 19.95
- 8 Meg Memory Card 49.95
- 72 Meg Memory Card 89.95
- XPLODER Cheat Catridge 69.95
- Gamester Racing Wheel 119.95
- Scart/RGB Kabel 19.95
- Link Kabel 19.95
- Antennen Adapterkabel 29.95
- Pad-Verlängerungskabel 19.95
- PSX Multi Tap 64.95

- Standard Controll Pad 24.95
- Dual Shock Analog Pad 59.95
- Arcade Stick Interact 79.95
- Programm Pad Interact 69.95
- Tasche + Pad + Memory Card 89.95
- NeGcon Pad 79.95
- Spezialized Joystick 99.95
- Scorpion Light Gun 79.95
- LaserGun with Redlight 89.95
- Sony Maus incl. Pad 54.95

**PLAYSTATION EINSTEIGER KIT**  
PSX Controll Pad + RGB Kabel + 1MEG Memory Card **39.95**

**PSX MULTINORM UMBAUSETZ**  
Multinorm\* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

**XPLODER CHEAT CATRIDGE**  
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen  
Speicher bis zu 10.000 Cheat's **69.95**

**72 MEG MEMORY CARD.**  
PSX-Memory Card mit 1080 Speicherblöcken und LCD Display zum Hammerpreis. **89.95**

**MULTINORM\* CHIP**  
Der vielfach bewährte jetzt noch besser..... **39.95**

**V3-RACING WHEEL**  
**129.95**

**REAL ARCADE GUN**  
G-Con45 kompatibel  
Lieferbar.. **99.95**

**PSX MULTINORM UMBAU AKTION !**  
Der komplette Multinorm Umbau mit unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben).  
Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen... **59.95**

**SONY DUAL SHOCK PAD**  
Solange Vorrat reicht ..... **54.95**

ALUNDRA	94.95
HEART OF DARKNESS	94.95
POINT BLANK	94.95
ROAD RASH 3D	89.95
COMMAND & CONQUER PL.	49.95
WCW WARZONE	74.95
XENOCRACY	94.95
BATMAN & ROBIN	84.95
ARMORED CORE	94.95
DEAD OR ALIVE	94.95
MR. DOMINO	99.95
XMEN VS. STREET FIGHTER	104.95
HUGO	109.95
BREATH OF FIRE 3	99.95
THUNDERFORCE 5 (US)	119.95
METAL GEAR SOLID	104.95
WAR GAMES	94.95
MOTO RACER 2	94.95

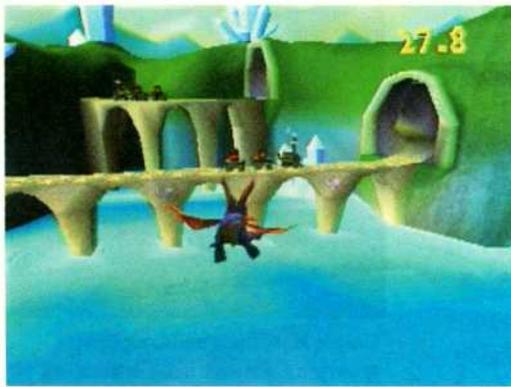
Abes Odyssey 2 (Oddworld)	94.95	Man in Black	89.95
Addidas Power Soccer 98	89.95	Metal Gear Solid	104.95
Baphomets Fluch 1	49.95	Motocross J. McGrath	99.95
Baphomets Fluch 2	94.95	Lucky Luke	94.95
Batman & Robin	94.95	N2O-Natural Adrenaline	94.95
Beyond the Beyond	99.95	NBA 98	89.95
Bio Freaks	84.95	NHL 98	89.95
Blast Radius	94.95	NHL Powerplay Hockey 98	94.95
Bleifuß 2	99.95	Need for Speed 3	94.95
Circuit Breakers	94.95	Parasite Eve	99.95
Colin McRae Rally	109.95	Populous - The 3rd Coming	99.95
Crash Bandicoot 1	49.95	Premiere Manager 98	94.95
Crash Bandicoot 2	94.95	Road Rash 3 D	94.95
Dreams	99.95	Sentinel Returns	94.95
Duke Raider	99.95	Tenchu jp	139.95
Dungeon Keeper	99.95	Tekken Platinum	49.95
Flottenmanöver	94.95	Tekken 3 US	119.95
Forsaken	94.95	Tomb Raider Platinum	49.95
Frankreich 98 Die WM	89.95	Tomb Raider 2	99.95
Gran Turismo	94.95	Treasures of the Deep	94.95
Ghost in the Shell	94.95	Vigilante 8	99.95
Jerry McGrath Supercross 98	109.95	Wayne Gretzky Hockey 98	89.95

**COMMAND & CONQUER**  
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG  
**94.95**

**Tekken 3**  
**us 119.95**

**NEU PSX CD-BOX**  
PSX-CD Archiv für 60 CD'S mit Beschritungsindex und automatischen Auswurf der CD's **49.95**

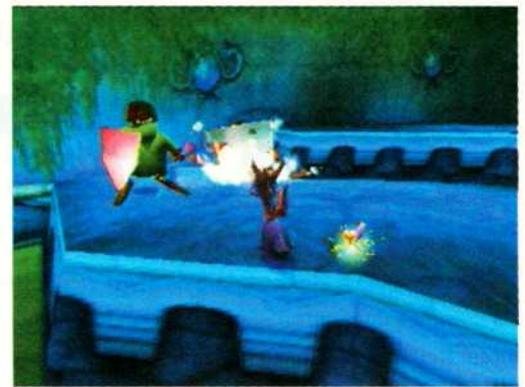
**RACING-PAKET**  
**FORMEL 1 PL. + V3 RACING WHEEL**  
Preissturz..... **169.95**



Im Fluglevel habt Ihr jeweils nur 30 Sekunden Zeit, um einen Auftrag, wie beispielsweise das Durchfliegen von acht Portalen, zu lösen



Mit der Schwebreaktion gelangt Ihr von einem hohen Punkt aus zu ansonsten unerreichbaren Plätzen



Manche Widersacher agieren auch mit Schutzschildern. In diesem Fall ist vor allem das Timing wichtig



Achtung! Dicke Widersacher bearbeiten Euch mit einer Keule, wenn Ihr nicht rechtzeitig per Seitenrolle ausweicht

PlayStation 3D-Jump & Run

# Spyro the Dragon

Während Grisu der Drache schon immer Feuerwehrmann werden wollte, hat SCEI's neuer Sympathieträger Spyro nur ein Ziel: Als neuer Videospiele-Serienstar den pummeligen Klempner Konkurrenz zu machen

Dieses Vorhaben ist mittelfristig natürlich nur schwer erreichbar, wobei die Startchancen allerdings recht gut sind, und das aus allerlei Gründen. Hinter dem Jump & Run-Projekt mit dem ehemaligen Arbeitstitel Pete stehen mit Mark Cerny von Universal Studios Interactive, verantwortlich für die Crash Bandicoot-Serie, und Insomniac (Disruptor) sehr erfahrene Programmierer, und SCEI fördert das Projekt zudem bevorzugt mit einer großzügigen Zeitvorgabe, mit der neuesten 3D-Engine und einem üppigen Marketing-Budget. In zwei Punkten kann Spyro dem dicken Klempner bereits jetzt schon Paroli bieten. Die famose 3D-Grafik

ist noch aufwendiger als die von Super Mario 64 und der Protagonist mindestens genauso niedlich. Der Vergleich mit Super Mario ist übrigens alles andere als abwegig, da der Spielverlauf viele Parallelen gegenüber Super Mario 64 aufweist. Wie bei der Jump & Run-Referenz geht es vorwiegend darum, pro Level eine vorgegebene Anzahl an Gegenständen einzusammeln, nämlich Drachen, um genau zu sein. Hintergrund: In einer Phantasiewelt hat der eifersüchtige Magier Gnorc the Gnasty kurzerhand die gesamte Drachen-Sippe in Kristallstatuen verwandelt, die Ihr nun in der Rolle von Spyro, dem einzigen Überbleibsel des einst stolzen

Clans, wieder befreien müßt. Allzu augenscheinlich sind die Mario-Anleihen, vor allem beim dramaturgisch klugen Levelaufbau. Ihr startet das Hüpf-Abenteuer auf einer großen Oberwelt, die sich aus mehreren Abschnitten zusammensetzt. Durch Portale gelangt Ihr zu den einzelnen Arealen, in denen Ihr in bewährter Manier Feinde per Laufattacke oder Feueratem außer Gefecht setzt, Drachen befreit sowie zahlreiche Kristalle einsammelt, die sich oftmals in Schatztruhen befinden. Um zu einem anderen Oberweltabschnitt mit neuen Levels zu gelangen, muß sich eine vorgegebene Anzahl an befreiten Drachen auf Eurem Konto befinden - das kennen wir doch irgendwo her...? Neben dem charmanten und sehr familienfreundlichen Grafikstil, bei dem vor allem die niedlich animierten Gegner immer wieder für einen Lacher gut sind, zählt auch die Steuerung zu den hervorstechenden Tu-

genden von Spyro. Mit dem Dual Shock Controller ausgerüstet, läßt sich der Feuerspucker optimal durch die technisch brillanten Polygonareale dirigieren, während Ihr mit der Kreis-Taste das nähere Umfeld studiert bzw. die Kamera blitzschnell justiert. Dem Sprungknopf kommt zudem eine doppelte Bedeutung zu. Drückt Ihr ihn während des Sprungs ein zweites Mal, setzt Spyro zur einer Schwebephase an. Diese Aktionsmöglichkeit sollte klug eingesetzt werden, damit Ihr auch scheinbar entlegene Plätze erforschen könnt. Spyro sieht somit exzellent aus, spielt sich lupenrein und bietet ein bewährtes Spielkonzept. Man muß allerdings hinzufügen, daß den Programmierern bislang bis auf permanentes Einsammeln keine weiteren Überraschungselemente eingefallen sind, vielleicht ein Tribut an die jüngeren Videospiele, die mit diesem Hopsler ebenfalls erreicht werden sollen. (Ulf)



Mit der Kreis-Taste erkundet Ihr nicht nur in aller Ruhe die nähere Umgebung, sondern Ihr erhaltet auch den optimalen Eindruck über die grafische Klasse dieses 3D-Hopsers



Feige Diebe erschrecken sich, sobald Ihr Euch ihnen nähert. Diese Gesellen tragen oftmals besondere Kristalle mit sich, die Euch ein Extraleben einbringen

Hersteller: Insomniac/SCEA Erscheint: Oktober Muster von: SCEG Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Technisch brillanter 3D-Hüpfer mit Knuddel-Optik und unkompliziertem Spielverlauf

PlayStation Shoot 'em Up

# Frenzy!

Wer sich gerne in einem altmodischen Doppeldecker durch feindüberfüllte Polygonschluchten ballert, darf sich im Spätsommer auf diese Scheibe freuen

Völlig im Comic-Stil gehalten, präsentiert sich das neue Werk aus dem Hause SCI, bei dem es sich nach Aussage der Programmierer um ein skurril albernes Shoot 'em Up handeln wird. Der Spieler übernimmt hierbei die



Die Feindanzahl ist schon jetzt beachtlich, und die Palette reicht von Flugzeugen über einen T-Rex bis hin zu Raketen, die als Bäume getarnt wurden

Rolle eines noch namenlosen Piloten, der sich in einem Doppeldecker des ersten Weltkrieges dem durchtriebenen Baron von Finsternis und seiner selbstgebastelten Armee entgegenstellt. Mit völliger Bewegungsfreiheit ausgestattet und an keine Missionsziele gebunden, werdet Ihr zum Teil verwinkelte, canyonähnliche Levels durchforsten und Euch dabei gegen eine Übermacht an Feinden behaupten müssen. Als Bewaffnung dient zum einen das Bord-MG sowie Vögel als Raketen (ja, Ihr habt richtig gelesen). Weiterhin sollte der Spieler immer ein Auge auf die Tankanzeige des Doppeldeckers werfen, denn falls



Dieser See dient dem finsternen Baron so lange als Energiequelle, bis die Strommasten von Euch zerstört worden sind. Links unten attackiert Euch ein schwimmendes Auge

Ihr nicht vor deren Ablauf eine feindliche Tankanlage sichtet und zerstört, gräbt sich der Flieger unweigerlich in den Boden. Erschwerend kommt hinzu, daß pro Level wahrscheinlich ein bis zwei Zwischen- und ein Endgegner den Weg zum Hauptquartier des Barons versperren werden, ohne deren Vernichtung ein Erreichen des Levelausgangs nicht möglich sein wird. (Georg)

Hersteller: SCI/Funsoft  
Erscheint: August  
Muster von: Funsoft  
Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

durchschnittlich

Sehr humorvoll gestaltetes Gameplay, das innovative Ideen leider noch vermissen läßt

## GAME BUSTER

Tausende Game Buster Codes zu über 320 PlayStation Spielen!

## CODEPOWER

DIE ULTIMATIVE SAMMLUNG FÜR DEINEN GAME BUSTER NUR 19,80 DM

## LÖSUNGSSHEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM (wenn nicht anders angegeben!)

Abes Odyssee	Final Fantasy 7	Stadt d. v. Kinder
Alien Trilogy	Fade to Black	Syndicate Wars
Alone i. t. Dark	G-Police	The Note
Ark of Time	Gex 3D / Rayman	Tomb Raider 1 oder 2
Baphomets Fluch 1&2	Hercs Adventure	Turok (N64)
Blazing Dragons	Kings Field	Vandal Hearts
Broken Helix	Legacy of Kain	War Hammer
Casper	MDK	Warcraft 2
Castlevania	Myst	Wing Commander 3&4
Chronicles of the Sword	Nightmare Creatures	Wild Arms
Clock Tower	One	X-Com oder Z
Command & Conq. 1		Lösungsbücher in Farbe:
Command & Conq. 2		Breath of Fire 3 - 24,95*
D oder Diablo	noch erhältlich	Deathrap Dungeon - 19,95
Discworld 1&2	Riven - Myst 2	Final Fantasy 7 - 29,80
Excalibur	Suikoden	Tomb Raider 1 - 19,95
		Tomb Raider 2 - 19,95

## ZUBEHÖR:

1MB MEMORY 25 DM (Viele verschiedene Farben)	8MB MEMORY 35 DM (Viele verschiedene Farben)
24MB MEMORY 55 DM (Viele verschiedene Farben)	JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben)
X-PLORER 89,- DM (Die Game Buster Alternative)	RGB + AUDIO 25 DM (Sound Sound Sound)
LIGHTGUN 39,- DM (Pointer f. Lightgun 45,- DM)	LINKKABEL 19,- DM (Mehr Spaß beim Spielen)
PADVERLÄNG. 19 DM (2 Meter)	PAL-BOOSTER 45 DM (NTSC -> PAL)

**GAME BUSTER INKL. CODEPOWER 99,- DM**

**DUAL SHOCK PAD 39,- DM**  
(Transparent Look & Super Shock)

## PLAYSTATION CHEATPOWER

Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!

# #3

DIE DRITTE AUSGABE MIT TOP AKTUELLEN CHEATS & TRICKS NUR 14,80 DM

CDG MEDIA TEL. BESTELLANNAHME Mo-Fr. 08-21 Uhr & Sa. 08-14 Uhr FAX: 04131/

A. d. Sandbergen 5 21337 Lüneburg www.spieleloesungen.de **04131 / 850610** 850620 Händleranfragen erwünscht

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM - Ab 6 Heften/Zubehör-Artikel liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

PlayStation Shoot 'em Up

# Colony Wars: Vengeance



Size does matter. Der Werbeslogan von Godzilla entspricht anscheinend auch den Vorstellungen der Programmierer von Colony Wars: Vengeance. Hier der Vergleich zwischen einem relativ kleinen Transportschiff und Eurem Jäger

Noch bessere Grafik, noch mehr Action und noch mehr Story - Die Fortsetzung des epischen Weltraumdramas soll den Vorgänger nicht nur in technischer Hinsicht um ein Vielfaches überflügeln, sondern auch spielerisch neue Akzente setzen

Mit über 70 Missionen und sechs verschiedenen Lösungswegen hatte die Spaceopera Colony Wars quantitativ viel zu bieten. Auch qualitativ war das Weltraumgeballere anspruchsvoll in Szene gesetzt worden. Die Steuerung glänzte durch eine einfache Handhabung, und mit der Analog-Unterstützung flogen die heimischen Weltraumjockeys flott durch die Weiten des Alls. Die Grafik überzeugte zudem nicht nur in den gerenderten Zwischensequenzen exzellent, sondern auch während der Missionen. Eigentlich die besten Voraussetzungen für einen Top-Seller, vor allem in einer Zeit, wo der Großteil der germanischen Nation im SciFi-Fieber lag. Jedoch wurde Colony Wars in Deutschland nur 65000mal verkauft. Eigentlich nicht

schlecht. Denkt man jedoch an die Stückzahlen von Formel 1 oder Tomb Raider II (beide über 250.000), liegt der Titel weit abgeschlagen. Dennoch erfüllten sich die Erwartungen bei Psygnosis, und man ging mit neuem

sprungportal zum Sonnensystem geschlossen hatten, waren die dortigen Bewohner wegen der fehlenden Ressourcen aus den Kolonien eigentlich verdammt zu sterben. Neid, Mißgunst und Anarchie waren das Bild der letz-

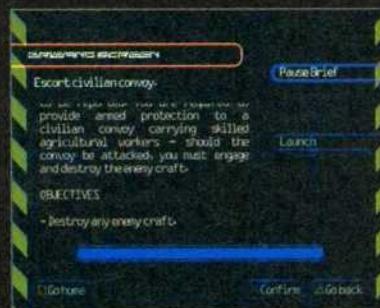
und die Navy ist bereit, den Kampf gegen die Liga aufzunehmen. Ihr seid ein junger Rekrut, der es allen beweisen will und mit viel Ehrgeiz gegen die feindlichen Streitkräfte kämpft. Gegenüber dem Vorgänger hat sich nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch einiges an der intergalaktischen Front getan. Colony Wars: Vengeance entführt Euch in die Tiefen des Weltalls und in die Atmosphäre von einzelnen Planeten. Hier gilt es nicht nur feindliche Lufteinheiten vom Himmel zu holen, sondern auch die Bodentruppen der Liga zu vernichten. Dazu gehören neben stationären Geschützen und großen Anlagen auch waffenstrotzende Roboter, wie z.B. eine überdimensionale Mechspinne, die

**„Wieder sorgen über 70 Missionen und Verzweigungen in der Story für Dauermotivation“**

Elan an die Produktion der Fortsetzung. Am Ende des ersten Teils konnten sich die rebellierenden Welten der Liga von der tyrannischen Herrschaft der Navy befreien. Nachdem die Militäreinheiten der Liga das Hyper-

ten Jahrzehnte, bis ein geheimnisvoller Führer auf die Bühne der Menschheit tritt. Dieser vereint die streitenden Gruppierungen und sorgt für den Wiederaufbau der Navyflotte. Es sind nun rund 100 Jahre ins Land gezogen,

Jedoch wurde Colony Wars in Deutschland nur 65000mal verkauft. Eigentlich nicht



Das Missionbriefing ist noch sehr einfach gehalten. Nur ein scrollender Text und eine weibliche Stimme erklären Euch, was in der Mission zu tun ist



Während der Missionen bekommt Ihr von Euren eigenen Streitkräften manchmal neue Missionsziele vorgeschrieben



Die Zielhilfe (siehe Pfeil) sorgt bei Colony Wars: Vengeance dafür, daß auch Anfänger die Schlacht im All bestehen können



Der feindliche Jäger ist direkt voraus. Ein gezieltes Laserfeuer wird ihn in die ewigen Jagdgründe schicken



Die Routinen beim Kampf auf den Planeten sind noch nicht vollständig angeglichen. Auf jeden Fall ist dies eine gute Erweiterung der Spielmöglichkeiten



Der Spinnenmech ist nicht nur stark gepanzert, sondern verfügt auch über ein großes Waffenarsenal. Zum Glück ist er ein langsames und großes Ziel

um ein Vielfaches größer ist als Euer Luft- bzw. Raumjäger. Die Devise „Size does matter“ paßt nicht nur zum Remake von Godzilla, sondern auch zum zweiten Teil von Colony Wars. Die Großraumschiffe der Liga und der Navy sind um einiges größer geraten und auch noch detaillierter gestaltet worden. Wenn sich nun ein halbes Dutzend dieser Metallkolosse mit großkalibrigen Lasern und zerstörerischen Torpedos gegenseitig den Schneid abkaufen, fühlt man sich als

Pilot eines Jägers ganz schön winzig. Mittendrin in diesem Schlagabtausch müßt Ihr auch noch nahe an die Zer-

**„Röhrende und spektakuläre Explosionen lassen den Bildschirm und die Lautsprecher beben“**

störer und Kreuzer heranfliegen und mit Euren Anti-Schild-Waffen die Vorarbeit zur endgültigen Vernichtung leisten. Explodiert so ein Koloß, dann

gilt es, schnell das Weite zu suchen, denn die Explosion und die umherfliegenden Teile können Euer Schiff

beschädigen. Selbst wenn Ihr aus der Gefahrenzone seid, bekommt Ihr den Todeskampf der Schiffe mit, so groß sind die Explosionen. Sogar mit so

vielen Objekten ist die Framerate bei der vorliegenden Version immer noch angenehm hoch, so daß die Weltraumaction kaum ins Stocken gerät. Eine weitere Verbesserung ist an den minutenlangen Zwischensequenzen vorgenommen worden. Wieder in einer bestechenden Qualität werden nun einzelne Charaktere in den Vordergrund gerückt, damit der Spieler noch tiefer in das Geschehen involviert wird. Über 26 dieser gerenderten Sequenzen sollen in Colony Wars: Vengeance enthalten sein. (Georg)



Drei Perspektiven hat auch der zweite Teil zu bieten. Hier die opulenteren von zwei Innenperspektiven



Obwohl viele Großkampfschiffe sich im All befinden, geht die CPU kaum in die Knie



Die Einzelteile des feindlichen Zerstörers treiben langsam durchs All und verglühen in der Atmosphäre eines Planeten



Nicht nur die Explosionen, sondern auch der Einsatz der Waffen wird spektakulär in Szene gesetzt



Mit vollem Speed und heißlaufenden Geschützen direkt auf den feindlichen Zerstörer zu. Zum Glück sind dessen Schilde vernichtet, so daß sich die Treffer tief in die Metallhülle fressen

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

**FIRST LOOK**

super

Komplett durchgestylt und mit der Vielfalt des ersten Teils wird Colony Wars: Vengeance einer der Top-Titel in diesem Weihnachtsgeschäft



Bewährte Power Ups, zum Beispiel der Auto-Pilot, finden erneut Verwendung



Neue grafische Details gibt es zuhauf. Beispielsweise verläßt der Pilot einen zerstörten Anti-Schwerkraftgleiter per Schleudersitz



Der Einsatz der Waffen spielt bei der N64-Version nicht nur eine größere Rolle, sondern ist in einigen Spielmodi sogar absolute Pflicht



Sämtliche Rundkurse bieten eine völlig neuartige Streckenführung



## Nintendo 64 Rennspiel Wipeout 64

Psygnosis nutzte das Nintendo-Debüt ihres futuristischen Racers nicht nur für eine technische Generalüberholung, sondern auch für allerlei spieltechnisches Feintuning

Selten wurde die Ankündigung eines N64-Titels mit derart großem Aufsehen bedacht wie Wipeout 64. Dabei ist nicht der Titel das Spektakuläre, sondern die Firma selbst. Schließlich galt und gilt der ehemalige SCEI-Konzern noch immer als einer der wichtigsten PlayStation-Softwarelieferanten überhaupt. Das hohe Ansehen des britischen Softwarehauses veranlaßte Nintendo sogar, auf der letztjährigen E3 ihre Allzweckwaffe Miyamoto höchstpersönlich vorbeizuschicken, um einen Vertrag auszuhandeln, und es sollte



Durch das Überfahren von Power Up-Feldern rüstet Ihr Euren Gleiter wie gewohnt mit allerlei Extras auf



Das Luftbremsen ist durch eine neue Animation sogar optisch sichtbar

sich gelohnt haben. Bei ihrem allerersten N64-Projekt überhaupt handelt es sich um eine Wipeout-Version, die zwar nahezu vollständig auf der PlayStation-Version basiert, im Detail jedoch sehr interessante neue Ansätze bietet. Wie bereits erwähnt blieb das spielerische Grundgerüst nahezu unversehrt erhalten. Bei rasanten Rennen mit Anti-Schwerkraftgleitern kommt es nicht nur auf fahrerisches Geschick an, sondern auch auf den taktisch klugen Einsatz der Waffensysteme. Beim letzten Punkt kommen wir auch schon zu der ersten Neuheit. Jeder Rennstall (Feisar, AG Systems Auricom, Qirex sowie erspielbar Piranha II) verfügt über ein individuelles Waffensystem, das man durch ein Überfahren eines Power-Up-Feldes erhascht. Das Team AG Systems ver-

fügt beispielsweise über eine fiese Waffe, durch die man dem angelockten Gegner die Hälfte seines Schutzschildes rauben kann. Gefahren wird wie gewohnt in insgesamt vier Rennklassen: Vector, Venom, Rapier und Phantom mit jeweils 15 zunehmend aggressiven AI-Konkurrenten. Die Streckenvielfalt beschränkt sich momentan auf sechs Rundkurse, die sich zwar thematisch an den beiden PlayStation-Versionen anlehnen, jedoch eine völlig neue Streckenführung bieten. Interessante Veränderungen gibt es vor allem bei den Spielmodi, die sich zunächst einmal in die Bereiche Arcade und Challenge aufsplitten. Im Arcade-Modus wird in unkomplizierter Checkpoint-Manier gefahren. Ferner kann man sich hier mit bis zu drei weiteren Mitstreitern in einem speziellen Tur-

niermodus austoben, bei dem die errungenen Plazierungen und zerstörte Konkurrenten WM-Punkte ergeben. Wie bei den Spielhallenautomaten können Mitspieler bei diesem Turnier jederzeit einsteigen. Im Challenge-Modus hingegen kommen Solisten auf ihre Kosten. Hier gilt es wie gehabt, auf allen sechs Strecken siegreich zu sein, um einen neuen Spielmodus zu erhalten. Der Clou: es gibt drei unterschiedliche Spielvariationen, die jeweils andere Aufgaben bieten: normales Rennen, Time Trial (ohne Waffen und Gegner) sowie der sogenannte Weapon-Challenge, bei dem Ihr eine vorgegebene Anzahl von Gegnern zerstören müßt. (Ulf)

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **13. November** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**



Ein besonders dickes Plus der N64-Version sind die umfangreichen Multiplayer-Optionen, bei denen Ihr in einem Turniermodus mit WM-Punkten um die Meisterschaft kämpfen könnt. Auch zu spät gekommene Freunde können hier jederzeit einsteigen



# Playcom

Internet-eMail  
info@playcom.de

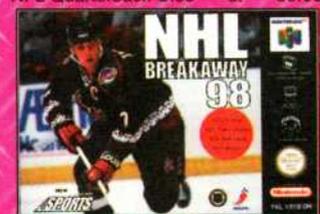
## Nintendo 64



Banjo & Kazoole	dt	94.00
Bust a Move 2	dt	99.99
Chameleon Twist	dt	99.99
Clayfighter 63 1/3	dt	49.99
Cruis'n World	dt	94.00
Extreme G	dt	94.99
F1 Pole Position	dt	124.99
F1 Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99



Forsaken	dt	109.99
Frankreich WM 98	dt	119.99
GT 64 Championship	dt	119.00
Lamborghini 64	dt	89.00
Mission Impossible	dt	139.00
NBA Courtside	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	119.99
NFL Quarterback C.98	dt	99.00



NHL Breakaway 98	dt	94.99
Rampage World Tour	dt	134.99
San Francisco Rush	uk	119.00
Snowboard Kids	dt	89.00
Turok	dt	94.99
Turok	uk	94.99
Turok 2	dt	119.99
Virtual Chess	dt	119.99



Wetrix	dt	109.99
WWF Warzone	dt	109.00

### Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Banjo & Kazoole Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	104.99
Joypad schwarz	dt	49.99
Lenkrod Mad Catz	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	59.99
Memory Card 5 Meg	dt	64.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	289.00
Power Flash N64	dt	99.00
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99



Bestell ☎ 0180-5 211 220

Fax 0180-5 211 240



Info ☎ 0662-44 01 44

Fax 0662-44 01 44 14

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

## Kostenlos !



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

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

Frankreich WM 98 dt 89.99



Golden Goal	dt	89.00
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Heart of Darkness	dt	94.99
Lands of Lore 2	dt	99.00
Point Blank	dt	79.99
Point Blank inkl.Gco	dt	154.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Riven	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt	89.00
Supercross 98 J.McG.	dt	89.99
Tekken 3	dt	99.00
Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Treasures of t.Deep	dt	84.99
Turok	dt	89.00
Vigilante 3	dt	89.00
Viper	dt	89.00
War Games	dt	89.99
World Leag.Soccer 98	dt	79.00

### Sonderangebote

Broken Helix	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Casper	dt	39.00
Command & Conquer 1	dt	49.00
MDK	dt	44.99
Nagano Olympics W.98	dt	49.00
Olympic Games	dt	49.00
Pitball	dt	29.95
Powerboat Racing	dt	49.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	39.00
Tokyo Highway Battle	dt	39.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

### Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39.99
Antennenkabel Neu	dt	29.99
Dual Shock Joypad	dt	54.00
Eraser Light Gun	dt	69.99
Joypad Sony grau	dt	39.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX 1Meg	dt	24.99
Memory Card 2 Meg	dt	39.00
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card Grün	dt	36.99
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
Scorpion-Gun Pistole	dt	79.99
Sony PSX mit 2 Pads	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	323.00
Sony PSX+Dual Shock	dt	289.00
Verlängerung Joypad	dt	14.99
Video CD MPEG Karte	dt	199.00
X-Ploder	dt	84.99

Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99
Universal Adapter PP	uk	79.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

## Gameboy

Bust a Move 2	dt	39.99
Bust a Move 3	dt	49.00
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	dt	59.99
Mario's Picross	dt	44.00
Matthias Sammer Soc.	dt	49.99
Mega Man 2	dt	29.00
Super Mario Land 1	dt	39.99
Super Mario Land 4	dt	64.99
Turok	dt	39.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Wave Race	dt	29.00
World Cup 98	dt	59.99
WWF Warzone	dt	49.00

### Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
Game Boy Camera Rot	dt	99.00
GB Pocket Netzteil	dt	19.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Game Buster	dt	64.00
Licht & Lupe GB	dt	19.00

## Saturn

Blazing Dragons	dt	44.99
Fifa Soccer 97	dt	69.99
NHL Hockey 97	dt	49.99
Return Fire	dt	79.99
Shining Force 3	dt	89.00
Streetfighter Collec.	dt	89.00
Tunnel B1	dt	44.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
World League Soccer	dt	84.99

### Sonderangebote

Blam Machine Head	dt	14.99
Crime Wave-Voll Ver.	dt	14.99
Fifa Soccer 96	dt	29.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Johnny Bazookatone	dt	19.00

NBA Jam Tournament	dt	29.99
Olympic Soccer	dt	14.99
Parodius Deluxe	dt	19.99
Primal Rage	dt	39.99
Revolution X	dt	19.99
Robopit	dt	19.99
Starfighter 3000	dt	14.99
Tempest 2000	dt	29.99
Virtua Racing	dt	34.99
Virtual Golf	dt	14.99

### Zubehör

Action Replay Saturn	dt	69.99
----------------------	----	-------

## Sony PSX

Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
Batman & Robin	dt	89.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	114.99
Bust a Move 3	dt	59.99
Cardinal Syn	dt	79.99
Circuit Breakers	dt	89.00



Colin Mc Rae Rally	dt	94.00
Crime Killer	dt	79.99



CyBall Zone	dt	89.99
Dead or Alive	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
Forsaken	dt	79.99

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

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

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an. Mit \* gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

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

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Theresienstr. 152, 80333 München

Preise variieren.



Das Polygon-Cockpit sieht erstaunlich realistisch aus. Besonders erfreulich: Die Hände fallen nicht durch Ecken und Kanten unangenehm auf



Der Splitscreen kann wahlweise horizontal oder vertikal eingestellt werden



Der traditionsreiche Monaco-Circuit bietet die mit Abstand abwechslungsreichste und aufwendigste Grafik

Nintendo 64 Rennspiel

# F1 World Grand Prix



telligente Verhalten der computer-gesteuerten Boliden ist hingegen noch mit einem kleinen Fragezeichen versehen. Sollte aber die Spielbarkeit einigermaßen mit der Grafik

Schritt halten können, dürfen sich N64-Besitzer auf ein wahres Formel 1-Fest freuen, das sogar Psygnosis' renommierte Formel 1-Simulation in die Schranken weisen könnte und nur 99,- DM kosten wird. (Ulf)



Als Frentzen noch Vizeweltmeister war: Die Fahrer und Teams beruhen allesamt auf der 97er Saison

Hersteller: Paradigm/Nintendo  
Erscheint: August  
Muster von: Nintendo  
Umsetzungen geplant: keine

Während die PlayStation-User sehnsüchtig auf Formel 1 '98 warten, wird dank Paradigm auf dem 64-Bitter die Videospiele-Formel 1 bereits im August eingeläutet

Gute Rennspiele sind auf dem Nintendo 64 immer noch rar. Vor allem bei den besonders beliebten Formel 1-Simulationen sieht es, abgesehen von dem eher mittelprächtigen F1 Pole Position, momentan mau aus. Doch das dürfte sich ab dem August schlagartig ändern, denn kein geringeres Programmiererteam als Paradigm (Pilotwings 64) kümmert sich um die Umsetzung einer kompetenten Simulation um Schumi & Co. Die vielleicht einzige schlechte Nachricht gleich vorweg: Das Modul beruht auf der vergangenen 97er Saison und nicht auf der laufenden. Ein Manko, das die Designer jedoch auch zu ihren Gunsten gemünzt haben. So könnt Ihr ähnlich wie bei International Superstar Soccer in einem Szenario-Modus

besondere Herausforderungen erleben. Fiktives Beispiel: Ihr werdet in folgende Situation versetzt: Monaco, 34. Runde. Ihr liegt mit Schumacher in Führung, müßt jedoch im Gegensatz zur Konkurrenz noch einmal in die Pit Lane fahren. Nun liegt es an Euch, aus dieser Situation das Optimum herauszuholen. Nachdem Ihr ein Szenario absolviert habt, wird Euch anschließend übrigens erklärt, wie sich die Situation in Wirklichkeit zugetragen hat - lehrreich und sehr spannend zugleich, da man oftmals nur mit einer ganz bestimmten Taktik zum Ziel kommt. Ansonsten kann man in den konventionellen Spielmodi allein oder zu zweit gleichzeitig Bestzeiten erfahren oder im Saisonmodus nach dem WM-Titel greifen.

Wie die Profis werdet Ihr wie die Telemetriewerte aus, nehmt umfassende Werkeinstellungen am Wagen vor und dreht auf den Circuits zunächst Eure Trainingsrunden, bevor es um WM-Punkte geht. Wer es lieber entspannter mag, darf sich im Broadcast gemütlich zurücklegen und einen kompletten Lauf im TV-Stil genießen. Neben der Optionsgewalt fällt außerdem die exzellente Grafik sehr positiv auf. Die hochauflösende Grafik bietet - endlich! - sehr viele Details, kaum Pseudo-Nebeffekte sowie ein butterweiches Scrolling. Der Detailreichtum geht so weit, daß man beim langsamen Fahren auf den Reifen sogar den Herstellerschriftzug lesen kann. Das endgültige Fahrgefühl (Rumble Pak unterstützt) und das in-

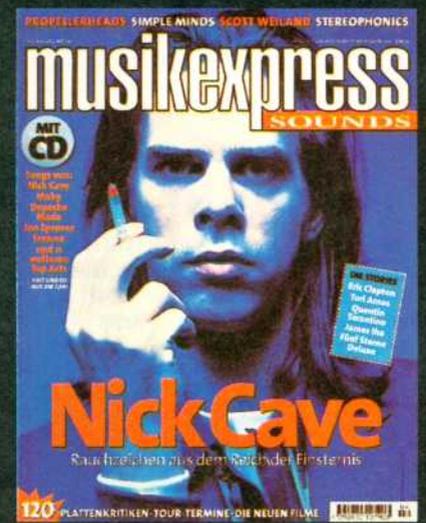
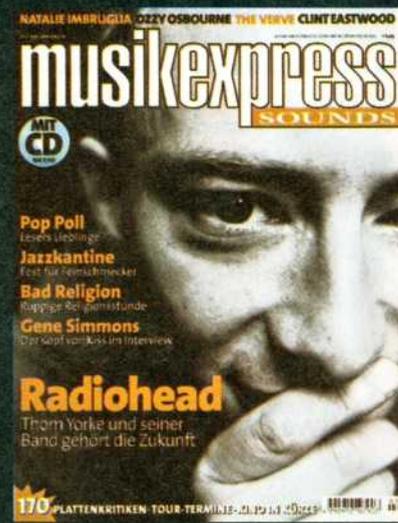
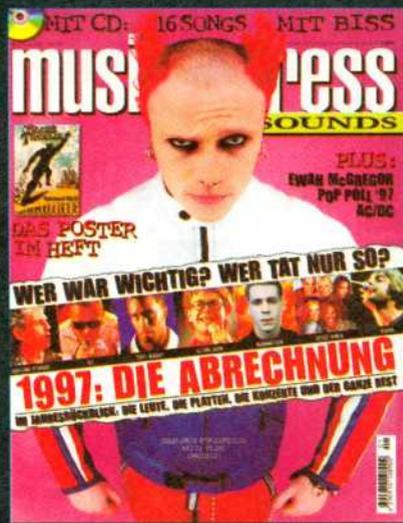


Drei Rückspiegel stehen zur Auswahl, der direkte sowie der linke und rechte Schulterblick per L- und R-Taste



Auf dem höchsten Realismuslevel haben allerdings selbst kleinere Karambolagen gravierende Auswirkungen auf das Fahrverhalten

# DAS HEFT ZUM HÖREN



**musikexpress** MIT CD NUR 7,90 MARK!

PlayStation Shoot 'em Up

## Tiny Tank

Klein, gelb und einfach nett. Mit diesen Charakteristika ist der kleine Spielzeugpanzer Tiny Tank das perfekte Maskottchen für einen Werbefeldzug des Militärs. Keine menschlichen Soldaten sollen für einen irrsinnigen Krieg gewonnen werden, sondern Finanzmittel für den Aufbau einer zentralgesteuerten Roboterarmee. Das zuständige Elektronikgroßhirn will sich aber dem Joch seiner menschlichen Vorgesetzten entziehen und rebelliert. Um den Untergang der Menschheit zu verhindern, muß nun Tiny Tank in den Kampf ziehen. Ein großes Waffenar-



senal wird Euch gegen die 25 verschiedenen Gegner bestens helfen. Diese reichen von Robotern bis zu großkalibrigen Abwehranlagen. In den rund zwölf verschiedenen Levels müßt Ihr nicht nur ballern, sondern auch strategisch vorgehen. Dabei unterstützen Euch Spionagesatelliten, Karten und andere Informationsquellen, wie z.B. ein PC-Terminal. (Georg)

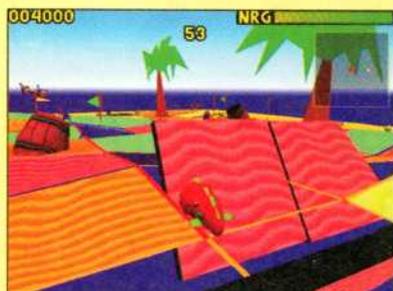
PlayStation Geschicklichkeit

## Wired!

Qubert, Pac Man, Tetris - das US-Softwarehaus zitiert bei diesem Denk/Geschicklichkeitsspiel nahezu alle Klassiker des Genres. Der Spielgattung entsprechend ist das Prinzip äußerst simpel. Auf einem in Quadrate unterteil-



ten Areal zieht Ihr mit einem undefinierbaren Comic-Wesen Eure Runden, um sämtliche Quadrate komplett einzufärben. Färbt Ihr einen Würfel ein, ploppen allerlei hilfreiche Power Ups hervor, die das (Über-)Leben leichter machen. Erwartungsgemäß wollen Euch nämlich allerlei andere Kriechtiere (über 50 verschiedene) einen Strich durch die Rechnung machen. Solisten kämpfen sich durch insgesamt zehn unterschiedliche Welten mit jeweils zahlreichen Levels hindurch (Wilder Westen, 70er Jahre Disco, Weltraum u.a.), während der Multiplayer-Modus bis zu vier Gleichgesinnte zu fröhlichen Wettkämpfen einlädt.



PlayStation Rennspiel

# Rally de Africa

Mit Rally de Africa deutet sich ein weiteres Renn-Highlight für unsere gute alte PlayStation an

Rallye-Titel gibt es wirklich mehr als genug auf der PlayStation. Mit Colin McRae Rally, V-Rally und Tommi Mäkinen Rally haben sich die Programmierer von Prism Arts einen wirklich hart umkämpften Sektors ausgesucht. Wie der Titel schon sagt,

müßt Ihr über die Pisten Afrikas mit 14 verschiedenen Vehikeln düsen, die unterschiedlicher nicht sein könnten. So stehen Euch beispielsweise ein VW Bus, ein Peugeot 306 Maxi oder ein alter Simca zur Verfügung. Die Locations sollen sich dabei sehr unter-



In Prism Arts Rally-Spektakel gilt es, die unterschiedlichsten Locations, wie Gebirgszüge, Wüste oder Sumpfgebiete, zu durchqueren



Im Gegensatz zu Colin McRae Rally werden in Rally de Africa auch spannende Duelle gegen die virtuellen Gegner möglich sein



Ob das Rennspiel den Weg nach Deutschland finden wird, ist noch sehr ungewiß

schiedlich gestalten: Ihr tretet in drei unterschiedlichen Klassen auf Sandpisten, in Sumpfgebieten oder auf schwindelerregenden Gebirgspässen gegen 12 Kontrahenten an. Natürlich könnt Ihr in diesem Rennspektakel auch Abkürzungen benutzen, die Euch den Weg an die Spitze sichern. Ob das Dual-Shock-kompatible Rennspektakel den Weg nach Deutschland finden wird, ist noch nicht bekannt. (Georg)

Hersteller: Prism Arts Erscheint: September (Japan) Muster von: Prism Arts Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Rennspiel

# TOCA 2

Allwöchentlich kann der Tourenwagen-Fan im DSF die nervenaufreibende Betätigung der Rennfahrer beobachten. In TOCA 2 dürft Ihr den Pisten-Helden nun nacheifern

Rennspiele sind auch weiterhin das täglich Brot von Codemasters. Bei der Fortsetzung ihrer englischen Tourenwagen-Simulation

soll sich laut Hersteller eine Menge verändern. Die Grafik beruht auf einer neuen 3D-Engine, die wesentlich mehr Details zulassen soll. Bei



Eine neue Grafik-Engine mit deutlich mehr Details soll die virtuelle Pistenhatz noch authentischer erscheinen lassen



In Codemasters neuem Rennspektakel könnt Ihr mit den aktuellen Rennkisten der diesjährigen Saison über die Pisten donnern

den Rennstrecken wird sich die Anzahl gleich verdoppeln. Die wesentlichen Verbesserungen liegen jedoch im Bereich der AI und Strategie. So sollen die CPU-Wagen nicht mehr durch dubiose Tricks, sondern durch gewitzte Boxenstrategien auffallen. Genau in diesem Punkt seid auch Ihr gefordert. Der Rennverlauf wurde diesmal so ausgelegt, daß Ihr nur mit einer ausgetüftelten Boxenstop-Taktik das Ziel vor der restlichen Konkurrenz erreichen werdet. Bei den abgebildeten Fotos handelt es sich noch um gerenderte PC-Bilder.

Hersteller: Codemasters Erscheint: 18. November Muster von: Codemasters Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Flipper

# Addiction Pinball

Das aus Amiga-Zeiten noch bestens bekannte Programmiererteam von Team 17 lädt Euch zu einer Runde am virtuellen Flippertisch ein

Die Herren Stefan Boberg und Tony Senghore von Team 17 haben es sich zum Ziel gesetzt, eine kompromißlose Flipper-Simulation zu programmieren. Nach stundenlangen Untersuchungen am

„lebenden Objekt“ wurde die präzise Ballphysik entwickelt. Für die HiRes-Render-Grafik verwendeten die Macher mit der SGI Workstation und dem Alias Power Animator nur feinstes Equipment, um ein

beinahe photorealistisches Ergebnis zu erzielen. Zur Wahl stehen zwei Flippertische namens Rally und Worms, die jeweils mit über 150 Animationen und unzähligen FMV-Sequenzen im Display aufwarten. Neben den bekannten Flipper-Elementen, wie Lanes, Holes und Bumper, hat man die Möglichkeit, bei einem sechsfachen Multi-ball unterhaltsame Hektik aufkommen zu lassen. (Ulf)



Die HiRes-Render-Grafik überzeugt durch die originalgetreue Detailvielfalt



In Addiction Pinball habt Ihr die Auswahl zwischen zwei sehr unterschiedlichen Flippertischen

Hersteller: Team 17 Erscheint: Oktober  
Muster von: Team 17  
Umsetzungen geplant: keine

Nintendo 64 Shoot 'em Up

# Rouge Squadron

Das neueste Krieg-der-Sterne-Abenteuer spielt sich ausschließlich in den Wolken ab

Die ehemaligen kölnen Vorzeige-programmierer Factor 5 arbeiten derzeit mit Hochdruck an der neuesten Krieg-der-Sterne-Saga Rouge Squadron, dessen Story vage auf einem gleichnamigen Buch beruht. Ihr schlüpft bei dieser reinrasigen Luftschlacht wahlweise in die Rolle von Luke Skywalker, Wedge oder Dack, dem unglücklichen Co-Piloten von Luke, der bei dem Film „Das Emperium schlägt zurück“ auf tragische Art und Weise ums Leben gekommen ist. Das Spielprinzip ist gegenüber Shadow of the Empire stark vereinfacht worden. Statt wie

bei Shadow of the Empire das Genre mehrfach zu wechseln, handelt es sich diesmal um einen 100%igen Raumschiff-Shooter. Wahlweise im Cockpit eines X-Wing, Y-Wing, A-Wing oder des neuen V-Wing düst Ihr stets auf Grashalmhöhe über diverse Planetenoberflächen, um AT ATs oder imperialen Stellungen Saures zu geben. Es gibt somit keinerlei Weltraumgefechte. Die Auswahl der Flugschüssel hat eine taktische Bedeutung, da jedes Raumschiff über unterschiedliche Fähigkeiten verfügt. Während der X-Wing beispielsweise der beste All-



Der bekannte X-Wing ist der Allrounder unter den insgesamt vier Flugleitern



Auch spannende Kämpfe gegen AT ATs sind wieder mit von der Partie

rounder ist, zeichnet sich der Y-Wing durch eine stärkere Bewaffnung aus. Die technische Seite fällt durch ein sauberes und flottes Scrolling sowie durch streckenweise bildschirmfüllende Explosionen auf, während das Kampfgeschehen durch einen orchestralen Hammer-sound stilgerecht untermalt wird. Bis Ende des Jahres müssen wir uns noch gedulden. (Ulf)

Hersteller: Factor 5/Lucas Arts Erscheint: Winter '98  
Muster von: Lucas Arts  
Umsetzungen geplant: keine



Die Luftgefechte finden stets über Planetenoberflächen statt



Ein Tie Fighter weniger: Bei fast allen Kämpfe fliegt Ihr quasi unter einer Käseglocke

PlayStation Rennspiel/1 - 2 Spieler

# Dead in the Water

Die amerikanische Softwareschmiede ASC Games sorgt für weiteren Nachschub an brachialen Rennspielen. Mit Dead in the Water wird die actiongeladene Mischung aus Rennspiel und Shoot 'em Up, wie man sie von Twisted Metal oder Vigilante 8 her kennt, in das kühle Naß verlegt. Mittels hochgezüchteter Motorboote wird nicht nur um die beste Rundenzeit und Platzierung gefightet, sondern es tobt ein martialer Krieg zur See. Wie gewohnt werden unterschiedliche Waffen, z.B. Granaten, Raketen oder MGs, die Stimmung wieder anheizen. Des weiteren werdet Ihr auf der Pi-

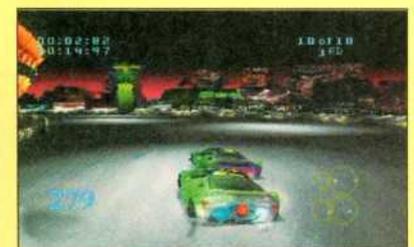


ste verschiedene Pick-Ups, wie Turbo-Boost oder Unsichtbarkeit, aufnehmen können, mit denen Ihr der Konkurrenz immer wieder eins auswischt. Jedes Boot und sein Fahrer haben unterschiedliche Eigenschaften und Werte, die jeweils einen neuen Fahrstil für Euch bereithalten. Die Endversion soll neben der analogen Kontrolle auch die Dual-Shock-Eigenschaft unterstützen. (Georg)

PlayStation Rennspiel/1 - 2 Spieler

# Jeff Gordon Racing

Wer träumt nicht davon, mit mehr als 350 km/h über virtuelle Pisten zu brettern? Am Steuer eines futuristischen Flitzers aus der NASCAR-Serie könnt Ihr dieses Feeling Ende des Jahres erleben. ASC Games hat sich nicht nur



den Namen, sondern auch die Zusammenarbeit mit Jeff Gordon, einem Rennprofi aus den USA, gesichert. Rund acht verschiedene Vehikel sollen Euch bei dem Rennspektakel zur Verfügung stehen. Die Pisten (insgesamt zwölf Stück) sind keine Originalstrecken, haben es aber trotzdem in sich: Neben den gängigen Schikanen, wie z.B. Steilkurven oder Hindernissen, werden auch Sprünge und Loopings mit eingebaut. Nicht nur Eure Karosserie kann Schaden nehmen, sondern die Reifen nutzen sich auch ab. Daher müßt Ihr auch mit Boxenstops taktisch arbeiten. Ist Euer Vehikel zu stark beschädigt, beeinflußt dies Eure Kontrolle über das Fahrzeug. Die Endversion soll mit einer HiRes-Grafik, True Light Sourcing und Lens-Flare-Effekten aufwarten. (Georg)





Erstmals bietet ein Rare-Titel ein intergalaktisches Ambiente



In der Kanalisation stellt sich Lupus einer drohenden Armee von Riesenameisen



Es darf geballert werden: Das Waffenarsenal umfaßt eine Reihe an Großkalibern



Erwartungsgemäß unterliegt das große kosmische Spielfeld keinerlei Bewegungseinschränkungen

Schon erstaunlich, welch steile Karriere dem englischen Softwarehaus in den letzten Jahren gelungen ist. Der Aufstieg in den Software-Olymp gelang den Briten vor allem durch ihre konsequente Nintendo-Treue, die der Branchen-Oldie mit vielen technischen Vorteilen bedachte. So hatte Rare als allererster Third-Party-Hersteller Zugang zu N64 Microcode, durch den man die Hardware auf die Bedürfnisse des jeweiligen Spieleprojekts zu-

schneiden kann. Ein technisches Kabinettstückchen, das ihrem neuesten 3D-Projekt Jet Force Gemini wieder einmal zugute kommen soll. Im Mittelpunkt steht nicht ein Held, sondern gleich ein komplettes Trio: das mutige Weltraumfahrer-Pärchen Juno und Vela sowie ihr treuer Vierbeiner Lupus. Zu dritt haben sie es in den unendlichen Tiefen des Weltraums mit dem kosmischen Fiesling Mizar zu tun (mehr Informationen über die Hintergrundgeschichte gibt es bislang nicht). Ähnlich wie bei Lost Vikings verfügt je-

der intergalaktische Recke über individuelle Fähigkeiten, die es gilt an der richtigen Stelle geschickt einzusetzen. Im Gegensatz zum besagten Titel geht es jedoch ungleich actionlastiger zu. Zumindest die beiden Homo sapiens erwehren sich mit gezielten Lasersalven der zahlreichen Feindesbrut, beispielsweise in Form einer überdimensionalen Ameisenplage. Ähnlich wie bei Banjo & Kazooie wird das Gameplay jedoch mit allerlei Adventure- und Puzzle-Elementen garniert. Anhand von eingespielten Cut Scenes erhal-

tet Ihr zum Beispiel nützliche Steuerungstips, was aufgrund der facettenreichen Aktionsmöglichkeiten von Vorteil ist. Uns persönlich erinnert das ganze Spielprojekt stark an eine Art Banjo & Kazooie-Verschnitt, jedoch mit Waffeneinsatz und comicartigem Weltraum-Ambiente. Seit Conker 64 und dem mittlerweile indizierten James Bond-Spiel hat Rare außerdem eine Vorliebe für Multispieler-Freuden. Auch bei Jet Force Gemini soll man zu zweit gleichzeitig auf die Pirsch gehen können oder sich gar in einem Vier-Spieler-Modus nach Herzenslust austoben. In technischer Hinsicht darf man eine erneute Steigerung gegenüber Banjo & Kazooie erwarten. Verblüffende Transparenz-Effekte, reflektierende Wasseroberflächen sowie dynamische Lichteffekte in Echtzeit erweitern das technische Repertoire um ein paar zusätzliche optische Leckerbissen. (Ulf)



Nur durch geschicktes Ausnutzen der individuellen Fähigkeiten Eures Trios meistert Ihr die großen Level-Areale



Im gigantischen Ameisenhaufen kommt Euch das umfangreiche Waffenarsenal sehr entgegen



Cut Scenes werden schnell eingespielt, um den Handlungsstrang weiterzuspinnen oder um neue Hinweise zu geben



Die wehrhafte Astronautin Vela muß sich auch mit größeren Endgegner-Kalibern auseinandersetzen



Der Vierbeiner Lupus kommt vor allem dann zum Einsatz, wenn es buchstäblich eng wird



Die Explosionen sehen einfach mitreißend aus

Hersteller: Rare Erscheint: 1999 Muster von: Nintendo Umsetzungen geplant: keine

## Nintendo 64 3D-Jump & Shoot

# Jet Force Gemini

Hinter diesem rätselhaften Titel verbirgt sich der allerneueste Geniestreich aus Rares Softwareküche, der versucht, gleich mehrere Genres miteinander zu kombinieren

Das ultimative Videospiel-Quiz in der Mega Fun 5/98

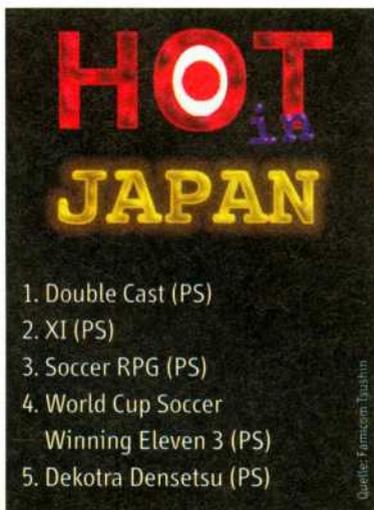
## Weitere Gewinner mit 0 Fehler:

Marco Lettmann aus 44625 Herne (wertvolle N64 Peripherie), Achim Meyer aus 95032 Hof (Nagano Olympics 98 (N64) plus Sonnenbrille), Holger Schaible aus 78570 Mühlheim und Man Fa Tang aus 80637 München haben eine Brocken Helix-Jacke plus Spiel (PS) gewonnen.

Außerdem haben gewonnen: Matthias Zimmermann aus 55758 Stinshausen, Andreas Heinrich aus 27607 Langen, Thomas Student aus 44628 Herne, Stefen Guzalic aus 88457 Kirchdorf, Uwe Siehler aus 73084 Selach, Steven Otum aus 72458 Albstadt, Florian Strauer aus 21339 Lüneburg, Holger Schick aus 65620 Waldbrunn, Oliver Franzen aus 55566 Schernheim, Ursula Nentwig Lang aus 67663 Kaiserslautern, Peter Böhm aus 65628 Niederneisen, Jan Glaser aus 21337 Lüneburg, Marco Gensch aus 14806 Belzig, Sandro Kath aus 02923 Kodersdorf, Boris Spak aus 92637 Weiden, André Besgens aus 52146 Würselen, Daniel Flashkamp aus 67547 Worms, Frank Mays aus 42719 Sölingen, Kajetan Dyrlich aus 02625 Bautzen, Armin Schlüteiz aus 3239 Espelkamp, Udo Hemken aus 31275 Lehrte, Daniel Heßler aus 77704 Oberkirch, Tobias Schönfelder aus 83399 Grolsdach, Mark Köhler aus 53332 Bornheim, Florian Schönmann aus 4055 Basel/Schweiz, Sascha Zeidler aus 39398 Klein Oschersleben, Kerstin Ellerkamp aus 16540 Hohen Neuen-

dorf, Andreas Zietz aus 23758 Kükelühn, Jan Thamer aus 35768 Siegbach, Christoph Schmitt aus 67663 Kaiserslautern, Bastian Fischer aus 97922 Lauda, Anette Manzenberger aus 94142 Fürsteneck, Rainer Rossgoderer aus 94124 Büchlberg, Florian Plett aus 94124 Büchlberg, Michel Samulionis aus 15732 Eichwalde, Melanie Hillen aus 51570 Windeck, Stephan Göhbert aus 49356 Diepholz, Holger Hillen aus 51570 Windeck, Robert Schuck aus 86688 Marxheim-Graibach, Alexander Villmann aus 06618 Naumburg, Andreas Klürer aus 13189 Berlin, Volker Mousees aus 27442 Gnarrenburg, Tobias Lindmeir aus 74821 Mosbach, R. Kreidler aus 78549 Spaichingen, Gerhard Schwarzenberger aus 4210 Engerwitzdorf, Christian Konietzke aus 27572 Bremerhaven, Tobias Hoddow aus 17454 Zinnowitz, Peter Schieß aus 47533 Kleve, Otto Vonhas aus 82152 Krailling, Mario Malaschichin aus 9073 Viktring, Miro Armati aus 53506 Hönningen, Manuela Böhme aus 65629 Niederneisen, Benjamin Sametschek aus 18146 Rohstock, Simon Hemminghaus aus 47877 Willich, Dennis Berls aus 51371 Leverkusen, Jürgen Hahn aus 65558 Langenscheid, Melanie Strack aus 65623 Hahnstätten, Birgit Hahn aus 65558 Langenscheid, Till Enderich aus 65558 Flacht, Michel Enderich aus 65558 Flacht, Frank Voddpit aus 8042 Graz, Jan Piette aus 4780 ST. Vith, Dennis Grell aus 24534 Neumünster, Alan Canonica aus 4123 Allschwil

Wir gratulieren allen Gewinnern!



**HOT in JAPAN**

1. Double Cast (PS)
2. XI (PS)
3. Soccer RPG (PS)
4. World Cup Soccer Winning Eleven 3 (PS)
5. Dekotra Densetsu (PS)

Quelle: Famicom Touchin



**HOT in USA**

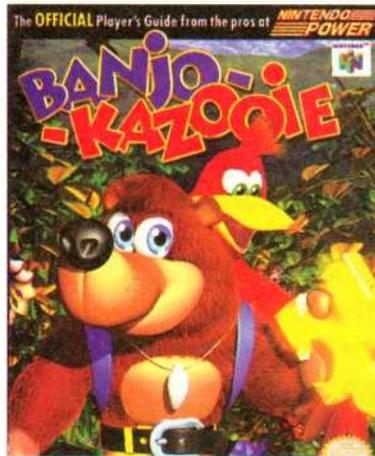
1. MK 4 (PS)
2. MK 4 (N64)
3. Gran Turismo (PS)
4. Quest 64 (N64)
5. Vigilante 8 (PS)

Quelle: Famicom Touchin

Nintendo 64

## Gut gehüpft ist halb gewonnen

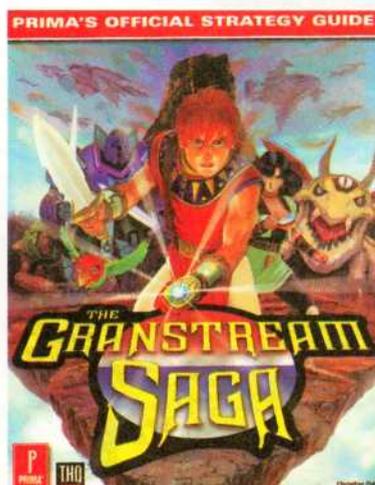
Wer nicht bis zum Erscheinen des deutschen Lösungsbuchs zu Banjo-Kazooie warten möchte, kann sich bereits jetzt schon die US-Version zulegen. Auf über 120 bunten Seiten wird in verständlicher Art und Weise die komplette Hüpforgie Schritt für Schritt erklärt, auch wenn man nicht perfekt Englisch spricht. Das Buch kostet 39,95 DM und ist unter anderem bei Maro beziehbar. Tel.: 0711/956 11 30.



The Granstream Saga

## Der mit dem Zepter kam

Rollenspiele sind bekanntlich schwer zu knacken. Das gilt natürlich auch für The Granstream Saga. Für die schon erhältliche US-Version erscheint deshalb das in Englisch geschriebene offizielle Lösungsbuch bei Prima Publishing. Darin findet Ihr detaillierte Karten, Tips für die ziemlich harten Kämpfe und eine komplette Übersicht über Waffen und Gegenstände. Das Buch kostet 14,99 Dollar, und Ihr könnt es unter anderem im Internet unter [www.compman.co.uk](http://www.compman.co.uk) ordern.



Peripherie

## Gerüttelt & geschüttelt

Die ersten Dual Shock Controller von Drittherstellern sind erhältlich. Branchenführer Interact hat in den Staaten seinen Barracuda II vorgestellt, der nicht nur über zwei kräftige Rüttelmotoren verfügt, sondern auch angenehmere Abmessungen hat als der Vorgänger. Bereits erhältlich ist der 59,- DM teure Analog-Controller Dual Jolt von der Firma Joytech. Das Pad ist fast identisch mit dem originalen Dual Shock Controller, jedoch mit einer Dauerfeuer-Funktion und in vier unterschiedlichen Farben (grau, weiß, rot und schwarz). Der Peripherie-Hersteller Wild Things hat sich hingegen Gedanken um die gestreßten Hände gemacht und bei seinen kunterbunten Soft Touch Pads die Griffe mit einem weichen Gummiüberzug versehen. Im nächsten Peripherie-Test erfahrt Ihr Genaueres über die Qualität.



Nintendo 64

## Da ist Musik drin!

Auf vielfachen Wunsch hat Acclaim eine limitierte Extreme-G Special Edition auf den Markt gebracht. Für 99,- DM erhält man nicht nur den Hochgeschwindigkeits-Racer, sondern auch den Soundtrack auf CD, allerdings nur solange der Vorrat reicht. Wenn diese Aktion gut ankommt, plant Acclaim noch weitere Special Editions.





Resident Evil-Figuren

# Der pure Horror!

Nicht nur Lara Croft und Final Fantasy-Charaktere gibt es als Actionfiguren, auch mit **Resident Evil-Helden** kann man mittlerweile wieder den infantilen Spieltrieb fröhen. Der US-Hersteller **Toy Biz** hat gleich fünf Figuren-Sets veröffentlicht, die gruselig aussehen und einige Aktionsmöglichkeiten bieten. Beim Jill Valentine/Web Spinner-



Set hat die Heroine beispielsweise die Möglichkeit, mit ihrer Bazooka auf die Riesenspinne zu ballern, so daß sich bei einem Volltreffer der Bauch des Achtbeiners öffnet und zahlreiche Minispinnen herausfliegen. Jedes Set mit jeweils zwei Figuren (außer beim Endgegner Tyrant) kostet bei der Firma **Maro Stuttgart (Tel.: 0711/956 11 30) 39,95 DM**. In diesem Zusammenhang starten wir eine kleine **Verlosungsaktion**, in der wir vier Resident Evil-Figuren-Sets verlosen. Schickt Eure Postkarte einfach an folgende Adresse:  
**Redaktion Mega Fun**  
**Stichwort: Horror**  
**Franz Ludwig Str. 9**  
**97072 Würzburg**  
**Einsendeschluß ist der 31. August 1998.**  
**Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

## Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Conker 64 (Nintendo 64)
2. Final Fantasy VIII (PlayStation)
3. Zelda 64 (Nintendo 64)

PlayStation 2

# Die Gerüchteküche brodeln

Während sich SCEI nach wie vor beim Thema **PlayStation 2** in Schweigen hüllt, berichten bereits erste Third-Party-Firmen, die anscheinend bereits über ein erstes **Entwicklungs-kit** verfügen, über die Leistungsstärke des Nachfolgers. Demnach schätzen sie die Rechenpower **viermal so stark ein wie die eines Pentium II-Prozessors**. Mit der Darstellung von **drei Millionen Polygonen** gleichzeitig wäre die PlayStation II in etwa so leistungsfähig wie die Dreamcast-Konsole. Insider berichten allerdings, daß das Gerät nicht so einfach zu programmieren sei wie Segas neuestes Flaggschiff. Das japanische Programmiererteam **Camelot**, bekannt durch Everybody's Golf, redet sogar ganz offen, daß sie eine weitere Golf-Simulation für den PlayStation-Nachfolger planen.



# Schon Gehört

+++ Am 22. August soll in Tokio auf einer Pressekonzferenz erstmals das sagenumwobene neue Sonic-Spiel mit dem Arbeitstitel **Sonic Adventures** für die Dreamcast-Konsole vorgestellt werden. **Sonic-Erfinder Yuji Naka** spricht in diesem Zusammenhang von einer historischen Veranstaltung.

+++ SCEE gibt bekannt, daß sie mit dem Programmiererteam **Picture House Software** ein Exklusivabkommen über drei PlayStation-Titel abgeschlossen haben. Das Team war unter anderem an der Entstehung der indizierten Filmtrilogie mit **Bruce Willis** in der Hauptrolle beteiligt.

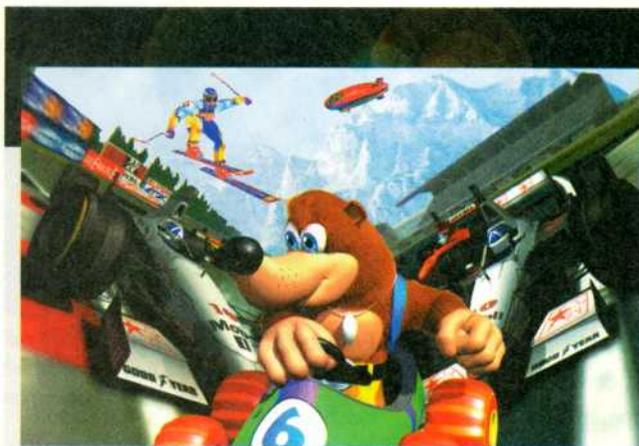
+++ Der Color Game Boy bringt nicht nur Farbe ins Spiel, sondern kann auch per Spezialkabel an das Nintendo 64 angeschlossen werden, um auf dem TV zu spielen, Spielstände zu übertragen oder N64-Spiele zu unterstützen.

+++ Das fernöstliche 3D-Action-Adventure **Tenchu** wird für den deutschen Markt komplett überarbeitet, in Form einer verbesserten Grafik und Kameraführung sowie zwei Zusatzlevels.

+++ Das hoffnungslos verspätete Actionspektakel **Apocalypse** bekommt nach **Bruce Willis** einen weiteren prominenten Namen. Um den Soundtrack soll sich die Rockgruppe **Smashing Pumpkins** kümmern.

+++ Das deutsche Softwareunternehmen **Topware („D-Info“)** beabsichtigt, Anwenderprogramme für die PlayStation zu veröffentlichen.

+++ **Ubi Soft** konnte im letzten Geschäftsjahr seinen Umsatz um **80 %** steigern.



## Hall of Fame

Die Würfel sind gefallen. Wieder einmal dürfen sich drei strahlende Joypad-Helden über den Sieg in unserem hartumkämpften Hall of Fame-Wettbewerb freuen. Geschickterweise trudelten die besten Zeiten erst kurz vor dem Redaktionsschluß ein, damit ja kein Konkurrent mehr die Chance erhält, die Bestleistung noch zu toppen. Der unangefochtene Winter Heat-König ist **Marko Fischer**. Einige Schlaumeier haben bei diesem

Titel Bilder von der Endabrechnung geschickt, aus denen allerdings nicht hervorgeht, in welchem Spielmodi die Bestleistung entstanden ist, was natürlich zur Disqualifikation führt. Eine eindeutige Sache ist der Sieg von **Andreas Ladner**, der mit einer wahren Traumzeit die Poleposition einfuhr. Ein wenig Kopfschmerzen bereitete uns hingegen **Ingmars** Bestleistung, da sie signifikant besser ist als das komplette restliche Feld. Der Zweitplatzierte **Herbert Feichtner** schrieb uns zudem, daß er für seine Bestzeit rund 20 Spielstunden benötigte. Da wir allerdings nicht nachweisen können, ob **Ingmar Dax** geschummelt hat, haben wir uns entschlossen, in diesem Fall den beiden Topfahrern ein Überraschungspaket zukommen zu lassen. In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch die drei neuen Spiele des Hall of Fame-Wettbewerbs vor.



**Formel 1 '97**  
1. 53,891 Sekunden  
**Andreas Ladner, Schotten**  
2. 54,036 Sekunden  
**Christian Ringel, Köln**  
3. 54,985 Sekunden  
**Patrick Eilfeld, Köln**



**Winter Heat**  
1. 11360 Punkte  
**Marko Fischer, Duisburg**  
2. 11349 Punkte  
**Sigrid Neuke, Leipzig**  
3. 11342 Punkte  
**Yun-Suk Lee, Bad Münder**



**Diddy Kong Racing**  
1. 25,91 Sekunden  
**Ingmar Dax, Mönchengladbach**  
2. 27,93 Sekunden  
**Herbert Feichtner, Salzburg (Ö)**  
3. 28,06 Sekunden  
**Kajetan Dyvlich, Bautzen**

## Schon Gehört

+++ Electronic Arts äußerte bereits konkrete Pläne zu Moto Racer 3 für die PlayStation, das auf einer völlig neuen 3D-Engine beruhen soll.

+++ Electronic Arts nahm den Boston Celtic-Star Antoine Walker für seine Basketball-Sim NBA Live '99 unter Vertrag.

+++ Die Oldie-Compilations von Capcom werden weitergeführt. Teil 3 bietet Jump & Runs wie Son Son oder Vulgus, Teil 4 Balle-reien à la Commando, während es sich bei Teil 5 um ein erneutes Street Fighter-Sammelsurium handelt.

+++ Eidos arbeitet zukünftig stärker mit dem Verlag Trickwerk zusammen, um Lösungsbücher zu erstellen. Außerdem bringt der Konzern demnächst ein Lara-Croft-Buch heraus, mit sämtlichen Hintergrundinformationen zum schönsten virtuellen Gesicht der Videospielezene.

+++ Im November veröffentlicht Psygnosis eine Lemmings-Compilation (Lemming + Oh no! More Lemmings) zum Lockpreis von gerade einmal 49,- DM.

## Nintendo

### Drastische Umstrukturierungen

Hinter den Kulissen des Branchenoldies gab es in letzter Zeit anscheinend heftige Diskussionen. Grund ist zum einen der nach wie vor schlechte Marktanteil in ihrem eigenen Mutterland Japan, zum anderen der schleppende Software-Support. Um weitere Software-Engpässe zu vermeiden, werden umfangreiche Umstrukturierungen der Research & Development-Abteilungen vorgenommen, um die Effizienz zu erhöhen. Durch diesen Einschnitt möchte Nintendo die Entwicklungszeit von Software-Projekten mindestens halbieren. Das **Zelda-Team** unter der Leitung von Shigeru Miyamoto soll beispielsweise nach der Beendigung ihres Projektes in zwei Gruppen gesplittet werden, um einerseits an der Fortsetzung zu programmieren und andererseits auf der Grundlage der Zelda-Engine ein völlig neues Videospiel auf die Beine zu stellen. Für den deutschen Geschäftsraum wurden außerdem großangelegte Marketing-Kampagnen für die **Game Boy Camera** und dem **Color Game Boy** angekündigt.



**KONAMI**  
Konami

### Deutsches Entwicklungsstudio?

Konami Geschäftsführer und Firmengründer **Kagemasa Kozuki** verlautbarte in einem Interview gegenüber dem deutschen Branchenblatt MCV, daß der japanische Konzern den konkreten Plan habe, **in Europa ein eigenes Entwicklungsstudio** aufzubauen. Als Ort habe man sogar **Deutschland** im Visier, so der Firmengründer. Entweder soll dafür eigens ein großes Entwicklungsteam aufgebaut oder ein bestehendes aufgekauft werden, wobei noch kein Name genannt wurde. Dieser Schritt kommt nicht von ungefähr. Nach einem fulminanten letzten Geschäftsjahr mit einer **Wachstumsrate von satten 300 %** konnte man die größte Umsatzsteigerung vor allem in Europa erzielen. Der konkrete Termin für dieses großangelegte Projekt wurde noch nicht genannt.

## Neo Geo Pocket

### Konkurrenz für Game Boy?

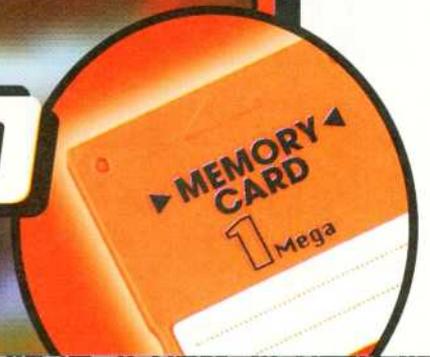
Nun ist es amtlich: Der Neo Geo-Erfinder **SNK** bringt in diesem Oktober definitiv einen Handheld namens **Neo Geo Pocket** auf den japanischen Markt. Das handliche Gerät bietet eine recht flott getaktete **16-Bit-CPU** sowie einen **160 x 152 Monochrome-LCD** mit insgesamt acht Graustufen. Bis zum nächsten Frühling hat SNK bereits **15 Titel** speziell für diesen Handheld angekündigt, darunter auch ein Ableger der erfolgreichen **King of Fighters-Prügelserie**, Sportspiele sowie RPGs. Das Gerät ist jedoch weit mehr als ein Otto-Normal-Game-Boy-Verschnitt. Durch die bereits erwähnte Kompatibilität mit Segas **Dreamcast** fungiert das Neo Geo Pocket auch als **Speichermedium** und sorgt ferner für den Datentransfer zwischen Konsole und Handheld. Durch diese „Verbundenheit“ ist es beispielsweise möglich, aufgebaute Charaktere direkt auf die Dreamcast-Konsole zu übertragen und dort in dem entsprechenden Spiel weiterzuverwenden. Das Gerät fungiert durch zahlreiche Timer-Funktionen, wie beispielsweise Uhr, Kalender und Horoskop, außerdem als digitaler Helfer. Die Firma **Maro** in Stuttgart hat sich für das interessante Gerät den Exklusiv-Vertrieb gesichert.

## PEPPI PLATTFUSS by Eute



# MEGA FUN

## im Abo



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



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



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



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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

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

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

- Bequem per Bankeinzug**  
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- Gegen Rechnung**  
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

**B313**

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

# Tips & Tricks-Inhalt



## Tips & Tricks 9/98



### PlayStation

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

### Nintendo 64

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

## Players Guide 9/98

### PlayStation

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

### Nintendo 64

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

## Rückblick

### Tips & Tricks 7/98

#### PlayStation

Beast Wars Transformers (Pal)	Power Up- und Levelskipcheat	110
Bomberman World (US)	Paßwort	110
Buster Bros. Collection (US)	B. Buddies Levelselect	110
CART World Series (US)	Diverses	111
Deathtrap Dungeon (Pal)	Levelselect/Levelskip	98
Gex 3D: Enter the Gecko (US)	Paßwort	110
Indy 500 (Pal)	Diverses	112
Jersey Devil (Pal)	Trick	111
Need for Speed 3 (Pal)	Paßwörter	99
Pitfall 3D (Pal)	Paßwörter	99
San Francisco Rush (US)	Andere Fahrzeuge	99
Spawn the Eternal (US)	Cheats	98
Tetris Plus (Pal)	Paßwort	110
Theme Hospital (Pal)	Paßwörter	98
TOCA Touring Car Championship (Pal)	Alle Strecken	110
V Tennis (Pal)	Charakter	111
VMX Racing (Pal)	Diverses	112
Warhammer: Dark Omen	Diverses	112
WCW Nitro (US)	Diverses	111

#### Nintendo 64

Chameleon Twist (Pal)	Trick	111
-----------------------	-------	-----

#### Saturn

Dead or Alive (US)	Schweres Spiel/Raidou	112
Mega Man X3 (Pal)	Paßwörter	98

### Players Guide 7/98

#### PlayStation

Dead or Alive	1. und letzter Teil	109
Deathtrap Dungeon	1. und letzter Teil	104-108
Gex 3D: Enter the Gecko	3. und letzter Teil	100-103

### Tips & Tricks 8/98

#### PlayStation

Ballblazer Champions (Pal)	Paßwörter	118
Bio F.R.E.A.K.S. (US)	Moves/Diverses	115
Fantastic Four (Pal)	Cheats	128
Fifa - Die WM-Qualifikation 98	Allgemeines	119
Final Fantasy VII (US)	Aerith	115
Machine Hunter (Pal)	Cheats	117
NBA Live 98 (Pal)	Pal	116
Need for Speed 3 (Pal)	Tricks	114
NHL 98 (Pal)	Paßwörter/Tip	115
Pitfall 3D (Pal)	10 Extra-Leben	117
Rascal (Pal)	Levelanwahl	114
Tactics Ogre (US)	Allgemeine taktische Tips	128
Tekken 3 (Jap)	Diverses	116
Test Drive 4 (Pal)	Diverses	114
Treasures of the Deep (Pal)	Cheats	117
Vigilante 8 (Pal)	Diverses	116

#### Nintendo 64

Fighters Destiny (Pal)	Diverses	114
Nagano Winter Olympics '98 (Pal)	Allgemeines	128
NBA Hangtime (Pal)	Versteckte Charaktere	119
Robotron 64 (Pal)	Cheats	118
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Pal)	Codes	128

### Players Guide 8/98

#### PlayStation

Forsaken	1. und letzter Teil	124-125
----------	---------------------	---------

#### Nintendo 64

Forsaken 64	1. Teil	120-123
-------------	---------	---------

PlayStation (US) Secrets

# Intelligent Qube

**Original Mode:**

Dieser wird anwählbar, nachdem das Game durchgespielt ist.

**Cynthia:**

Auch sie wird erst anwählbar, nachdem das Game durchgespielt wurde.

**Spike:**

Um Spike zu erhalten, muß das Spiel mit Cynthia durchgezockt werden. Achtet darauf, daß der IQ über 400 liegen muß.

## HOOOTLINE !!!

Unter 0931/7842514 stehen wir am 23. August mal wieder zur Verfügung, um Eure Fragen rund um die Konsolenwelt zu beantworten.

PlayStation (Pal) Paßwörter

# Courier Crisis

**Level-Paßwörter**

- Level 01: EFLCIFCGKJ
- Level 02: IFLCIFCCKI
- Level 03: MFLCIFCOKJ
- Level 04: AFLCIFCKKJ
- Level 05: FHCLFIGCJL
- Level 06: FLCLFICCIL
- Level 07: FPCLFIOCJL

Level 08: FDCLFIKCJL

- Level 09: KFLCIFCGII
- Level 10: OFLCIFCCII
- Level 11: CFLCIFCOJ
- Level 12: GFLCIFCKJ
- Level 13: FFCLFIGCJ
- Level 14: FJCLFICCI
- Level 15: FNCLFIOCJ

**Zusätzliche Goodies:**

- Grünes Alien: XFIFTYONEX
- Fetter Affe: SAVAGEAPES
- Pantera: KFKFKFOEKJ
- Zaskar: FDFKFKHCJK
- Freemode: HANOILBKJO

## Tip des Monats

### Games zu gewinnen!

Theo Kranz Versand in Würzburg hat uns auch diesen Monat einiges für die fleißigen Schreiberlinge unter Euch bereitgestellt. Jeweils ein Spiel geht an Marc Jagler aus Wallen, Dennis Coenders aus Moers sowie Daniel Neumann aus Bodenstedt. Ihr seht, daß Eure Zuschriften nicht ungelesen bleiben, sondern stets auf verwertbare Informationen überprüft werden. Schreibt also Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, **Kennwort Helpline**, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. (Und bitte, schreibt leserlich!) Auch per E-Mail sind wir zu erreichen. Die Adresse lautet: uk0001@wuerzburg.baynet.de. Und am

Schluß noch ein Hinweis in eigener Sache. Habt bitte Verständnis dafür, daß es uns nicht möglich ist, jeden Brief und jede Anfrage zu beantworten. Das ist bei der Menge der Zuschriften wirklich nicht machbar. Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!



PlayStation (Pal) Paßwörter

# Bomberman World

Zuerst einmal die Paßwörter zu den normalen Levels. Weiter unten stehen noch zusätzliche Paßwörter, um erweiterte Spielmodi zu aktivieren bzw. um mit einer vollen Ladung Goodies zu beginnen.

**Stage 1**

- Area 1: 8010
- Area 2: 1180
- Area 3: 8086
- Area 4: 2919
- Area 5: 1021

**Stage 2**

- Area 1: 0127
- Area 2: 1220
- Area 3: 1018
- Area 4: 0804
- Area 5: 0714

**Paßwörter für beste Ausrüstung:**

- Area 1: 7327
- Area 2: 9717
- Area 3: 5211
- Area 4: 1814
- Area 5: 1029

**Stage 3**

- Area 1: 1027
- Area 2: 2413
- Area 3: 3009
- Area 4: 6502
- Area 5: 6809

**Stage 4**

- Area 1: 0627
- Area 2: 8808
- Area 3: 3674
- Area 4: 4891
- Area 5: 0605

**Stage 5**

- Area 1: 0730
- Area 2: 2151
- Area 3: 3562
- Area 4: 3812
- Area 5: 2203

**Paßwörter für zusätzliche Bonus-Modes:**

- Special VS Mode: 5656
- Special Battle Mode: 4989
- Battle Royal Mode: 1616
- Maniac Mode: 4622



PlayStation (Pal) Bonus

# Jeremy McGrath Super Cross '98

**Mirror Mode:**

Die Strecken sollen sich angeblich auch alle in verkehrter Richtung bzw. in einer Art Mirror Mode befahren lassen. Allerdings muß hierzu eine Season erst einmal mit Rang 1 gewonnen werden.

**Bonus-Bike:**

Gebt folgendes in der Fahrzeugauswahl ein:  
△, □, ○, L2, □, R2, ○, L1, R2, □.

PlayStation (Pal) Paßwort

## Wreckin Crew

Mit folgendem Paßwort erhaltet Ihr alle Goodies/zusätzliche Fahrer und habt alle Pokale gewonnen:  
 O O O Δ Δ □ □ □ X O O O Δ □ □ X.



PlayStation (Pal) Ending

## K-1 Arena Fighters

Während das Spiel lädt, solltet Ihr folgende Tasten auf beiden Pads gedrückt halten: ← + O + Δ + L1 + L2. Wartet, bis das Demo beginnt. Nun müßt die Endsequenz zu betrachten sein.

PlayStation (Pal) Keith

## Psychic Force

Durchprügelt Ihr den gesamten Arcade Mode auf der Schwierigkeitsstufe Very Hard, ohne ein Continue zu verbrauchen, sollte sich der versteckte Fighter Keith anwählen lassen.

PlayStation (Pal) Paßwörter

## Pax Corpus

The Prison: **BIDYE**  
 The Temple: **KNUTW**  
 The Spacelab: **BENYO**

The Rocket Silo: **CODUZ**  
 HITTT: unendlich Freezes  
 NOHIT: unendlich Energie

PlayStation (US) Ego-Perspektive

## Bio F.R.E.A.K.S.

Um in einer Art Ego-Perspektive spielen zu können, müßt Ihr während eines Fights L2 + R2 + auf dem Steuerkreuz entgegengesetzt der Richtung, in welche Euer Fighter schaut, drücken. Per L2 + R2 + ↓ schaltet Ihr in den normalen Mode zurück.



PlayStation (Pal) Blättertrick

## Klonoa

Nichts Weltbewegendes. Drückt im Startscreen L2 + R2, um die ganzen Blätter durch die Gegend zu pusten.

PlayStation (Pal) Paßwörter

## Powerboat Racing

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| ZOOOOOM - schnellere Boote  | CUP - Meisterschaftsrennen                |
| SPEEEEEP - schnellere Boote | MIN - Goldfischklasse                     |
| LARGE - Supermotor          | HELP.ME - Turbo-Pick-Ups öffnen           |
| DEFORM - Big Head Mode      | PLA - versteckte Boote                    |
| COMPACT - kleine Boote      | LAS - normale Boote                       |
| LONGONE - große Boote       | IKE - Katamaranrennen in der Hecht-Klasse |
| LR - Slalomrennen           | CUD - Barracudaklasse                     |
| U.G - Minenrennen           |   |

PlayStation (Pal) Paßwörter

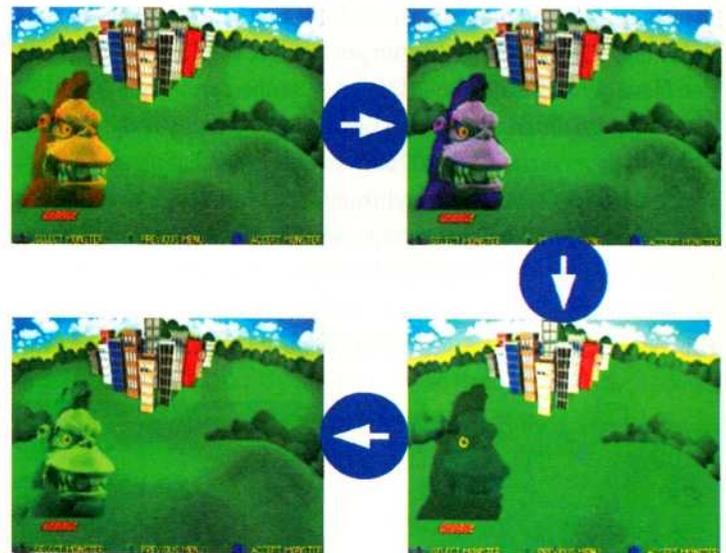
## Rascal

- |       |       |
|-------|-------|
| MONEY | APPLE |
| HELLO | BBBBB |
| WENDY | HOUSE |

Nintendo 64 (Pal) Andere Farben

## Rampage World Tour

Drückt in der Charakterauswahl den Stick nach oben, um den Monstern verschiedene Farben zu verpassen. (Wie Ihr seht, hat sogar unser Redakteur Georg hier sein Double!)



### Die Spiele-Hotlines in Deutschland:

Acclaim:	0211-5233222	24h/Tag
Activision:	06107-930100	Mo.-Fr. 10.00-17.00
BMG Interactive:	0180-5304525	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomico & Laguna:	06103-334-444	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
Konami:	0221-612352	Mo.-Fr. 17.00-20.00
Micropose:	05241-946480	Mo.,Mi. 14.00-17.00
Mindscape:	0208-89924124	Mo.,Mi. 15.00-18.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Psygnosis:	01805-214433	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00

PlayStation (Pal) Cheats und Paßwörter

## Pitfall 3D

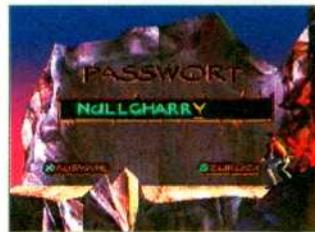
**Keine Gravitation:** Gebt als Paßwort **ZEROGHARRY** bzw. **NULLGHARRY** ein, um die Schwerkraft für Harry abzustellen.

**99 Leben:** Als Paßwort **STEVECRANEME** bzw. **LEBENSHUNGER** eingeben.

**FMV-Sequenzen:** Gebt als Paßwort **PLAYMOVIES** bzw. **FILMSPIELEN** ein.

**Level-Paßwörter, dt. Version:**  
KINDERSPIEL  
METROPOLE  
TIEFSCHWARZ

ZUMTEMPEL  
HEISSERSTEIN  
UNTERGANG  
HEISSESACHE  
AUSBRUCH  
UMSTURZ  
ZAUBERGARTEN  
TALFAHRT  
RIESENKERL  
WURMKUR  
ENDSPURT



PlayStation (Pal) Allgemeine Tips

## Road Rash 3D

**Beschleunigen:**

Das Beschleunigen (zweimal schnell die X-Taste drücken) bringt manchen Vorteil. In dieser Position des Männchen-Machens können Autos und Hindernisse übersprungen werden, vorausgesetzt Ihr timt den Move genau. Achtet darauf, daß das zu überspringende Objekt nicht einen zu unterschiedlichen Geschwindigkeitszustand hat. Also nicht gleich versuchen, mit 200 Sachen über einen Fußgänger zu jumpen. Übrigens, auch entgegenkommende Fahrzeuge können mit dem richtigen Timing übersprungen werden. Allerdings ist dies sehr riskant, und Ihr solltet lieber auf Nummer Sicher gehen und entgegenkommenden Fahrzeugen ausweichen. Jeeps, Laster usw., also Fahrzeuge mit geraden Aufbau, können nicht übersprungen werden!



### Liebe Leserin, lieber Leser!

Habt bitte dafür Verständnis, daß wir Tips und Tricks zu Spieletiteln, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert wurden, bzw. Spieletitel, die sogar beschlagnahmt sind, nicht veröffentlichen dürfen.

Des weiteren ist es uns aus redaktionellen Gründen nicht möglich, Anfragen zu Tips und Tricks schriftlich zu beantworten. Hierzu fehlt uns einfach die Zeit.

Häufen sich Anfragen zu älteren Titeln, versuchen wir dies natürlich auf unseren Seiten zu berücksichtigen!

In diesem Sinne ... have more fun! Have MEGA FUN!!!

**Bremsen:**

Grundsätzlich gilt, daß bei Road Rash 3D sinnloses Vollgasgeben nur in einem Unfall endet. Stellt Euch die Perspektive ein, in welcher die Spielfigur am kleinsten ist. So können Hindernisse und Kurven am frühesten registriert werden. Auch seht Ihr Streckenverläufe früher. Kurven sollten angebremsst werden. Das bedeutet, schon vor einer Kurve die Geschwindigkeit zu verringern. Ansonsten rutscht die Maschine zu schnell weg. Die Seitenstreifen außerhalb geschlossener Ortschaften können übrigens auch prima zum Abbremsen benutzt werden, solange sich hier kein Hindernis befindet.

**Polizei:**

Solltet Ihr so stark in Bedrängnis kommen, daß der Ordnungshüter zu nahe ist und eine Verhaftung kurz bevorsteht, kann man mit diesen Tricks manchmal dem Bußgeldbescheid entgehen:

1. Versucht, einen Unfall mit anderen Bikern zu provozieren. Meist wird der Biker, der dem Polizisten am nächsten liegt, verhaftet, und Ihr habt die Chance zur Flucht.
2. Versucht, einen anderen Biker von der Kiste zu kloppen, und zwar so, daß dieser dem Polizisten vor die Maschine fällt.
3. Reizt einen anderen Biker so, daß er auf Euch einprügelt. Mit dem richtigen Timing weicht Ihr aus, und der gegnerische Rocker verfehlt Euch und klopft auf den Polizisten. Jetzt bekommt dieser den Zorn des Gesetzes zu spüren.

**Gegner:**

Klar macht es einen Heidenspaß, den anderen Bikern so richtig auf die Nerven zu gehen. Allerdings werden diese dann von sich aus aktiv und versuchen, Euch vom Bike zu holen. Laßt sie lieber in Ruhe. So sichert Ihr Euch einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil, da gereizte Gegenspieler wesentlich riskanter fahren, um Euch einzuholen. Rückt Euch ein Gegner jedoch einmal zu arg auf die Pelle, hilft oft nur brachiale Gegenwehr, oder Ihr steigt voll auf die Bremse und laßt ihn an Euch vorbeiziehen.

**Rempeln:**

Gut, wer von Euch unbedingt Zoff auf der Piste verbreiten will, der sollte folgendes beachten:

- Rempelt die Gegenspieler an, kurz bevor Autos in Reichweite kommen. Drängt Ihr die Biker richtig ab, werden diese gegen die Autos geschleudert und Ihr habt eine Zeitlang Ruhe.
- Drückt die Kontrahenten in Tunnel und in Städten gegen die Wand. Somit kann gefahrlos der Gegner ausgeschaltet werden.

**Speichern:**

So einfach, wie es auch klingen mag: Speichert so oft wie möglich. Werdet Ihr in einem Rennen versehentlich doch einmal verhaftet, könnt Ihr Eure Strafe rückgängig machen, indem Ihr einfach den vorherigen Savestand wieder einladet!

**Geld ausgeben:**

Auch hier solltet Ihr den Tip unter dem Punkt Saven beherzigen. Habt Ihr Eure Kohle für ein scheinbar besseres Bike ausgegeben und stellt sich die Mühle im nachhinein als Schrott oder unfahrbar heraus, kann die Transaktion rückgängig gemacht werden.

**Nitro-Explosion:**

Setzt die Nitro-Explosion nur ein, nachdem Ihr Euch versichert habt, daß ein längerer gerader Streckenabschnitt vor Euch liegt! Der Zeitverlust bei einem Unfall ist größer als der Zeitvorteil bei einem Nitro-Schub!

## PlayStation (Pal) Special Moves

## WCW Nitro

Die aufgeführten Moves werden immer zum Gegner hin ausgeführt. Allerdings hängt es von der Entfernung zum Gegner und von dessen Tun, ab ob der Special Move richtig funktioniert. Beachtet, daß das Z für die Richtung auf dem Steuerkreuz steht, die weg vom Gegner deutet. Die Moves wurden mit der Grundeinstellung des Pads (Config 1) ausprobiert.

**Tips:**

**Hilfe:** Solltet Ihr einmal Hilfe in einem Match benötigen, drückt Ihr einfach die Selecttaste. Daraufhin erscheint ein neuer Wrestler und eilt Euch zu Hilfe!

**Versteckte Statements:**

Drückt in der Charakterauswahl der Wrestler die O-Taste. Nun seht Ihr rechts deren Statement. Allerdings haben nicht alle Fighter eins parat.

**Hollywood Hogan:**

Knee Basher: X, O, O.  
Leg Drop: Δ, Δ, Δ.  
Slasher: ↑, □, □, X.

**Ric Flair:**

Cheap Shot: □, X, □.  
Boy Chop: □, □, □.  
Figure Four Leg Lock: ↓, □, Δ, □.

**Sting:**

Scorpion Death Drop: Δ, Δ, O.  
Stinger Splash: X, O, X.  
Scorpion Deathlock: ↓, □, X, □.

**Lex Luger:**

Atomic Drop: X, X, O.  
Diving Forearm: Δ, Δ, Δ.  
Torture Rack: ↑, Δ, □, Δ.

**Alex Wright:**

Side Pancake: Δ, Δ, □.  
Arm Drag Takedown: Z, X, O.  
German Suplex: ↑, □, Δ, □.

**Macho Man Randy Savage:**

Nad Ringer: Δ, □, □.  
Face Smash: □, X, X.  
Flying Elbow Drop: ↑, Δ, O, Δ.

**Dean Malenko:**

Spinebuster: ↓, Δ, O.  
Snap Suplex: X, X, □.  
Texas Cloverleaf: Z, Δ, □, □.

**Eddy Guerrero:**

Torso Flip: Z, X, □.

Spinning Head Scissors: Δ, □, Δ.

Frog Splash: ↑, Δ, O, O.

**Chris Benoit:**

German Suplex: □, Δ, □.  
Double Arm Chop: □, □, □.  
Headbutt: ↑, □, Δ, Δ.

**Giant:**

Choke Lift: ↑, Δ, □.  
One Hand Pancake: □, Δ, Δ.  
Choke Slam: ↑, X, O, O.

**Kevin Nash:**

Choke Lift: ↑, Δ, □.  
Sidewalk Slam: □, □, Δ.  
Super Power Bomb: ↑, □, X, □.

**Scott Hall:**

Headbutt: X, □, □.  
Fallaway Slam: Z, Δ, O.  
Outsider's Edge: ↑, X, O, X.

**Booker T:**

Harlem Flip: Δ, O, Δ.  
Scissor Kick: ↑, Δ, □.  
Pound to Ground: ↓, □, □, Δ.

**Stevie Ray:**

Harlem Flip: Δ, O, Δ.  
Scissor Kick: ↑, Δ, □.  
Pound to Ground: ↓, □, □, Δ.

**Diamond Dallas Page:**

Sidewalk Slam: □, □, X.  
Spinning Pancake: Δ, O, O.  
Diamond Cutter: ↑, X, X, O.

**Syxx:**

Back Suplex: ↑, X, □.  
Buzzkill Slam: X, O, X.  
Buzzkiller: Z, Δ, Δ, □.

**Eric Bischoff:**

Cheap Shot: □, X, □.  
Back Body Drop: Δ, O, Δ.  
Flying Elbow Drop: ↑, Δ, O, Δ.

**Mean Gene:**

Face Smash: □, X, X.  
Buzzkill Slam: X, O, X.  
Pound to Ground: ↓, □, □, Δ.

**Jericho:**

Torso Flip: Z, X, □.  
Flying Head Scissors: Δ, □, Δ.  
Sharpshooter: ↓, □, X, □.

**Disco Inferno:**

Inverted DDT: Δ, Δ, O.  
Chop: □, □, □.  
Cross Face: Z, Δ, Δ, □.

**Bobby the Brain:**

Double Chop: □, □, □.  
Inverted DDT: Δ, Δ, O.  
Pound to Ground: ↓, □, □, Δ.

**Miss Elizabeth:**

Atomic Drop: X, X, O.

**Sonny Onoo:**

Scissor Kick: ↑, Δ, □.  
Flying Scissor Throw: Δ, □, Δ.  
Diving Headbutt: ↑, □, Δ, Δ.

**Ultimo Dragon:**

Torso Flip: Z, X, □.  
Scissor Throw: Δ, □, Δ.  
Cross Face: Z, Δ, Δ, □.

**Steve Mc Michael:**

Knee Bashes: X, O, O.  
Fallaway Slam: Z, Δ, O.  
Piledriver: Δ, □.  
Pound to Ground: ↓, □, □, Δ.

**Rey Mysterio Jr:**

Torso Flip: Z, X, □.  
Flying Head Scissors: Δ, □, Δ.  
Diving Headbutt: ↑, □, Δ, Δ.  
Hurra Can Rana: Z, □, X.

**Jimmy Heart:**

Cheap Shot: □, X, □.  
Back Body Drop: Δ, O, Δ.  
Cross Face: Z, Δ, Δ, □.

**Steven Regal:**

Chop: □, □, □.  
Back Suplex: ↑, X, □.  
Regal Deathlock: ↓, □, X, □.

**Jacquelyn:**

Scissor Kick: ↑, Δ, □.  
Harlem Flip: Δ, O, Δ.  
Texas Cloverleaf: Z, Δ, □, □.

**Madusa:**

Back Body Drop: Δ, O, Δ.  
German Suplex: □, Δ, □.  
Jackknife Splash: ↑, Δ, O, O.

**Kimberly:**

Torso Flip: Z, X, □.  
Nad Ringer: Δ, □, □.  
Cross Face: Z, Δ, Δ, □.

**Konnan:**

Back Suplex: ↑, X, □.  
Buzzkill Slam: X, O, X.  
Tequila Sunrise: Z, Δ, □, □.

**Hulkster:**

Knee Basher: X, O, O.  
Leg Drop: Δ, Δ, Δ.  
Slasher: ↑, □, □, X.

**Pee Wee:**

Chop: □, □, □.  
Inverted DDT: Δ, Δ, O.  
Figure 4 Leglock: ↓, □, Δ, □.

**Stinger:**

Scorpion Death Drop: Δ, Δ, O.  
Stinger Splash: X, O, X.  
Scorpion Deathlock: ↓, □, X, □.

**Greyling:**

Flying Head Scissors: Δ, □, Δ.  
German Suplex: □, Δ, □.  
Torture Rack: ↑, Δ, □, Δ.

**Schiavone:**

Back Suplex: ↑, X, □.  
Diving Clothesline: Δ, Δ, Δ.  
Flying Elbow Drop: ↑, Δ, O, Δ.

**Savage:**

Nad Ringer: Δ, □, □.  
Face Smash: □, X, X.  
Flying Elbow Drop: ↑, Δ, O, Δ.

**Whitey:**

Nad Ringer: Δ, □, □.  
Inverted DDT: Δ, Δ, O.  
Diving Headbutt: ↑, Δ, □, □.

**Buzz:**

Face Smash: □, X, X.  
Diving Clothesline: △, △, △.  
Diving Headbutt: ↑, □, △, △.

**Ivan:**

Choke Lift: ↑, △, □.  
One Hand Pancake: □, △, △.  
Super Power Bomb:  
↑, □, X, □.

**T Rex:**

Knee Bashes: X, O, O.  
Back Body Drop: △, O, △.  
Dino Leg Drop: ↑, □, □, X.

**Frankensteiner:**

Choke Lift: ↑, △, □.  
Sidewalk Slam: □, □, △.  
Choke Slam: ↑, X, O, O.

**Bones:**

Headbutt: X, □, □.  
Spinning Pancake: △, O, O.  
Razor's Edge: ↑, X, O, X.

**Santa Claws:**

Knee Bashes: X, O, O.  
Spinning Pancake: △, O, O.  
Reindeer Cutter: ↑, X, X, O.

**Annie Mae:**

Flying Scissor Throw: △, □, △.  
German Suplex: □, △, □.  
Jackknife Edge: ↑, △, O, O.

**Dweeble:**

Whoo (vom obersten Seil): △.  
Cheap Shot: □, X, □.  
Diving Headbutt: ↑, △, □, □.

**Ecto:**

One Arm Smash: □, △, □.

**Virtual Andy:**

Spine Buster: ↓, △, O.  
Buzzkill Slam: X, O, X.  
Torture Rack: ↑, △, □, △.

**Cobra:**

Atomic Drop: X, X, O.  
Turnbuckle Splash: X, O, X.  
Texas Cloverleaf: Z, △, □, □.

**Reanimator:**

Spinning Pancake: △, O, O.  
Scissor Kick: ↑, △, □.  
Reanimation's Edge: ↑, X, O, X.

**Jaumbo:**

Back Suplex: ↑, X, □.

Snap Suplex: X, X, □.  
Sharpshooter: ↓, □, X, □.

**John:**

Back Body Drop: △, O, △.  
Inverted DDT: △, △, O.  
Cross Face: Z, △, △, □.

**Fush:**

Torso Flip: Z, X, □.  
Turnbuckle Smash: X, O, X.  
Diving Headbutt: ↑, □, △, △.

**Flyboy:**

Atomic Drop: X, X, O.  
Snap Suplex: X, X, □.  
Cross Face: Z, △, △, □.

**Tony the Rod:**

Nad Ringer: △, □, □.  
Inverted DDT: △, △, O.  
Jackknife Splash: ↑, △, O, O.

**Eddie the Wire:**

Headbutt: X, □, □.  
Spinning Pancake: △, O, O.  
Diamond Cutter: ↑, X, X, O.

**Donn:**

Back Body Drop: △, O, △.  
Spine Buster: ↓, △, O.  
Figure 4 Leglock: ↓, □, △, □.

**Uncle Monkey:**

Spine Buster: ↓, △, O.  
Buzzkill Slam: X, O, X.  
Torture Rack: ↑, △, □, △.

**Dudeman:**

Flying Head Scissor: △, □, △.  
Face Smash: □, X, X.  
Sharpshooter: ↓, □, X, □.

**Mike:**

Knee Bashes: X, O, O.  
Spinning Pancake: △, O, O.  
Razor's Edge: ↑, X, O, X.

**Steve:**

Back Body Drop: △, O, △.  
Back Suplex: ↑, X, □.  
Diving Headbutt: ↑, □, △, △.

**Brian:**

Torso Flip: Z, X, □.  
Back Body Drop: △, O, △.  
Ejection: Z, X, O.

**Superfan:**

Stinger Splash: X, O, X.  
Torso Flip: Z, X, □.

PlayStation (Pal/Jap)

## Game Buster und Xplorer Codes

Um zu unserem Special über die Schummelmodule auch reichlich Codes zu liefern, haben wir hier eine interessante Auswahl zu PlayStationtiteln zusammengestellt. Wie die Codes eingegeben und aktiviert werden, könnt Ihr in unserem Special in dieser Ausgabe nachlesen!

**Gran Turismo**

Gebt die Codes ein und schaltet das Modul bei Spielstart aus, sobald das PlayStation-Logo erscheint! Dann in die Garage klicken und Modul einschalten. Nun speichert den Spielstand.

Ladet das Game dann ohne aktives ARP-Modul ein.

Master Code für den

Gran Turismo Mode:

D001 3A32 0002

Quick Arcade Mode Codes:

Gran Turismo Codes:

100 Million Credits:

D009 AADE 0001

8009 B874 E100

D009 AADE 0001

8009 B876 05F5

B-Licence:

8009 E3C4 0303

8009 E3C6 0303

8009 E3C8 0303

8009 E3CA 0303

A-Licence:

8009 E3CC 0303

8009 E3CE 0303

8009 E3D0 0303

8009 E3D2 0303

A-International Licence:

8009 E3D4 0303

8009 E3D6 0303

8009 E3D8 0303

8009 E3DA 0303

GT League:

Alle Gold Cup und GT HiFi

Modi offen:

8009 F8DC 0101

8009 F8DE 0101

Special Event

Gold Cups:

8009 F8E0 0101

8009 F8E2 0101

8009 F8E4 0101

8009 F8EA 0101

8009 F8EC 0101

8009 F8EE 0101

8009 F8F0 0101

Common Codes:

Immer ERSTER!!!:

D01B 3A7E 001B

8009 3BC8 0000

Garagen-Trick, dieser Code

muß aktiv sein:

8007 DA58 0064

8009 B88A0064

Garage Platz 100

Chrysler Concept Car Brown:

8009 DF3C 00A3

Garage Platz 100

Chrysler Concept Car Gelb:

8009 DF3C 00A5

**Mass Destruction**

Zeit anhalten:

8001 A8EC 0000

Unendlich Munition

für alle Waffen:

8003 EE3C 0000

Unendlich Energie:

8003 C86C 0000

**Monopoly**

Unendlich Geld Spieler 1:

800D A60C FFFF

1 Trillion Dollar Spieler 1:

800D A60E 3B98

**A-Train**

Unendlich Geld:

800A 6230 9400

**Alone in the Dark 2**

Lebensenergie:

8010 DA5C 0037

Pistolenmunition:

8010 DA5E 0006

Thompson Munition:

8010 DA4C 000A

**Battlestations**

Energie Spieler 1:

800C 36C4 0064

**Bushido Blade**

Alle Moves freischalten:

800A 14D0 FFFF

Extra-Charakter:

8003 OBE6 1062

**Theme Hospital**

Unendlich Geld:  
8013 B810 E0FF  
8013 B812 05F5

**XCom Ufo Enemy Unknown**

Unendlich Geld:  
800D 0F36 0040

**G-Police**

Unendlich Kanonen:  
800F 5D10 0063  
Unendlich Raketen:  
800F 5D14 000A  
Unendlich Hyper-Missiles:  
800F 5D18 0063  
Unendlich Firestreak-Missiles:  
800F 5D1C 0063  
Unendlich Starburst-Missiles:  
800F 5D20 0063  
Unendlich Cluster-Bombs:  
800F 5D2A 0063  
Unendlich Plasma:  
800F 5D2E 0063  
Unendlich Laser:  
800F 5D30 0063  
Unendlich Supplies:  
800F 5D40 0063

**Jersey Devil**

Unendlich Gesundheit:  
8001 0044 1750

**King's Field**

Unendlich Energie:  
8019 B4D8 03E7  
Unendlich Magie-Punkte:  
8019 B4DC 03E7  
Unendlich Gold:  
8019 B4F0 7530  
Schnelle Waffe:  
8019 B4EE 1388  
Unendlich Hitpoints:  
8019 9426 00FA  
8019 9428 00FA  
Mega-Offensive:  
8019 9444 0064  
8019 9446 0064  
8019 9448 0064  
8019 944A 0064  
8019 944C 0064  
8019 944E 0064  
8019 9450 0064  
8019 9452 0064  
Mega-Defensive:  
8019 9456 0064  
8019 9458 0064  
8019 945A 0064  
8019 945C 0064  
8019 945E 0064  
8019 9460 0064

8019 9462 0064  
8019 9464 0064  
8019 9466 0064

**Forsaken - Deutsche Version**

Unendlich Bikes:  
300C D140 0009  
15 Kristalle:  
300C D141 000F  
Goldene Powerpacks:  
8008 69B8 7FF0  
Anzahl Goldbarren:  
800C D142 01xx  
Unendlich Schild:  
8008 6984 1000  
Unendlich Panzerung:  
8008 6986 1000  
Unendlich Nitro:  
8008 6994 0800  
Unendlich Zeit (im dritten Level!):  
800C B4D8 EA00

**Diablo**

Mastercode:  
3000 05F4 0002  
Unendlich HP:  
800D 939C 1280  
Unendlich Mana:  
800D 93B0 1280  
Unendlich Distribution-Points:  
800D 9388 029B  
Quick Levelgain:  
800D 93C2 5FFF

**Exhumed**

Unendlich Lebensenergie:  
8007 91BC 00C8  
Unendlich Leben:  
8008 30A2 00C8  
Chains of Power:  
8008 30C2 0007  
Unendlich Pistolen-Kraft:  
8008 30C6 003C  
M60:  
8008 30C8 0040  
Unendlich M60-Kraft:  
8008 30C8 0032  
Amun-Bombs:  
8008 30CA 0040  
Unendlich Amun-Bomb-Kraft:  
8008 30CA 0014  
Flammenwerfer:  
8008 30CC 0040  
Unendlich Flammenwerfer-Kraft:  
8008 30CC 003C  
Cobra-Stab:  
8008 30CE 0032  
Unendlich Cobra-Stab-Kraft:  
8008 30CE 0014

**MDK**

Energie:  
800C B498 0064  
Chaingun:  
800C B564 00C8

**Road Rash 3D**

Unendlich Geld:  
800B 71E0 FFFF

**Tommi Mäkinen Rally**

Position 1:  
300D 3BF8 0001  
Boxenzeit:  
8009 F43C 003C

**WCW Nitro**

Unendlich Energie Spieler 1:  
801F 0600 03E8  
(Das Modul nur im Kampf anschalten!)

**Tekken 3 (japanische Version)**

Arcade Mode:  
Unendlich HP Spieler 1:  
300A AAB6 008C  
Unendlich HP Spieler 2:  
300A C342 008C  
Keine HP Spieler 1:  
800A AAB6 0000  
Keine HP Spieler 2:  
800A C342 0000  
Theater Mode freischalten:  
3009 92FE 0003  
Alle Movies im Theater Mode freischalten:  
8009 92D0 FFFF  
8009 92D2 FFFF  
8009 92D4 FFFF  
Tekken Ball Mode:  
3009 92FF 0003  
Tekken Force Mode:  
Unendlich HP:  
300A AAB6 008C  
Feinde haben keine HP:  
800A C342 0000

800A DBCE 0000  
Zeit einfrieren:  
800A F064 FFFF

**TOCA Touring Car Championship**

Cadillac Car:  
3001 00AE 0001  
Cartoon Scenery:  
3001 00B7 0001

**Viper**

Energie:  
801C 2D7C 2710  
Schild:  
801E 8F0C 000F  
Smart-Bombs:  
801E 8F00 000F  
Leben:  
801E 8F04 000F

**VS**

Energie Spieler 1:  
8014 582C 012C  
Energie Spieler 2:  
8014 6CA4 012C  
Keine Energie Spieler 1:  
8014 582C 0000  
Keine Energie Spieler 2:  
8014 6CA4 0000  
Zeit einfrieren:  
8015 1910 0DFA

**Colony Wars**

Unendlich Schilde:  
8004 607C 00C8  
Laser überhitzt nicht:  
8011 9EE0 0000  
A.S.-Laser überhitzt nicht:  
8011 9EAC 0000  
Streu-Laser überhitzt nicht:  
8011 9F48 0000  
EMP-Geschütze überhitzen nicht:  
8011 9F14 0000

**PlayStation (Pal) Unverwundbarkeit**

## Swagman

Pausiert ein Spiel und gebt zügig folgendes ein: ○, □, ×, □, ○, □, ○, □, △, □, ○, △, ○, □, △, □. Daraufhin wird Euch keine Lebensenergie mehr bei Feindkontakt abgezogen. Übrigens, angeblich soll sich auch eine Levelanwahl per □, □, ↑, ↑ irgendwo verstecken. Wer herausgefunden hat, wie diese genau funktioniert, schreibt bitte an die Helpline!



PlayStation

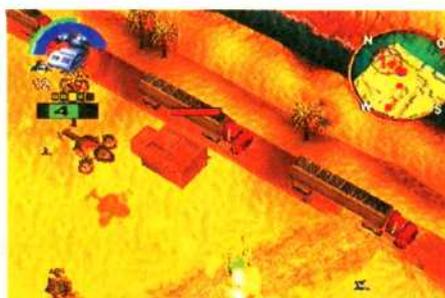
# WarGames

Der Kampf Mensch gegen Maschine geht in die zweite Runde. In der letzten Ausgabe haben wir die wichtigsten Einheiten der NORAD-Truppen vorgestellt und die ersten sechs Level erklärt. Nun folgen die restlichen NORAD-Level, die wichtigsten Einheiten der Roboterarmee WOPR und die alle WOPR-Level



### Lybien (Level 7)

Als erstes müßt Ihr das Treibstofflager nördlich Eures Hauptquartiers zerstören. Danach geht es nach Osten, wo Ihr den Horchposten beseitigt. Dieser ist jedoch stark geschützt. Neben Flugeinheiten werden Euch die MK IV-Walker heftig beschießen. Im Süd-Osten findet Ihr ein Gebäude, wo Ihr Euch mit Nachschub ausrüsten könnt.



### Lybien (Level 7)

Danach geht es weiter Richtung Norden, wo Ihr eine WOPR-Basis vernichten müßt. Sammelt Eure gesamten Truppen am südlichen Eingang zur Basis. Stellt dort auch das Geschütz auf. Nun mit dem Helikopter einen Überflug starten und die WOPR-Einheiten auf erhöhten Positionen vernichten. Danach vorrücken und alle Gebäude zerstören. Schließlich müßt Ihr den Konvoi im Nord-Osten (siehe Bild) vernichten.



### Kanalinseln (Level 8)

Rückt mit dem Zerstörer und zwei Helikoptern Richtung Süden vor und vernichtet die feindlichen Seestreitkräfte. Als nächstes noch den Hafen auseinandernehmen, verschont aber das feindliche HQ. Nun mit einem Teil Eurer Luftstreitkräfte das Gefangenenerlager vollständig zerstören. Bevor Ihr weitermacht, sollten alle Einheiten wieder repariert werden.



### Kanalinseln (Level 8)

Fahrt mit dem Zerstörer in den Nord-Osten, zerstört alle restlichen Seestreitkräfte und bombardiert den zweiten Hafen. In der letzten Teilmission müßt Ihr die WOPR-Basis im Nord-Osten vollkommen zerstören. Zieht dafür alle verfügbaren Truppen zusammen und macht einen vernichtenden Angriff. Die Basis ist jedoch stark geschützt: Zahlreiche Überflüge mit einem Jet helfen hier, Verwirrung zu stiften.



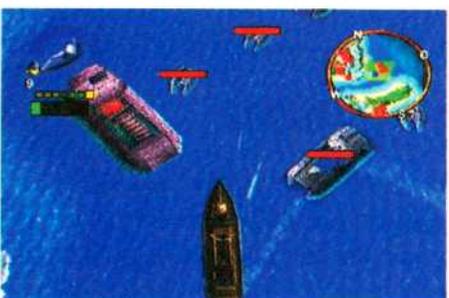
### Grenadines (Level 9)

Zuerst fahrt Ihr mit dem Zerstörer und den beiden Schnellbooten in die feindlichen Gewässer und zerstört die ersten feindlichen Seestreitkräfte. Als nächstes nehmt Ihr einen Jäger und fliegt zur Insel mit dem Horchposten. Dort müßt Ihr nur die Radaranlage in der Mitte der Insel vernichten. Fahrt nun mit Euren Seestreitkräften nach Norden.



### Grenadines (Level 9)

Fahrt mit dem Zerstörer einmal um die Insel mit dem Treibstofflager herum und zerstört so viele feindliche Gebäude und Landstreitkräfte, die Ihr mit Eurem Geschütz erreicht. Danach mit den beiden Jägern die Insel von WOPR-Truppen säubern. Als nächstes müßt Ihr im Osten die Docks zerstören. Mit den Schiffen könnt Ihr ziemlich alles zerstören (siehe Bild).



### Grenadines (Level 9)

Weiter geht es im Nord-Osten mit dem Rest der feindlichen Flotte, die Ihr mit Euren Verbänden locker niedermachen könnt. Nun mit dem Zerstörer (wenn Ihr ihn noch habt) die feindliche Hafenanlage zerstören und mit den Flugzeugen die WOPR-Basis in den Erdboden stampfen. Wer die Ottereinheiten noch nicht benutzt hat, kann diese nun auch einsetzen.



### Louisiana Bayo (Level 10)

Mit den beiden Helikoptern geht es in Richtung Süden, wo Ihr auf das Flugzeugwrack stoßt. Zerstört die drei Schwerepanzer und Ihr könnt weiter zum Gefangenenerlager (siehe Bild). Dort müßt Ihr alle Einheiten zerstören, aber nicht das Gefängnis (blauer Pfeil). Zieht auch Eure restlichen Truppen nach.



### Louisiana Bayo (Level 10)

Im Süden sind WOPR-Truppen dabei, ein Dorf zu vernichten. Begebt Euch dorthin und vernichtet alle feindlichen Truppen. Dort bekommt Ihr Hinweise auf eine große WOPR-Basis im Süd-Osten des Levels. Zieht dort alle Truppen zusammen und macht die Basis dem Erdboden gleich. Zahlreiche Einheiten sind auch auf das Umland verteilt, die es ebenfalls zu zerstören gilt.



**Bejing (Level 11)**  
 Fahrt mit den beiden Slayer-Panzern nach Süden und rettet das Dorf. Danach zur Brücke im Süden, übersetzen und alle Truppen sammeln (siehe Bild). Danach die Basis im Osten angreifen. Als erstes solltet Ihr mit den beiden Helikoptern einige Überflüge starten.



**Bejing (Level 11)**  
 Damit könnt Ihr einigen Schaden an den Gebäuden und großen Einheiten anrichten und die kleinen Fußtruppen vernichten. Danach mit den beiden Slayer-Panzern vorrücken und die komplette Basis und alle feindlichen Truppen in diesem Gebiet vernichten. Der Geheimdienst teilt Euch ein Loch in der Chinesischen Mauer mit.



**Bejing (Level 11)**  
 Fahrt zunächst mit den beiden Slayern vor und vernichtet alle Einheiten zwischen dem Loch und der nächsten Brücke. Südlich der Lücke findet Ihr ein Lagerhaus, an dem Ihr auftanken könnt. Danach müßt Ihr nur noch das große HQ vernichten. Wieder mit einem Luftangriff beginnen und dann erst die Bodentruppen nachrücken lassen.



**Saudi Arabien (Level 12)**  
 Die wichtigste Einheit ist der Slayer-Panzer: Schützt ihn gut, denn sonst wird es sehr schwer. Befreit zunächst die drei Bohrtürme im Osten. Dabei darf keiner vernichtet werden. Zieht immer wieder Eure restlichen Truppen nach.



**Saudi Arabien (Level 12)**  
 Dann müßt Ihr zwei weitere Bohrtürme befreien. Auch hier gilt die Devise: Keiner darf vernichtet werden. Hier findet Ihr auch ein feindliches Gebäude, an dem Ihr Nachschub fassen könnt. Als nächstes befreit Ihr die Raffinerie im Nord-Osten: Rückt mit allen Einheiten vor und nutzt auch den Luftangriff des Jeeps.



**Polarkreis (Level 13)**  
 Als erstes gilt es, den feindlichen Hafen in der Mitte zu vernichten. Danach müßt Ihr die Bodenstation im Süd-Westen aufreißern. Diese ersten beiden Aufträge erledigt Ihr mit den Kampfjets. Danach vernichtet Ihr die zweite Bodenstation im Osten.



**Polarkreis (Level 13)**  
 Agiert mit den Luftlandeeinheiten genauso wie zuvor mit den Jets. Als nächstes müßt Ihr Richtung Nord-Westen, um dort die feindliche Basis zu vernichten. Zieht dafür aber alle Einheiten im Norden zusammen. Zuletzt müßt Ihr die Wunderwaffe der WOPR-Truppen im Nord-Osten vernichten.



**New York (Level 14)**  
 Zuerst müßt Ihr die Brücke im Nord-Osten von den WOPR-Truppen befreien. Danach macht Ihr auf der Uferpromenade einen „Spaziergang“ von NO nach SW und zerstört die feindlichen SAM-Einheiten (blauer Pfeil). Dann müßt Ihr den Central Park befreien.



**New York (Level 14)**  
 Zieht Eure kompletten Truppen über die südliche Brücke. Neben MK IV-Läufern und Fußtruppen werden auch die Raketensilos für viel Ärger sorgen. Der Einsatz der Luftunterstützung ist hier Gold wert. Setzt diesen auch bei der letzten WOPR-Basis ein, die Ihr zum Schluß vernichten müßt. Ein systematisches Vorgehen ist notwendig.

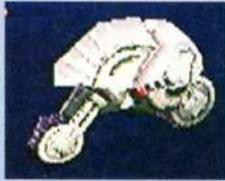


**Wüste von Omaha (Level 15)**  
 Im letzten Level müßt Ihr den Zentralcomputer von WOPR zerstören. Dazu kämpft Ihr Euch durch das Labyrinth der Hauptbasis. Bewegt Euch bis in den ersten großen Bereich und zerstört dort alle feindlichen Einheiten.



**Wüste von Omaha (Level 15)**  
 Danach zieht Ihr Eure gesamten Truppen in diesen Bereich (zweites Tor) nach. Nun mit zwei Slayer-Panzern und einem Raketenpanzer durch das Labyrinth kämpfen. Euer Ziel ist und bleibt immer die Nord-West-Ecke des Levels. Dort findet Ihr das Hauptgebäude, auf dessen Ebene müßt Ihr fahren und dann nur noch den Abspann genießen.

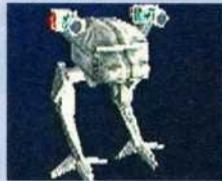
## Die wichtigsten WOPR-Truppen im Überblick



**Motorrad:** Schnell und wendig, jedoch nur leicht gepanzert. Mittels des Markers wird der Angriff des Bombers koordiniert.



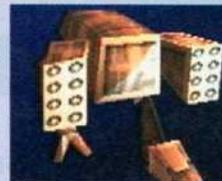
**Truppentransporter:** Langsam, aber dafür gut gepanzert, damit die sechs Drohnen sicher zum Zielort gebracht werden können.



**MK I-Läufer:** Durchschnittliche Geschwindigkeit, gute Bewaffnung und Panzerung lassen die meisten Feinde weichen.



**MK III-Läufer:** Mit zwei verschiedenen Raketenwerfern ist diese Einheit vor allem für ein Langstreckenbombardement geeignet.



**MK IV-Läufer:** Sehr langsam, aber dafür stark gepanzert und noch mehr Raketen als der MK III. Der Tod auf zwei Beinen.



**Phoenix:** Wendig, schnell, gute Panzerung und starke Waffen. Der Phoenix ist in Rudeln ein optimales Angriffsmittel.



**Mantis:** Das Geheimprojekt der WOPR-Truppen. Doppellaser und ein Unsichtbarkeitschild machen ihn sehr effektiv.



**Geschütztransporter:** Dieser unbewaffnete Transporter hat ein Lasergeschütz im Gepäck, das überall im Feld aufgestellt werden kann.



**Aufklärungsdrone:** Schnell und leicht gepanzert. Kann aber über Wasser fliegen und wie das Bike den Bomber dirigieren.



**Amphibientransporter:** Dieses Vehikel kann auf Land und im Wasser fahren. Transportiert maximal vier Drohnen.



**Tragflügelboot:** Schnell, wendig und mit Raketen ausgerüstet. Die Antwort auf das Patrouillenboot der Menschen.



**Dreadnought:** Mit der 105mm-Kanone und den Langstreckenraketen lassen sich See- und Landstreitkräfte optimal beschießen.



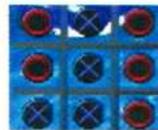
### Falklandinseln (Level 1)

Die erste Mission bringt Euch ganz ans Ende der Welt. Begeht Euch mit dem MK I-Läufer nach Norden und vernichtet alle Bodentruppen rund um die Radarstation und danach die Station selber. Als Abschluß gilt es nur noch, die Basis im Nord-Westen in den Erdboden zu stampfen. Benutzt zuerst das Bike und startet einen Luftangriff. Danach dürft Ihr mit dem MK I-Läufer ein leichtes Spiel haben.



### Florida Keys (Level 2)

Als erstes müßt Ihr gegen das Ausbildungslager vorrücken, das die Bodenstation schützt. Indem Ihr Euch langsam nähert, könnt Ihr einzelne Einheiten herauslocken. Paßt auf, daß Ihr die Radaranlage nicht zerstört (blauer Pfeil). Nachdem Ihr alle Daten empfangen habt, geht es in den Süd-Westen, wo Ihr das NORAD-Lager ganz vernichten müßt.



### Irian Jaga (Level 3)

Nördlich von Eurer Ausgangsposition müßt Ihr die Wachen an der Brücke beseitigen. Danach müßt Ihr zwei Dörfer von NORAD-Truppen befreien, wobei das zweite gut bewacht wird. In jedem Dorf findet Ihr auch ein Gebäude zum Hacken. Sammelt hier erst einmal Eure Truppen und begeht Euch im geschlossenen Verbund nach Nord-Osten.



### Irian Jaga (Level 3)

Dort müßt Ihr in die menschliche Basis eindringen und die Radaranlage zerstören. Der Feind schmeißt Euch schon hier einige harte Brocken zwischen die Beine: Eure kompakte Truppe kann dem aber widerstehen. Als letztes müßt Ihr nur noch in den Norden marschieren und dort die Startrampe und die restlichen NORAD-Truppen vernichten.



### Neuengland (Level 4)

Um an die wichtigen Informationen zu gelangen, müßt Ihr das Dorf im Osten von den NORAD-Truppen befreien. Danach geht es in den Osten, wo Ihr das JIS-Gebäude vernichten müßt. Den Weg bahnt Ihr Euch über die Brücke im Süd-Osten. Daraufhin werdet Ihr heftig attackiert. Danach müßt Ihr die menschliche Basis zerstören, wo das JIS-Gebäude steht. Achtung: Diese Basis wird sehr stark verteidigt.





**Rußland (Level 5)**

Zu Beginn müßt Ihr die Brücke im Westen von den feindlichen Einheiten befreien. Rückt erst einmal mit Eurem Phoenix vor und macht die Panzer nieder. Als nächstes sammelt Ihr alle Einheiten auf der anderen Seite der Brücke.



**Rußland (Level 5)**

Zerstört nun die drei Lager, wobei Ihr alles kaputt-schießen müßt. Danach bewegt Ihr alle Einheiten über die Eisenbahnbrücke (mittlere Brücke) und zerstört diese anschließend mit einem Luftangriff. Als letztes gilt es noch die GONV Basis zu erobern, wobei das zentrale Gebäude verschont wird (Pfeil).



**Brüssel (Level 6)**

Nördlich von Eurer Position befindet sich eine Basis mit tödlichen SAM-Einheiten. Schießt mit einem Phoenix einen Korridor bis zur Basis frei. Sammelt dann alle Truppen südlich von der Basis. Nun könnt Ihr mit dem Bike einige Luftangriffe auf die Basis starten.



**Brüssel (Level 6)**

Als nächstes müßt Ihr das Dorf mit allen Einheiten zerstören. Stellt hierzu den MK III-Läufer an der Brücke ab, der dann die Panzer auseinander nimmt, falls sie vorrücken. Danach mit den drei Phoenix das Dorf zerstören. Als letztes müßt Ihr in Richtung Norden, wo Ihr das Hauptquartier der Menschen zerstört.



**Südafrika (Level 7)**

Die ersten Ziele sind die beiden Lager der NORAD-Truppen, die im Osten liegen. Fliegt mit den Phoenix los und laßt den Rest der Truppen zurück. Danach müssen die beiden Außenposten von Euren beiden Flugeinheiten zerstört werden.



**Südafrika (Level 7)**

Dort findet Ihr zwei Gebäude, wo Ihr Euch reparieren könnt. Als nächstes müßt Ihr vom Norden her eindringen. Zerstört alle Gebäude und Kisten in den drei Bereichen (Pfeile). Achtung: viele SAMs! Um die Basis der Menschen zu zerstören, laßt Ihr die restlichen Truppen von Süden angreifen und die Phoenix von Norden.



**Hong Kong (Level 8)**

Zu Beginn müßt Ihr die gefangenen Drogen befreien. Viele SAMs stehen zu beiden Seiten der Straße. Nun müßt Ihr die Hafenanlage im Westen zerstören. Mit den Tragflügelbooten die Küste bombardieren und dann die Phoenix angreifen lassen.



**Hong Kong (Level 8)**

Jetzt solltet Ihr mit den beiden Tragflügelbooten und den beiden Phoenix alle feindlichen Schiffe zerstören. Danach die nördliche Hafenanlage vernichten. Nutzt auch die Aufklärungsdrohne. Als letztes müßt Ihr in den Nord-Westen und die feindliche Basis auseinandernehmen.



**Mexiko (Level 9)**

Keine Siesta mit Tequila und Nachos wird Euch hier geboten. Zuerst müßt Ihr den Satelliten bergen und alle Einheiten in seiner Nähe vernichten. Die beiden Phoenix leisten gute Arbeit. Vernichtet auch die verstreuten NORAD-Truppen.



**Mexiko (Level 9)**

Als nächstes geht es in den Osten, wo Ihr die Basis mit den beiden Phoenix-Einheiten vernichtet. Danach geht es in den Westen, wo Ihr auf eine Basis mit abtrünnigen WOPR-Einheiten trefft. Zieht dort alle Eure Einheiten zusammen und vernichtet alle Verräter. Einige MK IV-Läufer sind das Zentrum der Feinde. Lang lebe WOPR!



**Beringstraße (Level 10)**

Erstes Ziel dieses Levels ist es, den Horchposten nordwestlich Eurer Position vollkommen zu vernichten. Nutzt den Dreadnought für ein Küstenbombardement. Dann nach Süden zum Wrack der Fregatte. Zerstört dieses und alle Einheiten dort.



**Beringstraße (Level 10)**

Zerstört mit Euren Schiffen alle feindlichen Seestreitkräfte und bombardiert alle möglichen Einheiten auf der westlichen Insel. Danach geht es auf die westliche Insel, wo Ihr die Sub-Route-Systeme verteidigen müßt. Nutzt hierfür die beiden Phoenix. Eine schnelle und gezielte Vorgehensweise ist unbedingt erforderlich.



**Kreml (Level 11)**

Hinweis: Der Einsatz von Luftangriffen ist in diesem Level besonders wichtig. Zerstört den kompletten Kontrollpunkt westlich von Euch. Danach zerstört Ihr alle Einheiten auf der nördlichen Brücke und sprengt diese. Dann alle Truppen nach Westen bringen.



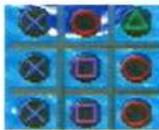
**Kreml (Level 11)**

Vernichtet alle Truppen, die den Horchposten im Westen verteidigen. Danach geht es nach Norden zur Computeranlage. Vernichtet auch hier alle Einheiten, verschont aber das Gebäude. Nun ladet Ihr die drei Agenten aus (siehe Bild). Zum Schluß muß die NORAD-Basis im Nord-Osten zerstört werden.



**Polynesien (Level 12)**

Mit Euren Seestreitkräften müßt Ihr die drei feindlichen Sammelpunkte vernichten. Danach gilt es, auf der Insel im SW das HQ zu vernichten (siehe Pfeil). Den anrückenden Konvoi nehmt Ihr locker mit Eurem Dreadnought auseinander.



**Polynesien (Level 12)**

Fliegt mit Eurem Phoenix-Geschwader nach Norden, um die Forschungsstation auf der nordwestlichen Insel zu verteidigen. Nachdem Ihr alle Bodentruppen vernichtet habt, sammelt Ihr Eure Luft- und Seestreitkräfte im Nord-Osten. Die NORAD-Basis wird erst einmal von See her bombardiert, dann erfolgt der Luftangriff.



**Kongo (Level 13)**

Hier müßt Ihr zunächst den Tarnfeldgenerator erobern. Dazu müssen alle feindlichen Einheiten um den Generator vernichtet werden. Der Generator muß unverseht bleiben. Als nächstes müßt Ihr eines der vier Kraftwerke befreien (siehe Pfeil).



**Kongo (Level 13)**

Am besten nehmt Ihr das Kraftwerk nördlich von Eurer Position. Danach müßt Ihr mit Euren Truppen zur nördlichen Brücke aufbrechen. Lauft mit den gesamten Truppen über die Brücke und sprengt sie danach (siehe Bild). Nun geht es in den Norden, wo Ihr einen Agenten befreien müßt.



**Kongo (Level 13)**

Der Agent befindet sich in einem Gebäude, das von Euren Angriffen verschont bleiben sollte (siehe Pfeil). Habt Ihr den Agenten aufgenommen, geht es in den Nord-Osten. Hier müßt Ihr die komplette Basis der NORAD-Truppen vernichten.



**Washington (Level 14)**

Befreit die beiden Agenten nördlich von Eurer Position. Bringt sie mit dem Transporter in Eure Basis. Als nächstes sammelt Ihr den Klon ein und bewegt Euch mit allen Truppen in die Nähe des Sendezentrums.



**Washington (Level 14)**

Greift nun systematisch an, verschont aber das Sendezentrum. Den UN-Generalsekretär tötet Ihr am besten durch Zerstampfen. Setzt nun den Klon im Sendezentrum ab. Um die Übertragung der Ansprache zu gewährleisten, müßt Ihr die Störsender im Süd-Westen vernichten. Tip: Setzt auch die Aufklärungsdrohne oft ein.



**Tokio (Level 15)**

Zu Beginn müßt Ihr die Basis südlich Eures Lagers komplett vernichten. Laßt aber das feindliche HQ stehen, damit Ihr Nachschub fassen könnt. Danach geht es gegen Osten zur zweiten Basis, wo Ihr auf eine sehr große Streitmacht trefft.



**Tokio (Level 15)**

Setzt das Geschütz am besten in der Nähe des feindlichen HQ aus. Danach geht Ihr systematisch vor und vernichtet die Basis. Als nächstes müßt Ihr schnell handeln und mit den beiden Phoenix-Einheiten die Radarstation vor der Vernichtung retten. Zum Abschluß müßt Ihr noch das feindliche Hauptquartier vernichten.

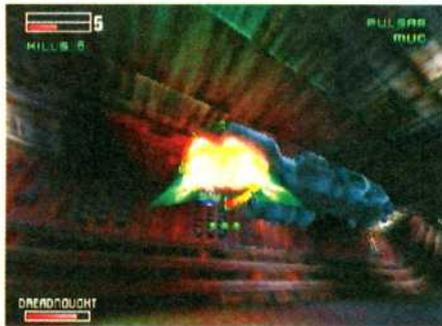


## Nintendo 64

## Forsaken

In unserem zweiten Teil zeigen wir Euch, wie Ihr durch den zweiten Abschnitt von Forsaken kommt. Dazu müssen die ersten zehn Level in einer Zeit von maximal 2h 30min durchgespielt werden.

Also: Zähne zusammenbeißen und durch!



1. Zuerst widmen wir uns den Endgegnern aus dem ersten Teil. Da wäre Dreadnought aus Level 8, den Ihr mit Leichtigkeit besiegt wenn Ihr unter ihm bleibt. Die Ableger stören Euch aus dieser Position nicht mehr.



2. S-C-U in Level 9 kann Euch nicht mehr gefährlich werden, wenn Ihr ihn in den Gang lockt, aus dem Ihr gekommen seid. Von hier aus ist es ein leichtes, mit diesem Gegner fertig zu werden.



3. Level 10/Tod den Invasoren: Die MDF haben den Heimatstützpunkt ausgemacht und greifen Eure Computermatrix an, die es zu verteidigen gilt. Es sind insgesamt 68 Gegner, die ausgeschaltet werden müssen.



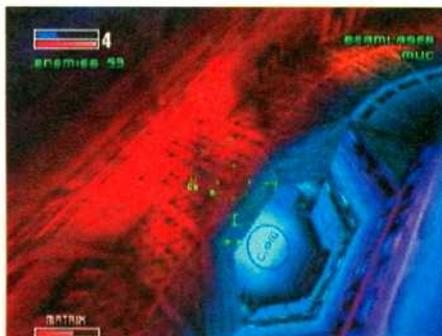
4. Als erstes sammelt Ihr die Pine Mine ein und plaziert sie vor der Matrix. Sammelt bei dieser Gelegenheit den Pulsar ein, der sich ganz in der Nähe befindet.



5. Eventuell begegnen Euch hier schon die ersten Gegner, welche die Matrix angreifen. Diese werden zerstört, um gleich danach in dem Gang, den Ihr am Levelanfang vor Euch habt, ein paar Panzer und vier Kanonen zu zerlegen.



6. Weiter hinten findet Ihr weitere Panzer und einen Laser der hier sehr wichtig erscheint. Nun geht's wieder zurück, um den oberen Bereich zu säubern.



7. Hier gibt es einen Eingang, in den Ihr regelmäßig hineinschauen solltet, wenn Ihr nicht überrascht werden wollt.



8. Als nächstes untersucht Ihr die Röhre unterhalb der Matrix. Am Ende fliegt Ihr die Säule nach oben. An der obersten Stelle findet Ihr einen weiteren Gang, in dem sich einige Gegner aufhalten sollten.



9. Solltet Ihr, wie unter Bild 8 und 9, nichts gefunden haben, werdet Ihr spätestens an dieser Stelle angegriffen. Behaltet diese drei Stellen im Auge. Wichtig ist nur, daß einmal alle Gegner zerstört sind.



10. Anschließend braucht Ihr Euch nicht mehr um diesen Bereich zu kümmern. Fliegt aber regelmäßig um die Matrix herum, da manche Gegner einfach aus dem Nichts auftauchen. Habt Ihr damit keinen Erfolg, wiederholt Ihr die Punkte 7 bis 10.



11. Sind nur noch wenige Gegner übrig, sind solltet Ihr in dem Gang, wie anfangs beschrieben, die letzten paar Panzer vernichten.



12. Unter den letzten Gegnern taucht Nuta auf, für den Ihr all Eure zur Verfügung stehende Feuerkraft einsetzt. Laser oder Solaris sind hierfür sehr zweckmäßig. Das Ganze solltet Ihr bis dahin in nicht mehr als 2h 30min gespielt haben.



13. Level 11/Die Kugel fangen: Findet die „Goldene Kugel der Materie“ und bringt sie in Euren Besitz. Mit dem Pulsar und einigen MUGs ist der Metatank schnell zerstört. Danach könnt Ihr den Schild und eine Waffe im linken Gang einsammeln.



14. In der nächsten Zwischensequenz wird die vor Euch liegende Kugel von Cerbero geklaut. Danach säubert Ihr den Raum vor Euch und den Raum links davon von Gegnern. Verläßt durch die rechte Tür den Abschnitt.



15. Tötet Sceptre, der mit Hilfe von MUGs und Trojax schnell zerstört ist. Nehmt Euch nur vor den Minen in acht, die er ablegt. Nach seinem Ableben öffnet sich die nächste Tür.



16. Vernichtet die nächsten vier Kanonen und wählt den Weg nach oben, durch die Laserbarriere hindurch.



17. Oben angelangt, findet Ihr den Schalter, der Euch weiter unten die Tür öffnet. Vergeßt nicht den Schild mitzunehmen, der sich im Verbindungsgang zwischen den beiden Stockwerken befindet.



18. Sammelt hier den Dummy Com ein und mischt die Gegner auf. Danach öffnet sich die nächste Tür.



19. Sammelt bei Bedarf den Schild in den Gängen links und rechts ein und aktiviert den Schalter in der linken oberen Ecke.



20. Jetzt sollte die nächste Tür offen sein. Dahinter erreicht Ihr den Restart Point.



21. Tötet als nächstes erst den HKS. Ein paar gezielte Trojax-Treffer schicken ihn schnell in die Wüste.



22. Auf der Jagd nach Cerbero müßt Ihr in diesem runden Gang die Kanone zerstören und die darunterliegende Tür benutzen. Dahinter findet Ihr einige Extras und den nächsten Schalter.



23. Nachdem Cerbero besiegt ist, läßt er den „Golden Orb“ fallen, den Ihr aufammelt. Damit ist Eure Mission erfüllt.



24. Fliegt den ganzen Weg zurück. Unterwegs begegnen Euch noch einige Gegner, die Ihr locker aus dem Verkehr zieht. Die Mission ist erst beendet, wenn Ihr erfolgreich am Start angekommen seid.



25. **Level 12/Alpha:** Säubert die Gegend von 23 der lästigen MDF im Tunnelnetz der Alpha-Anlage. Über Euch befindet sich die erste Waffe. Nach dem Tor fliegt Ihr nach unten, wo über der Lava die ersten Gegner warten.



26. Nachdem etwa die Hälfte der Gegner besiegt ist, durchsucht Ihr den oberen Bereich nach den restlichen Gegnern, und der Level ist beendet.



27. **Level 13/Maldroid:** Der Kriegerroboter soll aufgespürt und vernichtet werden. Fliegt erst nach hinten, um eine Waffe einzusammeln.



28. Hier wählt Ihr, sobald der Weg frei ist, den linken Gang, zerstört die Kanone, und die Tür öffnet sich. Dahinter findet Ihr viele Extras.



29. Ihr steht jetzt Maldroid gegenüber. Versteckt Euch hinter der Tür und versucht, mit gut berechneten Auf- und Abwärtsbewegungen den Raketen auszuweichen, während Ihr auf Maldroid schießt.



30. Ist kein Energieabzug mehr sichtbar, sucht Ihr die Leuchtrakete, die sich im hinteren Teil befindet. Wartet nur noch eine Minute, und alles ist überstanden.

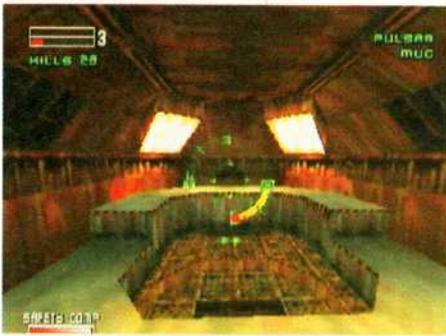


31. **Level 13/Schiff:** Die 44 Gegner zu eliminieren wäre nicht schwer. Das eigentliche Problem liegt darin, erstmal eine vernünftige Waffe zu finden. Dafür gibt es diese zum Levelende im Überfluß.

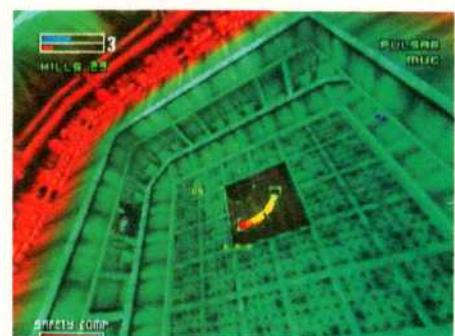


32/33. **Level 14/Ausschalten:** Der „Com-Navi Router“ muß gefunden und zerstört werden. Ihr befindet Euch in einem Raum mit 4 Türen. Es gilt, die Tür an der Decke zu öffnen. In der rechten unteren Ecke führt ein Gang hinter. In der hintersten Ecke ist eine Zeitschaltuhr angebracht, die nach Aktivierung für kurze Zeit die Tür am Anfang des Levels öffnet. Falls Ihr das erste Mal an der Gegnerschar nicht vorbeikommt, dann erledigt Ihr diese einfach und versucht das Ganze nochmal.





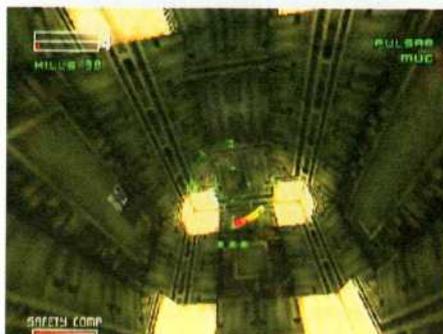
34/35. Ist die Gegend gesäubert, fliegt Ihr durch das Tor nach oben. Hier seht Ihr seitlich zwei Eingänge. Wählt den linken Gang, der zu dem ersten Schalter führt, welcher die Tür auf der gegenüberliegenden Seite öffnet. Die drei Kanonen, die außen herum plaziert sind, können nicht nach unten schießen. Kümmert Euch erst um die Panzer und zerschießt diese aus der entsprechenden Höhe.



36. Auch hier betätigt Ihr den Schalter der wiederum die Tür im vorherigen Raum öffnet. Geht also wieder zurück. Die Tür ist jetzt entriegelt.



37. Dahinter ist ein weiterer Schalter, den Ihr betätigt. Fliegt nochmals hinüber und benutzt die Tür am Boden (Bild 34).



38. Aktiviert nur noch die dahinterliegende Zeitschaltuhr, fliegt schnellstens ein letztes Mal auf die andere Seite und benutzt die Tür an der Decke.



39. In dem Röhrenwirrwarr findet Ihr auf der einen Seite, immer an der Wand entlang, zwei Türen. Hinter der ersten betätigt Ihr den Schalter, der die zweite öffnet.



40. Auf der anderen Seite befindet sich die Zeitschaltuhr. Hiermit öffnet sich die Tür an der Decke im gerade geöffneten Raum für kurze Zeit.



41. Fliegt hier schnell auf die andere Seite, unterhalb der weißen Platte und zwischen den beiden Minen hindurch, die Euch empfindlich verletzen können. Achtet auf den Luftzug im Raum danach. Fliegt am besten außen herum.



42. Fliegt hier den blauen Gang hinunter. Aktiviert die Zeitschaltuhr. Damit entriegelt Ihr die Tür an der Decke nach dem letzten Checkpoint.



43. Nach der Tür sucht Ihr den Weg zu einem der wenigen Freileben, die Forsaken zu bieten hat.



44. Was haben wir denn da? Einen Raum, drei Schalter und drei Türen. Der linke Schalter öffnet die Tür darüber, der mittlere die rechte Tür und der rechte Schalter öffnet die Tür in der Mitte.



45. Nachdem die drei Schalter umgelegt wurden, müßt Ihr nur noch auf die rote Energiekugel der Safety Comp schießen, und der Auftrag ist erledigt.



46. Level 15/Rettung der Drohne: Leitet die Drohne durch die Bunkeranlage. Mit dem ersten Schalter bewegt Ihr die Drohne mit dem Aufzug nach oben.



47. Den zweiten Schalter legt Ihr nach links um damit die Drohne später nicht sinnlos im Kreis fährt und unnötigen Feindkontakt bekommt.



48. Den dritten Schalter laßt Ihr in der Linksstellung, da die Drohne sonst nach rechts auf den Felsen zu fährt.



49. Sollte die Drohne trotzdem nach rechts gefahren sein, findet Ihr den entsprechenden Schalter hinter der zweiten Kanone. Diese kann übrigens ganz risikolos von oben zerstört werden.



50. Folgt weiter den Schienen. Hier müßt Ihr die Drohne hinaufbringen. Die erste Stufe wird mit dem Schalter aktiviert, der sich am Ende der Gänge befindet. Der Eingang ist links unten.



51. Auf der zweiten Ebene gehts rechts rein. Nach den Ventilatoren findet Ihr im unteren Bereich eine Einbuchtung mit einem weiteren Schalter, der aktiviert werden muß.



52. Folgt den Schienen weiter nach oben, und Ihr entdeckt in der Rechtskurve den Schalter für die dritte Stufe.



53. Unterhalb dieser Schienentreppe sind drei Schalter platziert, die zur Aktivierung der drei Aufzüge dienen.



54. Folgt den Schienen weiter, die nächste nach rechts ab, bis Ihr an einer Kreuzung angelangt seid. Hier legt Ihr den Hebel nach rechts um.



55. Sobald die Drohne auf dem Aufzug steht, betätigt Ihr den Aufzug im unteren Bereich, damit diese nach unten gefahren wird.



56. Ihr müßt die Drohne nur noch ins Ziel fahren lassen, und auch dieser Auftrag ist erledigt.



57. Zum Abschluß noch ein Cheat zur Levelwahl. Im Press Start-Bildschirm drückt Ihr folgende Tastenkombination: A, R, Z, ↑, ↑, C↑, C↓, C↓.

PlayStation (Pal) Moves

# Tekken 3

Auf den folgenden Seiten findet Ihr zu jedem Fighter in Tekken 3 ausgesuchte Moves. Wir haben darauf geachtet, daß Ihr eine Handvoll Moves erhaltet, die leicht ausführbar sind und auch ausreichenden Schaden beim Gegner anrichten. Auf Kombinationen, die nur aus einem Mix mehrerer Moves bestehen, haben wir hier bewußt verzichtet

## Grundsätzliches:

- Alle Moves werden selbstverständlich zum Gegner hin ausgerichtet!
- Belegt Euch die R- und L-Tasten in der Padkonfiguration mit zusätzlichen Moves. Wir empfehlen, den Sidestep auf L1 und R1 zu legen. Auf L2 und R2 kann dann eine Kombination nach eigenem Geschmack gelegt werden.
- Einige Moves sind davon abhängig, wie weit Euer Gegner entfernt ist. Auch kommt es darauf an, was dieser gerade tut.

Aber nun viel Spaß!



### Xiaoyu

- Cloud Kick: →+X.
- Tumble: →+X+Δ.
- Swing: →, →+X.
- Layout: →, →+X+Δ.
- Wally: ←+O.
- Flower: ↙+□.
- Double Fan: ↑+□+O.
- Hydra: ↑+□+O, □+O, □+O.
- Sunset: ↓+□.
- Moonset: ↑+O.
- Sunspring: Aus dem Sprung O.
- Salsus: →+□+Δ+X.



### Yoshimitsu

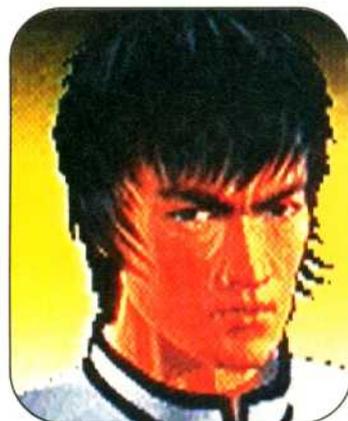
- Uppers: □+O.
- Rounder: X+O.
- Blower: →+O.
- Blader: →, →+O.
- Basher: →, →+Δ.
- Upper: ↘+O.
- Kick: ↘+Δ.
- Wander: ↗+Δ+X.
- Slushert: ↙+□.
- Docop: ↗+O+□.
- Wooder: →, →+X, □.
- Moonrising: ↓, ↘, →+□.
- Flush: ←+□+Δ.





### Nina

- Slashlady:  $\Delta + O, \square + X.$
- Heelkick:  $X + O.$
- Smush:  $X, X, O.$
- Smosh:  $X, X, \Delta.$
- Hot Kick:  $X, \Delta.$
- Blonder:  $\Delta, X, O.$
- Mooster:  $\rightarrow, \rightarrow + \square + O.$
- Daag:  $\rightarrow, \rightarrow + \square.$
- Klast:  $\rightarrow, \rightarrow + O.$
- Rocklet:  $\leftarrow + \Delta.$
- Zurger:  $\leftarrow + \square + O.$



### Law

- Rising:  $\uparrow + O.$
- Casher:  $\rightarrow + X + \square.$
- Triod:  $X, X, X.$
- Triad:  $X, X, \rightarrow + X.$
- Dackeltöter:  $\downarrow + X.$
- Froggy:  $\downarrow + X + \Delta.$
- Whipper:  $\leftarrow + O.$
- Toul:  $\leftarrow + \Delta.$
- Charge Destruction:  $O + X + \square + \Delta.$
- Faker:  $\leftarrow + O + \square.$
- Smiler:  $X + \square.$



### Hwoarang

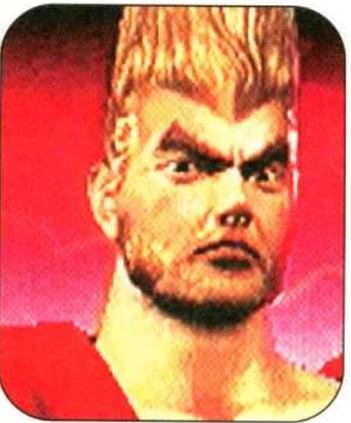
- Tangoslash:  $\rightarrow + \square + X.$
- Overdrive:  $\rightarrow + O + \Delta.$
- Overrun:  $O + \square + \Delta.$
- Swallow:  $X + \Delta.$
- Ratter:  $\Delta, X.$
- Downkass:  $\rightarrow + O.$
- Spiral:  $\rightarrow, \rightarrow + X.$
- Torner:  $\rightarrow, \rightarrow + \Delta.$
- Return:  $\leftarrow + O.$
- Spider:  $\uparrow + X.$





### Eddy

- Heading: →+O.
- Spindell: O+X.
- Tenzor: ←+O.
- Frankensteiner Reverse: →+Δ+O.
- Wisher: ↓+O.
- Fliak: O+X.
- Busher: →+X.
- Salute: →+Δ.
- Freder: →,→+X.
- Summertime: →,→+Δ.
- Showtime: ↓+X+Δ.



### Paul

- Iron Fist: ←+□+Δ.
- Ramming: →+□+O.
- Razor: →+□+Δ.
- P-Comb: □+Δ.
- R-Comb: X+O.
- Z-Comb: →+O,X.
- H-Comb: →,→+O.
- B-Comb: →,→+Δ.
- A-Comb: ↓+□.
- AA-Comb: ↓+□, O.
- D-Comb: ↓+O.



### King

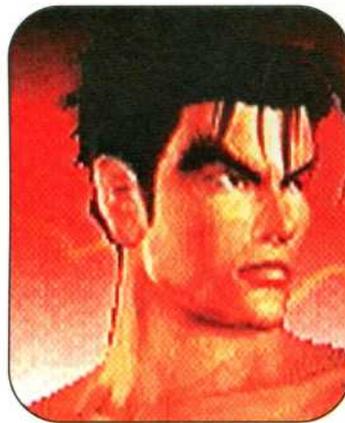
- Over-Hatt: O+□+Δ.
- Franken-Hatt: →+X+O.
- Smah: O+Δ.
- Hatt-Breaker: ↓+X+Δ.
- Hatt-Turner: ←+□+Δ.
- Hatt-Around: →+□+O.
- Hatt-Kick: ↓+X.
- Hatt-Axe: O+□.
- Hatt-Flax: →,→+O.
- Hatt-Run: ↗+O+□.
- Detonation: Während man gerade einen Sidestep macht X+Δ.





### Lei

- Headbutt: ←, □, △.
- Neckbutt: Aus einem Sidestep heraus ○ + △.
- Away Trash: × + □. (Auch aus einem Sidestep heraus möglich.)
- Sleeper: ○ + △, △ + □.
- Deadfake: ↓ + ○ + ×.
- Shoesner: → + ○.
- Swing: ↙ + ○.
- Flick: ↘ + ○ + ×.
- Rumbleseries: Mehrmals schnell × + ○.
- Hala: ×, ×.



### Jin

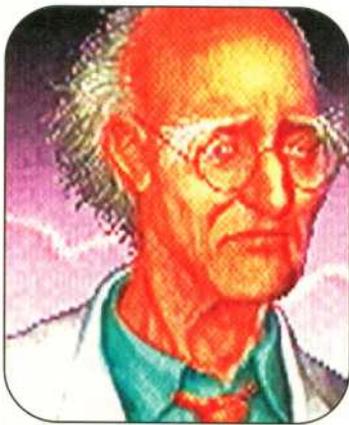
- Spinkick: ↑ + ○.
- Spinkick Luxe: ↑ + ○, ○, ○, ○, ○.
- Killer: → + △ + ○.
- Ding: → + □ + ×.
- Wooden: →, → + △.
- Kickhead: →, → + ×.
- Headbutt: →, → + □ + △.
- Siccer: ↓ + × + ○.
- Revenge: ↙ + □ + △. Dann mehrmals □, △.
- Backeklapp: Im Sidestep ○.



### Gon

- Overview: → + □ + ×.
- Cocksiccer: → + × + ○.
- Cockaround: → + ×.
- Wallcrasher: →, → + □ + ○.
- Heli: → + × + △.
- Good Night: ↓ + □ + △.
- Stamp: ↑ + ○ + ×.
- Rolling: →, → + △ + □.
- Upper: ↑ + □.





## Dr. Boskonovitch

- Bunches: →, → (gedrückt halten) □, Δ, X, O, □.
- Chincrasher: ↗ + □.
- Turn Over: ↗ + O.
- Flying Feet: →, → + O.
- Smashing Feet: →, → + X.
- Hasher: →, → + O + Δ.
- Casher: →, → + X + O.
- Kneehacker: ← + □ + O.
- Poisen: ↓ + X + Δ.
- Russian Run: ← + X, Δ, X, Δ, X, Δ.



## Bryan

- Combo: □, O.
- Combo Four: □, O, □, Δ.
- Combo Three: □, O, Δ, dann □, O, X.
- Kick Duo: X, X.
- Ear Kick: →, → + O.
- Lightning Fist: → + O + □.
- Lightning Kick: →, → + X.
- Plexus Feet: ← + X.
- Overthrow: O + Δ.
- Whip: □ + X.
- Backbomb: Im Sidestep O + Δ.
- Kincrash: Im Sidestep X + □.



## Kuma / Panda

- Three Trash: □, □, □.
- Three Smash: □ + O, □ + O, □ + O, □ + O.
- Backbreaker: □ + X.
- High Breaker: O + Δ.
- Power Kick: ← + X.
- Liftsmasher: Im Sidestep X + □.
- Bonebreaker: → gedrückt halten und mehrmals □ + Δ + O.
- Smashy: →, → + O + □.
- Like You!: → + □ + Δ.
- Love You!: → + □ + X.





### Heihachi

- Trasher: □ + Δ.
- Neckhacker: □ + X.
- Powerbomb: ○ + Δ.
- Roundkick: ↗ + ○.
- Liftkick: ↑ + ○.
- Three Hits: □, □, Δ.
- Headhammer: ↓ + □.
- Good Bye: →, → + ○ + □.
- Cutting Head: ↓ + ○ + □.
- Stomage Hacker: ↙ + □ + Δ.



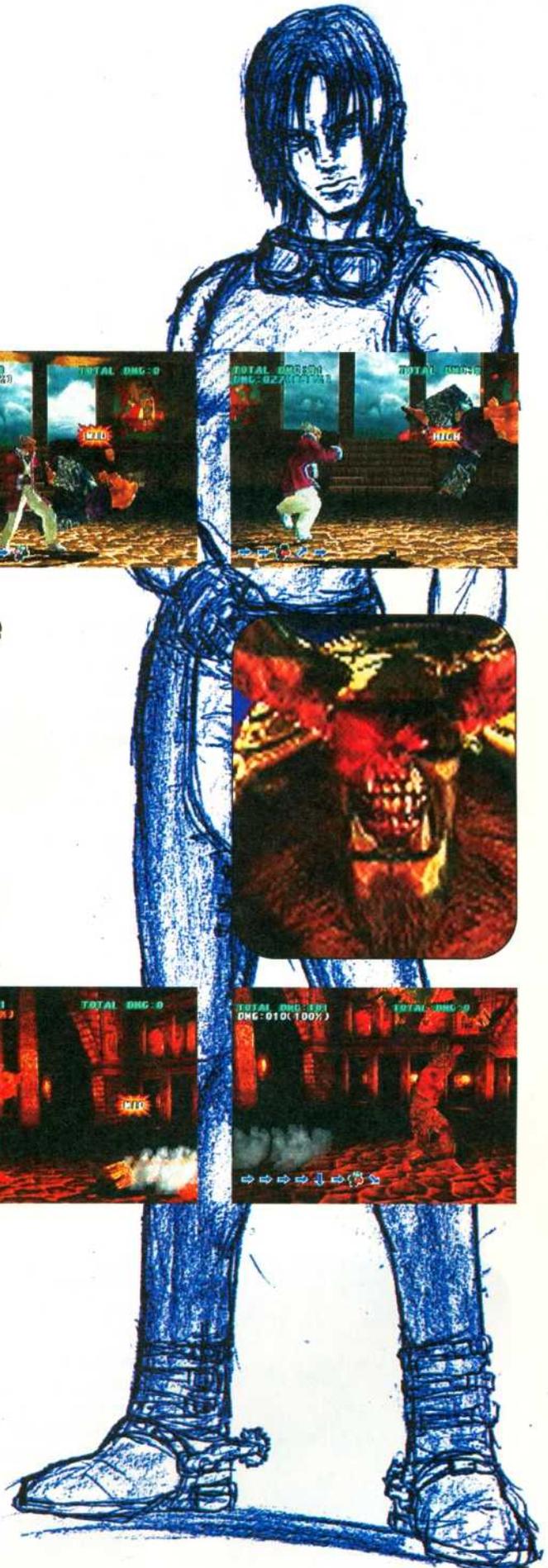
### Ogre sowie True Ogre

- Backbreaker: ○ + Δ.
- Upperlift: □ + X.
- Headtrash: ○, ○.
- Running Kick: →, → + ○ + □.
- Spinning Kick: ←, ○ + X.
- Jump Kick: ↗ + X.
- Trasher: ↑ + Δ.
- Powerbunch: ← + X + Δ.
- Backflip: ↖ + X.
- Good Night: →, →, □ + Δ.



### Anna

- Heading: → + ○.
- Spindell: ○ + X.
- Tenzor: ← + ○.
- Frankensteiner Reverse: → + Δ + ○.
- Wisher: ↙ + ○.
- Fliak: ○ + X.
- Busher: → + X.
- Salute: → + Δ.
- Freder: →, → + X.
- Summertime: →, → + Δ.
- Showtime: ↘ + X + Δ.





### Julia

- Bridge Throw: ○ + Δ.
- Side Throw: □ + X.
- Ellbow Smash: →, → + □.
- Hard Smash: → + □ + Δ.
- Chinsmash: → + □.
- Tomahawk: □ + ○.
- Turn Around: → + X + ○, □ + Δ.
- Dancing: ↘ + □ + ○.
- Face Slam: Im Sidestep ○ + Δ.
- Dogkill: ↓ + ○.



### Gun Jack

- Doublefist: □ + Δ.
- Turbopack: ○ + X.
- Doublesmash: → + □ + Δ.
- Throw Away: → + ○ + X.
- Lifter: ↙ + □ + Δ.
- Stamp: ↗ + X + Δ.
- Series: Mehrmals □, ○.
- Ivan Stamp: ↓ + ○.
- Sitting Bull: Erst ↓ + ○ + X, dann im Sitzen mehrmals □, Δ.
- Cleaning Up: ↘ + ○ + Δ.



### Mokujin

Der Kämpfer mit dem Holzkopf gilt als absoluter Sonderfall. Jedemal bei Antritt verändert er seine Kampfarm. Entsprechend dem Spektrum der anderen Fighter. Achtet darauf, wie er auftaucht. Hat er ein Schwert aus Holz bei sich, imitiert er beispielsweise Yoshimitsu. Somit kann er dann auch dessen Moves anwenden. Tänzelt er wie Eddy herum, imitiert er logischerweise diesen und verwendet auch seine Moves. Achtet also auf die Merkmale der anderen Fighter und benutzt deren Moves so, wie der Holzkopf agiert.





Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

**N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!**

# Ich wollt, ich wär' ein Donkey Kong.

8/98 Ausgabe 15 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

## N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

**NUR DM 3,90 DIE NR. 1** Das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin

**RARE-SPECIAL**  
Neue Hits der Diddy Kong-Macher enthüllt

**TUROK 2**  
Sensationell: Der Action-Hammer angespielt!

**MIT DOPPELPOSTER!**  
Mission: Impossible & Turok 2

WWF WARZONE • QUEST 64  
F1 WORLD GRAND PRIX • ISS 98  
14 N64-Sommerhits erstmals gespielt!

**DIE N64-HOFFNUNG**  
**MISSION: IMPOSSIBLE**  
Großer Vorabtest: Das Spiel zum Kino-Hit auf dem Prüfstand

**DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN**

CompuTec ist ein Teil von...  
CompuTec ist ein Teil von...

PlayStation (Pal) Moves und Paßwörter

# Vigilante 8

**Waffenmoves:**

Um diese speziellen Waffen moves benutzen zu können, müßt Ihr natürlich die Waffe im Inventar haben.

**Interceptor:** ↑, ↑, ↓, R2.

**Afterburner:** ↑, ↑, ↑, R2.

**Bull's Eye:** ↑, ↓, ↓, R2.

**Stampede:** ↑, ↓, ↑, R2.

**Bruiser Cannon:** ↓, ↑, ↓, R2.

**Buckshot:** ↓, ↑, ↑, R2.

**Mortar Swivel:** ↓, ↓, ↓, R2.

**Crater Maker:** ↓, ↓, ↑, R2.

**Roadkill Mines:** ←, →, ↓, R2.

**Cactus Patch:** ←, →, ↑, R2.

**Charaktere:**

Spielt das Game mit jedem vorgegebenen Charakter durch, um weitere zu erhalten. Diese sind: Dave, Convoy, Molo sowie Sid Burn.

**Stages:**

Spielt dann mit den zusätzlichen Charakteren das Spiel durch, um zwei weitere Stages zu erhalten. Diese sind: Sand Factory, Secret Base. Außerdem gesellt sich ein

weiterer Charakter hinzu. Sein Name ist Y the Alien.

**Paßwörter zum Cheaten:**

Geht in die Optionen und gebt die folgenden Paßwörter unter dem Punkt Spielstatus ein.

**MONSTER\_WHEELS:**

Monster Räder.

**DEADLY\_MISSILE:**

Die Homing Missiles sind stärker.

**WMNNWLHTSCUCLH:**

Alle versteckten Charaktere und Stages verfügbar.

**HARDEST\_OF\_ALL:**

Superschweres Spiel.

**I\_WILL\_NOT\_DIE:**

Unzerstörbar.

**REDUCE\_GRAVITY:**

Weniger Schwerkraft.

**SAME\_CHARACTER:**

Beide Spiele in einem Zwei-Spieler-Spiel können den gleichen Charakter wählen.

**GO\_SIGHTSEEING:**

Keine Gegner.

**SEE\_ALL\_MOVIES:**

FMV-Sequenzen.

Nintendo 64 (Pal) Charaktere/Another World

# Bust A Move 2 Arcade Edition

**Andere Charaktere im Puzzle Mode:** Wählt den Puzzle Mode und gebt folgendes ein, sobald Ihr im Screen seid, in welchem Ihr Euch für das A oder das B entscheiden müßt: (mit dem Steuerkreuz, nicht mit dem Analogstick) ←, ←, ↑, ↓, L, R, L, R, L + R.



**Another World:** Die andere Welt mit neuen Puzzles wählt Ihr folgendermaßen an. Gebt erst einmal diese Tastenkombination im Startscreen ein: (mit dem Steuerkreuz, nicht mit dem Analogstick) L, ↑, R, ↓. Daraufhin erscheint unten rechts im Screen ein kleines Männchen. Wählt Ihr dann den Puzzle Mode an, seht Ihr schon unten den Titel Another World stehen.



PlayStation (US) Bonuslevel

# One

Um den Bonuslevel zu spielen, gebt **1MORELV** als Paßwort ein.

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

\_\_\_ Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM \_\_\_

Gesamt DM \_\_\_

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM \_\_\_

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag  
Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ, Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

## JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS  
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

Nintendo 64 (Pal) Cheats

# All Star Baseball '99

Auf dem Modul ist eine praktische Cheateingabe ja schon vorgegeben. Hier müssen nur noch die richtigen Paßwörter eingehämmert werden.

Ein paar haben wir schon!



**ATEMYBUIK:** Nach Eingabe des Paßwortes bestätigt Ihr einmal mit der Starttaste, um den Cheat zu aktivieren. Mit diesem Paßwort verwandeln sich die Spieler des Heimteams in grüne Aliens. Zusätzlich kann ein nettes neues Stadion angewählt werden. Dieses befindet sich auf der Stadienliste ganz unten unter dem Namen Alienpolis.



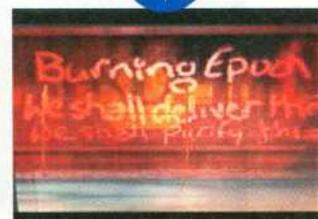
**PRPPAPLYR:** Nachdem die Starttaste für eine Aktivierung gesorgt hat, erscheinen die Spieler auf dem Screen nur in zwei Dimensionen. Auch die Bestätigung vermeldet die Papiermänner.

**GOHELLIUM:** Auch hier wird wieder mit der Starttaste aktiviert. Nun treten die Spieler mit dicken Köpfen auf das Spielfeld.

PlayStation (Pal) Paßwörter

# Crime Killer

- Level 03: ○○□×△○○○○○
- Level 04: ○○□△○○□△□×
- Level 05: △○○○○○○○□△
- Level 06: □△□△○○×××△
- Level 07: ○○○○□×△○○○
- Level 08: □△□×△□×△□×
- Level 09: ××△○○×△□△○
- Level 10: ○△○○□×△○○○
- Level 11: □△□△○○□△□△
- Level 12: □△□△□△○○□△
- Level 13: ×××△○○○□××
- Level 14: ××××△○○□××
- Ende: ×△○○□△□×△□△



PlayStation (Pal) Zusätzliche Kämpfer

# Cardinal Syn

Um Euch die erspielbaren Charaktere schon zu Beginn zu erschummeln, gebt Ihr einfach die entsprechenden Tastenkombinationen im Anfangsscreen mit der Aufforderung Press Start ein. Ein Jingle bestätigt Euch dann die richtige Eingabe. Vergeßt das Speichern nicht!

- Bimorphia: →, →, →, ↓, □.
- Juni: ↑, ←, ←, ↑, □.
- Kahn: ↑, ↑, ↓, ↓, △.
- Moloch: ↑, →, ↓, ←, □.

- Mongwan: ↓, ↓, ↓, ↑, △.
- Redemptor: ↑, ↓, ←, →, ○.
- Stygian: ←, →, ←, →, △.
- Vodu: ←, ←, ←, ↑, ○.

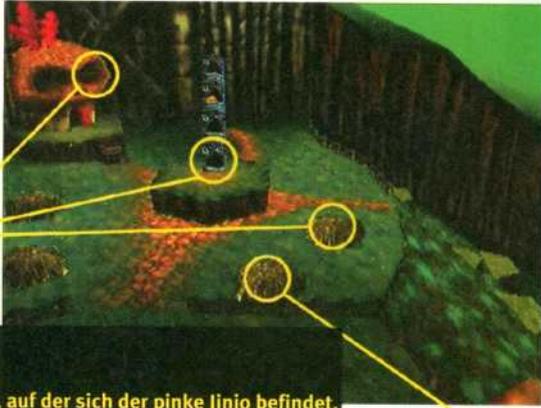


Nintendo 64

# Banjo Kazooie

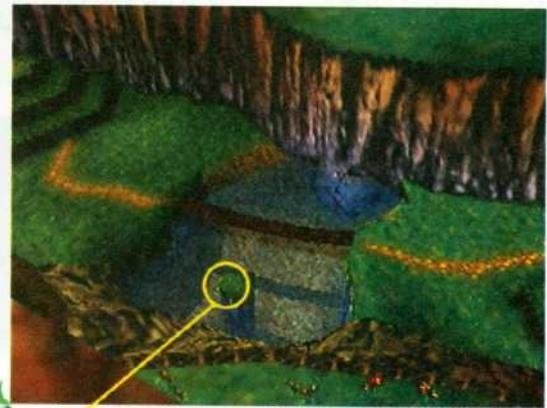
Lang und beschwerlich ist der Weg bis Banjo seine kleine Schwester Tootles aus den Klauen der Hexe Gruntilda befreien kann. Auf Eurem Weg werdet Ihr mit Banjo mehr als ein Dutzend neue Fähigkeiten erlernen, mit deren Hilfe Ihr an die verflixten Puzzleteile und Jinjos gelangt. Wir zeigen Euch wo sich diese in den ersten vier Levels verbergen

## Mumbo's Mountain

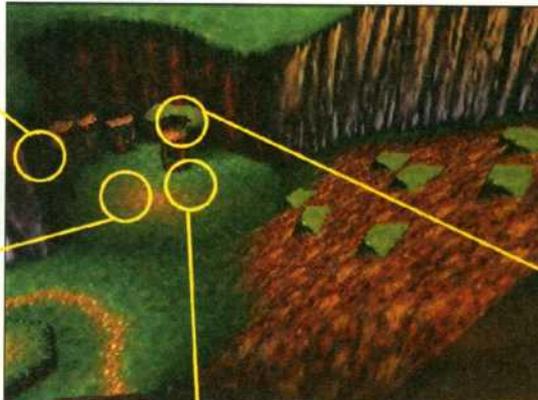


**Tokens**

- Hinter der Plattform, auf der sich der pinke Jinjo befindet.
- Auf der Erhebung, auf der Euch der Maulwurf das Schießen erklärt.
- Rechts neben Mumbo (in dessen Hütte).
- Unter der Treppe zu Mumbos Hütte.
- Hinter dem Steinbauwerk auf der Anhöhe rechts über dem Gorilla.
- Im Termitenbau (Ihr erreicht es mit einem Doppelsprung).



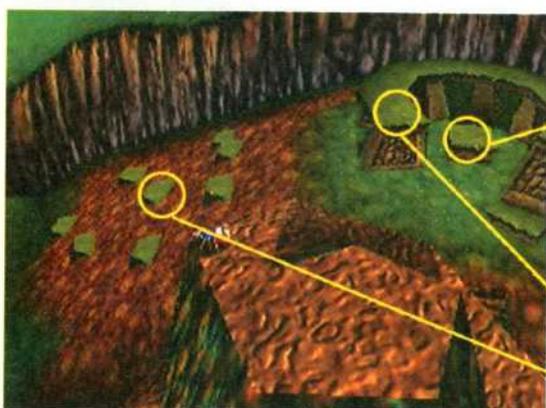
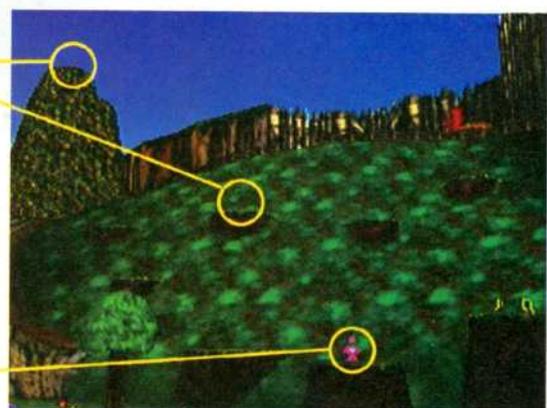

Bewerft den bösen Gorilla auf dem Plateau mit Euren blauen Eiern. Zuvor solltet Ihr jedoch in die Ego-Ansicht umschalten, um den Unhold genauestens anvisieren zu können. Trefft Ihr ihn dreimal, so gibt sich das Zotteltier geschlagen und schenkt Euch ein Puzzleteil.




Der kleine Schimpanse hat furchtbaren Hunger und bittet Euch um eine Orange. Um diese zu ergattern, müßt Ihr an der Palme des Gorillas emporklettern. Lauft anschließend zurück zum kleinen Primaten und gebt diesem die Frucht. Aus Dank erhaltet Ihr von ihm das benötigte Puzzleteil. Darüber hinaus wächst plötzlich der Baumstamm an, so daß Ihr auf die höher gelegene Ebene zum Maulwurf könnt.



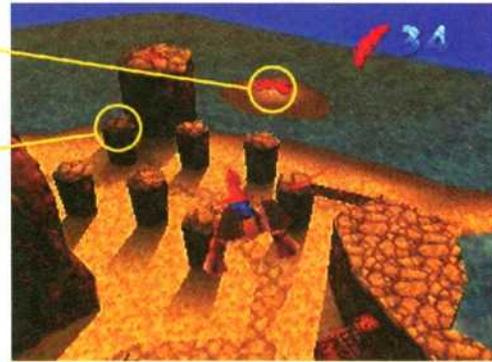
Um ein weiteres Puzzlestück zu erhalten, müßt Ihr auf den Orangen-Ebenen am Boden kurz stehenbleiben. Sofort bewirft Euch der Gorilla und zerstört, wenn Ihr schnell genug davongelaufen seid, die Plateaus mit seinen Wurfgeschossen. Wiederholt diesen Vorgang dreimal, um an das Puzzleteil zu gelangen.

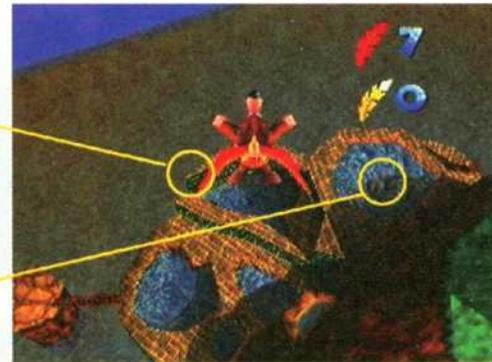


## Treasure Trove Cove

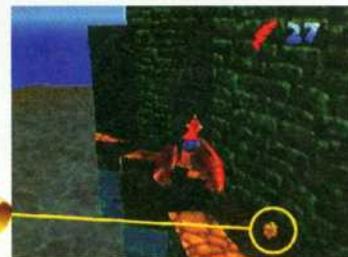
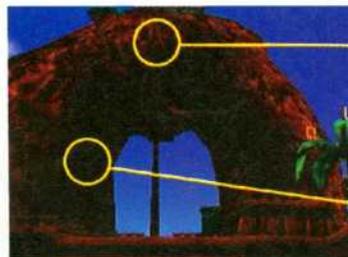
Springt (Stampf-Attacke) auf das rote Kreuz des höchsten Felsens. Es erscheint daraufhin ein Pfeil, in dessen Richtung Ihr nun weiterfliegt. Dieser führt Euch zu einem weiteren Felsen mit Kreuz. Wiederholt dieses Spiel, bis Ihr auf eine kleine Insel stoßt, auf der Ihr durch Zerstampfen des Kreuzes eine Kiste freisetzt. Auch diese sollte nun mit einem beherzten Stoß aus der Luft vernichtet werden, um zur Belohnung ein Puzzleteil zu erhalten.



Geht zum Eimer, der über der versenkten Sandburg steht. Füllt dessen Loch mit drei Eiern, die Kazooie aus seinem Hinterteil abfeuert. Als Dank läßt der Eimer nun das Wasser an der Sandburg ab, so daß Ihr trockenen Fußes den Boden der Burg erreichen könnt.

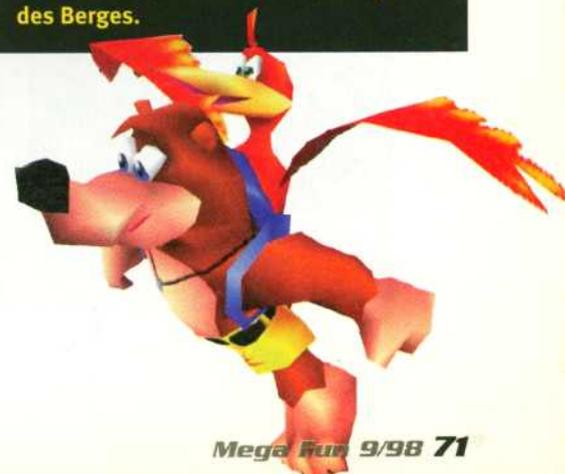


Angelant in der Burg, müßt Ihr ein „Paßwort“ eingeben, um das Tor zum Puzzleteil zu öffnen. Stampft die Buchstabenfolge „BANJO KAZOOIE“ auf dem Fußboden ein, und schon ist der Weg zum heiß begehrten Puzzleteil frei.

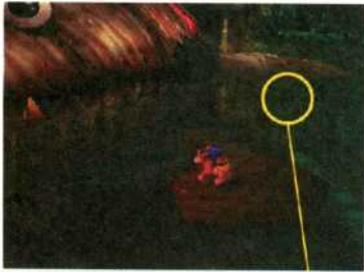


## Tokens

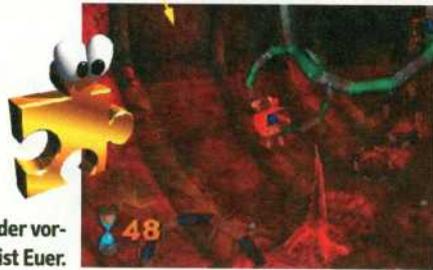
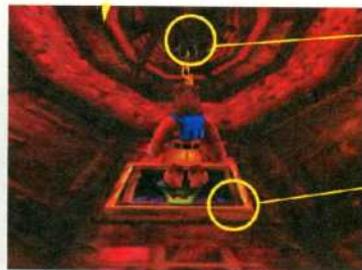
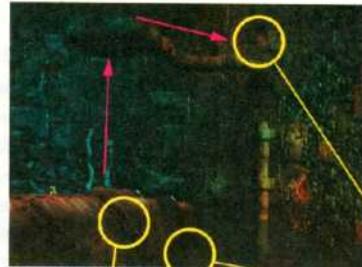
- Der erste Token liegt hinter Nipper (sobald Ihr diesen besiegt habt).
- Klettert den Schiffsmast hinauf.
- Im Innern des Piratenschiffs (zerstampft die Luke auf dem Schiff).
- Geht am Startpunkt rechts und schwimmt hinter dem Felsen im Wasser.
- Lernt den Hochsprung und probiert diesen am Sprungpunkt neben dem Maulwurfhügel aus.
- Taucht auf der zweiten Ebene in den Teich, der von einer Bombe bewacht wird.
- Neben den drei Leitern am Fuße des Berges steht eine Kiste, die zwei Tokens beherbergt.
- Betretet den Leuchtturm auf der Spitze des Berges.



# Clanker's Cavern

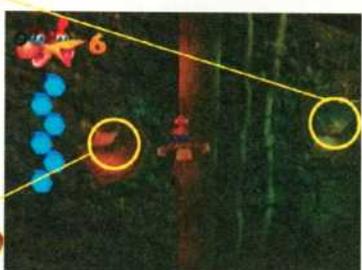
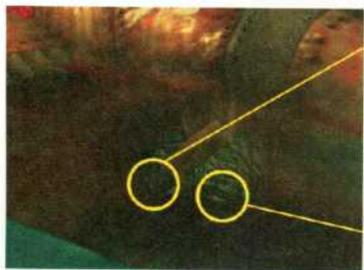


Trefft diesen und den auf der anderen Seite befindlichen goldenen Zahn dreimal, und Ihr könnt in das Innere des Fisches hineinschwimmen und in der gegenüberliegenden Öffnung ein Puzzleteil ergattern. (Bild rechts-oben)



Durchschwimmt bzw. durchspringt alle Ringe in der vorgegebenen Zeit, und ein Puzzleteil ist Euer.

Wartet, bis die Schraube nach oben geschleudert wird, um Euch dann in die Öffnung fallen zu lassen.



Gelangt über die Heckflosse auf dieses Podest und beschießt das Gitter dreimal, um dieses Puzzleteil zu erreichen.



Links im Bild seht Ihr den Maulwurf, der Euch den Unverwundbarkeit-Move beibringt. Nun könnt Ihr beruhigt mittels Z-Taste und der rechten Gelbtaste zu dem Puzzleteil gelangen. Geht jedoch sparsam mit den Federn um.

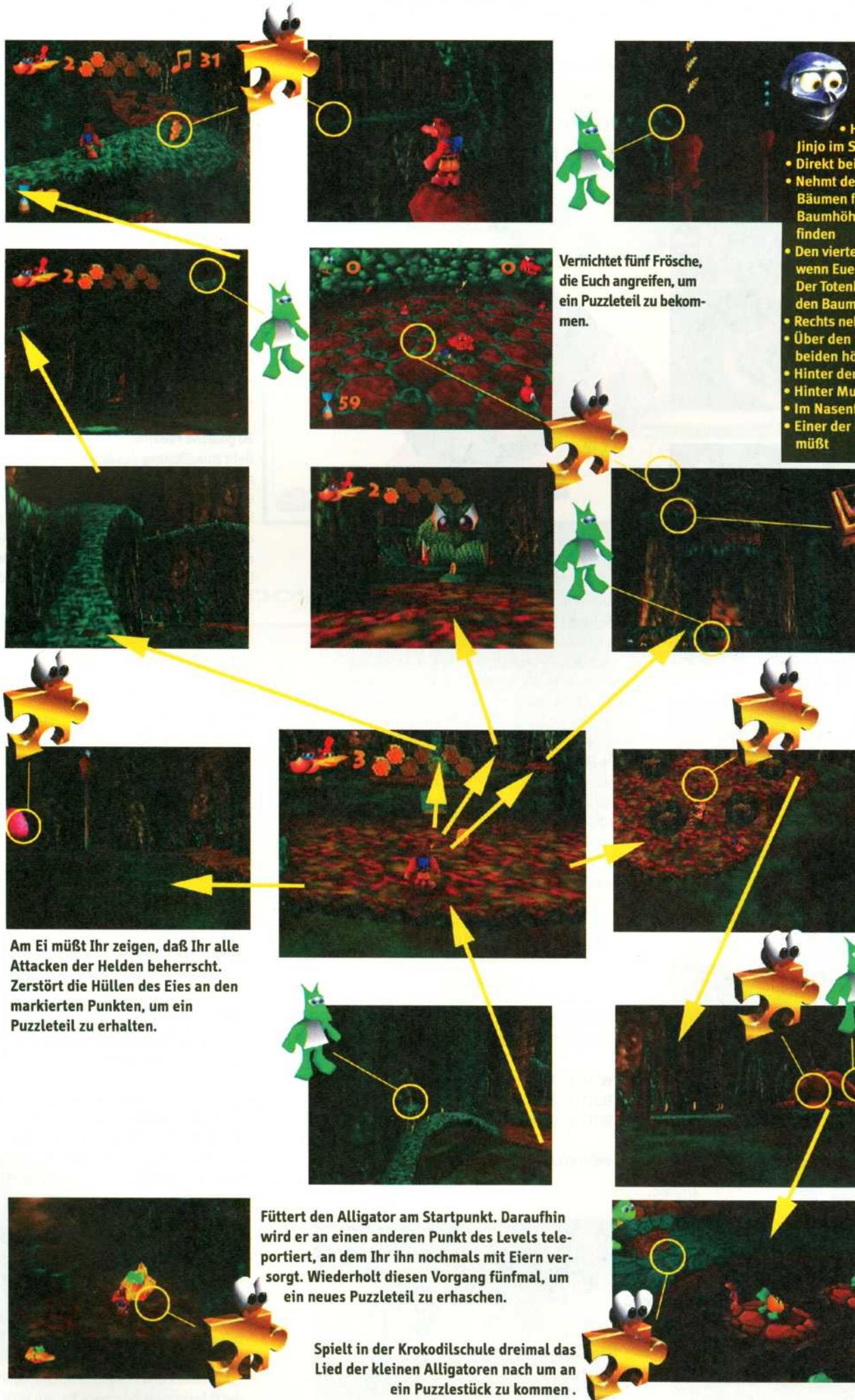
## Tokens

- Der erste Token ist über der Röhre, die Euch in den Level führt.
- Nachdem Ihr Clankers Zähne geputzt habt, betretet Ihr das Maul des Fisches durch die rechte Seite.
- An der Plattform, auf der ein Sprungpunkt vorhanden ist, springt Ihr nach rechts an die dünne Röhre. Springt nocheinmal nach rechts auf das dicke Rohr, von wo Ihr die Einmündung in der Wand erreicht, in der sich ein weiterer Token befindet.
- Springt von der Plattform mit dem Sprungpunkt nach rechts an die dünne Röhre und folgt dem Rohr zur rechten Hand, um zum nächsten Token zu gelangen.
- Im Tunnel rechts neben dem Eingang findet Ihr den letzten Token.





## Bubblegloop Swamp



### Tokens

- Hinter dem ersten (gelben) Jinjo im Sumpf
- Direkt beim großen Ei
- Nehmt den Weg, der hinauf zu den Bäumen führt, um in der dritten Baumhöhle einen weiteren Token zu finden
- Den vierten Token erhaltet Ihr nur, wenn Euer Charakter verwandelt ist. Der Totenkopf wartet im Sumpf unter den Baumhöhlen
- Rechts neben dem vierten Goodie
- Über den Baumhöhlen zwischen den beiden höchsten Sprungpunkten
- Hinter der Schildkröte im Schlamm
- Hinter Mumbos Hütte
- Im Nasenflügel des Krokodils
- Einer der Hütten, die Ihr zerstampfen müßt

Vernichtet fünf Frösche, die Euch angreifen, um ein Puzzleteil zu bekommen.

Am Ei müßt Ihr zeigen, daß Ihr alle Attacken der Helden beherrscht. Zerstört die Hüllen des Eies an den markierten Punkten, um ein Puzzleteil zu erhalten.

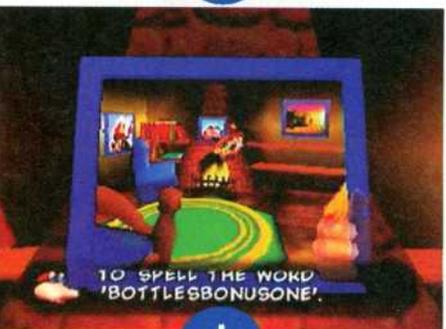
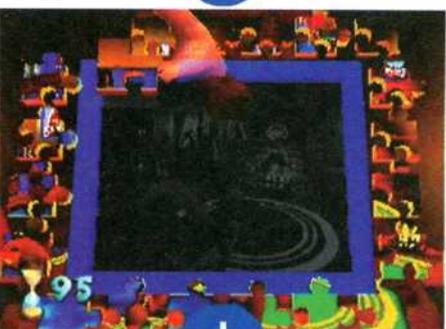
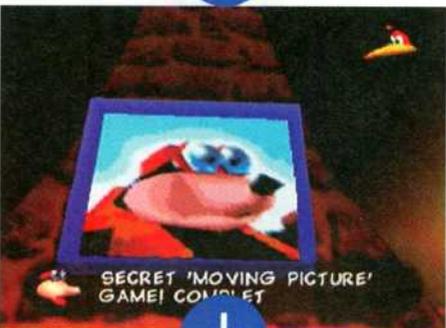
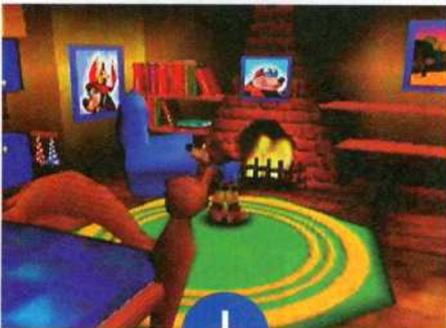
Füttert den Alligator am Startpunkt. Daraufhin wird er an einen anderen Punkt des Levels teleportiert, an dem Ihr ihn nochmals mit Eiern versorgt. Wiederholt diesen Vorgang fünfmal, um ein neues Puzzleteil zu erhaschen.

Spielt in der Krokodilschule dreimal das Lied der kleinen Alligatoren nach um an ein Puzzlestück zu kommen.

Nintendo 64 Cheatcodes & Tips

# Banjo Kazooie

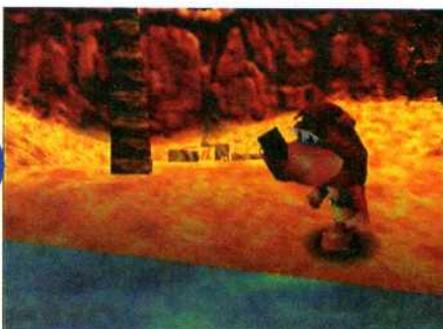
Natürlich haben die Jungs von Rare auch ihrem neuesten Meisterwerk ein paar nette Cheats spendiert. Diese machen dem Spieler das Durchforsten der Levels zwar nicht leichter, steigern aber den Humor des Spiels in ungeahnte Höhen



Nachdem Ihr die Welt Treasure Trove Cove komplett gelöst habt, kehrt Ihr zu Banjos Haus zurück. Bewegt den Honigbären an den Kamin und schaltet dort in die Ego-Perspektive um. Schaut Euch nun das Bild des Maulwurfes etwas genauer an. Erstaunt werdet Ihr feststellen, daß das Bild nun mit Euch spricht und Euch ein Geheimnis verrät. Im Spiel steckt nämlich ein verstecktes Bonusspiel. Es ist eine Art Puzzlespiel, das Ihr innerhalb einer bestimmten Zeit lösen müßt. Habt Ihr dieses teilweise nicht ganz leichte Unterfangen erfolgreich gelöst, so plaudert der Maulwurf ein Codewort aus. Insgesamt könnt Ihr das Spielchen siebenmal durchführen und erhaltet jedesmal einen neuen Spruch. Lauft nun zurück zum Treasure Trove Cove-Level und besucht den Eimer. Füllt dessen Loch und lauft in die Sandburg. Beseitigt nun den schwarzen Krebs und gebt das erste Codewort ein - FUNNY! Wollt Ihr Euch zurückverwandeln, so gebt einfach NOBONUS ein.

Hier die einzelnen Codes:

- BIGBOTTLESBONUS** riesiger Banjo-Kazooie
- BOTTLESBONUSONE** big-Head-Modus Banjo
- BOTTLESBONUSTWO** riesige Hände und Füße Banjo
- BOTTLESBONUSTHREE** big-Head-Modus Kazooie
- BOTTLESBONUSFOUR** dürrer Banjo
- BOTTLESBONUSFIVE** riesige Hände + Füße und dürrer Körper Banjo
- WISHYWASHYBANJO** Banjo als Waschmaschine



**200 blaue Eier:**

Um Euer Inventar an Eiern von 100 auf 200 aufstocken zu können, müßt Ihr Euch im Level Bubbleloop Swamps in das Krokodil verwandeln lassen. Lauft nun zum Ausgang und bewegt den Alligator nach links in die Röhre, die Euch zum Schneewelt-Puzzle führt. Dort angekommen, geht Ihr durch die Röhre am Kopf des Hügels. Dort findet Ihr Euer erstes Zauberbuch. Ihr erhaltet von diesem den Code BLUEEGGS. Laft nun zurück zum Treasure Trove Cove-Level und gebt den Code in der Sandburg ein. Ab sofort könnt Ihr 200 Eier statt der zu Beginn des Abenteuers 100 Eier transportieren!

**100 rote Federn:**

Geht zum Mad Monster Mansion-Level und laßt Euch vom Schamanen verwandeln. Geht nun zum Vulkan, auf dem Brentilda wartet. Krabbelt nun in die kleine Höhle und folgt dem Pfad. Hier findet Ihr das zweite Zauberbuch, von dem Ihr den Code REDFEATHERS erhaltet, den Ihr wieder in der Sandburg des Treasure Trove Cove-Levels eingeben müßt. Nun ist Euer maximales Limit roter Federn von 50 auf 100 angestiegen.

**20 goldene Federn:**

Geht zum Eingang des Rusty Bucket Bay-Levels. Auf der rechten Seite seht Ihr eine Höhle mit drei Röhren. Zerstört die mittlere und krabbelt in den Schlauch hinein. Drückt nun den Schalter und erhöht somit den Wasserstand. Springt nun nach rechts in das Wasser und betretet die Höhle. Hier findet Ihr das dritte Zauberbuch, das Euch den GOLDFEATHERS-Spruch verrät, den Ihr wiederum in der Sandburg eingeben müßt, um maximal 20 goldene Federn transportieren zu können.

**Allgemeine Tips:**

- So mancher Gegner verabschiedet sich beim Ableben mit zwei Honigbällen, wenn er mit einer Stampf-Attacke beseitigt wurde.
- Um einen Dialog vorzeitig zu beenden, müßt Ihr L, R und B gleichzeitig drücken.
- Um dem gefräßigen Hai zu entkommen, schwimmt immer nahe an Felswänden vorbei! Die an diesen Stellen schlechte Kollisionsabfrage läßt den Hai nun glauben, daß Ihr bereits an Land seid. Daraufhin stellt er seine Bärenjagd ein.
- Ihr solltet Waben nur dann einsammeln, wenn Euer Energiebalken fast leer ist. Sobald Ihr das Goodie einsammelt, haucht dieses dem Bären neues Leben ein.
- Bevor Ihr Eure Puzzlesuche in einem neuen Level startet, solltet Ihr zunächst alle sich darin befindlichen Gegner töten, um danach ungestört die Stage durchforsten zu können. Ratsam ist dieser Tip ab dem vierten Level (Freezezy Peak).
- Um Banjos Schmerzen beim Fall aus schwindelerregenden Höhen zu vermindern, müßt Ihr vor dem Aufprall den Z-Button drücken.
- Hier noch eine sehr wichtige Aktionsmöglichkeit des Honigbären, die der Maulwurf in keinem seiner nützlichen Tips erwähnt: Beim Schwimmen und Fliegen könnt Ihr mit Hilfe der R-Taste auch sehr enge Kurven vollführen.

### Motiv 1: Sitzende Lara

Laras Maße: 1,18 m x 1,68 m



# „Gehen wir zu Dir?“



Laras Maße: 2,36 m x 0,84 m

### Motiv 2: Liegende Lara

# Originalplakate - kostenlos!

## Limitierte Auflage!

Wer jetzt „MEGA FUN“  
im Abo testet, erhält  
eines der abgebildeten  
„TOMB RAIDER II“ -  
Originalplakate - als  
kostenloses Dankeschön!  
Da die Auflage limitiert  
ist, gilt das Angebot nur,  
solange der Vorrat reicht!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II“-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- Motiv 1 „Sitzende Lara“, Art.-Nr 1174
- Motiv 2 „Liegende Lara“, Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo – Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag – gleich nach Erhalt des Heftes – kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum 1. Unterschrift

**Widerrufsbelehrung:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **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.

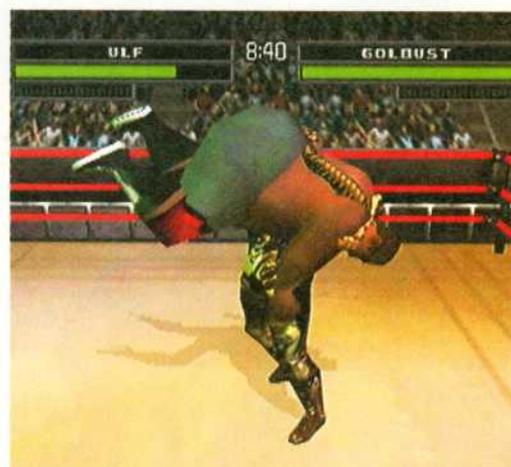
Datum 2. Unterschrift 3400



Im Gegensatz zu anderen Wrestlingspielen sind die Aktionen der Wrestler genau ausführbar. Alle Moves aus der Realität können somit nachgestellt werden



Nicht nur im Ring, sondern auch außerhalb geht es ab. Mankind lauert schon darauf, daß sein Gegner zurückkommt



Golddust hat hier mit unserem selbstkonstruierten Gegner schon seine Schwierigkeiten beim Ausheben. Kein Wunder, bei 200 kg Körpergewicht

Nintendo 64 Beat 'em Up

# WWF Warzone



Völlig neu ist der Baukasten für einen eigenen Kämpfer. Ihr dürft alles definieren. Angefangen von der Hautfarbe bis hin zu solchen Details wie Sonnenbrille, Tätowierungen und Unterwäsche

Auf dem Nintendo 64 braut sich ein schlaggewaltiges Wrestlingspiel zusammen, das seinesgleichen suchen wird! Während einer Stippvisite von Acclaim konnten wir uns jetzt schon von der hohen Qualität des kommenden Spielehits überzeugen

Spieleredakteur zu sein hat seine Vorteile. Einer davon ist der, daß man einfach coole Titel wesentlich früher in die gierigen Hände bekommt. Bei einem Besuch von Acclaims Mannen durften wir eine Vorabversion von WWF War-

zone ausgiebig probieren. Knapp zwanzig Wrestler der World Wrestling Federation stehen bereit, um gegeneinander anzutreten und mal wieder alles untereinander auszumachen. Nur knapp zwanzig Wrestler? Denkste! WWF

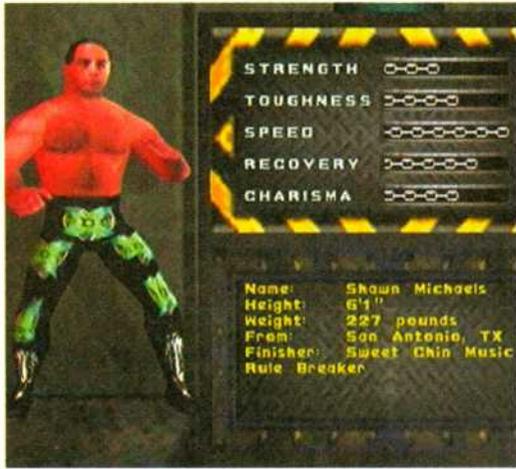
Warzone wird mit einem Wrestler-Baukasten erscheinen. In diesem habt Ihr Gelegenheit, Euch einen eigenen individuellen Fighter zusammenzubasteln. Und das in einem Detailreichtum, der selbst die Kleidervielfalt der berühmten Barbie-Puppen

## Die bekanntesten WWF-Wrestler



**„Der Editor bietet eine völlig neue Perspektive in Sachen Dauermotivation“**

in den Schatten stellt. Zuerst werden der Körperbau und die Hautfarbe eines Wrestlers definiert. Dann wird dieser in mehreren verschiedenen Abschnitten eingekleidet, wobei selbst die Schweißbänder an den Handgelenken wählbar sind. Natürlich darf die Behaarung nicht fehlen. Und so können vom absoluten



Jedem WWF-Superstar wurde ein Infokasten spendiert. Hier erfahrt Ihr die wichtigsten Statistiken sowie einiges zu seinem Kampfstil



Aktionen vom Ringrand aus werden keine Seltenheit sein. Durch diese schwächt Ihr Euren Gegner schneller und stärker



Der neue Wrestler-Baukasten: Hier seht Ihr das Resultat nach 10 Minuten. Unser selbstkreierter Fighter jagt jedem Gegner Angst ein

Punk-Outfit bis zum abgefahrenen Ravestyle alle möglichen Variationen eingestellt werden. Der Clou hierbei ist, daß das gesamte Farbspektrum ausgenutzt werden darf. Das bedeutet, daß die verschiedenen Körpermerkmale alle Farben nutzen, und zwar stufenlos. Damit sind quasi unendlich viele Varianten möglich. Dem aber nicht genug. Zusätzlich darf eine eigene Intromusik ausgesucht werden, und selbst die bevorzugten Standardmoves der Eigenentwicklung sind speicherbar. Der Baukasten macht schon jetzt auf die Vollversion mehr als gespannt. Hat man sich

nun seinen eigenen Wrestler zusammengebastelt, dreht man erst einmal ein paar Runden im vorbildlichen Trainingsmode. Hier

**„Eine derart saubere Kollisionsabfrage haben wir bei Wrestlingspielen noch nicht erlebt“**

wird einem durch On-Screen-Texte Schritt für Schritt jede Aktion erklärt, und man darf diese gleich ausgiebig üben. Seid Ihr fit genug,

geht es los ins knallharte Wrestlerbusiness. Hier stehen neun verschiedene Spielmodi parat, wobei ich den Weapon und Cage Mode besonders hervorheben will. (Challenge, Tag Team, Co-op Mode, etc. dürften jedem bekannt sein und gehören einfach zu einem Wrestlingspiel dazu.) Im Weapon Mode habt Ihr die Gelegenheit, Euren Gegner mit Dutzenden von Gegenständen, die rein „zufällig“ herumliegen, zu schlagen. Angefangen vom Klappstuhl, einem Fernseher (!) bis hin zur Ringglocke ist hierbei jeder Gegenstand gut in Szene gesetzt worden und erzeugt auch den entsprechenden realistischen Schlaglaut beim Einsatz. Natürlich kann nicht nur mit dem Stuhl auf einen anderen Wrestler eingeschlagen werden. Ihr habt genauso Gelegenheit, einen brachialen Tombstone mit der Stirn des Gegners auf einen Stuhl durchzuführen, wobei so eine Aktion noch vom entsprechenden Kommentar des Ansgers begleitet

wird. So macht WWF-Action richtig Spaß! Im knallharten Cagematch hingegen geht es ganz anders zur Sache. Hier kann der Ring bekannterweise nicht verlassen werden (außer über den obersten Gitterrand). Allerdings werdet Ihr beim Erklimmen der Gitterstäbe sofort vom Gegner wieder heruntergeprügelt. Also heißt die Devise, das Gitter einzusetzen. Das bedeutet, den Gegner zu schnappen und ihn heftig gegen die Stäbe zu nageln oder zu schleudern. (Uwe)

Hersteller: **Acclaim** Erscheint: **Oktober**  
Muster von: **Acclaim**  
Umsetzungen geplant: **PlayStation**



So nackt und öde sieht ein Muster anfangs im Baukasten aus, bevor man reichlich Optionenlisten durchklicken darf



Selbst so komplizierte Moves wie die Brücke sind exakt ausführbar. Dadurch wird das Modul sehr abwechslungsreich

**First Look**

REICHHEIT

super

Reichhaltige Move-Vielfalt, Vier-Spieler-Mode und geniale HiRes-Grafiken versprechen einen Hit



Cagematch total! Hier ist alles erlaubt. Nichts macht mehr Spaß, als seinen Gegner durch einen Whip In so richtig auf die Eisengitter zu schleudern



Auch jede Menge Haltegriffe dürfen angesetzt werden, um den Gegner so richtig zu demoralisieren

PlayStation Shoot 'em Up

# Assault

Telstars neuestes Werk benötigt kein umfangreiches Handbuch. Einfach Gehirn ausschalten und ballern, bis das Alienblut spritzt

Nach Wreckin Crew taucht Telstar in die Zukunft ab, in der Ihr mit folgendem Horror-Szenario konfrontiert werdet: Im Sommer 2198 wird die Mega-City Arcadia von einer höchst resistenten Alienplage heim-

gesucht. Um zu verhindern, daß sich die ungebetenen Gäste noch weiter ausbreiten, werden mit Reno Washington und Kelly Doyle die beiden besten Elite-Soldaten mitten im Kampfgebiet abgeworfen. Dort an-



Mit den R1- und R2-Tasten verändert Ihr den Abschlußwinkel, um beispielsweise auch nach oben zu ballern



Die zum Teil recht abstrakten Alien-creaturen verfügen über eine simple aber sehr aggressive AI

gekommen, bleibt keine Zeit für eine Zigarettenpause. Mit der futuristischen Wumme im Anschlag werden in bester Contra-Manier die heranströmenden Aliens kurzerhand geröstet, bis sie sich in ihre Bestandteile auflösen und eine grüne Blutlache hinterlassen. Es lohnt sich auch, auf feindliche Einsatzfahrzeuge oder Türen zu schießen, da sich hinter ihnen oftmals hilfreiche Power Ups befinden, die Eure Wummen stufenweise aufbauen. Ihr merkt schon, hier steht weder Innovation noch Spieltiefe im Vordergrund, sondern Action in Reinkultur, und das in einer technisch sehens-

Das systematische Aufpumpen Eurer Waffensysteme ist das einzig strategische Element im ganzen Spiel

werten Art und Weise. Die insgesamt sechs sehr langen Polygon-Levels bieten eine hohe Auflösung (512 x 250) und eine futuristische Atmosphäre, die ihre cinematischen Vorbilder, wie Alien oder Blade Runner, nicht leugnen kann. (Ulf)

Hersteller: Telstar Erscheint: September  
Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine



**FIRST LOOK**

gut

Schnörkelloser Contra-Verschnitt mit ansprechendem Alien-Ambiente

PlayStation Rennspiel

# S.C.A.R.S.

Die Macher von Street Racer bleiben bei ihrem neuesten Projekt dem Rennspiel-Genre treu

Lange nichts mehr gehört von Vivid Image seit ihrem Super Mario Kart-Klon Street Racer. Doch nun präsentieren sie mit S.C.A.R.S. einen weiteren Fun-Racer, der jedoch ungleich

futuristischer anmutet. Hinter der Abkürzung verbirgt sich Super Computer Animal Racing Simulation (da war mal wieder jemand kreativ), und das bringt uns gleich zum Thema: In einer



Bei den Nachtfahrten ist der Einsatz des Scheinwerfers absolute Pflicht



Jeder Phantasie-Bolide wurde einem Tier und seinen Vorlieben nachempfunden

fernen Zukunft haben neun Super-Computer ihren eigenen Boliden nach einem animalischen Vorbild entworfen. Das Bienen-Modell ist beispielsweise sehr wendig, kann dafür aber Treffer nicht so locker wegstecken wie die aggressive Konkurrenz. Auf den neun phantasiereichen Rundkursen mit einer oftmals halbsbrecherischen Streckenführung befinden sich nämlich zahlreiche Power Ups, mit denen Ihr die Mitbewerber ordentlich malträtiert. Im Programm stehen unter anderem Missiles, Beschleuniger sowie Energiebarrieren. Letztere kann man allerdings mit einem getimten Sprung überwinden. Das spielerische Resultat ist nicht nur höchst adrenalinfördernd, sondern auch in techni-

scher Hinsicht sehr ansprechend. Vor allem die in Echtzeit berechneten Lichteffekte sind sehenswert. Abgerundet wird der Fun-Racer durch einen Zwei-Spieler-Modus, eine spannende Meisterschaft und einstellbare Tageszeiten. (Ulf)

Hersteller: Vivid Image/Ubi Soft  
Erscheint: November Muster von: Ubi Soft Umsetzungen geplant: Nintendo 64



Die ungemein farbenprächtige Grafik ist alle Ehren wert. Kleiner Grafik-Gag: Vor jedem Lauf bekommt Ihr mit, wie eine Strecke komplett generiert wird

**FIRST LOOK**

gut

Ein optisch aufregender Fun-Racer, wie er im Buche steht: schnell, packend und unkompliziert



Mittels eines Laserstrahls seht Ihr, welchen Gegner Ihr anvisiert. Mit einer Polarisrakete wird gerade dieses Geschütz auseinandergenommen



Diese Fußtruppen haben mit ihren Gewehren kaum eine Chance gegen Euren Metallkoloß. Simples Zertrampeln hilft oft, um sich der Schlammhüpfen zu entledigen



Das Hovercraft ist schneller und wendiger als der Mech. Dieser Vorteil zeigt sich jedoch in der leichteren Panzerung

PlayStation Shoot 'em Up

# Future Cop

Mit einem waffenstrotzenden Kampfroter müßt Ihr die Kriminellen der Zukunft zur Strecke bringen. Viele grafische Effekte und eine saubere Analog-Steuerung sollen für viel Ballerspaß sorgen

Die Zukunft wird von Programmierern meistens als böse, schlecht und eigentlich überhaupt nicht lebensfreundlich angesehen. So auch bei Future Cop - das in den USA als LAPD 2100 A.D. auf den Markt kommen wird - wo Ihr an Bord eines High-Tech-Vehikels ge-

gen die kriminellen Individuen des 22. Jahrhunderts antreten müßt. Dieses Vehikel ist ein waffenstrotzender und gut gepanzerter Mech, mit dem Ihr den zahlreichen Gegnern und Abwehranlagen selbstsicher entgegentreten könnt. Mit einem Tastendruck verwandelt sich

der humanoide Mech in ein schnelles Hovercraft, mit dem Ihr Euch auch auf unwegsamem Gelände bewegen könnt. So lassen sich zum Beispiel elegant ganze Minenfelder sicher überfliegen. Der Zweibeiner kann auch springen und schnelle Seitwärtsbewegungen vollführen, um den Geschossen der Feinde auszuweichen. Mehr als 20 verschiedene Waffen und andere Gerätschaften sollen für genügend Feuerkraft und Agilität sorgen, damit Ihr es mit der großen Zahl an Feinden aufnehmen könnt. Vor jeder Mission könnt Ihr Euch aus einem Arsenal drei Waffengattungen aussuchen: So gibt es z.B. Raketen, Laser, Maschinen-Gewehre und weitreichende Granaten. Eine gute Mischung sorgt in den großflächigen Levels für gute Erfolgchancen. Hier erwarten Euch nicht nur Raketenwerfer oder Geschütztürme, sondern auch Panzer, Flugeinheiten, Minenfelder und anderes Militärspielzeug. Für eine gute



Während der Missionen könnt Ihr immer einen Blick auf die Levelkarte werfen und Euch neu orientieren

Übersicht sorgt hier die dynamische Kamera: Intelligent wird so gezoomt, damit man immer alles im Blickfeld hat. Via Select-Taste könnt Ihr aber auch selbst einen von vier Blickwinkeln wählen. In den zwölf Levels, die die Bezirke der Stadt repräsentieren, müssen immer unterschiedliche Aufgaben erledigt werden, bevor Ihr Euch einem finalen Endgegner stellen müßt. Was Ihr so an der feindlichen Front alles erledigen dürft, wird Euch in einem kurzen Video-Briefing mitgeteilt. Neben dem Einzelspieler-Modus gibt es eine Option für zwei Helden. Hier könnt Ihr entweder gegeneinander im Deathmatch kämpfen oder zusammen den Kriminellen das Handwerk legen. Für eine gute Steuerung sorgt die analoge Steuerung, die auch die Dual Shock-Funktion unterstützt. (Georg)



Die Verwandlung vom Mech in das Hovercraft erfolgt binnen weniger Augenblicke



Die Kamera zoomt immer in eine übersichtliche Position. Diese Vogelperspektive gibt den besten und größten Überblick



Der Zwei-Spieler-Modus ist bei Electronic Arts fast schon obligatorisch. Wie schon bei WarGames ist er optimal spielbar



Fast alle Gebäude und Gegenstände können von Euch vernichtet werden. Oft verstecken sich feindliche Einheiten darin. Daher müßt Ihr aufpassen

Hersteller: **Electronic Arts** Erscheint: **September** Muster von: **Electronic Arts** Umsetzungen geplant: **keine**

**FIRST LOOK**

sehr gut

Effektvoller Ballerspaß, der stark an **SyndicateWars** erinnert und für Freunde von Shoot 'em Ups ein Muß sein wird

PlayStation Wirtschaftssimulation

# Constructor

Eigentlich ist Probe eher für Action-Spiele bekannt, doch mit Constructor versucht sich die Firma an einer witzigen Wirtschaftssimulation

Es ist kaum zu glauben: Statt einer Glas-Metropole, wie Ihr sie von SimCity kennt, müßt Ihr in Constructor eine Gemeinde wie Brooklyn verwalten. Ein bißchen Gewalt und ein wenig Bestechung

gehören hier ebenso zum Geschäft wie einfache Säge- und Zementwerke, die Eure Ressourcen wieder auffüllen. Immerhin kostet ein Wohnhaus nicht nur einen Haufen Geld, sondern auch eine gewisse Menge



Im Hauptquartier könnt Ihr freie Mieter zu Arbeitern und diese zu Meistern, wie Polieren oder Handwerkern, rekrutieren

Holz, Zement und Ziegel. In sehr vielen Details fordert Constructor von Euch geschicktes Hantieren, egal ob sich Eure Mieter über eine Rattenplage oder den Lärm der benachbarten Fabrik beschweren oder ob Ihr neue Auflagen des allgegenwärtigen Bauamts erfüllen müßt. Und nicht zuletzt dürft Ihr auch den Computergegnern, die gern die kleinste Schwäche von Euch ausnutzen, ein Bein stellen. Dabei spielt es letztendlich keine Rolle, ob Ihr das über Beziehungen ins Bau-

Fängt ein Haus an zu brennen, dann ist Eile geboten: Ihr müßt das Haus reparieren, denn macht Ihr das nicht, so fliegt es in die Luft und beschädigt die Nachbarhäuser gleich mit



Mit ihnen werdet Ihr Euren Spaß haben, mit den Mietern. Sie wollen immer etwas von Euch, meistens das Teuerste, was es zu holen gibt

amt oder mit direkteren Methoden, wie Auftragsarbeiten an die Mafia, löst. Die hiesige Version wird komplett mit deutschen Texten versehen sein. Sprachausgabe ist keine vorhanden. (René)

Hersteller: Probe Erscheint: Juli  
Muster von: Acclaim  
Umsetzungen geplant: keine



**FIRST LOOK**

sehr gut

Witzige und detailfreudige, aber dennoch auch schwierige Wirtschaftssimulation

PlayStation Shoot 'em Up

# B-Movie

Alienfilme aus den 50er und 60er Jahren und Mars Attacks dienen bei diesem knallharten Shooter als Vorlage

Hurra, hurra, viele kleine Aliens haben den weiten Weg durch die Galaxis auf sich genommen, um die Erde zu erobern. Wagemutig tritt die Menschheit mit ihrer Raumschifflotte dieser Gefahr entgegen. In Eurem Hauptquartier könnt Ihr

für jede Mission drei verschiedene Flugzeuge wählen und Euch dann in die Schlacht begeben. Durch Auf sammeln von Wrackteilen, Goodies und Aliens könnt Ihr nach jeder Mission in einem Labor Forschung betreiben: Insgesamt dürfen acht neue



Ein großes Alienschiff ist gerade im Anflug auf das Weiße Haus in Washington: Schützt den Präsidenten!

Raumschiffe und 15 Upgrades für Waffen und Ausrüstung entwickelt werden. Seid Ihr in einem der rund 20 Zielgebiete, die sich auf der Erde, dem Mond oder dem Alienplaneten befinden, angekommen, bekommt Ihr erst einmal einen Lagebericht und Eure erste Aufgabe. Bis zu fünf solcher Aufgaben müßt Ihr im Schnitt erledigen, bevor Ihr zum nächsten Level aufbricht. Neben der allgemeinen Verteidigungsmission müßt Ihr z.B. Bürger retten, Aliens fangen oder Begleitschutz fliegen. Dabei gilt es sehr oft, ein bestimmtes Zeitlimit einzuhalten. An Eurer

In Eurem Forschungslabor entwickelt Ihr neue Waffen und Raumschiffe



Diese Untertasse verfolgt Euch schon die ganze Zeit. Sein Kollege ist dank Eures Waffenarsenals gerade in die Luft geflogen

Basis könnt Ihr Reparaturen erledigen oder eingesammelte Menschen abliefern. Das Spielprinzip erinnert an die Strike-Serie, ist jedoch um ein Vielfaches hektischer und actionreicher. (Georg)

Hersteller: King of the Jungle Erscheint: Oktober  
Muster von: GT Interactive  
Umsetzungen geplant: keine



**FIRST LOOK**

gut

Vielfältige Grafik, ein schnelles Gameplay und ein Schuß Strategie sorgen für einen Spielspaßcocktail

# DER FLUCH

DIE RÜCKKEHR VON  
BATMANS TODFEINDEN  
**RA'S AL GHUL UND BANE!**

**„DER FLUCH“**  
IN BATMAN #21 & #22 & BATMAN SPECIAL #5  
ALLES ÜBER **BANE** ERFAHRT IHR IN DEN  
BATMAN SONDERBÄNDEN #3 & #4: „BANE I & II“

**BATMAN #21 • AB 29. JULI IM HANDEL!**



BATMAN and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1998. All rights reserved.

*Dino*  
COMICS



Die Torhüter sind beileibe nicht unüberwindbar, glänzen aber öfters mit solchen tollen Paraden (PS)



Die Replay-Funktion läßt keine Wünsche offen: Ihr könnt die Videos anhalten und sie dann aus allen möglichen Perspektiven und Zoomstufen betrachten (N64)



Auch die CPU-Spieler geben öfter mal eine Kostprobe ihres Könnens. Hier seht Ihr einen Seitfallzieher eines Reggae Boys (PS)



So geht das: Nach 0:3 Rückstand den Kroaten noch sechs Tore eingeschenkt, dann klappt's auch mit dem Halbfinale (PS)

PlayStation/Nintendo 64 Fußballspiel

# ISS Pro 98

Trotz des unglücklichen Ausscheidens der deutschen Nationalmannschaft bei der WM wird hierzulande immer noch Fußball gespielt - und das nicht nur auf dem echten Rasen. Die 98er Version von ISS Pro sieht jetzt schon vielversprechend aus



Volleyschüsse sind kein Problem mit der einfachen Steuerung. Eure Sportler handeln situationsabhängig, stehen sie besser zum Kopfball, so köpfen sie eben (PS)

Über die Leistung der DFB-Auswahl bei der WM möchte ich an dieser Stelle kein Wort verlieren. Sicher ist nur, daß der Nationaltrainer bis zur EM einiges an Arbeit vor sich hat. Einiges an Arbeit hinter sich haben die Programmierer von Konami, deren neueste Produkte dieser Tage in unserer Redaktion eintrafen. Die neuesten Versionen der ISS Pro-Serie können zwar erst auf den zweiten Blick überzeugen, dann aber

konnte ich mich trotz Fußball-Übersättigung nur schwer vom Bildschirm losreißen. Das Geheimnis von ISS Pro 98, egal ob auf der PlayStation oder dem N64, ist die fast spartanisch zu nennende Steuerung, die auch ohne große Tastenkombinationen tolle Spielzüge erlaubt. Gegenüber den Vorgängern hat sich auch die Tastenbelegung kaum geändert. Doppelpässe, Flankenläufe und spektakuläre Torschüsse sind

nach einiger Spielzeit kein Problem mehr. Dabei fällt bald auf, daß bei ISS ein Skill Mode (noch?) fehlt. Das heißt, Ihr habt nicht ein ganzes Repertoire von Tricks zur Verfügung (wie Übersteiger etc.), sondern müßt durch geschicktes Passen und Laufen in eine gute Schußposition kommen. Wie gewohnt stehen Euch vier Spielmodi zur Verfügung: Freundschaftsspiel, Liga- und Pokalmodus und der All Star Match-Modus erlauben es Euch, alleine oder zu zweit (mit- oder gegeneinander) mit einem von 40 Nationalteams zu spielen. Selbstverständlich sind unter diesen auch die 32 WM-Teilnehmer. Wer also immer noch nicht genug hat vom World Cup, bitte, vielleicht klappt es ja bei Euch besser. Neben diesen vier Modi könnt Ihr auch nur ein Elfmeter-

schießen veranstalten oder Eure Spielzüge im Training einüben. Die Grafik der uns vorliegenden Versionen sah schon sehr vielversprechend aus, wobei die Kicker in der 64er Version den gewohnt verschwommenen Eindruck machen. Zwar sahen die Kicker lange nicht so gut aus wie die Edelhähnen der Konkurrenz (FIFA, Frankreich 98), beim Motion Capturing aber hat Konami voll ins Schwarze getroffen. Selten habe ich so realistische Bewegungen auf einer Konsole gesehen. Obwohl ich nach den beiden EA-Krachern schwer zu überraschen war, ISS Pro 98 hat es zumindest in dieser Hinsicht geschafft. Das Spiel könnt Ihr aus fünf Perspektiven bzw. Zoomstufen betrachten. Untermalt wird das Geschehen auf dem Rasen von situationsabhängigem Jubel und einem z.T. noch wenig gelungenem Kommentar. (Georg)



Manche Dinge ändern sich eben nie: Die Rote Karte sitzt den Schiedsrichtern immer noch sehr locker (PS)



Wie gewohnt könnt Ihr Länge und Stärke von Eckbällen und Freistößen mit einem Pfeil einstellen (N64)



Auch Eure CPU-Mitspieler denken gut mit. Sie laufen in Position, unterstützen Euch in der Abwehr und spielen tolle Doppelpässe (N64)



Euer Spieler schaut sich suchend nach dem Mitspieler um, besonders Flanken und Direktpässe bringen Gefahr für den Gegner (N64)

Hersteller: Konami Erscheint: 18. September Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Beide Versionen versprechen langen Spielspaß. Nicht nur für Profis. Die leicht erlernbare Steuerung erlaubt bald spektakuläre Kombinationen und Tore

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ...“

PC PLAYER 6/98

„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS ...

SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!“

play PLAYSTATION 7/98

„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTEUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND.“

Fun Generation 7/98

Fun Generation 8/98  
9 von 10 Punkten

Mega Fun 8/98  
GOLD AWARD 85 %

Next Level 8/98  
TOPSPIEL 85 %

play PLAYSTATION 7/98  
BEST BUY AWARD  
9 von 10 Punkten

Power Station 8/98  
CLASSIC AWARD 91 %

PlayStation Games 8/98  
TOP GAME 86 %

Das off. PlayStation Magazin  
PLAY TIP Note 1,8

Video Games 7/98  
CLASSIC AWARD 88 %

PC Games 8/98  
80 %

PC Action 7/98  
85 % GOLD AWARD

Bravo Screen Fun 7/98  
Note 1

**JETZT IM HANDEL**

# HEART OF DARKNESS

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,  
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –  
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

ACTION-ADVENTURE

**ocean**

© 1998 AMAZING STUDIO-INFOGAMES. All rights reserved.

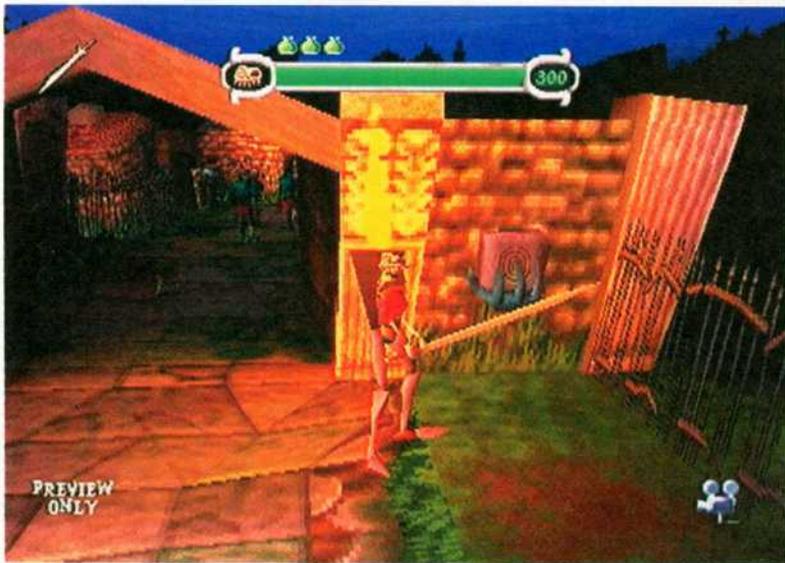
PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



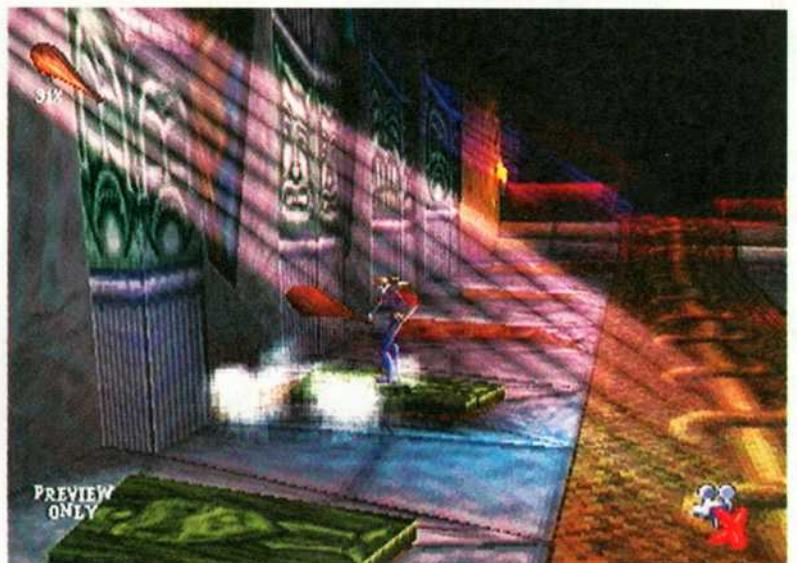
Besuchen Sie  auf der **COMPTON HOME** HANNOVER 2008 - 30.8.1998 Halle 3, Stand C 45

www.heartofdarkness.com

www.infogames.de



Um verschlossene Türen zu öffnen, müßt Ihr Runen suchen, die teilweise nur schwerlich in den Levels zu finden sind

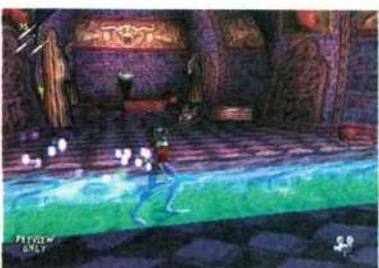


Die Munition für Dans Waffen ist größtenteils limitiert. Sogar sein Prügel nutzt sich mit der Zeit ab

Schon im letzten Jahr präsentierte SCEE eine erste spielbare Version von MediEvil, die auf der ECTS für Furore sorgte. Weitere Work in Progress-Versionen erhärteten den ersten imposanten Eindruck und machten Appetit auf mehr. Kurz vor Redaktionsschluß trudelte die Preview-Version ein, die wir umgehend in Sonys CD-Schleuder einlegten... Zunächst aber ein paar Worte zur Story: Das Geschehen findet in einem fiktiven Land namens Gallowmere statt, in dem vor einhundert Jahren ein böser Zauberer, der die vollkommene Herrschaft über das Land anstrebte, in einer gewaltigen Schlacht besiegt wurde. Zarok, so der Name des Bösewichters,



Auch an den Charakteren des Spiels ist der schwarze Humor der Programmierer nicht spurlos vorbegegangen. So besteht Euer wieder zum Leben erweckter Held lediglich aus einem Skelett, das nur die halbe Sehkraft besitzt



Tolle grafische Effekte werden Euch im Laufe der 20 Levels immer wieder begegnen. Die flotte 3D-Engine kann dabei trotz hochauflösender Grafik jederzeit vollkommen überzeugen

## PlayStation 3D-Action-Adventure MediEvil

Mit MediEvil entwickelt Sony derzeit ein Spiel, das sich in kein Spiele-Genre so recht einordnen läßt: Es verbindet Action-Adventure-, Jump & Run- und RPG-Elemente gekonnt miteinander

tes, läßt dem Land jedoch keine Ruhe und plant nach einem kompletten Jahrhundert erneut, die Weltherrschaft zu erringen. Mittels mächtiger Zaubersprüche legt er einen Schleier der ewigen Nacht über das Land, verwandelt alle Einwohner in blutrünstige Zombies und erweckt die Toten, mit deren Hilfe er seine Macht zu festigen versucht. Einer der Verstorbenen ist dummerweise ein alter Bekannter des Zauberers, Sir Dan Fortesque. Da dieser durch die Hand Zaroks starb, sinnt der Adelige nun auf Rache. Klar, daß der Spieler das Abenteuer aus den Augen des Rächers betrachtet und diesen durch die insgesamt 20 unterschiedlichen Locations führt. Dabei trifft der Held auf mehr als 60 unterschiedliche Geg-

ner, an denen der schwarze Humor der Programmierer nicht spurlos vorbegegangen ist. So gilt es, sich mit der Hilfe von 14 unterschiedlichen Waffen gegen wild gewordene Farmfrauen mit Mistgabeln zu erwehren und mutierte Killerkürbisse zu zermatschen. In den Levels trefft Ihr außerdem auf Hindernisse, die es geschickt zu überspringen gilt, auf verschlossene Türen, deren Schlüssel Ihr suchen müßt, sowie auf kleine RPG-lastige Rätsleinlagen, deren erfolgreiches Lösen nicht unbedingt vonnöten ist, um das Abenteuer zu bestehen. Die grafische Gestaltung der unterschiedlichen Locations läßt sich jetzt schon als äußerst gelungen bezeichnen. Die düstere Stimmung wird immer wieder aufgelockert



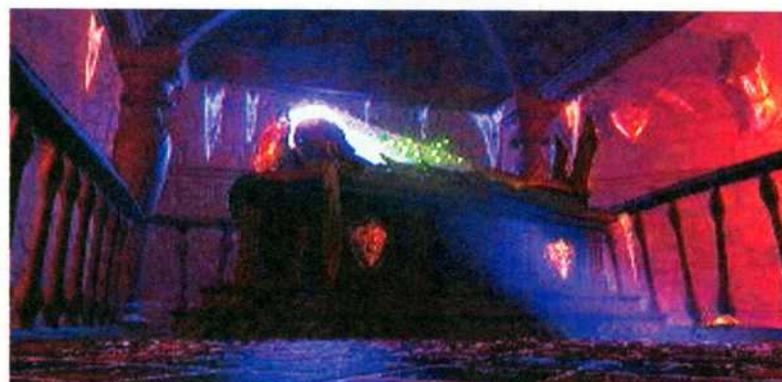
Der böse Zauberer Zarok versucht, mittels seiner finsternen Armee die Weltherrschaft an sich zu reißen



Im Laufe des Abenteuers findet Ihr 14 unterschiedliche Waffen, mit deren Hilfe Ihr Euch nicht nur der Feinde erwehren, sondern auch Hindernisse, wie z.B. Felsbrocken, zerstören könnt

durch die farbenfrohen Gegner und Gegenstände, die Euch auf Eurem Weg begegnen. Die fließende und hochauflösende 3D-Grafik-Engine des Spiels überzeugt dabei genauso wie der tolle Horror-Soundtrack, mit dessen Hilfe eine düstere Atmosphäre geschaffen wird. (René)

Hersteller: SCEE Erscheint: November  
Muster von: SCED Umsetzungen geplant: keine



Eingeleitet wird das Spiel durch ein stilvolles und ungemein witziges Render-Intro

**First Look**

super

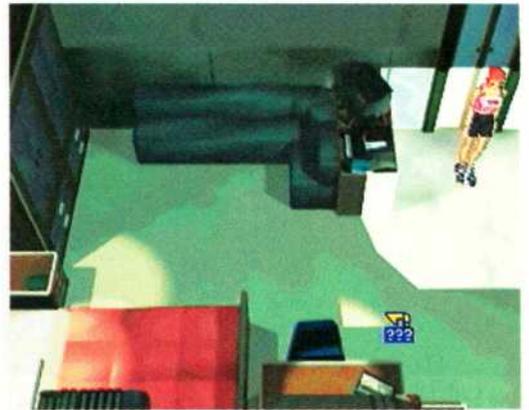
Schon jetzt beeindruckt der Genre-Mischling durch tolle Grafik und fantastisches Gameplay



Die Unterwasserwelt wirkt durch die zahlreichen Meeresbewohner (Fische, Seesterne, etc.) lebendig



Während Ihr auf der Forschungsstation umherlauft, trefft Ihr auf verschiedene Personen. Einem kleinen Plausch könnt Ihr viele Informationen entnehmen



Im Schlafzimmer könnt Ihr Euren Computer benutzen. Hier bekommt Ihr einige grundlegende Informationen und könnt Eure Gegenstände und Artefakte untersuchen

PlayStation Adventure

# b.l.u.e. Legend of Water

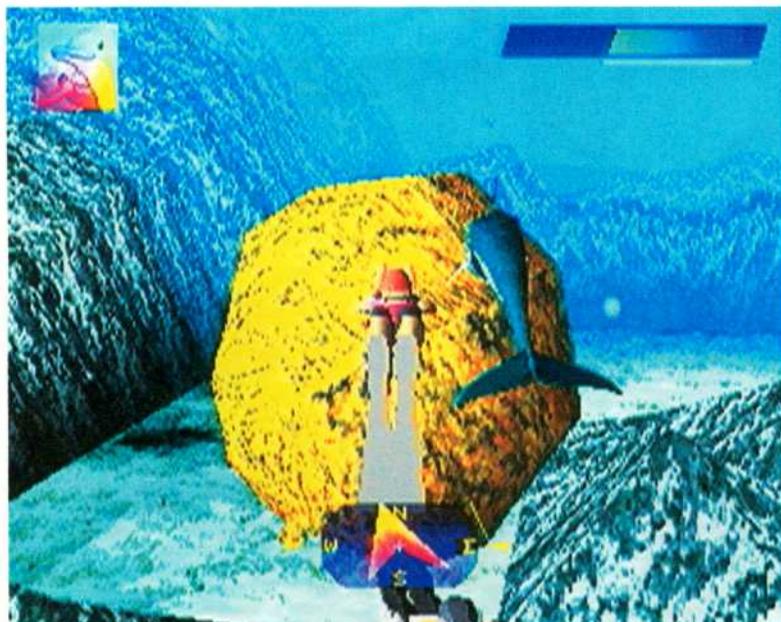
**Konkurrenz für Tomb Raider & Co? Hudson schickt Euch mit einem schönen Japano-Girl und einem Delphin auf die Suche nach einer verschollenen Zivilisation**

Wie programmiert man mit Erfolg? Man nehme einen Teil Tomb Raider, eine Prise Ecco Quest und würze das Ganze mit einer guten Story. Die japanische Softwareschmiede Hudson hat sich diese Mischung als Grundlage für ihr neuestes Werk b.l.u.e. Legend of Water zu eigen gemacht. Als 17-jähriges Teenie-Girl Maia begeben Ihr Euch auf eine gefährvolle Suche nach einer verschollenen Zivilisation in die Tiefen des Ozeans. Die Story beginnt auf einer Forschungsstation, auf der Maia sich

überall umschauen und mit den verschiedenen Personen reden kann. Dies ist vor allem dann nötig, wenn Ihr auf dem Meeresgrund Artefakte und anderes Bergegut gefunden habt. Die Forscher helfen Euch dann, diese Gegenstände zu analysieren und auszuwerten. Des Weiteren versorgen Euch die Personen mit allerlei gängigen Informationen, die Euch auf Eurer Suche weiterhelfen. Über eine Karte gelangt Ihr recht schnell von einer Location zur nächsten. So müßt Ihr nicht durch jeden Raum laufen, um

am Zielort anzukommen. In jedem Raum könnt Ihr Euch nur an bestimmten, vorgegebenen Stellen bewegen. An diesen Positionen stellt Ihr Untersuchungen an oder benutzt Gegenstände, wie z.B. eine Brechstange oder einen Computer. Die Perspektiven sind hier vom Computer vorgegeben. Ganz anders sieht dies unter Wasser aus, denn hier steuert Ihr die Heldin selbst. Durch Gedrückthalten der Schwimmaste taucht Ihr in einem adretten Tempo durch die Fluten. Schnelles Daddeln auf die Taste erhöht auch die Geschwindigkeit. Mit einer Kamerataste schaut Ihr Euch in Eurer Umgebung genauestens um, und mit der Aktionstaste untersucht Ihr z.B. Gegenstände. Begleitet werdet Ihr im kühlen Naß von Eurem Delphin Al, dem Ihr vier verschiedene Kommandos geben

könnt: Er hilft Euch bei der Suche unter Wasser, kann Gegenstände holen bzw. transportieren, er warnt Euch vor Feinden oder packt auch mal mit an. Beispielsweise wird gleich zu Anfang ein Taucher von einem Felsbrocken überrollt. Nur mit der Hilfe von Al könnt Ihr den Stein wegrollen und so dem Taucher das Leben retten. Bei Euren Tauchgängen gilt es vor allem darauf zu achten, daß Euer Sauerstoffvorrat nicht dann zu Ende geht, wenn Ihr Euch gerade auf dem Meeresgrund befindet. Rund drei bis vier Minuten könnt Ihr mit einmaligem Luftholen unter Wasser bleiben. Die vorliegende Japan-Version bietet weder englische Texte oder Sprachausgabe. Daher ist es für all diejenigen, denen die japanischen Schriftzeichen nicht geläufig sind, fast unmöglich, die fünf Abschnitte des Adventures zu lösen. Sobald jedoch eine US- bzw. PAL-Version auf den Markt kommt, wird Hudsons Adventure nicht nur für Freunde des Genres interessant sein. Über ein mögliches Deutschlandrelease konnte SCED momentan noch keine Aussage machen. (Georg)



Team-Work macht's! Zusammen retten Maia und Al den verunglückten Taucher. Dieser versorgt Euch zum Dank mit wichtigen Informationen



Das Intro und die späteren Zwischensequenzen sind nicht nur lang, sondern auch in einer guten Qualität. Zum Glück gibt es eine einstellbare Skip-Option

Hersteller: Hudson Erscheint: k.A.  
Muster von: Maro 0711/956 11 30  
Umsetzungen geplant: keine

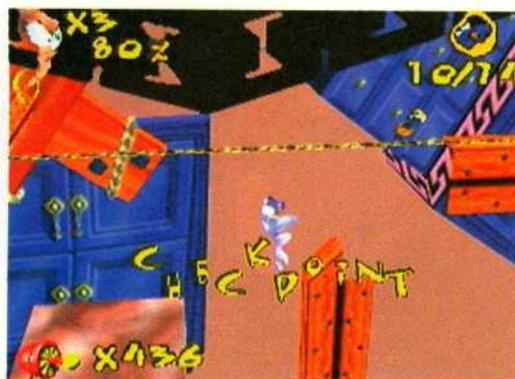
**FIRST LOOK**

gut

Interessantes Adventure, das jedoch durch die Sprachbarriere als Japan-Import nur für Kenner der japanischen Sprache spielbar ist



Die beliebte Rakete auf der Jim ja schon des öfteren zu sehen war, darf natürlich nicht fehlen. Hier versucht der Wurm gerade, ein Schwein zu erwischen



Da der Schwierigkeitsgrad wieder einmal recht knackig sein wird, sind in den Levels Checkpoints, also Rücksetzpunkte, verteilt



Hier sieht man, wie plastisch unser Held in Szene gesetzt wird. Schon alleine das Watscheln in seinem Kampfanzug brachte uns zum Grinsen

### Nintendo 64 3D-Jump & Run

# Earthworm Jim 3D

Erdwurm sein ist nicht leicht. Dies mußte Jim schon mehrmals erfahren. Aber mittlerweile lebt er ja glücklich mit seiner Prinzessin (verflixt, wie heißt sie doch gleich nochmal?) zusammen. Allerdings ist mal wieder Unglück, in Form einer Kuh auf einem Skateboard, im Anrollen ...

Und diese Kuh walzt Jim einfach platt! Daß auch ein kampferprobter Megawurm so eine extreme Attacke nicht schadlos überstehen kann, dürfte sich von selbst verstehen. Der arme Jim fällt daraufhin in

**„Der Wahnsinn ist grenzenlos, und Interplay setzt bei Jim noch eines drauf!“**

ein tiefes Koma und muß nun im eigenen Kopf (oder vielmehr eigenen Unterbewußtsein) versuchen, sich selbst wieder aufzuwecken. Das klingt verrückt? Na klar! Wir sind hier ja auch beim dritten Teil von Shynys Wurmgehüpfte, dessen Rechte sich diesmal jedoch Interplay gesichert hat. Und Interplay scheint alle bisherigen Teile an abgefahreneren Witzen und Spielspaß noch einmal übertrumpfen zu wollen.

Lenken wir unsere Aufmerksamkeit also direkt auf das Gameplay. Völlig frei und dreidimensional kann nun Jim durch seine eigene Hirnwelt gesteuert werden. Diesmal wird er nicht von Sprites, sondern durch Polygone belebt. Interplay hat hierzu eine neue Grafik-Engine entwickelt, die die Darstellung der Polygone wunderbar sanft glättet. Hierdurch wirken die animierten Spielcharaktere wesentlich weicher an den Umrißlinien. Auch wird das oft zu sehende Aufblitzen an den Schnittstellen der Polygone vermieden, und somit sind auch schmale Körperstellen wesentlich besser definierbar. (Gutes Gegenbeispiel ist hier Dead or Alive, bei welchem die weiblichen Charaktere Knöchel in Schweinshaxendicke haben.) Wunderbar grafisch in Szene gesetzt, watschelt der Wurm im Kampfanzug dann genau mit der Geschwindigkeit, die Ihr ihm auf

dem Analogstick vorgebt, durch das Spiel. Als Bewegungsmöglichkeiten kann er wie gewohnt klettern, springen, sich an Vorsprüngen festhalten, Backflips vollführen, seinen Kopf zum Schweben aufpusten und vieles, vieles mehr. Auch



Zwischen den Levels bewegt Ihr Euch in Außenbereichen. Sie alle symbolisieren Jims Gedanken



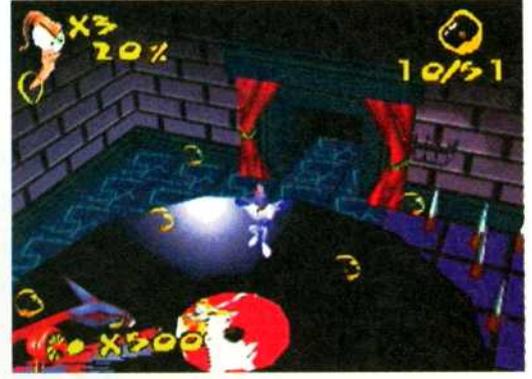
Natürlich dürfen die Schweine nicht fehlen. Hier holen wir uns eins zur Surfparty!



Nicht nur knifflige Sprungaktionen sind zu bewältigen, auch so manches kleine Rätsel wird zu lösen sein. Beispielsweise: Wo sind wir gerade?



Der King lebt! Hier rockt Elvis inmitten einer Ansammlung von Untoten. Anscheinend hat sich Jim vor seinem Unfall noch ein paar Horrortapes reingepfiffen



Absoluter Gag! Auf diesem Plattenteller kann die Nadel verstellt werden. Dadurch aktiviert Ihr die interne Musiksteuerung

sieht sein Peitschenschlag, bei dem er sich selbst am Kopf aus dem Anzug reißt und peitschenmäßig in Indiana-Jones-Manier zuschlägt, genial animiert aus. Ob sein giftgrüner Kumpel Snott, der im zweiten Teil als praktische Klebehilfe in Jims Rucksack saß, wieder mit von der Partie ist, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen, jedoch werden alte Bekannte, wie Professor Monkey-for-a-Head und die Evil Cat, ihre Gastauftritte haben. Jim scheint übrigens geradezu sportlich geworden zu sein. In einem Level der sechs großen geplanten Welten muß er beispielsweise auf einem Schwein einen Schleimfluß hinuntersurfen, und das bei extremer Strömung und jeder Menge Schika-

nen. Oder er tritt im heißen Raketenritt gegen Formel 1-Schweine an und muß ein kurvenreiches Rennen gewinnen. Auf einem Friedhof hingegen beweist er Geschicklichkeit, um Dutzenden von John-Travolta-Zombies auszuweichen und schließlich dem leibhaftigen King gegenüberzustehen. Elvis lebt!, wie Jim feststellt muß. In diesem Disco-Zombie-Abschnitt konnten wir wieder ein lustiges Extra lokalisieren. Ein gigantischer Plattenteller dient

**„Bei Earthworm Jim 3D fällt uns nur eines ein: Groovy!“**

lich dem leibhaftigen King gegenüberzustehen. Elvis lebt!, wie Jim feststellt muß. In diesem Disco-Zombie-Abschnitt konnten wir wieder ein lustiges Extra lokalisieren. Ein gigantischer Plattenteller dient

als Soundcheck für das Modul. Je nachdem, wo Ihr die Plattenspieler-nadel ablegt, hört Ihr den entsprechenden Soundtrack. Als weiteres lustiges Schmankerl durchjumpet unser Held wieder einmal einen lockeren Küchenlevel. Hier gilt es, an Kühlschränken Vorsicht walten zu lassen, da die sich öffnenden Türen der Gefriererheiten Jim laufend vom Pfad hinunterstoßen wollen. Auch gilt es, sich erneut gegen aggressive Gewürzbehälter und fertige Brathähnchen zur Wehr zu setzen. Da Jims Abenteuer schon immer von einem kernigen Schwierigkeitsgrad begleitet waren, werden wieder Dutzende von Speicherpunkten Euren langen Weg zieren. Auch die bekannten Rücksetzpunkte sind wieder zahlreich vertreten. Wir möchten nicht wissen, was im tiefsten Inneren von Jim so vor sich geht, wenn sich das bisher Geschilderte quasi in seinem Unterbewußtsein abspielt. Auf alle Fälle halten wir Euch weiterhin auf dem laufenden, was für abgefahrene Ideen Interplay noch bringen wird. Ach übrigens, das Grundsatzmotto des drit-



Brathähnchen, ich geb's dir! Das Spektrum der Gegner reicht von lustig bis total abgefahren

ten Jims lautet: Laß schlafende Schweine in Ruhe! Was das bedeutet, werden wir spätestens beim nächsten Preview erläutern, aber wir alle können uns schon denken, was gemeint ist. (Uwe)

Hersteller: Interplay Erscheint: 1. Quartal 1999 Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: PlayStation



Hier seht Ihr Zombies im 70er-Jahre-Stil zappeln (Ihr wißt schon, ... so wie John Travolta)



Wir haben es schon immer gewußt: Zuviele Filme zu schauen kann böse Folgen haben



Na warte, du dummes Schwein! Gleich schalt' ich meinen Turbo ein! Schweinejagd total in Jims Hirnwinding



Die Auswahl der Farben im Spiel kann man ruhig als giftig bezeichnen. Besorgt Euch vorsorglich schon einmal eine Sonnenbrille

**FIRST LOOK**

super

Interplay setzt noch einmal eins drauf! Earthworm Jim 3D steigert den Funfaktor noch einmal

## Nintendo 64-Defizite

Ich habe gerade die letzte Mega Mail gelesen und konnte mir nach der Lektüre der Lesermeinung von Andreas Preuß ein Lächeln nicht verkneifen. Ich fühle mich als alter Sega-Hase geradezu herausgefordert, diesem Brief zu antworten. Der Dreamcast-Konsole den Tod zu wünschen, noch bevor sie überhaupt erschienen ist, erscheint mir als sehr gewagt. Wahrscheinlich ist das ein reines Wunschdenken. Fest steht, daß Sega in Japan sehr gute Chancen, hat sich mit dem „hässlichen Entlein“ zu etablieren, ob es sich auch in Amerika und Europa als Schwan entpuppen wird, muß man hingegen noch abwarten. Zu den Hardwarevoraussetzungen, die Euer Leser Andreas Preuß ebenfalls angreift, möchte ich nur sagen, daß die Dreamcast-Konsole keinen Resetknopf nötig hat, da es wie beim Saturn vermutlich möglich sein wird, mit dem Pad einen Neustart auszulösen, was ihm eigentlich gefallen sollte, schließlich stehen seine Konsolen alle relativ hoch. Alle anderen Spezifikationen sprechen wohl für sich. Nur noch eins: Sega ahmt beim Dreamcast freilich viele Dinge nach, die sich im Laufe der Zeit bei Konkurrenz-Produkten durchgesetzt haben, doch dadurch gleich zu behaupten, Sega würde nur Nintendo alles nachmachen, zeugt nicht gerade von Fachwissen. Denn wer sich mit der Konso- lenge- schichte halbwegs auskennt,



88 Mega Fun 9/98

# Moment Mal!

**Eigentlich müßten wir die Mega Mail in dieser Ausgabe in „Dreamcast-Briefe“ umtaufen. „Schuld“ an dieser wahren Flut an Dreamcast-Briefen war unser großer Bericht vor zwei Ausgaben, hauptsächlich jedoch der despektierliche Brief von Andreas Preuß zu Segas neuem Hoffnungsträger, der damit eine Welle der Empörung ausgelöst hat. Ein Leser schrieb uns daher, ob es denn richtig sei, derart streitbare Meinungen unserer Leser abzudrucken? Die Antwort lautet eindeutig: Ja. Die Mega Mail ist gerade dazu da, daß hier auch kontroverse Themen und Meinungen zur Sprache kommen. Darüber hinaus hat es mir selten zuvor soviel Spaß bereitet, die streckenweise sehr derben bis höchst amüsanten Briefe durchzulesen. Macht weiter so!**

### Euer Mega Fun-Team

wird nicht leugnen können, daß es fast immer Sega war, die neue Hardware-Innovationen bzw. -Generationen eingeläutet haben. Alle Sega-Fans freuen sich auf die Dreamcast-Konsole!

Swen Harder,  
Sega Fan-Club Bad König

ben. Es werden tolle Bilder gezeigt, von sehr starken technischen Daten berichtet, und was kommt dann? Ich kann mich noch gut an die ersten Nintendo 64-Screenshots erinnern, die in allen Magazinen veröffentlicht wurden. So soll die Spielegrafik aussehen, wurde uns dort berichtet, doch was uns einige Monate später dann serviert wurde, war dann nicht mehr so toll. Aus den hochauflösenden Bildern ist wieder Lores Format geworden mit Nebel in Hülle und Fülle. Ich finde, bis keiner das Gerät selber in den Händen gehalten und damit gespielt hat, sollte man sich ein wenig in Zurückhaltung üben, damit die Enttäuschung beim Erscheinen der Konsole nicht ganz so groß ist. Nach Angaben einer anderen Zeitschrift handelt es sich sowieso noch um einen Prototypen (ohne CD-ROM-Laufwerk), so daß sich, einschließlich der von Andreas bemängelten Padform, noch einiges ändern kann. Jetzt zu etwas ganz anderem: Es geht um den Tomb Raider-Film, der ja 1999 in die Kinos kommen soll. Nach Aussage der neuen TV Movie steht die Schauspielerin jetzt fest. Die Lara Croft wird verkörpert - jetzt kommt 's! - von Anna Nicole Smith - würg. Paramount hat ihr den Zuschlag vor Liz Hurley gegeben, da ihr Körper besser rüberkommt. Meines Erachtens nach eine sehr schlechte Wahl.

Christian Stawski, Bottrop

### Selten so gelacht

Zum Leserbrief von Andreas Preuß: Selten habe ich mich über einen Leserbrief so amüsiert wie über diesen. Die Kernaussage dieses Briefes sollte wohl sein: Buähhhh! Mein geliebtes N64 wird bald nicht mehr die technisch stärkste Konsole auf dem Markt sein. Obwohl ich neben der PlayStation auch ein N64 besitze, wünsche ich Sega von Herzen, daß sie mit der Dreamcast-Konsole die Videospielewelt ordentlich aufmischen werden. Davon werden alle Konsolenbesitzer nur profitieren, da die Konkurrenz nun zum Kontern gezwungen ist.

Peter Meidl, Eggenfelden

### Keine Dreamcast-Euphorie

Ich schreibe Euch zu dem Leserbrief von Andreas Preuß in der Ausgabe 8/98. Ich finde den ganzen Aufruhr, der im Moment um die Dreamcast-Konsole von Sega gemacht wird, ziemlich besch... Alle Zeitungen machen wieder das gleiche, wie sie es schon mit dem Nintendo 64 gemacht ha-

Teil der Zuschriften drückte angesichts der Vorverurteilung eher Entrüstung aus. Ich habe bewußt noch die harmloseren Briefe herausgepickt, denn teilweise nahmen die Sega-Fans kein Blatt vor den Mund. Ein Leser bezeichnete Andreas als Saupreiß, während ein anderer androhte „sich den Knaben persönlich vorzuknöpfen“. Nun, allen aufgeregten Gemütern sei gesagt, daß Andreas in einem aus-

## Countdown

### Leserhits Nintendo 64

#### 1. Indiziertes Spiel

(-) 1. Monat Ego-Shooter Rare

#### 2. Mario Kart 64

(-) 1. Monat Rennspiel Nintendo

#### 3. 1080° Ten Eighty

(4) 3. Monat Sportspiel Nintendo

#### 4. Int. Superstar Soccer 64

(3) 3. Monat Sportspiel Major A/Konami

#### 5. Forsaken

(-) 1. Monat Shoot 'em Up Iguana/Probe

### Leserhits PlayStation

#### 1. Gran Turismo

(-) 1. Monat Rennspiel Sony

#### 2. Indiziertes Spiel

(1) 4. Monat Horror-Adventure Capcom

#### 3. Final Fantasy VII

(2) 2. Monat Rollenspiel Squaresoft

#### 4. Tekken 3

(4) 2. Monat Beat 'em Up Namco

#### 5. Tomb Raider 2

(-) 1. Monat 3D-Action-Adv. Core Design

### Leserhits Saturn

#### 1. Panzer Dragoon Saga

(-) 1. Monat RPG Sega

#### 2. Dragon Force

(-) 1. Monat Strategie Sega

#### 3. Indiziertes Spiel

(3) 7. Monat Horror-Adventure Sega/Capcom

#### 4. Tomb Raider 1

(5) 3. Monat 3D-Action-Adv. Core Design

#### 5. WipEout 2097

(-) 1. Monat Rennspiel Perfect/Psygnosis

**Drei ausgewählte Briefe zum Thema Dreamcast, die gut verdeutlichen, welche Wogen der Brief von Andreas Preuß schlug. Der größte**

fürlichen Brief noch einmal Stellung zu diesem Thema nahm. Darin entschuldigte er sich zwar nicht explizit, relativierte jedoch einige Punkte und sah zudem ein, daß einige angesprochene Kritikpunkte zu „hart“ überkamen, was nicht seine Absicht war. Ich habe zu diesem Thema ja bereits zunächst einmal alles gesagt. Letztendlich müssen wir jetzt abwarten, was uns Sega am 20. November softwaretechnisch so alles „auftischt“. Erst dann werden wir sehen, wieviel die technischen Daten wirklich wert sind. Bei Christian Stwaskis Brief muß ich jedoch ein paar Punkte korrigieren. Ich weiß zwar nicht genau, welche angeblichen Nintendo 64-Bilder Du genau meinst, Du kannst Dir aber gewiß sein, daß ALLE abgedruckten Bilder nicht nur auf der Dreamcast-Hardware entstanden sind, sondern auch Spielgrafiken darstellen. Nach jeder Software-Präsentation wurde nämlich bewußt der Dreamcast-Controller in die Hand genommen und demonstriert, daß man beispielsweise den Kopf des Sega-Chefs mit dem Pad in Echtzeit steuern kann. Die Theorie, daß es sich lediglich um einen Prototypen ohne CD-ROM gehandelt hätte, stimmt daher auch nicht. Ich kann mir außerdem nicht vorstellen, daß sich am Design noch etwas verändern wird, denn das wäre nach einer derart großen Präsentation alles andere als professionell und aus marketingtechnischen Gesichtspunkten sehr ungeschickt, da eine nachträgliche Modellpflege die gesamte Fachwelt nur verunsichern würde. Beim Tomb Raider-Film kann ich indessen beruhigen: Auch ich habe den TV Movie-Bericht gelesen und war entsetzt über die angebliche Wahl von Anna Nicole Smith. Ich habe daraufhin mit Eidos Deutschland gesprochen, und die haben mir versichert, daß es totaler Blödsinn sei. Eidos würde es nie zulassen, daß ein blondes Busenwunder die smarte Lara Croft darstellt. Da die Chefetage um die Wahl der geeigneten Darstellerin einen ziemlichen Hype veranstaltet, kann es übrigens noch eine Weile dauern, bis man endlich die Bombe platzen läßt.



Das große Fragezeichen: Wer darf die Lara Croft im Tomb Raider-Film mimen? Anna Nicole Smith ist es trotz anderslautender Nachricht auf jeden Fall nicht

### Ego-Shooter-Krise?!

Mit Grauen stelle ich fest, daß sich die Spieleindustrie wie die Auto- und Klamottenbranche anstellt, d.h., statt breit und flach werden die Autos schmal und hoch und die Hosen viel zu eng, so daß man seine „150 DM“ aufschneiden muß. Letzteres ist natürlich lustig gemeint, aber um es auf den Punkt zu bringen: Ich meine das Genre Ego-Shooter und bin, weiß Gott!, nicht der einzige, der diese Perspektive bevorzugt. Allerdings kommt kaum noch eins in Deutschland heraus. Selbst Duke Raider wird mit seinem breiten Kreuz die Sicht auf die Gegner verdecken wie sämtliche Tomb Raider-Datenpizzas. Aber wie kann ich mein Unverständnis darüber zum Ausdruck bringen, daß nie wieder ein Ego-Shooter erscheint (SAT, PS)? Vielleicht eine Umfrage? Sollte diese Umfrage jedoch wider Erwarten zu Tage bringen, daß es nicht viele Anhänger dieses Genres gibt, halte ich meinen Mund und kaufe mir einen PC, wobei die PlayStation als Anzahlung dient.

Thomas Wirtschank, Waltershausen

**Ironie des Schicksals:** Gerade als Du diesen frustrierenden Brief an uns geschickt hast, bekamen wir die neusten Auswertungen der Leserbefragung unseres Schwestermagazins PlayStation Games in die Hände. Dort haben wir unter anderem nach den Lieblingsgenres unserer Leser gefragt, und rate einmal, welche Spielgattung den letzten Platz einnahm? Richtig, es waren überraschenderweise die Ego-

Shooter. Nun muß man das Ergebnis in zweifacher Hinsicht relativieren. Erstens handelte es sich natürlich in quantitativer Hinsicht nicht um eine repräsentative Umfrage, und zweitens haben Ego-Shooter in Deutschland durch die BPjS einen sehr schweren Stand, wodurch sich das Genre natürlich nicht etablieren kann (auf dem PC würde die Auswertung sicherlich völlig anders ausfallen). Neben Lightgun-Shootern gehören Ballereien aus der Ich-Perspektive zu den am häufigsten indizierten Titeln in Deutschland. Da der erweiterte Paragraph 18 Nachfolger zu bereits indizierten Titeln ebenfalls automatisch auf den Index setzt, erreichen logischerweise nur noch die wenigsten Ego-Shooter germanisches Festland. Insofern kann ich Deinen Frust sehr gut verstehen, uns und den Herstellern sind allerdings die Hände gebunden. Einziger Ausweg: Statt auf Menschen ballert man nur auf Roboter (selbst bei Tieren stellt sich die BPjS noch an). Weitere Hoffnungen beruhen auf der Europäischen Union. Wenn im Zuge der Integration auch das Jugendschutzgesetz europaweit angeglichen wird, könnte sich in Deutschland die Gesetzeslage stark verändern. Wollen wir es hoffen ...

### 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

Warum fehlt das Sega-Logo auf der Dreamcast-Konsole und wird statt dessen der Microsoft-Schriftzug zu sehen sein?

Das Microsoft-Logo wird auf keinen Fall das Gehäuse zieren. Laut Hersteller benötigt das Gerät kein Sega-Logo, da man mit diesem Gerät eine breitere Verkäuferschicht ansprechen möchte. Durch das Sega-Emblem könnten Kenner entweder nach der Saturn-Pleite abgeschreckt werden oder zu stark an ein Spielzeug erinnert werden.

Ist Mega Fun-Redakteur Euer Beruf oder eher ein Hobby?

Teils, teils. Georg, Guido und René sind hauptberuflich eigentlich Studenten, während Uwe und Ulf „professionell“ ihr Geld mit Videospiele verdienen.

Wird Metal Gear Solid eigentlich blutig werden?

Es gibt zwar Gewalt, da man diese aber nach Möglichkeit vermeiden sollte, besteht keine Gefahr der Indizierung.

Ich habe eine konkrete Idee zu einem Videospiel, könnt Ihr mir da weiterhelfen?

Wir nicht, aber unser Schwestermagazin PlayStation Games. In der Ausgabe 09/98 findet in Zusammenarbeit mit dem Softwarehaus Psygnosis ein Nachwuchs-Spieledesigner-Wettbewerb statt.

Wann erscheint denn eigentlich das 64 DD in Japan?

Der Veröffentlichungstermin wird immer wieder nach hinten geschoben. Neuester Stand: Ende '98/Anfang '99.

Wann kommt denn Final Fantasy VIII nach Deutschland?

Die Frage ist momentan nicht wann, sondern ob überhaupt, nachdem SCEE auf der E3 verkündet hat, daß es vorerst keine Square Soft-Titel in Deutschland geben wird. Um es kurz zu machen: Wir wissen es beim besten Willen nicht.

Wird es zum deutschen Verkaufsstart der Dreamcast-Konsole genauso wenig Software geben wie beim Nintendo 64? Laut Sega sollen sage und schreibe 25 Titel zur Dreamcast-Premiere erhältlich sein. Da sind wir aber gespannt.

Lohnt sich die Reparatur eines älteren PlayStation-Modells eigentlich noch? Wenn Ihr noch keinen Dual-Shock-Controller besitzt, nur selten, da man ein neues Gerät plus dem teuren Controller bereits für 299,- DM erhält. Am besten immer einen Kostenvorschlag verlangen und dann entscheiden.



Absolut geniales Bonusspielchen! Der Tekken Force Mode sorgt zusätzlich für reichlich Dauermotivation. Das Spielchen alleine rechtfertigt schon den Kauf



Namco beweist Kreativität pur. Im Tekken Ball Mode beharkt Ihr Euch gegenseitig mit Hilfe eines großen bunten Strandballbes



Brachiale Gewalt! Das ist der Kampfstil des Zwischengegners Ogre! Kommt Ihr ihm zu nahe, nagen seine Moves kräftig an der Lebensleiste

PlayStation Beat 'em Up

# Tekken 3

Der Porsche unter den Megaprüglern kehrt zurück! Mehr als ein Jahr haben alle Infightjünger auf eine Fortsetzung warten müssen. Ob sich das Warten gelohnt hat, erfahrt Ihr hier

Lang, lang ist es her, seitdem der Erste Teil uns in den Bann zog.

Und seitdem hat sich so einiges getan. Während im ersten Part noch recht kurze und sehr starr wirkende FMV-Sequenzen einem das Staunen (für die damalige Zeit) ins

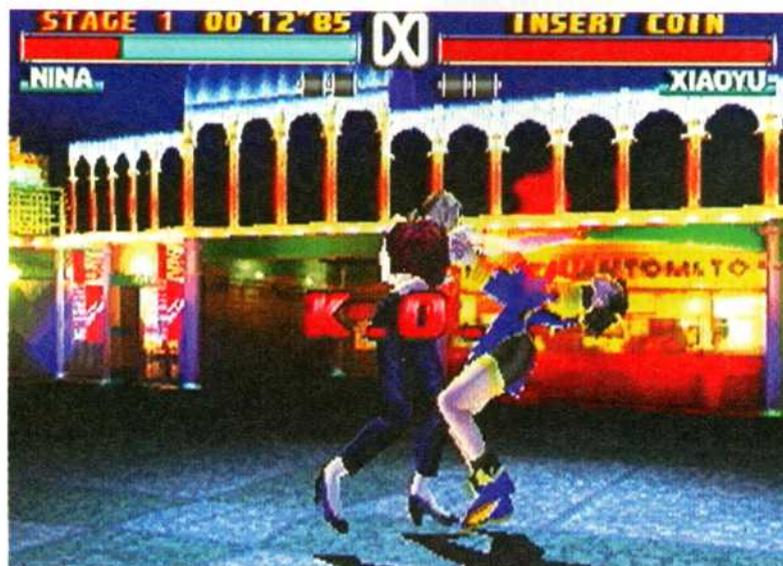
Gesicht zeichneten, sind heute schon mehr als pulsierende, dynamisch geschnittene Handlungssequenzen zu bewundern. In MTV-mäßigen Clips werden die ersten zehn Hauptcharaktere und deren Umfeld kurz umrissen vorgestellt. Doch lange können diese Filmchen einen nicht davon abhalten, sich dem dritten Teil in aktiver Form zuzuwenden. Neben den obligatorischen Arcade-, VS-, Team Battle- und Time Attack-Modi gesellen sich neue Varianten der hohen Kunst der Knochenknackerei des Beat 'em Ups hinzu. Als beste Neuheit sticht hier sofort der Tekken Force Mode ins Auge. Hier dürft Ihr Euch mit einem Prügler Eurer

Wahl in guter alter Final Fight-Ma- nier von links nach rechts durch vordefinierte, abwechslungsreiche Straßenlandschaften schlagen. Dutzende von (namenlosen) Geg- nern gilt es hier im vorgegebenen Zeitlimit ins digitale Jenseits zu befördern. Als Zwischengegner fungieren außerdem die anderen Mitstreiter des Arcade Mode. Somit ist logischerweise für reichlich Ab- wechslung gesorgt, da jeder selbstverständlich versucht, mit seiner eigenen charakteristischen Kampfkunst den anderen die Le- bensanzeige auf Null zu setzen. Gut, daß hier in regelmäßigen Ab- ständen immer wieder Goodies beispielsweise in Form eines Bra-

tens für neue Energie sorgen. Der Tekken Force Mode stellt somit schon ein Spiel im Spiel dar. Neben dieser Neuerung werdet Ihr noch den Theater Mode und einen

**„Vom ultimativen Specialmove bis zum knallharten Dackeltöter ist alles ausführbar“**

Tekken Ball Mode (!) kennenlernen. Recht abgefahren und wirk- lich funny steht Ihr Eurem Kontra- henten auf einer Art Tennisplatz (allerdings ohne Netz) gegenüber und schlägt auf einen großen far- benprächtigen Wasserball ein. Je nachdem, mit welcher Wucht Ihr diesen attackiert, lädt er sich auf und entlädt diese Schlagenergie bei Feindkontakt. Natürlich müs- sen dabei die Eigenschaften eines Wasserballes beachtet werden, der



Ein sehr wichtiges Feature ist der Sidestep. Dieser kann nicht nur defensiv genutzt werden. Seid Ihr gerade dabei, einen seitlichen Schritt zu tun, könnt Ihr Eurem Gegner, der dann natürlich nicht gedeckt, ist noch kräftig eine einschenken



Die weiblichen Tekken-Charaktere sollten auf keinen Fall unterschätzt werden





Im Tekken Force Mode klopft Ihr Euch mit einem Charakter Eurer Wahl in guter alter Final Fight-Tradition von links nach rechts durch allerlei vordefinierte Szenarien

sich ja recht träge durch die Luft bewegt. Schafft Ihr es gar, den Ball auf der gegnerischen Seite auf dem Boden aufkommen zu lassen, wird Eurem Kontrahenten hierfür zusätzlich Energie abgezogen. Recht gemein, aber ungeheuer effektiv ist es außerdem, sich sehr nahe an der Trennlinie zu positionieren. Hier kann man dem Gegenspieler auch mal schnell eine direkt verpassen oder einen harten Tritt abgeben, um näher an den Sieg zu gelangen. Im Theater Mode werden entsprechend Eurer Leistung zusätzlich FMV-Sequenzen freigeschaltet, die Ihr Euch immer wieder reinziehen dürft, aber wie gesagt erst nachdem Ihr eine gewisse Anzahl von Kämpfen abgeleistet habt. Nun aber zur normalen Kost, dem Arcade Mode. In gewohnter hoher Qualität kann hier erst einmal einer der zehn Startkämpfer ausgesucht werden.

Habt Ihr Euch mit den genialen Moves, Griffen, Würfen und sonstigen Knochenbrecheraktionen (die mal wieder per einblendbarer Liste jederzeit aufrufbar sind) durch das Gegnerfeld geschlagen und auch noch die Obermotze Ogre und True Ogre geplättet (die sich

**„Der dritte Teil von Tekken beweist, daß auch diese Fortsetzung in jede Sammlung gehört“**

leider nur durch einen Move und das Aussehen unterscheiden), schaltet Ihr auch im dritten Teil wieder zusätzliche Charaktere frei. Übrigens, auch im neuesten Teil werden Supermoves und brachiale Manöver per Kamerazoom noch cooler in Szene gesetzt. Die



Die Kämpfer in einer Übersicht. Anfangs stehen zehn Charaktere zur Auswahl, mit denen man zehn weitere, im Arcade Mode, freischalten kann. Der Bonuscharakter Gon wird im Tekken Ball Mode erspielt. Er ist übrigens ein kleiner böser Drache



# GAMERS POINT



Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Monatliche MEISTER-SCHAFFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

**MASTER SERVICE**  
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!



Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und Controller  
**399,00 DM**



Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und 2 Controller  
**399,00 DM**

## E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

### Extreme - Top Ten - Extreme

PSX		
1. Gran Turismo	89,85	
2. Frankreich 98 - Die WM	79,85	
3. Tekken 3 US	99,85	
4. Breath of Fire 3 US	99,85	
5. Forsaken	84,85	
6. WCW Nitro	89,85	
7. Bushido Blade	94,85	
8. Tomb Raider 2	89,85	
9. Need for Speed 3	79,85	
10. Bloody Roar	79,85	

N64		
1. Forsaken	104,85	
2. NBA Courtside Kobe Bryant	84,85	
3. Frankreich 98 - Die WM	109,85	
4. Bio Freaks US	154,85	
5. Rampage World Tour	119,85	
6. Wetrix	104,85	
7. Aerofighters Assault	134,85	
8. Quest 64 US	154,85	
9. Tetrisphere	84,85	
10. Bust-a-Move 2	94,85	

## Neuheiten

N64	PSX	SAT
All Star Baseball 99	Aironauts	Puma Street-Soccer
Banjo-Kazooie	Alundra	Road Rash 3D
Bio Freaks	Armoured Core	S. Francisco Rush
Cruisn World	Atari Arc. Gr. Hits	Sentinel 2 - S's R.
Holy Magic C.Eitale	Azure Dreams	Shadow Gunner
Iggys Recking Balls	Baby Universe	Streaf. Collection
Jest	Batman & Robin	Tennis Arena 2
K. Griffey Jr.Baseb. US	Bio Freaks	Thunder Force 5 JP
Mike Piazzas S. Z.	Blast Radius	
Miss.:Impo. 64 US		
NFL Quat. Club 99		
Space Circus		
S. Sp. Race 64 JP		
Tennis Arena 2		
WWF - Warzone		
Blasto	Bombberman	
Breath of Fire 3	Bubble Bobble 2	
Cardinal Syn	CART World Serie	
Circuit Brakers	Colin McRae Rally	
Constructor	Crime Killer	
Dead or Alive	Dreams	
Dynam. Boxing JP	Fluid (Depth)	
Ghost in the Shell	Hardball 6	
Heart of Darkness	Hugo	
J. MG Supercross	Kula World	
MageSlayer	MegaMan 8	
Pet in TV	Pinball Ballistic	
Plane Crazy	Point Blank	
Premier Manager 98	Pulse	
Tombi		
T. Mäkinen Rally		
Treasures o.t. Deep		
V-Ball		
Vigilante 8		
Viper		
Viva Football		
VR Baseball 99		
War Games		
Wild Arms		
W. Leag. Basketb.		
WWF - Warzone		
Xenocracy		
Youngblood		
Zero Divide 2		
Shining Force 3		
S. Fighter Coll.		



## GAME BOY Nintendo

### Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PSX	N64	SAT
Revolution X	Heroes JP	NHL All Stars US
The Hive	NBA I. t. Zone 98 JP	Striker 96 US
Beast Wars	W. G. Hockey 98 US	Hebereke 2
X2	W. G. Hockey	NBA Jam T.E.
Grid Run	NBA Hang Time	NFL Quar. Club '97
Konami Open Golf		Virtua Fighter Kids
Robo Pit		
Bedlam		
Bug Riders		
Slamscape		
Casper		
Crow - C. of Angels		
Vandal Hearts		
Bubsy 3D		
Mischief Makers		
Fighters Destiny US		
Mace: Dark Age US		

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - \* = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angebote) - 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 - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

**Filiale Oberhausen (ca. 200m²)**  
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44  
**Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)**  
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11  
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

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

## BESTELL - HOTLINE

**Telefon Versand: 0721-93357 10/11**  
Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22

## Im Vergleich zum zweiten Teil

### Tekken 2

<b>Kämpferfeld</b>	10 Kämpfer 13 Kämpfer erspielbar, zwei davon mit alternativem Outfit.
<b>Charakterdarstellung</b>	Realistische Animationen. Jedoch wirken die Fighter durch die gröbere Grafikdarstellung noch recht kantig.
<b>Hintergründe</b>	HiRes-Bitmap-Hintergründe, ohne jegliche Animation.
<b>Music/Soundeffekte</b>	Neu abgemischte Musikstücke gegenüber der Arcade-Version. Fetziger Soundtrack, der der Prügellaction auf der Mattscheibe Klasse unterstreicht.
<b>Gameplay</b>	Die Fighter lassen sich perfekt steuern, und alle Moves sind mit etwas Übung schnell ausführbar. Jedoch ist die Kollisionsabfrage ein wenig ungenau.
<b>Extras</b>	Bonuskämpfer.
<b>Fazit</b>	Sehr gute Automaten-Umsetzung, die vor allem durch das umfangreiche Kämpferfeld und das geniale Gameplay glänzen kann.

### Tekken 3

<b>Kämpferfeld</b>	10 Kämpfer 11 Kämpfer erspielbar, zwei davon mit alternativem Outfit.
<b>Charakterdarstellung</b>	Sehr realistische, geschmeidige Animationen. Die Konturen der Kämpfer wirken wesentlich glatter.
<b>Hintergründe</b>	In Echtzeit berechnete dreidimensionale Pseudo-Hintergründe. 1:1 von der Arcade-Version konvertiert.
<b>Music/Soundeffekte</b>	Von der Arcade-Version übernommene Musikstücke. Hier könnten sich andere Entwickler wirklich einmal eine Scheibe abschneiden. Der Sound zu den Charakteren paßt einfach wie die Faust aufs Auge.
<b>Gameplay</b>	Die Fighter bewegen sich mit ihrer eigenen Charakteristik und sehr geschmeidig. Die Kollisionsabfrage ist sehr genau und alle Moves sind perfekt ausführbar.
<b>Extras</b>	Bonuskämpfer, Tekken Force Mode, Tekken Ball Mode, Theater Mode.
<b>Fazit</b>	Mit der PlayStation-Version des dritten Tekken-Prüglers schafften die Programmierer eine perfekte 1:1-Automaten-Umsetzung, die durch die zahlreichen Spielmodi auch auf längere Sicht ungeheuer motiviert.

Fun

**87%**

**90%**

Schwierigkeitsstufen beim Geprügel wurden sehr gut definiert. So kann der Anfänger seine Erfolgs-



Gon hat durch kurze Extremitäten ein Handicap in Sachen Reichweite

erlebnisse haben, während der absolute Spieleprofi seine harte Nuß zum Knacken bringt. Insgesamt werdet Ihr somit nach langen Prügellorgien 21 stolze, detailverliebte Tekkens auf Eurer Memory Card gespeichert haben, wobei der wohl lustigste Charakter der kleine (böse!) Drache Gon sein wird, der zwar mit seinen kurzen Beinchen recht eingeschränkt kämpfen kann, aber durch seine eigene Kampfarm nicht ohne ist. Aber auch die ande-

ren erkämpfbaren Charaktere stellen diesmal nicht nur das Gegenstück zum Hauptcharakter dar. Vielmehr sind sie als eigenständige Kämpfer zu sehen und bringen ihre eigenen Fähigkeiten und Grundeigenschaften mit. Selbst so kleine Details wie die Polizeimärke am Gürtel von Polizeimeister Lei oder die wippenden Enden der Schärpe bei Law sind deutlich zu erkennen. Übrigens, wahre Prügelfetischisten sollten zum Tekkenturnier ihr Dual Shock-Pad nicht vergessen, welches wunderbar unterstützt wird und für ein Quentchen mehr Realität sorgt.



Jeder Fighter benutzt einen charakteristischen Stil, welcher entweder aus brachialen Moves besteht oder stark an Martial Arts angelehnt ist

**Georg:** Tekken beweist, daß diese Fortsetzung eine Neuanschaffung mehr als rechtfertigt. Zwar sind die Unterschiede zwischen dem neuen und dem zweiten Teil nicht mehr so gravierend, wie das beim zweiten Teil gegenüber dem ersten war, aber Neuerungen gibt es genug. Gerade der Tekken Force Mode gefiel mir sehr gut, da Altbekanntes spitzenmäßig in neuer Form recycelt wird. Außerdem haben sich die Entwickler mit dem Tekken Ball Mode auch einmal etwas Wit-

ziges einfallen lassen und zeigen somit, daß sie sich auch mal selbst auf die Schippe nehmen können. Und die göttlichen Arcade-Modi schaffen es immer noch, einem mit einem lauten „Wow!“ vor der Mattscheibe das Pad malträtiert zu lassen. Unsere Hau-Drauf-und Beat 'em Up-Freaks in der Redaktion haben sich stundenlang um die Wertung zu Tekken 3 gestritten. Und ich glaube, daß diese sogar noch ein wenig höher liegen würde, wäre eine noch bessere PAL-Umsetzung vom japanischen Original erfolgt.

## Intro



Jeder der zehn Grundcharaktere wird wunderschön im Vorspann in Szene gesetzt. Im späteren Spielverlauf erhaltet Ihr den Theater Mode, mit welchem weitere Sequenzen freigeschaltet und gezielt betrachtet werden können. Allerdings erwartet Euch vorher ein hartes Stück Arbeit.

### Test PlayStation

Hersteller: **Namco**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **September**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **10+11 Kämpfer**  
 Besonderheiten: **Dual Shock**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **SCED**

Grafik **90** Sound **89**

Fun **90**



# VERLIERE NIE **DEIN SPIEL** **BEHALTE** **IMMER** **DIE KONTROLLE**

PlayStation Games 09/98  
ab dem 19. August erhältlich.  
Mit CD-ROM nur 9,90 DM.



HANNOVER 26.8.-30.8.1998  
**CeBIT HOME**  
Besuchen Sie uns:  
Halle 3, Stand: E26

PlayStation MusicXperience

## Fluid

Trance Music ist nicht nur in Japan zur Zeit ganz groß in Mode. Fluid stößt genau in diese Richtung. Ihr steuert einen hübsch animierten Delphin, der auf der Suche nach eben solcher Musik ist. Dabei schwimmt er durch insgesamt zwölf Welten. In jeder Welt findet Ihr ein Thema, das Ihr anschließend mit einem eingebauten Mixer bearbeiten könnt. Dabei müßt Ihr die vorhandenen acht Kanäle mit bereits vorher gehörten Themen koppeln, Halleffekte einfügen und den Rhythmus (beats per minute) einstellen. So ergeben sich dann mehr



oder weniger schöne Rhythmen. Allerdings bewegt sich die ganze Angelegenheit nur auf Anfängerniveau. Richtiges Mischen ist nicht möglich, da Ihr nur auf die vorgegebenen Klänge zurückgreifen könnt. Zudem beschränkt sich das Spielerische einzig und allein darauf, den Delphin zu steuern und die einzelnen Klangschemen zu finden. Wir verteilen keine Wertung, da wir uns nicht darüber im klaren sind, ob dies überhaupt als ein Spiel gezählt werden kann. (René)

Fun k.A.



PlayStation Beat 'em Up

## Crisis Beat

Bandais Crisis Beat könnte, orientiert man sich am Gameplay, eine Fortsetzung des beliebten Kloppers Fighting Force sein. Ihr prügelt Euch auf einem luxuriösen Hochseedampfer gegen unterschiedlichste Gegner durch und könnt dabei, wie schon in Eidos Kloppler, Gegenstände benutzen. So bekämpft Ihr bissige Wachhunde mit Stühlen oder ent-



ledigt Euch schwer bewaffneter Wachmänner mit einer Mülltonne. Außerdem verfügt jeder Charakter (Ihr könnt zwischen vier unterschiedlichen Prügler auswählen) über eine gewisse Anzahl von Special Moves, um sich der zahlreichen Gegner zu erwehren. Technisch reicht jedoch die Qualität des Games nicht an Eidos Prügelorgie heran. Die Animationen der Charaktere wirken hölzern, die Grafik ist insgesamt zu pixelig geraten und den Locations mangelt es stellenweise an Details. (Georg)

Fun 78%

94 Mega Fun 9/98



Eine Maus nutzt Tombi erfolgreich als Transportmittel, hat sie doch kaum eine Chance, an den fleischfressenden Pflanzen vorbei zu kommen

PlayStation Jump & Run

# Tombi!

Mal was Neues: Statt eines gewöhnlichen Jump & Runs setzt uns die kleine Firma Whoopee Camp eine Art Plattform-Action-Adventure vor

Eigentlich wollte Tombi, Held und Steinzeit-Tarzan, nur seinen Spaß haben und ein bißchen raufen. Aber er hat bei seiner Jagd nach den rosaroten Schweinchen, die seine Hauptziele sind, sein geliebtes Goldarmband verloren. Und da er dieses von seinem Großvater bekommen hat, muß er es natürlich unbedingt wiederhaben. Doch stellt sich bald heraus, daß sieben böartige Teufelsschweine alles Gold der Gegend einsammeln, das sie für ihre dunkle Magie benötigen. Dort vermutet Tombi auch sein Armband. Klar, daß er nun den Kampf gegen die Oberschweine aufnehmen muß.

Dabei trifft er nicht nur auf gemeine Kreaturen, wie Geier, Spinnen, fleischfressende Pflanzen und giftige Pilze. Er muß auch sanften Wesen, wie Zwergen oder Mäusen, helfen, die unter den Zaubern der Magierschweine zu leiden haben. Kann Tombi zu Beginn nur ein wenig herumhopsen und irgendwelche Wände hochklettern, so lernt er später, wie ein Tier zu rennen oder wie ein Fisch zu schwimmen. Das interessante ist jedoch, daß die Tombi!-Welt nicht in Levels aufgeteilt, sondern durchgängig betretbar ist. Um noch nicht erkundete Teile betreten zu können, muß er verschiedene



Die sieben Teufelsschweine haben es in sich: Das Sturmschwein beispielsweise läßt sich nicht mit einem einfachen Nackenbiß besiegen



René: Ich kann mir nicht helfen, aber Tombi! hat es mir irgendwie angetan. Ein kindliches Jump & Run-Vergnügen verknüpft mit vielfältigen Aufgabenstellungen ist eine gute Paarung, die auch über längere Zeit meine Aufmerksamkeit fesselt - zumal Ihr auch die Aufgaben selbst erst einmal finden müßt. Außerdem ist Euer Geschick gefragt, und das wird kräftig auf die Probe gestellt. Von der technischen Seite erwarten Euch im Spiel kunterbunte und originelle Figuren, die aber nur auf durchschnittlichem Grafikniveau anzusiedeln sind, auch die Musik könnte ein wenig einfallsreicher sein. Doch das Highlight ist ohne Frage die reizvolle Kombination von RPG-Elementen und Jump & Run.

Aufgaben erfüllen. So fängt er für einen Liliputaner ein paar Schmetterlinge oder findet für einen hungrigen Affen ein paar Bananen. Für jede gelöste Aufgabe gibt es dann Erfahrungspunkte und brauchbare Gegenstände. Tombi! erscheint in einer Europa-Version, unter anderem mit deutscher Übersetzung.



Der Brunnen der Zwerge ist eine Sehenswürdigkeit, nur leider ist er kaputt, sprich Tombi muß ihn wieder zum Laufen bringen

Test PlayStation

Hersteller: SCED  
 Spieleranzahl: 1  
 Datenträger: CD-ROM deutsch  
 Erscheinungstermin: Ende August  
 Umsetzungen geplant: keine  
 Schwierigkeitsgrad: mittel  
 Levels: entfällt  
 Besonderheiten: dt. Texte  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: SCED

Grafik 68 Sound 71

Fun 77



Der Undertaker bekommt hier gerade einen Frankensteiner ab. Alle Wrestler warten mit den gleichen Moves wie auch in der Realität auf! Ihre Ausführung ist dank des sehr guten Trainingsmodus sehr schnell erlernt

PlayStation Beat 'em Up

# WWF Warzone

Setzt der Undertaker seinen Tombstone an und grüßt er die Wesen der Nacht, seid Ihr live dabei, bei Warzone!

16 bekannte Wrestler, angefangen vom allseits beliebten Undertaker, seinem geheimnisvollen Bruder Kane, dem British Bulldog, über Stonecold Steve Austin und weitere WWF-Stars, wurden auf Scheibe gepackt. Vorausgesetzt Ihr habt Euch im sehr gut angelegten Trainingsmodus mit den Grundmoves vertraut gemacht, klappt im Ring schon zu Beginn die tollsten Manöver. Vom schmetternden Tombstone bis zum gnadenlosen Faceslam ist alles schnell und einfach ausführbar. Wem der reine Körperkontakt zu langweilig erscheint, der kann neben Highflyaction auch noch jede Menge Schlagwerkzeug, das „zufälligerweise“ herumliegt, dazu be-

nutzen, den Gegner zu schwächen. Aber auch Mainevents wie dem Cagematch wurde einmal Rechnung getragen, und so darf man endlich die Fieslinge der WWF kräftig an die Gitterstäbe klatschen. Alles schon gesehen? Denkste! Absolut neu ist der Create Player Mode. In diesem dürft Ihr Euch einen eigenen Wrestler zusammenstellen! Neben dutzenden raffinierten Kleinigkeiten, wie Bartart, Haarlänge, Körperbau, Persönlichkeit des Kämpfers und Tätowierungen, kann auch die Zusammenstellung der Arbeitskleidung bis ins kleinste Detail exakt bestimmt werden. Speichert Ihr Euch beispielsweise Eure Eigenkreation kann diese bei einem Freund eingeladen werden und Ihr könnt mal schnell mit Euren eigenen Heroes gegeneinander antreten.



**Georg:** Hut ab! WWF Warzone besticht definitiv durch sein breitgefächertes Repertoire an Schlagkombinationen die dem realen Wrestlinggeschehen entnommen sind. Die Kämpfer, welche aus Polygongittern bestehen, die mit entsprechenden Skins überzogen sind, wirken sehr facettenreich und überzeugen durch ihr realistisches Agieren. Auch bietet der Baukasten, um sich selbst eigene Fighter zu kreieren, eine total neue Perspektive. Man kann quasi unendlich viele verschiedene Kämpfer erzeugen, abspeichern und einsetzen. Würden die Kämpfer etwas schneller agieren und weniger hölzern wirken, wäre hier locker ein Gold Game drin.

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **CD-ROM**  
 Erscheinungstermin: **mitte August**  
 Umsetzungen geplant: **N64**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **16+Editor**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**

---

**Grafik** 85 **Sound** 76

---

**Fun** 84



Die Aliens scheinen auch verschiedene Tierarten von ihrer Welt mitgebracht zu haben, wie diese Riesenschlange beweist. Ein Kontakt mit ihr ist genauso verheerend wie mit einem feindlichen Flugzeug

PlayStation Shoot 'em Up

# Viper

Ein geradliniger Helikopter-Shooter aus deutschen Landen sucht ab sofort seine Käufer

Diese sollten allerdings auf klassisch gestaltete, actionlastige Ballerspiele abfahren, denn mit Missionszielen oder komplexen Bewaffnungsmenüs muß man bei Viper nicht lange herumhantieren. Die Story in Kurzfassung: Nunmehr im Besitz eines hochmodernen Kampfhubschraubers wagt der Elitesoldat Eddie Crane gegen eine außerirdische Besatzungsar-

mee vorzugehen. Im Spielgeschehen sieht das wie folgt aus: Bewaffnet mit einem Laser-MG und ausbaufähigen Raketen kämpft Ihr Euch den Weg durch texturierte, stets schluchtartige Levels, die zum Teil sogar Abzweigungsmöglichkeiten aufweisen. Dabei müßt Ihr Euch gegen verschiedenste Feindformationen bewähren, die nach ihrem Ableben Bonusdiamanten hinterlassen. Überlebt Ihr mit einer Ausbeute von 50 Diamanten einen Level, habt Ihr eine der Bonusrunden erspielt. Für Abwechslung sorgen außerdem die Zwischen- und Endgegner, die aus meist mehreren Geschütztürmen bestehen und Stück für Stück auseinandergeschossen werden müssen.



**Uwe:** Das Positive vorweg: Viper spielt sich sehr geradlinig, und man kann schnell ins Spiel einsteigen ohne stundenlanges Studieren der Anleitung. Ein zweischneidiges Schwert stellen jedoch die Endgegner dar, da sie dem Spieler sehr viel Geschick und Geduld abverlangen. Gefechtszeiten von bis zu fünf Minuten sind keine Seltenheit, und das ist nicht jedermanns Sache. Leider ist auch der Ideenreichtum nicht gerade prall, so daß nach einer längeren Spielphase erste Ermüdungserscheinungen auftreten dürften. Durch die zum Teil etwas pixlige Grafik und die damit geminderte dreidimensionale Wirkung ist es außerdem oft nicht abschätzbar, ob man an einem Hindernis nun gerade so vorbeikommt oder doch noch hängenbleibt. Dies ärgert einen vor allem dann so richtig, wenn man etliche Bonus-Items, deren Aufsammeln im hektischen Spielverlauf ohnehin schon schwierig genug ist, um Haaresbreite verpaßt.

Test PlayStation

Hersteller: **Infogrames**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
 Levels: **10 +**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Infogrames**

---

**Grafik** 71 **Sound** 75

---

**Fun** 70



Saturn Rennspiel/1 Spieler

GT 24

Ein weiterer Gran Turismo-Racer, der sich in diesem Fall der Faszination 24-Stunden-Rennen à la Le Mans widmet. Zur Auswahl stehen insgesamt drei Rundkurse, die man jeweils auch in entgegengesetzter Richtung befahren kann. Mit den insgesamt sechs Sportwagen Eurer Wahl jagt Ihr entweder beim Zeitrennen nach Bestzeiten, fahrt beim Meisterschaftsmodus um gute Plazierungen oder steigt gleich bei einem 24-Stunden-Rennen ein, wobei ein Stunde durch eine Minute simuliert wird. Vor dem Rolling Start müßt Ihr noch Eure Pit Crew benennen, da mehrere Zwi-



schenstops zum Nachfüllen von Benzin und Reparieren von Schäden hier unvermeidlich sind. Dieser Spielmodus hat noch seinen größten Reiz, da hier auch eine Prise Taktik vonnöten ist. Ansonsten ist eher Mittelmaß angesagt. Die streckenweise triste Grafik bietet Grafikfehler wie in Saturn-Pionierzeiten, und das Fahrgefühl geht mit etwas Wohlwollen noch als durchschnittlich durch. (Ulf)

Muster von: Maro 0711/956 11 30

Fun 61%



Saturn Jump & Shoot/1 Spieler

Dracula X

Überraschenderweise verwöhnt Konami Saturn-User noch einmal mit einem eigenen Castlevania-Abenteuer, das mit dem PlayStation-Ableger identisch ist. Erneut gibt es statt einer dreidimensionalen Polygon-Grafik eine reine Bitmap-Optik, die auch auf dem SNES möglich gewesen wäre. Eine aufwendige 3D-Grafik braucht der Jump & Shoot-Klassiker aber auch nicht, denn Castlevania lebt bekanntlich von der Atmosphäre und dem perfekt durchgestylten Leveldesign. Erstes kommt vor allem durch den streckenweise mitreißenden orchestralen Soundtrack optimal rüber. Beim Spieldesign benötigen Castlevania-Kenner keine Umgewöhnungsphase. Nach wie vor durchforstet Ihr, mit Peitsche oder anderen Waffen ausgestattet, das



umfassende Gemäuer von Castlevania, sammelt Power Ups ein und vernichtet Widersacher sowie hinterhältige Endgegner. Interessanterweise stehen Euch gleich drei Charaktere zur Auswahl, die bezüglich ihrer Aktionsmöglichkeiten große Unterschiede aufweisen. (Ulf)

Testmuster von: Maro 0711/956 11 30

FUN 79%



Gleich vernasch' ich dich! Russen-Wrestler Zangief bearbeitet seinen Kontrahenten auch mit einer Spitzhacke



Völlig stoned: Benommene Kämpferherzen sehen nicht nur wie Vögel aus, sie gleichen auch einem Piepmatz

PlayStation Beat 'em Up

Pocket Fighter

Wer glaubt, daß Capcom aus ihrer Prügelserei sämtliche Variationen ausgeschöpft hat, sieht sich getäuscht, denn diesmal gehen Ken & Co im infantilen Outfit in den Ring

Kuddel-Versionen von Prügelspielen sind beileibe nichts Neues. Sega war in diesem Punkt mal wieder der Trendsetter, als sie vor gut drei Jahren mit Virtua Kids Kleinkinder die Gliedmaßen schwingen ließen. Nun griff auch Capcom das Thema auf und zwängte insgesamt zwölf bekannte Charaktere aus der Street Fighter- und Darkstalker-Serie in einen Strampelanzug. Wenn man korrekt ist, sind es jedoch nur elf, da

mit dem Mini-Ninja Ibuki ein brandneues Gesicht im fröhlichen Prügelsgeschäft mitmischte. Dem gesamten Outfit entsprechend wurden auch das Schlagrepertoire und die Steuerung stark vereinfacht. Jeweils ein Knopf reicht aus, um mit Armen und Beinen Martial Arts-Künste zu vollführen. Neu hinzugekommen ist dafür die Special-Taste, die gleich mehrere Funktionen aufweist. Erstens resultieren mit diesem Knopf besonders



Ulf: Street Fighter Forever! Wenn einem nichts mehr einfällt, dann wird einfach das Alter der Heroen radikal verändert (ich freue mich schon auf die Greis-Version). Die Kids-Idee ist zwar nicht neu, erfüllt aber dennoch seinen Zweck, denn Ken & Co einmal mit pummeliger Statur und Pausbacken zu erleben, ist schon für einen Lacher gut. Beim Gameplay werden einige Puri-ken aufgrund des eingeschränkten Schlagrepertoires zwar die

Stirn runzeln, ich persönlich empfinde die simplere Tastenbelegung allerdings als überhaupt nicht störend, da es den Spielverlauf angenehm vereinfacht. Außerdem präsentiert sich das neuartige Super-Move-System vor allem im Zusammenspiel mit der Special-Taste umso raffinierter und sorgt wie bei Darkstalkers für eine ganze Reihe von abgedrehten Attacken. Ach ja, die Spielbarkeit ist mal wieder tadellos. Das muß man bei einem Capcom-Klopper aber wohl nicht erwähnen ...



Zu den zehn Baby-Charakteren gesellen sich noch die beiden Edel-Schurken Gouki (Akuma) und Dan hinzu



Hoch zu Roß: Mit der Special-Taste zeigt Ken seinem Widersacher schon einmal die Hufen



abgedrehte Attacken, und zweitens könnt Ihr den Kontrahenten mit einem Angriff um eine Schatztruhe erleichtern, sobald Ihr besonders fest zulangt (die Taste längere Zeit gedrückt halten). In dieser Schatztruhe befinden sich Energieauffüller, unterschiedliche Magiekugeln oder Edelsteine. Die verschiedenfarbigen Klunker füllen die entsprechende Special Move-Energieleiste auf, wodurch sich die Effektivität der jeweiligen Spezialattacke erhöht. Gleiches gilt im Falle eines Super Moves, der ebenfalls durch einen separaten Energiebalken geregelt wird, welcher gleich in sechs Stufen ausbaubar ist.



Nette Dreingabe: Eine eindrucksvolle Rival School-Demo wurde ebenfalls auf die CD-ROM gebrannt

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch, USA, Japan**  
 Erscheinungstermin: **k.A.**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **leicht-schwer**  
 Levels: **12 Kämpfer**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Maro 0711/956 11 30**

Grafik **67** Sound **56**

Fun **78**



In herumliegenden Kisten verbergen sich allerlei nützliche Power Ups, wie beispielsweise dieses magische Schwert, das doppelte Schlagkraft verheißt



Habt Ihr Euren Gegner einmal in die Lüfte befördert, könnt Ihr ihn durch gutes Timing noch längere Zeit bearbeiten, ohne daß er eine Möglichkeit zur Gegenwehr hat



In den meisten 3D-Arealen erschweren unterschiedliche Schikanen wie beispielsweise elektrische Säulen, zusätzlich das Überleben

Bislang hatte SCEG bezüglich der Darstellung von Gewalt nicht gerade Berührungsängste, doch seit die BPs immer schneller zuschlägt und der Konsolenhersteller zunehmend die jüngeren Zocker im Visier hat, geht der Konzern etwas mehr auf Schmusekurs. Erstes „Opfer“ ist der lange Zeit angekündigte Prügler Cardinal Syn, den man nur über ausgewählte Importhändler beziehen kann. Daß es bei diesem Beat 'em Up-Titel nicht gerade fröhlich-unbeschwert zugeht, beweist das außergewöhnlich lange Intro, das von einer jahrhundertlangen Fehde zwischen mächtigen

PlayStation Beat 'em Up

# Cardinal Syn



**SCEE wird zimperlich: Dieser barbarische Klopper war der Deutschland-Zentrale zu brutal, so daß er hierzulande nur als Österreich-Import über einige Fachhändler zu beziehen ist**

gen Barbaren-Clans in der Welt von Bloodland berichtet, ehe ein Weiser Frieden ins Land bringt. Doch nach seinem Ableben entbrennen abermals blutige Auseinandersetzungen um sein Erbe in Form der fünf weisen Schriftzüge. Die mysteriöse Syn nutzt die Gunst der Stunde, um die Schriftrollen in drei magische Schwerter zu verwandeln und daraufhin ein jährliches Turnier der Besten auszurufen, bei dem der Sieger die drei Schlitzwerkzeuge erhält. Die finstere Syn führt jedoch ein böses Spiel im Schilde, da anstatt der drei begehrten Objekte stets die Begegnung mit ihrem Haus- und Hofdrachen Kron winkt, der das Prädikat „extrafies“ verdient hat. Als einer von insgesamt acht wagemutigen Krieger versucht Ihr nun Euer Glück bei diesem tödlichen Turnier. Das Kämpferfeld und die Atmosphäre

erinnern sicherlich nicht unbeabsichtigt an den Streifen Conan der Barbar. Martialische Haudegen, wie beispielsweise der schwarze Ritter Vanguard oder der Kampfzwerger McKrieg, malträtieren sich mit ihren kolossalen Hieb- und Stichwaffen in einem stets düsteren Umfeld, wobei Ihr Euch auf Knopfdruck auch frei durch die größeren Kampfareale bewegen könnt. Auf diese Weise weicht Ihr nicht nur den feindlichen Attacken aus, sondern sammelt auch herumliegende Power Ups ein. Ansonsten geht es bei Cardinal Syn recht konventionell zu. Drei Aktionstasten kümmern sich um die Angriffsbemühungen, die vierte um das Abblocken, und bei den Spielmodi gibt es die bewährten Optionen inklusive einem nützlichen Trainingsraum.

den Sprung nach Deutschland geschafft hat, ist durchaus ver-schmerzbar, denn spielerische Glanzpunkte werden hier nur zum Teil gesetzt. So gefällt zunächst einmal die beklemmende Atmosphäre mit sinisterner Chormusik, düsteren Grotten-Szenarien und mächtigem Waffengeklirr. Ferner wirken sich Features, wie die Möglichkeit, Power Ups einzusammeln oder in den hübsch anzusehenden 3D-Arealen frei herumlaufen zu können, positiv aus. Das zugrundeliegende Gameplay ist jedoch kritikwürdig, da es sämtlichen Haudegen an einem üppigen Schlagrepertoire und Dynamik mangelt. Hinzu kommen kleinere Mankos, beispielsweise daß man Siege erschummeln kann, indem man einfach vor dem Gegner flüchtet, sobald man in Führung liegt. Der finale Boß Kron ist hingegen auf einem höheren Schwierigkeitsgrad kaum noch besiegbar und birgt daher einen hohen Frustrationsfaktor.



**Ulf:** Daß Cardinal Syn aufgrund des höheren Blutpegels (es gibt aber weitaus brutalere Klopper) nicht offiziell

den Sprung nach Deutschland geschafft hat, ist durchaus ver-schmerzbar, denn spielerische Glanzpunkte werden hier nur zum Teil gesetzt. So gefällt zunächst einmal die beklemmende Atmosphäre mit sinisterner Chormusik, düsteren Grotten-Szenarien und mächtigem Waffengeklirr. Ferner wirken sich Features, wie die Möglichkeit, Power Ups einzusammeln oder in den hübsch anzusehenden 3D-Arealen frei herumlaufen zu können, positiv aus. Das zugrundeliegende Gameplay ist jedoch kritikwürdig, da es sämtlichen Haudegen an einem üppigen Schlagrepertoire und Dynamik mangelt. Hinzu kommen kleinere Mankos, beispielsweise daß man Siege erschummeln kann, indem man einfach vor dem Gegner flüchtet, sobald man in Führung liegt. Der finale Boß Kron ist hingegen auf einem höheren Schwierigkeitsgrad kaum noch besiegbar und birgt daher einen hohen Frustrationsfaktor.



Wie in der Schlachtere: Jeder Treffer hat eine kleine Blutlache zur Folge, die für längere Zeit sichtbar ist



Zu jedem barbarischen Gesellen wird anhand von CG-Clips eine individuelle Hintergrundgeschichte erzählt



Zu den acht Grundcharakteren gesellen sich noch drei Endgegner und sieben Geheimcharaktere hinzu

**Test PlayStation**

Hersteller: **Kronos**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer bis sehr schwer**

Levels: **18 Kämpfer**  
 Besonderheiten: **Dual Shock**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Theo Kranz**  
 09 31/3 54 52 22

**Grafik** 75 78 **Sound**

Fun **73**

PlayStation Beat 'em Up

# X-Men Vs. Street Fighter EX Edition

Die PS-Version weist gegenüber dem Arcade-Original gravierende Unterschiede auf

Bei der PS-Transplantation muß man sich gegenüber dem Arcade-Original an einige Veränderungen gewöhnen. Nicht nur daß aufgrund des geringen RAMs einige Animationsphasen fehlen, auch der spannende Tag Team-Modus fiel dem Rotstrich zum Opfer bzw.

wurde gehörig modifiziert. Statt während des Fights den Charakter wechseln zu können, kommt das Kampf-Tandem lediglich bei einem Super Move gemeinsam zum Einsatz. Um diese Schwäche zu kaschieren, spendierte Capcom der PS-Version einige exklusive Fea-

tures. Die EX Edition drückt aus, daß Ihr die Möglichkeit habt, komplexe Schlagfolgen miteinander zu kombinieren. Außerdem bietet die PlayStation einen Trainings- und Survival-Modus. Am spielerischen Grundgerüst hat sich indessen nichts verändert. Nach wie vor geht es um den spannenden Vergleichskampf zwischen der Street Fighter-Garde und

Marvels X-Men Superhelden, wobei nach dem klassischen SF II-Regelwerk gekämpft wird.



**Ulf:** Die Saturn-Version hat mich noch begeistern können, doch von der PlayStation-Variante bin ich ein bißchen enttäuscht. Das Fehlen des Tag Team-Modus, durch den Ihr zwischen Euren beiden Kämpfern hin- und herschalten könnt, wirkt sich sehr negativ auf den Spielspaß aus, da dieses Feature den eigentlichen Hauptreiz dieses Kloppers ausmacht. Dieses schwerwiegende

Manko konnte auch nicht durch einige zusätzliche Elemente, wie beispielsweise zwei neue Spielmodi oder das EX-Combo-System, kompensiert werden. X-Men Vs. Street Fighter EX Edition ist deshalb natürlich kein schlechtes Spiel, doch das gewisse Etwas des Arcade-Originals und der Saturn-Version fehlt schlichtweg. Unter dem Strich dürfte dieser klassische Capcom-Klopper nur noch für die Fans dieser Spieleattung interessant sein.



Enttäuschend: Die Tag Team-Idee kommt nur noch bei den Super Moves ab Level 2 zum Tragen

**Test PlayStation**

Hersteller: **Capcom/Virgin**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **August**  
 Umsetzungen geplant: **Saturn (Import)**

Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **17 Kämpfer**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Virgin**

**Grafik** 58 **Sound** 51

Fun 78

Nintendo 64 Rennspiel

# Off-Road Challenge

Midway goes Off-Road! Mit ihrem neusten Machwerk laden Euch die Prügelspezialisten zu einer Schlammschlacht auf Nintendos Modul-Konsole ein



**Georg:** Also bitte, Midway! Es reicht wirklich nicht aus, ein Spiel der zweiten Nintendo-Generation mit der durchschnittlichen Grafik-Engine des Erstlingswerks Crusin' USA auszustatten. Negativ fallen daher der schlechte Grafikaufbau und die wenig authentischen Farben auf. Da nützen auch die kleinen grafischen Gags am Rande der Strecken und die Möglichkeit des Aufmotzens der Boliden bei guten Fahrleistungen nicht viel. Es wäre wünschenswert gewesen, daß man bei dem Rallye-Racer mehr Wert auf realistisches Fahrverhalten gelegt hätte. Statt dessen lassen sich bei Off-Road Challenge, wie schon beim „Vorgänger“, die Fahrzeuge wie auf Schienen durch die Kurven steuern und ein Rallye-Feeling à la Sega Rally wird somit verhindert. Fazit: Midways Fun-Racer ist nur Gelegenheitsrennfahrern zu empfehlen!

In Off-Road Challenge düst Ihr mit einem von vier unterschiedlichen Boliden durch die Steppen Amerikas. Dabei unterscheiden sich die Vehikel in den üblichen Kategorien Endgeschwindigkeit, Beschleunigung und Robustheit.

Jedoch spielt auch das Gewicht der Fahrzeuge eine entscheidende Rolle, da Euer Flitzer auf den hügeligen Pisten schon mal den Bodenkontakt verliert. Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Auswahl zwischen sechs unterschiedlichen

Strecken, die allesamt auf amerikanischem Territorium beheimatet sind. Jede Strecke stellt dabei einen eigenen Schwierigkeitsgrad dar. Auf jeder Strecke stoßt Ihr auf natürliche Hindernisse, wie beispielsweise auf entgleisende Züge, herabfallende Felsbrocken oder umhertrudelnde Kohle-Loren. Grafisch wurde Off-Road Challenge die Grafik-Engine des Rennspiels Crusin' USA spendiert, und auch son- undtechnisch erinnert alles an den Sportwagen-Racer.



Sammelt die an den Streckenrändern liegenden Goodies ein, um Euch mit deren Hilfe an die Spitze des Feldes zu kämpfen

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Midway**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **Modul USA**  
 Erscheinungstermin: **k.A.**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **6 Strecken +**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **169,- DM**  
 Muster von: **Eigenimport**

**Grafik** 60 **Sound** 50

Fun 61



Die Bedeutung von Heilzaubern hat nicht nachgelassen, sie bewahren auch im dritten Teil den Sieg

Saturn RPG/Strategie

# Shining Force III

Ganz im Stile der beiden Vorgänger präsentiert sich auch der dritte Teil: als ernsthaftes und etwas textlastiges Rollenspiel mit heftigen strategischen Kämpfen

Eigentlich wollten die beiden Anführer der Republik und des Empires miteinander Frieden schließen. Doch da mischt sich eine dritte Kraft ein, die den Emperor entführt und es den Republikanern anlastet. Dem Präsidenten nahestehend, spielt Ihr den Sohn des aus dem zweiten Teil bekannten und inzwischen verstorbenen Generals. Eure Party setzt natürlich alles daran, dieses Verbrechen aufzuklären, zumal die bisher neutralen Grenzstaaten sich nun auf die Seite des Empires schlagen. Am Spielprinzip hat sich gegenüber den Vorgängern nichts verändert. Ihr

rennt in der Welt umher, wie Ihr es aus jedem anderen Rollenspiel kennt: Ihr erkundet die Welt, unterhaltet Euch mit Leuten, geht einkaufen und so weiter. Das Besondere kommt jedoch mit den Kämpfen. Dort spielt Ihr eine Art Schach, bei der Ihr durch geschickte taktische Manöver gegen die Gegner, die meist in der Überzahl sind, vorgeht.



Die Mönchmagier sind etwas problematisch, da ihr Wirbelsturm-Zauber ziemlich stark ist



**René:** Eines muß man Sega lassen: Die Shining Force-Reihe ist einfach gelungen.

Das gilt nicht zuletzt auch für den dritten Teil. Der RPG-Teil ist interessant gestaltet, und die teilweise überraschende Story ist gut in sich abgeschlossen und läßt keine Details vermissen. Allerdings sind die langen Kämpfe sehr anspruchsvoll und schwer. Ohne strategisches Geschick kommt Ihr hier nicht weit. Die technische Gestaltung erhält von mir das Prädikat „gut“: Die ansehnliche und detailverliebte Grafik bietet eine frei zoombare Kamera und bietet Euch damit den vollen Über- und Durchblick. Und mit ca. 40 Stunden Spielspaß fesselt SF III auch über längere Zeit.

**Test Saturn**

Hersteller: **Sega**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **k.A.**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Sega**

Grafik  
**70**

Sound  
**72**

81

Fun

## Hint Shop Lösungshefte

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

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

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service. Komplettlösungen ab **9,80 DM**

Adresse:

Am Hollerbroch 36  
 51503 Rösraht  
 Tel: 02205.910313  
 Fax: 02205.910314



1 Ständig Neuheiten!  
 Händleranfragen erwünscht

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.

Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9,50 DM

Per Vorkasse nur 4 DM

(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

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

Distributor für die Schweiz

AHA CD-ROM Spiele - Postfach

3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für Österreich

Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16

1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

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

## MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation  
 → Sega Saturn  
 → Sega Mega Drive

**Neu- und  
 Gebraucht-  
 Spiele**

→ Nintendo 64  
 → Super Nintendo  
 → PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

### Nintendo 64

Aero Gauge	D neu	139,90
Banjo-Kazooie	D neu	89,90
Bomberman 64	D gebr.	59,90
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Dark Rift	D neu	79,90
Diddy Kong Racing	D gebr.	69,90
Dual Heroes	D neu	139,90
FIFA Soccer 98	D neu	129,90
Forsaken	D neu	119,90
Frankreich 98 (die WM)	D neu	129,90
GT 64	D neu	119,90
Mystical Ninja (Goemon)	D gebr.	99,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	99,90
NBA Courtside	D neu	89,90
NFL Quarterback Club 98	D gebr.	69,90
Rampage World Tour	D neu	129,90
Star Wars (SOTE)	D gebr.	79,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
W. Gretzky's 3D Hockey	D gebr.	49,90
Waverace 64	D gebr.	59,90
Wetrix	D neu	119,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

PSX-Multinormumbau  
 (PAL/NTSC)  
 in 24 Stunden DM 39,90  
 sofort DM 59,90

### PlayStation

Breath of Fire III	US neu	119,90
Cardinal Syn	D neu	85,00
Circuit Breakers	D neu	89,90
Everybody's Golf	D neu	79,90
Frankreich 98 (die WM)	D neu	89,90
Gran Turismo	D neu	88,00
Heart of Darkness	D neu	94,00
Spice World	D neu	59,90
Super Pang Collection	D neu	89,90
Tommi Mäkinen Rally	D neu	89,90
Treasures of the Deep	D neu	88,00
Vigilante 8	D neu	89,90
Viper	D neu	89,90
Wreckin Crew	D neu	89,90
Xploder (Cheat Modul)	D neu	89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden  
 Loderitzstraße 21  
 13351 Berlin-Wedding  
 von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK

Games & Service

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

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



Jeder Charakter hat spezielle Schlagvarianten und Combos, mit deren Hilfe die Handlanger von Mr. Freeze eigentlich kein Problem darstellen sollten, würden sie nicht in starker Überzahl gegen unsere Helden antreten



Ein Blick in den Rückspiegel zeigt, daß Robin einige finstere Schergen am Hacken hat. In den feindüberfüllten Straßen Gothams muß man sich neben gepanzerten Jeeps mit Motorradfahrern und sogar Speiseeisverkäufern herumschlagen

PlayStation Action-Adventure

# Batman & Robin

Wer schon immer mal den Traum hegte, in den engen Lackanzug des dunklen Ritters Batman zu schlüpfen, der darf sich nun, nach langer, langer Ankündigungszeit, Acclaims neuestes Action-Adventure zu Gemüte führen

Batman, der einsame Streiter für Gerechtigkeit in Gotham City, hat Verstärkung bekommen. Im vierten



**Uwe:** Schade, Schade. Nach der vielversprechenden Preview-Version hatte ich mir von Probes Flattermann doch etwas mehr versprochen. Doch leider werden einige gute Ideen, wie das Suchen und Analysieren der Hinweise, oder die eindrucksvolle Gestaltung von Polygon-Gotham City durch viele Mängel im Detail überschattet. Als bestes Beispiel läßt sich die Grafik heranziehen, die auf den ersten Blick sehr gut erscheint, durch zahlreiche Texturverzerrer jedoch deutlich an Qualität einbüßt. Ferner gefällt mir zwar die Möglichkeit, zwischen drei unterschiedlichen Charakteren wechseln zu können, aber Batman bewegt sich etwas zu träge (das hat er nicht verdient) und Batgirl's Schläge ähneln in ihrer Wirkung eher Wespenstichen, so daß wohl nur Masochisten das Spiel mit ihr durchzocken würden. Abschließend ist noch die Kameraführung zu beanstanden, die die Gegner einfach zu spät erkennen läßt und den Schwierigkeitsgrad dadurch zusätzlich anhebt.

Kinofilm sowie in der nun erschienenen Umsetzung für die PlayStation stehen ihm der junge Robin und das attraktive Batgirl zur Seite. Deren Hilfe hat Batman auch dringend nötig, um die Pläne des finsternen Mr. Freeze und seiner Komplizin Poison Ivy zu vereiteln. Zu Beginn befindet Ihr Euch in der Bathöhle, die neben der Möglichkeit, sämtliche Grundfunktionen der Spielfigur zu trainieren, Ladestationen für die Energiezellen Eures Fahrzeuges und die Gesundheit des gewählten Superhelden vorzuweisen hat. Zwischen den drei Heroen, die sich in den Körperattributen Stärke, Geschwindigkeit und Agilität unterscheiden, läßt sich in der Bathöhle frei wählen. Zusätzlich befindet sich hier der Hauptterminal des Batcomputers, dem im



Danach: Zwei feindliche Jeeps sind in den Brunnen geknallt und in hübsch anzusehende Flammen aufgegangen. Die Idylle ist zwar dahin, dem Tester hat es dennoch gefallen

weiteren Spielverlauf eine ganz besondere Rolle zukommt. Um nämlich Freeze das Handwerk legen zu können, ist es notwendig, sich im komplett dreidimensional modellierten Gotham City erst einmal nach Hinweisen umzuschauen, diese zu analysieren und so den Ort sowie den Zeitpunkt des nächsten Überfalls zu ermitteln. Zwischen den einzelnen Orten bewegt Ihr Euch in Batmans Fall mit Hilfe des Batmobils, während Robin und Batgirl Motorräder bevorzugen. Da auch Gothams Straßen vor Freezes Handlanger nicht sicher sind, müßt Ihr Euch durch rasante Fahrweise und Einsatz des Bordgeschützes den Weg zum nächsten Tatort regelrecht freikämpfen. Einmal am Tatort angekommen, gilt es in den ersten Le-



Lange genießen kann man die Idylle in Bruce Wayne's Villa nicht, denn Ihr müßt Euch meist ziemlich sputen, um rechtzeitig zum nächsten Einbruch von „Frostie“ zu gelangen



In Sachen Batman-Atmosphäre hat Probe wirklich gute Arbeit geleistet, denn zahlreiche Cut Scenes, wie z. B. diese, sowie einige gerenderte Sequenzen sorgen für ein authentisches Batman-Feeling

vels durch Umlegen zahlreicher Hebel und riskanter Sprungmanöver als erster zur begehrten Beute, meist in Form von Diamanten, zu gelangen und sie so vor Freezes Klauen zu bewahren. Gelingt dies, eröffnen sich dem Spieler meist anfangs gesperrte Bereiche der Stadt, so daß es zu einem Besuch im Labor von Poison Ivy kommen wird und dem Showdown im Hauptquartier von Mr. Freeze nichts mehr im Wege steht.

## Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **3 Tage**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**

Grafik 78 Sound 81

Fun 74



Das Schlagen ist eine Sache der Übung: Mit dem gelben Kreis müßt Ihr den schwarzen Punkt (Pfeil) treffen

**Nintendo 64 Baseball**

## All-Star Baseball 99

Die HiRes-Grafik und das realistische Spielprinzip bringen Acclaim Sports auf den Baseballthron

Selbst in deutschen Landen steht der amerikanische Ballsport in den letzten Jahren im Aufwind: Eine eigene Bundesliga, regionale und Freizeitligen sprießen aus dem Boden. Acclaim Sports sorgt nun mit All-Star Baseball 99 für weiteren N64-Nachschub. Bevor Ihr Euch in die virtuelle Keulenschwingerei begeben, wählt Ihr einen von vier Spielmodi: Einzelspiel, eine ganze

Saison, Play Offs und das Home Run-Derby stehen zur Verfügung. Über die Manager-Option könnt Ihr nicht nur Spieler tauschen/kaufen/verkaufen, sondern auch eigene Männer erstellen. Seid Ihr die fangende Mannschaft, könnt Ihr mittels der C-Tasten vier Grundwürfe auswählen und dann während der Wurfbewegung nochmals Einfluß auf den Ball nehmen. Als Schläger ist das alles nicht so einfach. Mit einer gelben Zielscheibe habt Ihr nur kurz Zeit, die Flugrichtung des Balles (schwarzer Punkt) zu kreuzen, um dann den Schlag auszuführen. Danach heißt es nur noch Beine in die Hand und los zur nächsten Base.



**Georg:** Strike! Mit All-Star Baseball katapultiert sich Acclaim geradewegs auf den Thron der Baseball-

sporte, mit einer exzellenten Optik ausgerüstet, die nicht nur eine HiRes-Grafik zu bieten hat, sondern auch realistische Animationen der Spieler. Spielerisch gesehen ist die Simulation ebenfalls ein Highlight. Es ist selbst für Anfänger nach ein paar Spielen möglich, gut gezielte Würfe zu platzieren. Das Schlagen mit dem Base-Bat ist realistisch, aber leider auch schwer. Mit viel Übung sitzt jedoch auch der Schlag zum Home-Run. Für Freunde des Genres ist All-Star Baseball eine uneingeschränkte Kaufempfehlung, und auch Neulinge werden daran ihre Freude haben. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad (realistisch) hoch angesiedelt.

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **Modul deutsch**  
 Erscheinungstermin: **Mitte August**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
 Levels: **33+ Mannschaften**  
 Besonderheiten: **Rumble Pak**  
 Ca. Preis: **109,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**

**Grafik**

90

**Sound**

64

**Fun**

85

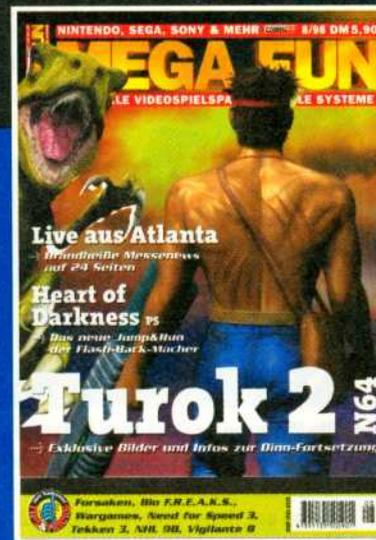
**MEGA FUN GOLD GAME**



06/98



07/98



08/98

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 06/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 07/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 08/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:  
 (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse  
 (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

**Bitte beachten:**  
 Angebot gilt nur im Inland!

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



Vorsicht: Immer wieder wird Euch die Fahrt durch Gemeinheiten, wie z.B. diesen Hammer, erschwert



An den Swing & Drop-Locations müßt Ihr Euren Knuddelball heftig hin und her bewegen und rechtzeitig das Stahlseil freigegeben, um die nächste Ebene zu erreichen



Späßig: So richtig lustig ist es, wenn Ihr gegen Freunde antretet. Jedoch wird es bei drei oder mehr Mitspielern etwas unübersichtlich



Hört man den Namen Iguana, so denkt man zunächst an deftige Baller-Action à la Turok.

Um so erstaunlicher gestaltet sich das Gameplay des neusten Projektes. Held der lustigen Genre-Mixtur ist ein kleiner Knuddelball, mit dem Ihr Euch auf mehr als 100 Rennstrecken gegen drei Kontrahenten durchsetzen müßt. Auf Wunsch könnt Ihr dabei auch gegen menschliche Widersacher antreten, die wie Ihr zu Anfang des Spiels die Auswahl zwischen acht unterschiedlichen „Vehikeln“ haben. Im weiteren Spielverlauf läßt sich durch erfolgreiches Durchqueren der Rennstrecken das Fahrerfeld deutlich aufstocken. Dabei kennt der Humor der



**René:** Iggy's Reckin' Balls fesselt den Spieler förmlich dank seines genialen Gameplays an den Bildschirm. Iguana hat wirklich das maximale aus einer simplen Spielidee herausgeholt. Die mehr als 100 Strecken, die Bonuscharaktere, die zehn vollkommen unterschiedlichen Renn-Locations sowie die genialen Goodies, mit denen Ihr den Gegnern das virtuelle Leben wirklich schwer machen könnt, überzeugen dabei auch auf langer Sicht und lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Wirklich genial ist das Spiel im Mehrspieler-Modus, in dem Ihr Euch mit drei Freunden messen könnt. Es ist wirklich eine Wonne, dem besten Kumpel mit einer Homing Missile den schon sicher geglaubten Sieg zu rauben. Auch technisch kann das Spiel aufgrund der teilweise räumlich wirkenden Hintergründe, des tollen Sounds und der sauberen und schnellen 3D-Engine vollkommen überzeugen.

Programmierer scheinbar keine Grenzen: So düst Ihr im späteren Spielverlauf beispielsweise mit einem Ninja, einem Alien oder Elvis über die Strecken. Zu Beginn habt Ihr die Auswahl zwischen einem Einzelrennen, einem Zeitrennen, einem Champion-



Die Hintergründe der zehn unterschiedlichen Locations wurden sehr abwechslungsreich gestaltet. Dabei wirken einige von ihnen sehr räumlich und bieten einen echten Augenschmaus



Seid Ihr von der Strecke abgekommen, so befördert Euch eine fleißige Libelle zurück auf die Strecke. Leider jedoch kostet eine solche Aktion kostbare Zeit

Nintendo 64 Geschicklichkeit

# Iggy's Reckin' Balls

Auf Nintendos Toaster dürft Ihr dank Iguanas neuem Geschicklichkeitsspiel Iggy's Reckin' Balls die Bälle tanzen lassen. Ihr rast dabei mit süßen Knuddelbällen über total abgefahrene dreidimensionale Rennstrecken

ship-Modus oder dem Battle-Modus. Der Mix-Up-Modus bietet Euch sogar die Möglichkeit, eine Weltmeisterschaft auf Euren Lieblingsstrecken auszutragen. Im Rennen gilt es, eine festgelegte Anzahl von Runden erfolgreich zu absolvieren, was aufgrund der abgedrehten Streckenführung wahrlich keine leichte Aufgabe darstellt. Die Strecken sind keinesfalls fest, sondern schweben teilweise auf und ab. Außerdem enden Parcours oftmals sehr abrupt, und Ihr müßt Euch blitzschnell für eine neue Route entscheiden, um nicht in die Tiefe zu fallen. Dabei helfen Euch jedoch die Aktionsmöglichkeiten Eures klei-

nen Balles. Ihr könnt mit einem gekonnten Sprung über tiefe Abgründe springen oder das Vehikel mit Hilfe eines langen Greifarmes auf eine höher gelegene Ebene befördern. Doch der Greifarm bietet dem Spieler noch weitere Aktionsmöglichkeiten: So lassen sich in der Nähe befindliche Gegner damit packen und kurzerhand von der Strecke befördern. Weitere Möglichkeiten, sich der Gegner zu erwehren, bieten Euch die Goodies, die Ihr auf den Strecken auf sammeln könnt. Ihr findet Bomben, die den Gegnern kostbare Zeit kosten, oder Items, die kurzzeitig die Steuerung der Vehikel umkehren. Auch Raketen, zielsuchende Homing Missiles und Turbos verhelfen dem Spieler zu einem (kurzzeitigen) Vorteil.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Acclaim/Iguana**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **Modul deutsch**  
 Erscheinungstermin: **August**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **100 + Strecken**  
 Besonderheiten: **Rumble Pak**  
 Ca. Preis: **139,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**

Grafik **79** Sound **81**

Fun **85**

MEGA FUN GOLD GAME



Nach einer sizilianischen Eröffnungsvariante war es mir sofort möglich, die CPU zu überlisten und mit einer simplen Springergabel sogar die Dame zu klauen

### Nintendo 64 Schach-Simulation

# Virtual Chess 64

Die Königin unter den Strategiespielen gibt es nun auch endlich in einer spielbaren Konsolenversion

Die AI des Games baut auf der gleichen Engine auf, die schon im PC-Bereich den zweimaligen Sieg der Schachprogramme erringen konnte. Dieses verspricht zumindest Konami in seiner Spielbeschreibung. Das dieser Fakt allerdings nicht immer die gute Leistung eines Schachprogrammes gewährleistet, kann man bei dieser Umsetzung sehen. Das Programm ist bei der Abfrage von Standardsitua-

tionen meist darauf bedacht, stur Material abzutauschen, und läßt den taktischen Faktor etwas beiseite stehen. Für blutige Anfänger werden aber einige nette Tools geboten. So werdet Ihr von einem Mentor, Titus der Fuchs, in die Grundzüge des Schachspiels eingewiesen, und die CPU stellt sich auf Euer Können ein. Insgesamt habt Ihr die Auswahl zwischen 12 verschiedenen Schwierigkeitsstufen, die auch einem routinierten Spieler schon eine gewisse Fertigkeit abverlangen. Grafisch erinnert mich diese Version sehr an BattleChess aus der Amiga 500-Zeit, denn beim Schlagen von Figuren werden kurze CGA-Kampfsequenzen eingeblendet, die der Auflockerung dienen.



**René:** Das Game ist eine absolute Enttäuschung. Das 3D-Board ist unübersichtlich gestaltet, und da hilft es auch

nichts, wenn man das Brett in alle Richtungen drehen kann. Wobei ich es sowieso unsinnig finde, wenn man ein Schachbrett von der Unterseite betrachtet und dann nur den Boden sehen kann. Die Materialgeilheit der AI finde ich ebenfalls sehr schlecht. Dadurch wird einem Anfänger beigebracht, daß es besser ist, Figuren abzutauschen, als sich gute Taktiken zurechtzulegen. Virtual Chess 64 tauscht frei nach dem Motto ab: Was nicht mehr auf dem Feld ist, brauche ich auch nicht mehr zu berechnen. Fazit: Virtual Chess 64 ist ein ganz nettes Programm für Anfänger und den Heimgebrauch. Wer sich aber mit dem 64-feldrigen Brett etwas intensiver beschäftigt, wird beispielsweise Modi zur Analyse oder zum Nachspielen vermissen.

**Test Nintendo 64**

*Hersteller:* **Acclaim**  
*Spieleranzahl:* **1 - 4**  
*Datenträger:* **Modul deutsch**  
*Erscheinungstermin:* **Erhältlich**  
*Umsetzungen geplant:* **keine**  
*Schwierigkeitsgrad:* **leicht - mittel**  
*Levels:* **14**  
*Besonderheiten:*  
*Ca. Preis:* **139,- DM**  
*Muster von:* **Acclaim**

---

**Grafik** **40** **Sound** **37**

Fun  
61

# GAMESHOP KRASCHL

A - 6100 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

Alundra	öS 748.-
Armoured Core	öS 748.-
Batman & Robin™ Aug.	öS 748.-
Bio Freaks™ Aug.	öS 698.-
Breath of Fire 3™ Aug.	öS 748.-
Colin Mc Rae Rally	öS 748.-
Dual Shock Pad	öS 498.-
Forsaken	öS 748.-
Frankreich WM 98	öS 698.-
Gerät incl. Dual Shock Pad	öS 1998.-
Ghost in the Shell	öS 698.-
Golden Goal 98	öS 748.-
Gran Turismo	öS 698.-
Hugo	öS 748.-
Kloana	öS 698.-
Men in Black	öS 748.-
Need for Speed 3	öS 698.-
Point Blank incl. Gun	öS 1048.-
Premier Manager 98	öS 748.-
Road Rash 3D	öS 698.-
Super Pang	öS 698.-
Supercross	öS 698.-
Tekken 3 us	öS 998.-
Tombi™ Aug.	öS 748.-
Treasures of the Deep	öS 698.-
Vigilante 8	öS 748.-
War Games	öS 748.-
World Rally Champion	öS 748.-
Youngblood	öS 748.-

## NINTENDO 64

Banjo & Kazooie™ 30.7.	öS 698.-
Bio Freak's™ Aug.	öS 998.-
Bust a Move 2	öS 898.-
F1 World GP	öS 698.-
Forsaken	öS 998.-
Frankreich 98 WM	öS 998.-
GT 64	öS 898.-
Mystical Ninja Goemon	öS 1098.-
NBA Courtside	öS 748.-
Rampage World Tour	öS 998.-
Virtual Chess	öS 998.-
Wetrix	öS 898.-

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

Sega Dream Cast 128 Bit ab Nov. jap. VORBESTELLEN!!!

Wir liefern auch nach Deutschland und Italien.

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandkosten öS 80.-/ EMS öS 120.-;  
 Versandkosten für's Ausland öS 105.-.

Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

RGM  
 GAMESTATION

NEU  
 AB 1. AUGUST '98

Playstation Nintendo Saturn PC-Games

### Playstation

Actua Tennis	92,-	Bomberman	89,-
Chill	89,-	Diablo	89,-
Extreme Snowbreak	89,-	Flottenmanöver	89,-
Gran Turismo	99,-	Hugo	89,-
Indy 500	89,-	Judge Dredd	89,-
Lucky Luke	92,-	Men in Black	92,-
NBA Hangtime	92,-	ONE	89,-
Pitfall 3D	89,-	Computerzubehör	
Soul Blade	92,-	(Auszug aus dem aktuellen Angebot)	

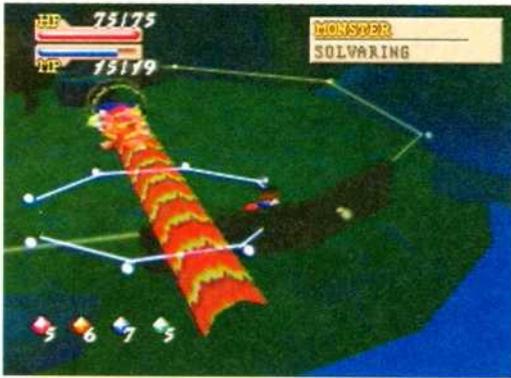
Soft- und Hardwarepreise von Playstation, Nintendo, Saturn und PC auf Anfrage

TEL 0 44 31/91 86 84 FAX 0 44 31/91 86 85  
 Montag – Freitag 15.00 Uhr – 20.00 Uhr

Kornweg 23

27793 Wildeshausen

Versandbedingungen: Bezahlung erfolgt gegen Nachname zuzügl. Porto; ab 250,- DM versandkostenfrei. Bei Nichtabnahme bestellter Ware berechnen wir 30,- DM. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von RGM Gamestation. Druckfehler vorbehalten.



Der Earth Orb, einer der vier wichtigen Element-Steine, wird von einem Räuber namens Solvaring bewacht



Gleich drei Windattacken auf einmal kommen vom Gegner auf Euch zu, glücklicherweise richten sie kaum Schaden an



Der Wasserzauber hat die nette Eigenschaft, daß alle, die der Flutwelle zu nahe sind, ziemlich heftig getroffen werden



In der Stadt erfahrt Ihr, daß ein Räuber die Gegend unsicher macht. Ratet mal, wer ihn besiegen soll

## Nintendo 64 Rollenspiel Quest 64

So langsam kommt die RPG-Welle für den 64-Bitter ins Rollen – immerhin steht Zelda 64 im Raum. Doch die erste Runde eröffnet ein anderes Team, und zwar THQ mit einem waschechten 3D-Rollenspiel



Garantiert treffsicher sind die Homing Arrows trotz des Namens noch lange nicht

**René:** Nehmt es mir nicht übel, aber Quest 64 ist mir ein wenig suspekt. Auf der einen Seite gibt es viele gute und auch innovative Ansätze, wie die sich schnell erholenden Magiepunkte. Auf der anderen Seite wurden, so kommt es mir vor, einige Sachen schnell fertig gemacht, um noch vor Zelda 64 zu erscheinen. Quest 64 ist viel zu kampflastig. Kaum habt Ihr eine Monstergruppe besiegt, so erscheint maximal zwei Sekunden später eine neue. Auflockernde Rätsel sucht Ihr vergebens. Auf der anderen Seite finde ich die Idee mit dem achteckigen Bewegungsspielraum im Kampf wieder gelungen. Die Grafik ist nicht ganz ausgereift. Gute Ansätze, wie der Tag-/Nacht-Wechsel, werden durch Grafikfehler annulliert. So könnt Ihr die 3D-Welt zwar nahezu frei drehen, aber im Kampf seht Ihr oft die Gegner nicht, die hinter einer Wand versteckt sind (Dabei ist die Kamera in der Wand!). Dreht Ihr die Ansicht, so könnt Ihr sie zwar irgendwann erkennen, laßt Ihr den Dreh-Button dann wieder los, bewegt sich die Ansicht wieder zu der Position zurück, von der Ihr die Gegner wieder nicht sehen könnt. Alles in allem bin ich mit Quest 64 trotz hübscher Knuddel-Grafik recht unzufrieden. 159,- DM sind eindeutig zuviel!

Hauptheld der Geschichte ist ein junger Spund namens Shanjaque, der sich auf die Suche nach seinem seit einem Monat verschollenen Vater Bartholomeus macht. Frisch aus der Ausbildung zum Magier entlassen, steckt ein großes magisches Potential in ihm, das er natürlich im Kampf erproben muß. So reist er auf den Spuren seines Vaters durch die riesige Insel Seltland, die geradezu vor Magie und vor magischen Wesen strotzt, und trotz dabei allen möglichen Gefahren. Die Magie von Quest 64 baut auf dem klassischen Konzept der vier Elemente auf (Feuer, Wasser, Erde und Luft). Jeder

Zauber setzt sich dabei aus bis zu drei dieser Elemente zusammen. Magie spielt eine noch stärkere Rolle als irgendwo anders. So erholt sich Shanjaque rasend schnell. Dadurch könnt Ihr Magie ziemlich extensiv einsetzen. Trefft Ihr auf Gegner, die Ihr übrigens in der 3D-Welt nicht sieht, wechselt Ihr in eine Art Kampfmodus. Der Fight findet in einer achteckigen Arena statt. Verlaßt Ihr diese, so könnt Ihr flüchten. Der Kampf selbst läuft etwas ungewohnt ab: Abwechselnd seid Ihr und ein Gegner dran. Das bedeutet, daß bei fünf Gegnern unser Hauptheld jede Runde zum Zug kommt und die Gegner nur jede fünfte. Seid Ihr

dran, so bildet sich ein weiteres Achteck um Euren Charakter, innerhalb dessen er sich frei bewegen kann. Dieses Oktagon erscheint schon, während der Gegner noch am Zug ist. So könnt Ihr den Angriffen ausweichen. Inkonsequenterweise ist das aber nur bei einigen Zaubersprüchen möglich. Nahkampfangriffen seid Ihr schutzlos ausgeliefert, denn eine Möglichkeit des Blockens gibt es nicht. THQ hat mal eine interessante Variante gefunden, wie Ihr in einem RPG ohne Geld auskommt: Ihr seid so beliebt, daß Ihr sämtliche Items bis zu einer bestimmten Menge geschenkt kriegt. Quest 64 wird hierzulande mit deutschen Untertiteln erscheinen.



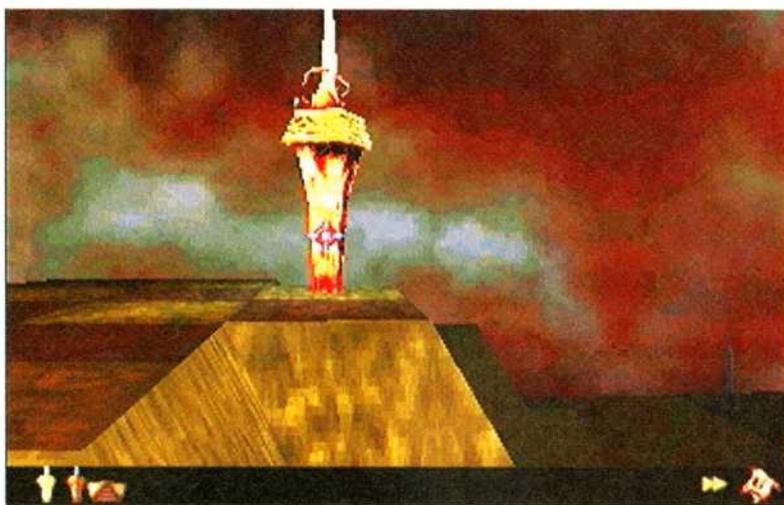
Um einen Zauber zu sprechen, müßt Ihr die passenden Elemente auswählen, aus denen sich der Spruch zusammensetzt

**Test Nintendo 64**

Hersteller: THQ/Konami  
 Spieleranzahl: 1  
 Datenträger: Modul USA  
 Erscheinungstermin: Anfang November  
 Umsetzungen geplant: keine  
 Schwierigkeitsgrad: mittel  
 Levels: entfällt  
 Besonderheiten: keine  
 Ca. Preis: 159,- DM  
 Muster von: Games Garden  
 0911/2448725

Grafik 58 Sound 60

Fun 64



Ein Sentries steht genau vor Euch. Nur wenn Ihr das Feld seht, auf dem er steht, ist es möglich, ihn zu vernichten

## PlayStation Strategie

# Sentinel Returns

Die Rückkehr der Wächter. Mit der Neuauflage des Strategieklassikers aus den 80er Jahren will Psygnosis die PS-Gemeinde verwöhnen

Freunde des Amigas konnten sich schon in den 80er Jahren bei Sentinel durch eine Paralleldimension kämpfen. Das Revival schlägt genau in diese Kerbe. In jeder der 666 3D-Welten herrscht ein alles überwachender Sentinel, der auf dem höchsten Punkt jedes Levels steht und sich langsam um die eigene Achse dreht. Euer Job ist es nun, diesen Wächter von seinem Thron zu stoßen. Dabei gilt es, den energiezehrenden Blicken

des Sentinels aus dem Weg zu gehen. Um von den Tälern nach oben zu gelangen, müßt Ihr durch Einsatz Eurer Energie Felsen aufeinander stellen, einen Roboter oben drauf setzen und Euch in diese Drohne beamen. Auf diese Weise bewegt Ihr Euch im Level umher und sammelt Energie in Form von Bäumen. Die Aufnahme von möglichst viel Energie ist nötig, damit Ihr mehrere Levels überspringen könnt, wenn Ihr den Sentinel vernichtet habt. In späteren Levels kommen noch bis zu vier Gehilfen (Sentries) hinzu, die ihrem Meister helfen Euch in die Enge zu treiben.



**Georg:** Das Wichtigste gleich vorweg: Entweder man liebt das Spielprinzip von Sentinel (was auf mich zu-

trifft) oder man kann damit ganz und gar nichts anfangen (was für den Rest der Redaktion der Fall ist). Mittels einer guten Pad-Belegung ist die Steuerung einfach zu handhaben und läßt keine Wünsche offen. Besonders gut haben mir die dunklen, depressiven Musikstücke von John Carpenter gefallen, die das düstere Leveldesign akustisch verstärken. Gegenüber der Amiga-Version, sind die späteren Levels (ab 200) nur schwer und nicht mehr unfair. Was wirklich fehlt, ist eine komplette Levelübersicht während des Spiels. Darüber hinaus ist die Grafik nicht gerade ein Augenschmaus und zu oft mal viel zu dunkel.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Psygnosis**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-Rom deutsch**  
 Erscheinungstermin: **August**  
 Erschließungsgrad: **mittel-schwer**  
 Umsetzung geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **666**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Psygnosis**

---

**Grafik** **43** **75** **Sound**

63

Fun

# 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.com](mailto:info@gameit.com)  
 ⑤ T-Online: ★Gameit#  
 ⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

**Titel des Monats**  
**August (PSX):**  
**Alundra**  
**79,99**

**Knallhart kalkuliert**  
**Unsere**  
**PSX TOP 10**

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorräthige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung geänderte Termine durchsetzen lassen, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlich erteilten Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisraum und Schreibfehler.  
 • Bei Nichtnahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.  
 • Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.  
 • Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei.  
 • Vorkasse / Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei.

C & C 1*	39,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
GTA	79,99

Preise Stand 10.7.98  
 \* = noch nicht verfügbar am 10.7.  
 N = Neu! P = Preisänderung  
**Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch**  
**Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372**  
 Versand erfolgt mit österreichischer Post

Tomb Raider 2	89,99
Wild Arms*	79,99
War Games*	89,99

SONY PSX	
Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas P. Soccer 2	87,99
Air Combat Plat.	39,99
Alien Trilogy	42,99
Alundra*	79,99
Armored Core*	79,99
Atari Arcade Hits 2*	79,99
Auto Destruct	89,99
B. Movie*	79,99
Baphomets Fluch	279,99
Battle Arena Tosh.	39,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Tosh.	39,99
Battle Stations	79,99
Beast Wars 3	79,99
Bio Freaks*	79,99
Blast Radius	79,99
Blasto	77,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Bombberman*	79,99
Death of Fire 3*	87,99
dto. Special Ed.	104,99
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Buggy*	94,99
Bushido Blade	79,99
Bust a Move 2	24,99
Bust a Move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	24,99
Colony Wars	79,99
C & C 1 Platinum*	39,99
C & C 2	89,99
C & C 2 Gegenschlag	79,99
Colin McRae World Rally	84,99
Constructor*	84,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Crime Killer*	79,99
Croc	84,99
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive*	79,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby	239,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	79,99
Duke Raider*	84,99
Dungeon Keeper*	79,99
Everybody's Golf	77,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	89,99
Flottenmanöver*	79,99
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 '97	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness*	87,99
Hercules	79,99
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Hugo 2	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99
International Track & Field	39,99
Jet Rider 2*	79,99
Klonoa	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Last World	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
Mechwarrior 2	44,99
Medevil*	79,99
Megaman 8*	79,99
Megaman Battle & Chase*	79,99
Men in Black	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade	89,99
Greatest Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2*	89,99
Mr. Domino*	79,99
Myst	79,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Ol.	99,99
Nascar 99*	89,99
NBA Hightime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	98,99
Need 4 Speed 2	79,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Rac.	89,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL Powerplay	79,99
Hockey '98	79,99
Nightmare Creat.	79,99
Ninja*	89,99
Off Road Challenge	69,99
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium*	42,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	49,99
Perinella*	79,99
Pet in TV	77,99
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond the	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge	39,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98/99	84,99
Pro Pinball - Timeshock	79,99
Pulse (Depth)*	74,99
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Ridge Racer Revol.	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
San Francisco Rush*	84,99
Sentinel 2	77,99
Shadow Gunner*	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade	39,99
Soviet Strike	39,99
Spice World	49,99
Street Fighter Collection*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Supercross 98 feat. McG*	79,99
Super Match Soccer*	79,99
Super Pang Coll.*	89,99
Tekken 2 Platinum	39,99
Tekken 3	a.a.
Tennis Arena*	79,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
Tilt	89,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total NBA 98*	74,99
Treasures o. t. Deep	79,99
Urbik*	84,99
V.2000*	79,99
V-Rallye	a.a.
Vigilante 8	84,99
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VR 3000*	79,99
Vs.	89,99
War Games*	89,99
Warhammer 2	89,99
WCW Nitro	89,99
Wild Arms*	79,99
WipeOut 2097	39,99
World Rallye Ch.T.Makinen	79,99
World League Soccer 98*	84,99
Worms Platinum	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Raw	74,99
X-Men vs. Streetfighter*	89,99
Xenogracys*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99

Memory Card 720	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Valuep.	329,99
Playstation Multinorm US+Jap	349,99
Umbrachup für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel 1,5 m	19,99
Diddy Kong Racing	84,99
Extreme G	129,99
F1 Pole Position	129,99
Fifa98	129,99
Fighter's Destiny	109,99
Forsaken	109,99
Frankreich 98	109,99
G. Racing*	19,99
Hexen	124,99
International Superstar Soccer	84,99
John Madden 64	129,99
Lamborghini	129,99
Lyttat Wars	84,99
Mario Kart	84,99
Mike Piazza's Mischief Makers	84,99
Multi Racing Ch.	129,99
Mystical Ninja	129,99
Nagano 98	139,99
NBA Courtside	84,99
NBA Pro 98	124,99
NFL Quarter 98	89,99
NFL Quarterback 99	89,99
NHL Breakaway 98	69,99
Olympic Hockey 98	124,99
Pilotwings 64	104,99
Pole Position	124,99
Rampage 64	124,99
Robotron 64	124,99
San Francisco Rush	99,99
Scars (VR 3000)	124,99
Snowboard Kids	84,99
Star Wars: Shadows of the Empire	124,99
Strike Zone	129,99
Super Mario	84,99
Tennis Arena 2	124,99
Tetrisphere	84,99
Tonic Trouble	124,99
Top Gear Rally	129,99
Turk	129,99
Virtual Chess	114,99
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	124,99
WCW vs. WW	139,99
Wetrix	99,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshis Story	84,99

SEGA SATURN	
Atlantis	84,99
Burning Rangers	84,99
Courir 2	74,99
Darius	69,99
Dynaria USA	54,99
Championship	79,99
Enemy 0	94,99
Fighters Megamix	79,99
Fighting Force*	79,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Last World	69,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	84,99
Megaman X	84,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99
NBA Action 98	84,99
NBA Live 98	34,99
NHL Powerplay 96	69,99
NIGHTS	69,99
Patrol 3D	69,99
+Control Pad	119,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Riven*	84,99
Scorchers	89,99
SEGA Rally	79,99
SEGA Touring Car	94,99
SEGA Worldwide	79,99
Soccer 97	79,99
Soccer 98	79,99
Shining Force*	84,99
Sky Target	69,99
Sonic Jam	69,99
Sonic X-Treme	94,99
Steep Slope Sliders	89,99
Streetfighter Coll.	79,99
Super Puzzle	59,99
Fighter 2 Turbo	59,99
Tetris Plus	29,99
The House o. t. Dead	84,99
incl. Gun	114,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	69,99
Torico	69,99
(Gekka Mugentan)	49,99
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtua Oh	79,99
Winterheat	89,99
Wipeout 2097	69,99
World Soccer 84,95	
World Series	69,99
Baseball 2	69,99

## Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

N64 HARDWARE	
N64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
Rif. Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad	39,99
Verlängerungskabel 1,49	
Lenkrad mit Rumble Effect	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB farbige	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB Kabel	14,99
Rumble Pack + 256 K. Memory C.	34,99

LADEN	
Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!	
<b>21335 Lüneburg ab 3,9.</b>	
Heiligengeiststr. 26/27	
<b>64283 Darmstadt</b>	
Wilhelmstr. 9 - 0631/28860	
<b>66953 Pirmasens</b>	
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941	
<b>71032 Böblingen</b>	
Poststr. 36 - 07031/2379140	
<b>72070 Tübingen</b>	
Metzgergasse 1 - 07071/21847	
<b>76829 Landau - neu!</b>	
Lindelbrunnstr. 34 - 06341/3627	
<b>87435 Kempten</b>	
In der Brandstatt 6 - 0831/17762	
<b>87700 Memmingen</b>	
Schwesterstr. 2 - 08331/47499	
<b>87719 Mindelheim</b>	
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036	
<b>88131 Lindau</b>	
Kolpingstr. 3 - 08382/1255	
<b>89073 Ulm</b>	
Frauenstr. 118 - 0731/9216497	
<b>95615 Marktredwitz</b>	
Leopoldstr. 7 - 09231/3161	

SATURN HARDWARE	
Action Pak (Saturn+Sega WW Soccer 97, Sega Rally)	379,99
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pak (Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,99
6-Spieler Adapter	29,99
Antennenkabel mit Bildfiter	54,99
Arcade Racer (Lenkrad)	109,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Photo CD	44,99
Retriebsystem	119,99
Wordress Pad 2x	119,99
Virtua Stick	79,99

NINTENDO N64	
Spielerberater	22,99
Super Mario	29,99
Yoshis Story	29,99
Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	139,99
All Star Baseball 99	99,99
Banjo Kazooie*	124,99
Blade	84,99
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Bust a Move 2	89,99
Chameleon Twist	114,99
Clayfighter 63 1/3	84,99
Cruis'n USA	84,99
Cruis'n World	84,99

Nintendo 64 Rennspiel

# Crusin' World

Mit dem Fun-Racer Crusin' World findet auch der zweite Automatenrenner der Crusin'-Serie seinen Weg auf Nintendos 64-Bitter

Weltpremiere in Europa: Noch bevor Midway seinen neuesten Renner Crusin' World in den USA veröffentlicht, gibt's die Hetzjagd in PAL-Regionen zu erstehen. Diesmal jedoch finden die Wettbe-

werbe weltweit statt und beschränken sich nicht mehr auf den nordamerikanischen Kontinent. Ihr sucht Euch zu Beginn einen von zwölf Vehikeln aus, die unterschiedlicher nicht sein könnten. So steht Euch



**Georg:** Wie schon für Off-Road Challenge, nutzten die Programmierer auch für Crusin' World die etwas verbesserte Grafik-Engine des Vorgängers Crusin' USA. Daher gelten in grafischer Hinsicht auch die gleichen Kritikpunkte, die wir schon für Nintendos Rallye-Racer aufgeführt haben: sichtbarer Grafikaufbau, Detailarmut und die wenig authentischen

Farben rund um die Rennstrecken. Auch spielerisch bietet das Game nur Durchschnittliches: Die Fahrzeuge lassen sich wie auf Schienen durch die Kurven bewegen. Positiv zu erwähnen ist die Rumble Pak-Unterstützung. Hier läßt sich Einstellen, wie stark die Peripherie bei verschiedenen Ereignissen schüttern soll. Fazit: Ein netter Racer, der jedoch nur virtuellen Fahrenfängern zu empfehlen ist.

beispielsweise ein Truck, ein italienischer dreirädriger Transporter oder ein amerikanisches Muscle-Car zur Verfügung, mit denen Ihr über deutsche Autobahnen, ägyptische Sandpisten oder die Wüste Kenyas düst. Besonderes Schmanke: Auf Wunsch findet die Raserei sogar mit bis zu vier menschlichen Widersachern gleichzeitig statt. Neben diesen Wettbewerbsmodi enthält das Game natürlich auch einen Trainingsmodus, der auch einen Ghost-Modus bietet.

**Innovation - Fehlzanzeige:** Im Vergleich zum Vorgänger Crusin' USA bietet Midways neuester Renner weder grafisch noch spielerisch neuen Ideen

**Test Nintendo 64**

*Hersteller:* Midway  
*Spieleranzahl:* 1 - 4  
*Datenträger:* Modul deutsch  
*Erscheinungstermin:* erhältlich  
*Umsetzungen geplant:* keine  
*Schwierigkeitsgrad:* mittel  
*Levels:* 14 Strecken  
*Besonderheiten:* Batterie, Rumble Pak  
*Ca. Preis:* 99,- DM  
*Muster von:* Nintendo

Grafik	59	Sound	55
Fun			
64			

PlayStation Shoot 'em Up

# Blast Radius

Psygnosis sorgt für neue Space-Shooter-Action und füllt damit die Wartezeit für Colony Wars: Vengeance

Die Story ist allbekannt: Wieder einmal seid Ihr die letzte Hoffnung des Universums, die drohende Finsternis in Form der aggressiven Kotan-Kai abzuwenden. Um diese schwere Aufgabe zu bewältigen, stehen Euch zu Anfang der Space Opera

vier verschiedene Raumschiffe zur Verfügung. Im späteren Verlauf erwarten Euch noch vier verbesserte Versionen der Jäger und ein Super Fighter. Habt Ihr Euch für ein Modell entschieden, geht es sofort zum Missionbriefing. In den über 30 Missio-



**Georg:** Psygnosis sorgt für Shoot 'em Up-Spaß. Im Gegensatz zum eher mäßigen Xenocracy hinterläßt Blast Radius im Gesamtbild einen besseren Eindruck. Unkompliziert kommt man sofort in den Weltraum und kann bei einer guten Grafik und mit einer optimalen Analog-Steuerung unverzüglich in das Geschehen eingreifen. Die Vielzahl an Missionen, Waf-

fen, Gegnern und Schiffen sorgt für Motivation, jedoch wäre eine höhere Wertung mit einer guten Story und mehr taktischem Geplänkel verbunden. Fazit: Ein Space-Shooter in einem durchgestylten Arcade-Gewand, der auf jeden Fall das Warten auf Colony Wars: Vengeance versüßt. Erfahrene Weltraumjockeys werden wenig Probleme haben, daher ist Blast Radius auch für Anfänger vollends zu empfehlen.

nen werdet Ihr mit den gängigen Missionstypen konfrontiert: Begleitschutz, Angriff auf Konvois oder Raumstationen vernichten. 37 verschiedene Gegner erwarten Euch in den Weiten des Alls. Während der Schlacht lassen sich drei verschiedene Perspektiven einstellen, die Geschwindigkeit stufenweise regeln, Primär-/Sekundärwaffen abfeuern und ein Afterburner aktivieren. Jede erfolgreiche Mission wird mit Credits versilbert, mit denen Ihr neue Ausrüstung (13 Stück) kauft.

**Von einem Dutzend Torpedos und zahlreichen Salven aus Eurem Laser getroffen, fliegt der feindliche Träger in Tausend Stücke**

**Test PlayStation**

*Hersteller:* Psygnosis  
*Spieleranzahl:* 1 - 2  
*Datenträger:* CD-ROM deutsch  
*Erscheinungstermin:* erhältlich  
*Umsetzungen geplant:* keine  
*Schwierigkeitsgrad:* mittel-schwer  
*Levels:* 30+  
*Besonderheiten:* Analog-Controller  
*Ca. Preis:* 99,- DM  
*Muster von:* Psygnosis

Grafik	68	Sound	61
Fun			
73			



Hin und wieder trefft Ihr auf diese freundliche und adlige Schönheit, die sich ebenfalls daran macht, den Turm zu erkunden



Ein Ballon an eine Katze gebunden - kein Wunder, daß das arme Tier so aggressiv ist!

PlayStation Rollenspiel

# Azure Dreams

Eigentlich sind Rollenspiele nicht gerade die Domäne von Konami. Doch erscheint einmal eins, dann ist es sehr strategisch orientiert

In Azure Dreams dreht sich alles um einen riesigen Turm. Mitten in der Wüste steht er und ist ein Sammelpunkt für Unmengen von Schatzsuchern. Mittlerweile gibt es sogar eine Stadt am Fuße des Turms. Hauptheld ist der Junge Koh, der wie sein verschollener Vater in den Bann des gigantischen Bauwerks gezogen wurde. Einziges Ziel ist es, die oberste Etage zu erreichen, was angeblich noch niemand geschafft hat. Der Turm ist geradezu überfüllt mit aggressiven Monstern und hin-

terhältigen Fallen. Daher sind besonders diejenigen in der Lage, die darin lagernden immensen Schätze zu bergen, die die Kreaturen zähmen und für eigene Zwecke einsetzen können. Im Inneren findet Ihr Monstereier, die Ihr in der Stadt ausbrüten könnt. Die Viecher begleiten Euch dann als Unterstützung im Kampf. Ihr könnt sie sogar anweisen, für Euch zu fighten. Während Ihr in der Stadt vor allem handelt und verschiedene Aufträge abfaßt, die Ihr im Turm erledigen sollt, gilt

es drinnen vor allem zu kämpfen. Jedemal, wenn Ihr das Gebäude betretet, fangt Ihr dummerweise auf Erfahrungsstufe 1 an. Allerdings behalten Eure Begleiter ihre Fähigkeiten, so daß Ihr schlichtweg auf die Biester angewiesen seid. Im Bauwerk geht es grundsätzlich nur hinauf. Treppen zu einer Etage tiefer gibt es nicht. Wollt Ihr das Gebäude wieder verlassen, so benötigt Ihr einen der vielen herumliegenden Gegenstände - einen Windstein - oder Ihr müßt Euch killen lassen. Ihr er-



Sogar Blumen sind nur eine besondere Art von Monstern. Sie gehören schon zu den etwas kräftigeren Gegnern



„... nur ein kleines Dorf leistet Widerstand!“ Der Priester der Stadt könnte durchaus einem Asterix-Comic entsprungen sein

wacht dann zu Hause bei Müttern, aber Eure gesamten Items sowie das im letzten Anlauf gesammelte Geld sind weg. Einzig Eure Monsterchen stehen Euch noch zur Verfügung.



Wollt Ihr schnell durch einen Level durchkommen, so habt Ihr die Möglichkeit zu rennen. Taucht ein Gegner auf, so werdet Ihr automatisch wieder langsam



**René:** So richtig überzeugend ist Azure Dreams nicht. Das Hauptproblem ist sicherlich, daß Ihr den Turm immer wieder mit Erfahrungsstufe 1 betreten müßt. Dadurch werdet Ihr auf den unteren Etagen unnötig lange aufgehalten. Es ist besonders nervtötend, wenn Ihr bereits auf der 30. Etage gewesen seid, das Gebäude verlassen habt und im nächsten

Anlauf schon im 5. Stock scheitert. Dadurch wirkt das Game, als würde es künstlich in die Länge gezogen (oder war das etwa beabsichtigt!). Ansonsten hat sich Konami schon ziemlich Mühe gegeben. Die hübsch animierten Stadtbewohner sprühen geradezu vor Witz und Charme, und die Geräuschkulisse wirkt absolut echt. Fazit: Die Idee empfinde ich als gut, nur gibt es mit Sicherheit motivierendere Rollenspiele.



Der sprichwörtliche Stich in ein Wespennest: Plötzlich taucht ein Dutzend Kreaturen aus dem Nichts auf



Bei der Wahrsagerin könnt Ihr Euch ausfragen lassen. Sie erzählt Euch dann, beispielsweise, welche Frau zu Euch paßt



Da muß wohl jemand die oberste Etage erreicht haben. Als Belohnung gibt es dieses schöne Feuerwerk

**Test PlayStation**

Hersteller: **Konami**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **September**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
 Levels: **30+**  
 Besonderheiten: **deutsche Texte**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Konami**

<b>Grafik</b>	<b>Sound</b>
72	74
Fun <b>63</b>	



Neben Rängeleien und Beschleunigungsfeldern müßt Ihr auch bei den zahlreichen Sprüngen Euer Geschick unter Beweis stellen



Vier unterschiedliche Perspektiven sorgen bei F-Zero X für ausreichenden Überblick. Am besten läßt sich jedoch der tiefste Blickwinkel, direkt hinter dem Flitzer, spielen



Hinter Eurem Vehikel kommt die Geschwindigkeit am besten zur Geltung. Leider sieht man hier auch das größte Manko bei F-Zero X: die Grafik und den Streckenaufbau

Lang, lang ist es her, als in den Anfangstagen des SNES die Nintendo-Jünger mit futuristischen Schwernern um die Wette fuhren. F-Zero erlangte damals einen wahren Kultstatus, und es machte einen Heiden Spaß, über Beschleunigungsfelder und Schanzen zu fahren. Gut zehn Jahre später, im Zeitalter des N64, flitzen die abgespaceten Vehikel wieder über skurrile Pisten. Bevor Ihr in die virtuelle Pistenhatz eingreifen könnt, müßt Ihr Euch jedoch durch den Dschungel der Optionen kämpfen. Im Mittelpunkt steht der Grand Prix-Modus, bei dem es drei unter-

schiedliche Cups gibt: Jack-, Queen- und King-Cup sorgen mit jeweils sechs verschiedenen Pisten für ein reichhaltiges Fahrerfutter. Darüber hinaus gibt es einen Time Attack-Modus, VS-Battle, Death Race und den Practice-Modus. Die Mehrspieler-Option wird nur im VS-Battle unterstützt, wo Ihr maximal gegen drei weitere Konkurrenten (CPU oder Freunde) antretet, da kein komplettes Fahrerfeld vorhanden ist. Im Death Race fahrt Ihr auf einer eigens konstruierten Piste, einem langgezogenen Looping, der an einer Stelle unterbrochen ist. Ziel ist es, die 29-köpfige Konkurrenz komplett zu vernichten bzw. von der Fahrbahn zu drängen. Daher haben hier vor allem die schweren Gleiter einen Vorteil.

Nintendo 64 Rennspiel

# F-Zero X



Ein Klassiker kehrt zurück! Nach langer Wartezeit kommt nun endlich die 64-Bit-Version des futuristischen Racers auf den heimischen Bildschirm. Lest selbst, wie sich die Import-Version geschlagen hat

Zu Beginn Eurer Karriere könnt Ihr nur auf sechs der insgesamt 30 Vehikel zurückgreifen, gegen die Ihr in jedem Rennen antreten müßt. Die Flitzer unterscheiden sich in Gewicht, Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Karosserie, Turbo-Boost und Kurvenlage. Durch Veränderungen am Motor könnt Ihr vor jedem Rennen Beschleunigung und Endgeschwindigkeit nochmals variieren. Auf der Piste angekommen, beginnt Ihr das Rennen als letzter Teilnehmer im Feld. Wie schon von F-Zero gewohnt, besitzt Ihr einen Turbo, den Ihr während des Rennens aufbraucht, aber auch an speziellen Abschnitten wieder aufrückt. Darüber hinaus gibt es Beschleunigungsfelder, die Euch kurzzeitig einen starken



Dicht an der Bande ist man ein gutes Opfer für Rempler. Wer hier gequetscht wird, verliert nicht nur Energie, sondern vor allem Zeit und Plätze

Schub geben. Neben den normalen Lenkbewegungen könnt Ihr sliden und driften, aber auch die Gegner gegen die Bande oder von der Piste drängen. Bei Sprüngen beeinflusst Ihr durch Auf- bzw. Abwärtsbewegungen der Schnauze Eurer Maschine die Weite des Sprungs.



**Georg:** Das langersehnte Revival von F-Zero entpuppt sich leider nicht als die erhoffte Revolution. Grund sind die mangelhafte Grafik und der mäßige Mehrspieler-Modus. Mit der Power von 64 Bit hätte Nintendo wahrlich mehr als diese verbesserte SNES-Grafik erstellen können. Im Gegensatz zu Extreme G sind kaum spektakuläre Grafikeffekte vorhanden, und auch der Aufbau der Strecke ist dann und wann deutlich zu sehen. Der Mehrspieler-Modus ist nur im VS-Battle vorhanden und kann durch das Fehlen des restlichen Fahrerfeldes kaum für Dauer-motivation sorgen. Ganz im Gegensatz dazu stehen die zahlreichen Strecken (über 18 Pisten) und Vehikel (30 Stück) für den Einzelspieler. Hier müßt Ihr schon Standfestigkeit besitzen, um alle Pisten in der schwersten Stufe zu meistern. Für Abwechslung sorgen das Death Race und der Time Attack, die beide ihr eigenes Flair haben. Die rasante Pistenhatz wird von leichten Techno-Beats untermalt, die beschwingend wirken, aber auch nicht mit den Drum 'n' Bass-Stücken von Extreme G mithalten können.



Der Vier-Spieler-Mode ist zwar ein netter Zusatz, jedoch bietet er selbst für vier Freunde keinen übermäßigen Spielspaß

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Nintendo**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **Modul Japan**  
 Erscheinungstermin: **Oktober**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
 Levels: **18+**  
 Besonderheiten: **Batterie, Rumble Pak**  
 Ca. Preis: **169,- DM**  
 Muster von: **Maro 0711/956 11 30**

Grafik	52	Sound	67
<b>Fun</b>		<b>84</b>	

Referenzen

# Die besten Videospiele

Beat 'em Up

**NEU**

**1. Virtua Fighter 2**

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%

**2. Tekken 3**

PlayStation Namco MF 09/97 S.90 90%

**3. Bloody Roar**

PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



Action-Adventure

**1. Tomb Raider II**

PlayStation Core/Eidos MF 12/97 S.52 93%

**2. Indiziertes Spiel**

PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%

**3. Oddworld: Abe's Oddysee**

PlayStation GT Interactive MF 09/97 S.82 88%



Rollenspiel

**1. Final Fantasy VII**

PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%

**2. Diablo**

PlayStation Blizzard/E.A. MF 05/98 S.41 88%

**3. Breath of Fire III**

PlayStation Capcom MF 08/98 S.76 88%

Basketball

**1. Kobe Bryant NBA Courtside**

Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%

**2. NBA Action '98**

Saturn Sega MF 02/98 S.84 87%

**3. NBA Fastbreak**

PlayStation GT Interactive MF 04/98 S.70 85%

Ego-Shooter

**1. Indiziertes Spiel**

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

**2. Turok Dinosaur Hunter**

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%

**3. Exhumed**

PlayStation/Saturn Lobotomy Soft. MF 04/97 S.67 84/85%

Tennis

**1. Sampras Extreme Tennis**

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

**2. Tennis Arena**

PlayStation Ubi Soft MF 12/97 S.121 79%

**3. Davis Cup Tennis**

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 74%



Strategie/Simulation

**1. Warcraft II**

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

**2. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot**

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

**3. Command & Conquer**

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 88%

Shoot 'em Up

**1. Forsaken**

PlayStation/Nintendo Probe/Acclaim MF 5/98 S.38 90/92%

**2. Colony Wars**

PlayStation Psygnosis MF 12/97 S.41 88%

**3. Wing Commander III**

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 83%

Eishockey

**1. NHL '98**

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

**2. NHL Powerplay**

PlayStation Virgin MF 04/98 S.68 86%

**3. NHL Breakaway '98**

Nintendo 64 Acclaim MF 03/98 S.72 86%



Fußball

**1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation**

Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 93%

**1. Int. Superstar Soccer 64**

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 90%

**3. Frankreich '98: Die WM Qualifikation**

PlayStation E.A. MF 06/98 S.73 88%



Rennspiel

**1. Gran Turismo**

PlayStation Sony MF 06/98 S.70 94%

**2. Wave Race 64**

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

**3. Diddy Kong Racing**

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 93%

Denkspiel

**1. Bomberman 64**

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

**2. Saturn Bomberman**

Saturn Hudson Soft MF 05/97 S.82 87%

**3. The Lost Vikings 2**

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%

Jump & Run

**1. Super Mario 64**

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

**2. Banjo Kazooie**

Nintendo 64 Rare/Nintendo MF 07/98 S.46 92%

**3. Gex 3D**

PlayStation Crystal Dynamics MF 05/98 S.101 88%

# ARCADE-NEWS

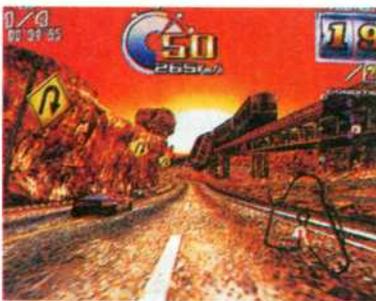
Arcade Rennspiel

## Daytona USA 2: Battle on the Edge

Auch bei dieser Rennspiel-Fortsetzung gingen die Designer auf Nummer Sicher

Daytona USA war mit Sicherheit ein Meilenstein der Videospiel-Rennspiele und zählt zu den erfolgreichsten Groschengräbern der 90er Jahre. Nach Sega Rally 2 wird nun auch dieser Klassiker noch einmal neu aufgelegt. Für die gehörigen grafischen Veränderungen sorgt dabei abermals die leistungsstarke Model 3-Platine. Ähnlich wie bei Sega Rally 2 orientierten sich die Designer auch diesmal stark am Original. So stehen Euch auch hier wieder drei Stock Cars zur Auswahl, die sich bezüglich ihrer Fahreigenschaften sehr stark unterscheiden. Auch bei den Strecken ist es beim Trio geblieben, jedoch mit völlig unterschiedlichen Grafikthemen. Das simple Anfänger-Oval führt den Fahrer diesmal durch einen riesigen botanischen Garten. Der zweite Circuit verschlägt den Stock Car-Jockey

gar in einen Freizeitpark mit fünf unterschiedlichen Szenarien. Zu Beginn geht es unter einem Piratenschiff hindurch, in eine unheimliche Geisterwelt hinein, an einem gespenstischen Schloß vorbei, in eine Western-Welt, eine futuristische Stadt und schließlich in eine Unterwasser-Welt. Schöne Naturschauspiele geben hingegen beim schwierigsten Rundkurs den Ton an, denn hier geht es bei einem malerischen Sonnenuntergang durch die Canyonschluchten. Der Spielverlauf wird durch optische Auswirkungen von Karambolagen spektakulärer als der Vorgänger ausfallen. So sprühen bei Autokontakt die Funken und/oder hinterlassen derbe Beulen. Besonders saftige Karambolagen werden sogar durch eine cinematische Kameraführung eingefangen.



Stimmungsvoll: Durch die amerikanischen Canyons bei traumhaftem Abendrot



Ab durch einen gigantischen botanischen Garten



Auch bei Daytona USA 2 sind derbe Drift-Manöver angesagt

Arcade Beat 'em Up

## Samurai Spirits 2

... kündigt sich erstaunlich früh an

SNK präsentiert bereits jetzt schon erste Bilder zum Nachfolger ihres fernöstlichen Klopper-Erfolges. Die ersten greifbaren Details sehen wie folgt aus: Das Kämpferfeld erhöht sich durch zwei neue Charaktere auf nunmehr 13, das Super-Combo-System wurde kräftig überarbeitet, und bei der Grafik gibt es diesmal wesentlich mehr Texturen zu bewundern, durch die man beispielsweise auch auf einem freien Oberkörper vereinzelt Muskeldefinitionen erkennt. Die eckigen

Gliedmaßen sind allerdings geblieben, und von Model 3-Qualitäten kann sowieso nicht gesprochen werden.



Die grafische Qualität ist nicht sonderlich gestiegen

Arcade Beat 'em Up

## Spike

AM2s neuestes Prügelbaby ist eine Art Final Fight-Verschnitt de Luxe

Ein großer Beat 'em Up-Hoffnungsträger verbirgt. Denn kein geringeres Team als AM2 steckt hinter diesem Prügel-Projekt. Der Spielverlauf läßt sich am besten mit Namcos Ehrgeiz vergleichen. In einem abgeschlossenen Areal, das auch Treppen und andere Verwindungen bietet, toben sich bis zu vier Straßenkämpfer gegen eine Horde von feindlich gesinnten CPU-Haudegen gleichzeitig aus (man kann aber auch Tag Teams bilden). Es handelt sich aber nicht um einen Final Fight-Verschnitt, da es kein Scrolling gibt (es wird aber ständig gezoomt). Laut Hersteller soll der Spielablauf ungemein interaktiv sein, sprich man hat die

Möglichkeit, fast sämtliche herumliegende Gegenstände als Waffe einzusetzen. Oftmals handelt es sich dabei um eher simple Alltagsgegenstände, wie Sessel oder Mülltonnen. Für die bestechende Polygon-Optik sorgt abermals die Model 3-Platine. Der Klopper gilt als heißer Kandidat für die Dreamcast-Konsole.



Die Model 3-Platine sorgt mal wieder für die High-Tech-Optik



Insbesondere der Vier-Spieler-Modus dürfte diesen Klopper auszeichnen



# Kleinanzeigen

## Verschiedenes

**Stop!!!** Suche: PC-E LT; PC-FX; PC-E; FM Towns Marty; MCD1; Sega Activator; Pipin; Mega JET; Yarozze PSX; sowie Fanartikel und Anime umsetzungen aller Geräte (Sailor Moon,...) PSX, N 64, NG, JP SAT und RPG/Strat Sammlungen/Einzelstücke anbieten. 15-21 Uhr 0221/699101 Markus; 16-19 Uhr 0171/875877 Sascha

**Schweiz:** Verkäufe billig: Philips G7400 mit 6 Spielen, Atari Lynx mit 4 Spielen, Neo Geo mit 4 Spielen, Amiga 500 mit div. Spielen + Zubehör, C 64 mit div. Spielen + Zubehör, Game Boy mit Tetris. Tel.: 052/2027591

**Verkäufe** für N 64: Extreme G us 90 DM und Hexen 64 us 80 DM. Für PSX: Fighting Force 50 DM, Tunnel B1 30 DM, Spider us 40 DM, Descent 25 DM, Burning Road 25 DM und Destruction Derby 15 DM. Alles in Top-Zustand! Suche außerdem noch dringend Mega Fun 11/93.

Tel.: 04931/15648, Holger

**Verkäufe/tausche/kaufe** Videospiele! Biete Spiele für PlayStation, N 64, SNES, Mega Drive & Game Boy. Suche Spiele für PlayStation, N 64 & Game Boy, wie z.B. Rascal, Gex 3D, Fifa '98 usw. Bitte alles anbieten! Verschicke auch gerne Listen meiner Spiele. (Biete/Suche) alles weitere am Telefon. Also ruft schnell an. Tel.: 030/34706700

**Suche** PlayStation und Nintendo 64 mit Spielen, sowie Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, NES mit Spielen, Spiele und Zubehör auch einzeln. Auch große Sammlungen kein Problem! Ruft an oder faxt! Tel./Fax: 05658/924962, fragt nach Peter

**Suche** diverse Spiele für Turbo Duo: Choaniki 1+2, Cotton, Sylphia, Dynastie Hero, Nexar, Darius 2, Ginga Fukai Densetsu-Sapphire, Super Air Zonk, Star Parodger, Shubibiman 3, Hu-Cards: Coryoon, PC Kid 2+3, Magical Chase, Devil Crash, Parodius, Splatterhouse, Liquid Kids, Jacky Chan, Para. Stars. Zahle gut. Tel.: 0781/32824

**Verkäufe:** Nuklear Strike 40 DM, Final Fantasy VII 65 DM, Diablo 50 DM, Lylat Wars + Rumble Pak 60 DM, Hexen 64 40 DM. Tausch auch gegen: Crash Bandicoot 1/2, Disruptor, Sim City 2000, Tomb Raider 1, Top Gear Rally, Gran Turismo, Need for Speed 3. Tel.: 09072/4312

**Verk.:** Saturnspiele wie z.B. Winterheat, Alien T., Dark Savior, Sega Rally, Baku Baku A., Panzer D. usw., viele Kampfspiele wie SF 2 alpha usw., Importe: World Advanced War, Master of Monsters usw. Saturnkonsole mit Adapter, 2 Pads u. einem Spiel nach Wahl für VB 200 DM. Suche eine PlayStation u. Anime/Mangaartikel.

Tel.: 05042/929559, Yun Suk

**Kaufe** oder tausche Spiele für SNES, Game Boy, Mega Drive, Saturn, Nintendo 64, habe neue PSX abzugeben, sowie Virtual Boy mit Spiele und Ja-

guar Spiele. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

**Verk.** gegen Gebot TV-Tuner und Master System Converter für Game Gear (nur zusammen!). Suche für PSX: FIFA '98, F1 '97. Zahle gut! Verkäufe Saturn, Pad, Gun, Virtua Stick, 7 Demos, 5 Top-Spiele: Command & Conquer, Sim City 2000 usw. für sagenhafte 250 DM!!! Verkäufe für PSX auch noch Thunderhawk 2 für 20 DM. Tel.: 08654/3828

**Kaufe,** verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari 2600, Master System, Phillips, Coleco, PC-Engine, NES usw. Tel.: 089/1403732

**Suche:** Alte Zeitschriften von PlayStation-Magazinen (jap), Saturn Fan (jap) und gebrauchte japanische Spiele für PS & Saturn. Falls Sie/Du selbige haben/hast, bitte schnell melden. Tel.: 07171/36899. Fragt nach Wai. Vielen Dank!

**Tausche** Nintendo 64 mit 1 Controller und 1 Spiel gegen Sega Saturn mit mind. 2 Spielen und Controller. Es sollten Flug oder Racing Spiele sein. Tel.: 06084/3183, fragt nach Alexander

**Verkäufe:** SNES mit 8 Spielen z.B.: MK1, MK2, MK3, KJ usw. für 200 DM, PSX mit Multinorm und Tomb Raider 2 etc für 150 DM. Suche für N 64: Star Wars und Mace, zahle je 70 DM oder Tausch gegen PSX Games. Suche auch noch Saturn Multinorm mit 1 Spiel für 150 DM oder tausche gegen PSX. Das Spiel soll Virtua Fighter 2 sein. Tel.: 0208/658056

**Verk.** N 64 Spiele: Top G. R. us 79 DM, Mario Kart us 69 DM + Rarespiel dt 100 DM! Suche günstige Spiele für PSX und N 64, außerdem Rollenspiele für SNES, GB, N 64, PSX, selbiges gilt für Act. Adventures!! Suche noch Super GB für 20-30 DM! Schreibt an Stefan Heinze, Kuckuckstr. 32, 37412 Herzberg oder 05521/6699. Können auch Importe sein!!!

**Stop!!** Suche TV-Tuner für das Sega Game Gear. Zahle 100 DM!! Verkäufe auch (PSX): NBA Live '97 20 DM, Exhumed 30 DM, Air Combat 20 DM, WipEout 20 DM; tausche V-Rally gegen Suikoden, Baphomets Fluch 2 oder Oddworld: Abe's Odyssey. Tel.: 08322/5890, Markus (abends)

**Achtung:** Biete PlayStation + Spiele, suche dafür 3DO + Neo Geo CD o. 3DO „M2“ o. 3DO + Saturn. Ruft an! Es lohnt sich. Tel.: 038731/22775, Sven. Es ist sehr DRINGEND!!! Kein Verkauf, nur Tausch!!! Wenn es geht, mit Packung + Beschreibung, die PlayStation ist nur 3 Wochen alt, also 100%ig neu und 6 Monate Garantie

**Verkäufe** und kaufe Spiele und Hardware für Turbo Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355. Ab 17 Uhr

**N 64 + Sony PSX** mit Spielesammlung gesucht, auch Saturn, MD, SNES, Game Boy usw. Kaufe

## Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Konsolen, Spiele, Neuheiten + Sammlungen (gerne auch größere) für alle Systeme von Sony Sega + Nintendo. Tausche auch Konsolen + Spiele für alle Systeme. Meldet Euch unter Tel.: 06253/932921, Jochen

**Verk.:** 2 Game Boys (Special Edition) in rot und gelb + 28 Spiele (z.B.: Tiny T.2; König der Löwen; NBA Jam; Bad 'nrad; Mortal Kombat 1+2; Mario-land 2+3; Aladdin usw.). Komplet 450 DM (verhandle auch), auch einzeln. Suche für Saturn: Chaos Control, Burning Rangers, House o. t. De- ad + Gun. Ruft an! Tel.: 02161/54471

**Sammlerstück:** Atari Lynx 2 + 12 Spiele, Shanghai, Raiden, Desert Strike, Klax, Road Blasters usw. + Originaltasche, Battery Pack, Netzteil, Lynx-Fibel. Verkauf nach Gebot! Habe auch Saturn, MD/MCD, Jaguar, 3DO.

Verkäufe/tausche/kaufe ständig, bes. Importe! Habe auch Raritäten für SNES, MD, MS. Suche noch jap-Saturn Spiele. Tel.: 01727974404, ab 20 Uhr, Sascha

**Neo Geo CD + 2.Pad + 18 Spiele** 900 DM. 3DO (FZ 10) + Flightstick + 19 Spiele 600 DM. Jaguar + 2. Pad + 11 Spiele 500 DM. Lynx + 6 Spiele 200 DM. Sega Master 2 + 2. Pad + 85 Spiele 950 DM. Spiele nicht einzeln, alles inkl. NN. Tel.: 0241/406465

**Verkäufe** N64 Spiele: DKR, Extreme G, Nagano, PW 64, WR 64, WCW 60-90 DM. Außerdem Spielesammlungen: 8 N 64 Spiele 500 DM, 12 PSX Spiele 450 DM, 21 SNES Spiele (Klassiker) 400 DM u. 10 Game Boy Spiele 200 DM. Darüber hinaus 3 SNES Beat 'em up Spiele 300 DM u. Game Gear + 11 Spiele 200 DM. Tel.: 09081/99887, besser 0171/3647838 oder Fax: 09081/99887

**Verkäufe** für PSX, MD, MCD, Sat, SNES, GG Spiele. Für PSX ca. 30 Stück, für MD ca. 150 St., für MCD 60 St., für Sat ca. 90 St., für SNES 30 St., für GG 20 St. Für Atari 2600 u. 7800 ca. 70 Spiele. Zu erfragen unter der Tel.Nr.:04941/65425, Fax dito. Anrufen kostet nichts!

## Game Boy

**Suche** Sword of Hope 2, Quarth, Pipe Mania, Blodia, Super R.C. Pro Am, Wizardry, Castlevania, Turtles 3. SNES: Cotton 100%, Saturn: Thunderforce Gold Pack 1+2, Blast Wind. Nur mit Anleitung und Verpackung! Thorsten Tögel,

Kirchberg 2, 89343 J.-Scheppach. Tel.: 08225/1038. Falls ich nicht da bin, bitte Telefonnummer hinterlassen (evtl. Titel mit angeben)

## 3 DO

**Achtung:** Biete PlayStation + Spiele, suche dafür 3DO + Neo Geo CD o. 3DO „M2“ o. 3DO + Saturn. Ruft an! Es lohnt sich. Tel.: 038731/22775, Sven. Es ist sehr DRINGEND!!! Kein Verkauf, nur Tausch!!! Wenn es geht, mit Packung + Beschreibung, die PlayStation ist nur 3 Wochen alt, also 100%ig neu und 6 Monate Garantie

## Jaguar

**Jaguar Konsole** Pal 85 DM, Club Drive, Tempest 2000, Crescent Galaxy je 55 DM, ID-Shooter 125 DM; 3DO: Blade Force us, Monster Manor, Jurassic Park, , Striker World Cup, Super Wing Commander, Wing Commander 3 je 65 DM, Wicked 18 Golf, Trip 'D, Tom Kite Golf, Need for Speed, Hell us, Space Hulk us, Gex, Fifa je 55 DM, etc. T/F: 0306258637

## Saturn

**Suche** günstig Gamegearspiele, gerne auch ganze Sammlungen. Verk. MD Konsole für 20 DM u. MS-Konsole für 10 DM, Atari 2600 für 10 DM (alles ohne Netzteile aber 100%ig ok.) Suche saugünstigen Sega Saturn!!! Anrufen + bieten: 05205/10438 (PS.: Konsolentausch evtl. auch möglich)

**Verkäufe:** Sat. mit 14 Spielen + Action Replay + 2 Control Pads + 2 Infrarot Pads + Analog Pad + Arcade Racer Lenkrad + Mega Drive mit Master System Adapter. Tel.: 04925/9129840 oder 990279 oder e-mail an kunz@emsnet.de VB: 500 DM

**Verkäufe:** Saturn mit 2 Pads, 1 Gun mit Spiel, Virtua Fighter Remix, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Daytona, Mystaria, Panzer Dagoon + 2 Ego-Shooter + 3 Demos. Nur komplett DM 400,- Tel.: 07562/56386

**Verkäufe** über 20 Sega Saturn Spiele z.B. Fifa '96, Crusader, Defcon 5, Gex, Hi Octane, Panzer Dagoon, Parodius, Titan Wars etc. ab 20 DM. Alle Top-Zustand! Tel.: 07835/3184

**Mega Drive**

**Verkaufe:** Musha Aleste jp 85 DM, AMC jp 95 DM, Streets of Rage 3, Star Trek us, Sea Quest DSV, Gauntlet, Bomberman, Ristar, Sonic 3, Tim in Tibet, Road Rash 3, Boxing Legends us, Pebble Beach Golf, NHL All-Star Hockey us, Demolition Man, Tasc Force Harrier je 65 DM, Dune 2, Dragons Fury, Wonderboy, General Chaos, Pinball, Taz2 je 55 DM etc., alles inkl. Porto. T/F: 0306258637

**Verk.** 1-32X Grundgerät, 1-32X Spiel, 2 Control-Pads für MD, 1 Dauerfeuer Adapter, 19 Mega Drive Spiele, 12 Mega CD Spiele, 10 Master System Spiele, alles komplett für 300 DM. Tel.: 04181/291943

**Verk.:** Ca. 140 MD-, 40 MCD-, 10 32X-, 10 3DO-, 20 Saturn-Spiele!! CDX-Adapter, 3 DO-IR Pads (Neo), PC-Action Replay Pro-PCI Karte (Neo)! PC-Shareware Sammlung ca. 50 CD ROM's mit je bis zu 500 Programmen, je CD 10 DM! Suche: Nomadi, Neptun, Wondermega, Multimega + div. Spiele! Post-NN kein Problem. Tel.&Fax: 02421/971596! Also bis bald

**Nintendo 64**

**Verkaufe** und suche auch neue Spiele für's N 64!! Habe z.B. Q64, James Bond, Aerofight As-

sault. Suche dringend Fighters Destiny, Robotron 64, NBA Pro 98. Kann ebenfalls noch zwei Pads gebrauchen (gelb und rot), biete dafür einen neuen Gamebuster an. Tel.: 0341/9805612

**Achtung!** Suche Konsolen + Sammlungen, sowie Zubehör für N 64, Sony Pst, GB, SNES, Sat usw. Einfach anrufen unter Tel.: 0641/970424, Kirsten

**Verkaufe** N 64 (japanisch) mit Controller, Universaladapter und Mario 64 (amerikanisch) für 300 DM. Tel.: 06733/1692 (nach Alex fragen)

**Suche** N 64 und günstige Spiele! Alles anbieten. Kaufe nur pal-Versionen mit Anleitung und Verpackung! Tausche International Superstar Soccer 64 gegen James Bond (engl.). Suche auch noch günstigen Game Boy-Pocket. Tel.: 05205/10438 (ab 17 Uhr)

**Suche** günstig SNES u. Game Boy Spiele. Suche u.a. Mario Kart, Contra, Donkey Kong 1-3 u.v.m. Alles anbieten! Suche auch „Game & Watch“ - LCD-Games. Tel.: 05205/10438 (P.S.: Kaufe alles!)

**N 64** us Wolfsoft RGB-Multinormumbau inkl. SM 64 + SM-Kart 64 + 2 Pads + RGB Kabel 399 DM, James Bond us 100 DM, SNES + SM World + SM Paint + 2 Pads + Mouse 100 DM/RRR 30 DM, Superbomberman jp + Vierspieleradapter + 4 Pads 70 DM, Castlevania us 25 DM/SM Kart jp 25 DM/7 MD Spiele 50 DM, PSX-Magic: The Gathering us

60 DM. Suche Spawn Figuren. 06771/2842, Markus

**Verkaufe** N 64-Spiele (Pal-Versionen): Super Mario 64 (50 DM), Mario Kart 64 (70 DM), Diddy Kong Racing (70 DM), Mischief Makers (60 DM) per Vor-kasse oder Nachnahme inkl. Versandkosten: S. Hemstedt, Schleicherweg 19, 74336 Brackenheim

**Tausche** folgende Pal-Spiele: Turok, Blast Corps, ISS 64, Diddy Kong Racing, Bomberman 64, Super Mario 64 oder verkaufe zwischen 70 und 110 DM; verkaufe auch ISSD für SNES (55 DM); suche GB-Spiele bis 20 DM. Verkaufe Super Game Boy für 50 DM; bin täglich ab 14 Uhr unter 097241274 erreichbar! Ruft an, es lohnt sich! P.S.: Fragt nach Martin

**Verkaufe:** N 64 mit Mario 250 DM, Lylat Wars inkl. Rumble Pak 75 DM, Mario Kart 50 DM. Alles Pal und in Top-Zustand!!! Tel.+Fax: 08025/6075 oder 0171/8128186, Höfi

**Verk.** für N 64 Bomberman 64 50 DM, Lylat Wars ohne Rumble Pak 50 DM und Diddy Kong Racing 60 DM (alle Pal), alle Spiele in gutem Zustand mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 0551/96554

**Kaufe** ständig preiswerte N 64-Spiele, ganze Sammlungen, N 64-Konsolen mit Spielen, alles nur Pal! Angebote bitte per Tel.: 03634/603941 nur von 18<sup>30</sup>-21 Uhr oder am Wochenende, oder per Fax: 03634/38495, Peter Grebenteuch,

Kölledaer Str. 40, 99610 Sömmerda

**Verkaufe** N 64 mit 2X Pads + Memorycard mit 6 Spielen für 460 DM oder tausche gegen PlayStation oder andere Systeme. Tel.: 08631/164755, Franz. Tausche auch gegen Neo Geo

**Suche** N 64 + Sony PSX. Gerne auch mit kompletter Spielesammlung. Suche auch Konsolen + Neuheiten für SNES, NES, MD, Saturn usw. Einfach anrufen unter Tel.: 06253/932921, Jochen

**Tausche,** kaufe und verkaufe Nintendo 64 Spiele. Nur us und jap. Versionen. Tel.: 0911/809355

**Kaufe** Konsolen + Sammlungen + Neuheiten sowie Zubehör für N 64, SNES, NES, GB, Saturn etc. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/970436, Monika

**Verk.** N 64 Hardware + ca. 150 Spiele für 1500 DM. Verk. auch MD + MCD + 9 Spiele + 3 Pads + 200 Gameshefte für 250 DM. Suche PSX Spiele (Ninja, Tekken 3 usw.), suche RE2 Poster Maniac 4/98 + 5/98, zahle gut. Suche Video CDs + Kassetten (z.B. Godzilla). Tel.: 09231/1615, Jürgen (wenn Anrufbeantworter Name u. Tel.Nr. sagen)

**PlayStation**

**Verk.** Tomb Raider 2 und V-Rally für je 40 DM, auch Tausch möglich 2:1 z.B. gg. FF VII (us), 3 (us) oder Wave Race 64 (us) oder anderen Saturn Games z.B. PD I/II/ Gun Griffon. Ronny Beutin, Gustebinder Wende 5 A, 17491 Greif-

An  
Redaktion Mega Fun  
**Stichwort Börse**  
Franz Ludwig Straße 9  
97072 Würzburg

Meine Adresse:  
-----  
-----  
-----  
-----

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----  
2. -----  
3. -----

Auf diese, noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meisten

1. -----  
2. -----  
3. -----

**Feedback**

Wie findest Du folgende Rubriken?  
Wertung von 1 (super) bis 6 (schlecht)

- \_\_\_ Software News
- \_\_\_ Scene
- \_\_\_ Previews/Work in Progress
- \_\_\_ Spieletests
- \_\_\_ Tips & Tricks
- \_\_\_ Players Guide
- \_\_\_ Mega Mail
- \_\_\_ Heftgestaltung

Mega Fun 9/98

**Bitte unbedingt beachten:** pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO  Game Boy  Jaguar  Master System/Game Gear  Mega Drive  Neo Geo  Nintendo 64  Nintendo NES  PlayStation  Saturn  Super Nintendo  Verschiedenes

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

wald, Tel.: 03834/811747, evtl. auch gg. Albert Odyssee (us/SAT) oder Iron Storm (us)

**Verkaufe** Formel 1/97 Nuklear Strike und Timeshock je 60 DM, auch Tausch gegen V-Rally, Need for Speed 3 oder Toca Touring Car Championship Tel.: 06190/3955

**Verkaufe, tausche, kaufe** Spiele und Konsolen für SAT, PSX, N 64, SNES, MD. Suche ganz besonders Importe für Saturn. Bitte alles anbieten! Alle Tausch Variationen sind möglich. Dann ruft bitte ab 16<sup>00</sup> Uhr an. Bis dann, Thomas. Tel./Fax: 05561/982042

**Dringend gesucht:** Sony PSX Konsole mit Spielen. Suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör für N 64, SNES, NES, GB, Sat usw. Suche auch günstige PCCD Games. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/970424

**Kaufe** jegliche defekte PlayStations! Bezahle gut! Ich übernehme auch das Porto. Tel.: 0172/6786454 ab 18 Uhr, Johnny

**Verkaufe:** PlayStation (spielt keine NTSC-Spiele) mit einem Joypad, 4 Spielen (Krazy Ivan, Spot Goes to Hollywood, Command & Conquer Tiberiumkonflikt, Blood Omen) und 15 Demos-CDs. Nur zusammen für 300 DM, ab 20 Uhr, Tel: 0208/602475

**Suche** günstige PlayStation mit Umbau/Chip! Suche die Games: Gran Turismo, F 1 '97, Abe's Odyssee, Final Fantasy VII, Forsaken, One, Einhänder (jp) und alle guten Ballgames! Evtl. auch Tausch (Konsolen) möglich! Verk. PSX-Tasche (neu) für 20 DM.

Tel.: 05205/10438 (ab 17 Uhr)

**Suche** dringend PlayStation mit Spielen, sowie Konsolen und Spiele von folgenden Systemen: Nintendo 64, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy, Saturn, Game Gear, Mega Drive, auch PC Spiele. Auch Sammlungen und Einzelspiele kein Problem. Zahle faire Preise!! Ruft an oder faxt!

Tel/Fax: 05658/924962, fragt nach Sabine

**Verkaufe/tausche** PS und N 64 Spiele. Habe: Fighter's Destiny, DKR, WCW vs. NWO, Gex 3D, Tekken 3, FF 7, GTA, Tenka, Wild Arms, Soul Edge, Theme Hospital, Felony 11-79, Nightmare Creatures, Rapid Racer. Suche alle neuen Spiele. Verkäufe auch Zeitschriften. Anrufen von 18-22 Uhr und am Wochenende ganztags unter: 02551/80842, Benny

**Tausche/verkaufe** Total NBA '97, Jurassic Park, Fighting Force, Herc's Adv., Oddworld. Preise nach Vereinbarung. Suche: NBA Live '98, FIFA '98-WM-Frankr., Deathtrap Dung. Total NBA '98, NBA Pro '98, Men in Black, Worms, Batman + Robin, Bushido Blade, Skull Monkeys, Bitte nur dt. Versionen!

Tel.: 05259/456, Maik, ab ca. 15 Uhr

**Verkaufe** S C 2000 u. Fighting Force für je 40 DM o. zusammen 70 DM. Außerdem: Atari Jaguar mit einem Controller u. den Spielen: Tempest 2000 u. Cybermorph für 100 DM. Spiele

auch einzeln. Einfach anrufen und nach Christian fragen: Tel./Fax: 05302/6493

**Kaufe** Spiele, Konsolen, Zubehör + Neuheiten für PlayStation, Saturn, Nintendo 64 + SNES. Kaufe fast alles, auch ganze Spielesammlungen (auch sehr große). Tausche auch Spiele + Konsolen. Einfach anrufen unter Tel.: 06253/932921, Jochen

**Tausche:** Legacy of Kain, Suikoden, Kings Field. Suche: Rollenspiele und Act/Adv. für PS. Biete außerdem Saturn 50/60 Hz + 2 Spiele zum Tausch (2 Spiele PS) oder Verkauf. Tel.: 03831/494203 nach 18 Uhr

**Verkaufe** oder tausche Tomb Raider II 70 DM, ISS Pro 40 DM, Tekken 30 DM. Suche außerdem das Analogpad mit Feedbackfunktion. Tel.: 08442/8901 (Maximilian)

**Suche** u. verk. PSX-Spiele: Player Manager 35 DM, Disc World I 35 DM, Theme Park 40 DM, Sim City 2000 35 DM. Suche z.B. Abe's Odyssee, Crash 2, Herkules, V-Rally, ISS Pro, Naga-no Winter, Grand Theft Auto usw. Tel.: 05434/7943 von 18 bis 23 Uhr, Reiner. Oder faxt an 05434/7943

**Verk./tausche:** PSX: Tekken, Int. Track & Field à 25 DM; Pandemonium, Crash Bandicoot à 30 DM, Baphomets Fluch, Exhumed à 40 DM, Tomb Raider II, Final Fantasy VII à 50 DM, für GB: Zelda, Track & Field, Wario Land à 25 DM, für Amiga: viele Spiele + Anwender; Frage: Was mache ich mit den 23 Exhumed Tean-Figuren? Tel.: 02232/49430 (Leif)

**Suche** dringend PlayStation. Biete Wayne Gretzky's Hockey, Top Gear Rally und ISS 64. Habe außerdem noch 8 Game Boy Spiele wie NBA Jam, FIFA '96, Worms und so weiter. Bitte meldet Euch unter Tel.: 08171/16314, ab 14 Uhr

**Verkaufe** PlayStation: 1 Pad, Memory Card, 10 Spiele, z.B. Tomb Raider, RRR., NBA '97, Stadt der verlorenen Kinder, Tobal No. 1, usw. Neupreis 1400 DM, Preis VHB, Ruft an unter Tel.: 0571/8664125

**Verkaufe** aktuelle PSX-Spiele in NTSC-Version (us+jp) zu super-günstigen Preisen, z.B. Tenuchu, Parasite Eve, Triple Play 99, R-Types, Xenogears, Enigma, Gex 3D, Tekken 3, Dead or Alive, Need for Speed 3 usw. Tel.: 0172/6108531

**Suche** Sony PlayStation + N 64 mit Spielesammlung. Suche auch Konsolen + Spiele + Neuheiten + Sammlungen für alle Systeme von Sega Nintendo + Sony. Einfach anrufen unter: 06253/932921

**Verk./tausche:** PSX: Tekken, Int. Track & Field à 25 DM; Pandemonium, Crash Bandicoot à 30 DM, Baphomets Fluch, Exhumed à 40 DM, Tomb Raider II, Final Fantasy VII à 50 DM, für GB: Zelda, Track & Field, Wario Land à 25 DM, für Amiga: viele Spiele + Anwender; Frage: Was mache ich mit den 23 Exhumed Tean-Figuren? Tel.: 02232/49430 (Leif)

## Inserentenverzeichnis

ACME.....17	Infogrames.....83
CGD Media.....29	Media Attack.....99
Computec Verlag.....U2, U4, 21, 42, .....67, 75, 93, 101, 113	Media Point.....11
Cyber Games.....23	MLC.....27
Dino Verlag.....81	MVG Verlag.....35
Game it!.....105	Playcom.....33
Gamers Point.....91	RGM.....103
Gameshop Kraschl.....103	Sony.....5
Groß.....19	Theo Kranz Versand.....U3
Hint Shop.....99	WIAL.....25
	Wolf Soft.....21

# Fordern Sie noch heute unsere Mediadaten an:



**COMPUTEC  
VERLAG**

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg  
Telefon Anzeigen: 0911/28 72-140  
Telefax Anzeigen: 0911/28 72-240

Deutschlands großer Fachverlag für  
Computer- und Videospielemagazine

Das lest Ihr in  
der nächsten

# MEGA FUN

**+++ in letzter Sekunde**

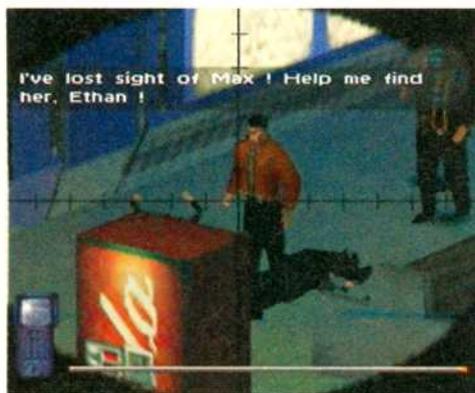
## 64DD-News



Gerüchten zufolge soll F-Zero X das erste Spiel sein, das das Ende des Jahres in Japan erscheinende 64DD unterstützt wird. So soll eine X-Pansion Disk des Spiels gleichzeitig mit dem Gerät auf den Markt kommen, mit dessen Hilfe Ihr sogar neue Strecken und Fahrzeuge selbst für den Racer entwerfen könnt. Um das Peripheriegerät in Betrieb nehmen zu können, müßt Ihr zuvor jedoch eine 4MB RAM-Speichererweiterung am N64 installieren. Dieses soll jedoch dem 64DD beiliegen und nicht zusätzlich gekauft werden müssen. Wann das umstrittene Gerät hierzulande in den Regalen der Kaufhäuser steht, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt.

### Nintendo 64

## Mission: Impossible



Mit Mission: Impossible kommt ein grafisch und spielerisch imposanter Titel auf die Nintendo 64-Jünger zu. In dem strategielastigen Ego-Shooter von Infogrames, in dem auf Gewaltvermeidung statt auf Gewaltverherrlichung gesetzt wird, müßt Ihr als Ethan Hunt Beweise sammeln, die Euch von den schweren Beschuldigungen des US-Geheimdienstes entlasten. Dabei vereinigt das Spiel knackige Rätselkost (Rästelanteil liegt bei etwa 80 %) mit einem tollen Gameplay, wodurch die Filmadaption das Zeug zu einem Mega-Hit hat. Warten wir es ab ...

### Aus aller Welt...

#### Deutschland

Fluid (PS)	07. August
Pet in TV (PS)	07. August
Shadow Gunner (PS)	15. August
Bomberman World (PS)	28. August
Tombi! (PS)	28. August
Constructor (PS)	August
WWF Warzone (N64)	August
Mega Man Battle & Dash (PS)	August
Mission: Impossible (N64)	August
World League Basketball (PS)	August
X-Men Vs. SF II EX Ed. (PS)	August
Viva Soccer (PS)	August

#### Japan

F1 World Grand Prix (N64)	August
ISS Pro '98 (PS)	August

#### USA

F-Zero X (N64)	August
ISS '98 (N64)	August

### 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: Dr. Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Bildredaktion: Karel Stumpf

Redaktion England: Derek dela Fuente

Hotline - Mega Fun: So., den 26. Juli '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 Döllner, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Karel Stumpf, Gunther Hruby, Klaus Lönhoff, Georg Döllner

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: Andreas Klopfer 09 11 / 28 72 -140

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: Namco

Abonnement:  
Die Mega Fun kostet im Abonnement DM 62,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 86,-). Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:

CP Verlag & Agentur GmbH

Leserservice

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Tel.: 09 11 / 53 25 179

Fax: 09 11 / 28 72 -250

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Abonnement Österreich:

Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement ÖS 528,-.

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300

A-5081 Anif

Tel.: (0 62 46) 8 82-0

Fax: (0 62 46) 8 82-2 59

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin. Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 10/98 erscheint am **02. September 1998**



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

# Theo Kranz Versand

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

## PlayStation

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK** .287,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
**NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:**  
SONY PLAYSTATION .287,-  
DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD,  
KABEL UND DEMO-CD  
**SONY PLAYSTATION VALUE PACK** .323,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD,  
MEMORY CARD U. ZWEI CONTROL PAD  
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN .29,95  
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95  
**CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK** 59,95  
**CONTROL PAD VERLÄNGERUNG** .19,95  
(UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)  
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL .84,95  
**X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE** .89,95  
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUS) 29,95  
**LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.)** .119,95



### COLIN McRAE RALLY (PSX) 89,95

- LENKRAD TOP GEAR WHEEL .149,95  
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)  
**JOYSTICK DOMINATOR** .89,95  
**PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)** 79,95  
**PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)** 79,95  
MEMORY CARD 15 BLOCKS .29,95  
**MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.)** 36,95  
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN) 134,95  
MEMORY CARD 120 BLOCKS .69,95  
MEMORY CARD 720 BLOCKS .109,95  
ACTUA TENNIS .89,95  
**ADIDAS POWER SOCCER '98** .89,95  
AERONAUTS (AUG) .89,95  
ALL STAR TENNIS .89,95  
**ALUNDRA** .89,95  
**ARMORED CORE** .89,95  
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95  
**AZURE DREAMS** .89,95  
BABY UNIVERSE .79,95  
**BATMAN UND ROBIN** .84,95  
BLASTO .79,95  
BLOODY ROAR - BEAST .84,95  
**BOMBERMAN WORLD** .79,95  
**BREATH OF FIRE 3** .89,95  
BUBBLE BOBBLE 2 .89,95  
BUST A MOVE 3 .59,95  
**CARDINAL SYN** .79,95  
CART INDY CAR - WORLD SERIES .79,95  
**CIRCUIT BRAKERS** .89,95  
**COLIN McRAE RALLY** .89,95  
COMMAND & CONQUER 2 .89,95  
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95

### Space Beamer

Der Nr. 1 Hit aus den USA  
(Toy of the Year 1997)  
jetzt auch in Deutschland!

Strahlung ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) .59,95  
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) .79,95  
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

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



### GRAN TURISMO (PSX) 89,95

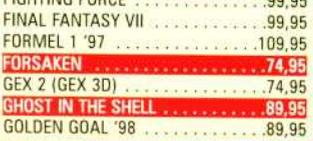
- CONSTRUCTOR (AUG)** .89,95  
COOL BOARDERS 2 .89,95  
CRASH BANDICOOT 2 .89,95  
**CRIME KILLER** .89,95  
CYBALL ZONE .89,95  
**DEAD OR ALIVE** .89,95  
**DEATHTRAP DUNGEON** .89,95  
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95  
DIABLO .89,95  
**DREAMS** .89,95  
EVERYBODY'S GOLF .79,95  
EXTREME SNOWBOARD .89,95



### ALUNDRA (PSX) 89,95



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



### BATMAN & ROBIN (PSX) 84,95



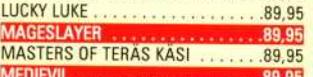
### FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION .89,95



### FIGHTING FORCE .89,95



### FINAL FANTASY VII .89,95



### FORMEL 1 '97 .109,95



### FORSAKEN .74,95



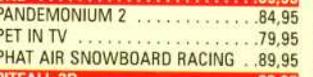
### GEX 2 (GEX 3D) .74,95



### GHOST IN THE SHELL .89,95



### GOLDEN GOAL '98 .89,95



### GRAN TURISMO .89,95



### HEART OF DARKNESS .89,95

- POY POY .89,95  
**PREMIER MANAGER '98** .89,95  
PRO PINBALL - TIMESHOCK .79,95  
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) .79,95  
**RASCAL** .89,95

- RIVEN - SEQUEL TO MYST .114,95  
**ROAD RASH 3D** .89,95  
SAN FRANCISCO RUSH .89,95



### RASCAL .89,95

- SENTINEL RETURNS (AUG.)** .89,95  
SHADOW GUNNER .84,95  
SNOWRACER '98 .89,95  
**SPAWN** .79,95  
SPICE WORLD .49,95  
**STREETFIGHTER COLLECTION** .84,95  
**SUPERCROSS '98 (J. McGRATH)** .84,95  
SUPER MATCH SOCCER .84,95  
SUPER PANG COLLECTION .89,95  
TEST DRIVE 4 .89,95



### TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95

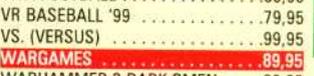


### VIPER (PSX) 89,95

- THEME HOSPITAL** .89,95  
TOCA TOURING CAR CHAMPION. .89,95  
**TOMB RAIDER 2** .89,95  
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 .19,95  
TOMBI .89,95  
**TOMMI MAKINEN RALLY** .89,95  
TOTAL NBA '98 .79,95  
**TREASURES OF THE DEEP** .89,95  
UBIK (AUG) .99,95  
V-BALL .89,95  
V-RALLY .89,95  
**VIGILANTE 8** .89,95  
**VIPER** .89,95  
VIVA FOOTBALL .89,95  
VR BASEBALL '99 .79,95  
VS. (VERSUS) .89,95  
**WARGAMES** .89,95  
WARHAMMER 2-DARK OMEN .89,95  
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .79,95  
**WCW NITRO** .89,95  
**WILD ARMS** .79,95  
WORLD LEAGUE BASKETBALL .89,95  
**WORLD LEAGUE SOCCER '98** .79,95  
WRECKING CREW .99,95  
**WWF WARZONE** .89,95  
XENOGRACY .94,95  
**YOUNGBLOOD** .89,95  
ZERO DEVIDE 2 (AUG) .79,95



### THE SIMS .89,95



### THE SIMS .89,95



### THE SIMS .89,95



### THE SIMS .89,95



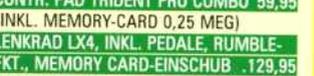
### THE SIMS .89,95



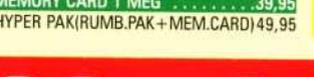
### THE SIMS .89,95



### THE SIMS .89,95



### THE SIMS .89,95



### THE SIMS .89,95

### THE SIMS .89,95

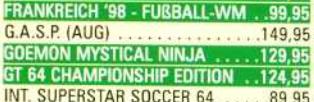
- LN4 TREMOR PAK .29,95  
**ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT)** 129,95  
AERO GAUGE .144,95  
ALL STAR BASEBALL '99 .99,95  
**BANJO UND KAZOOIE** .89,95  
**BIO FREAKS** .129,95

### Lösungsheft DM 24,80

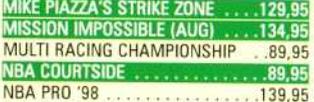


### BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

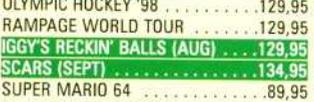
- BOMBER MAN 64 .89,95  
**BUST A MOVE 2** .79,95  
CRUISIN WORLD .89,95  
DIDDY KONG RACING .89,95  
**DUAL HEROES** .129,95  
EXTREME G .119,95  
**F1 WORLD GRAND PRIX (AUG)** .89,95  
FIGHTER'S DESTINY .129,95  
**FORSAKEN** .119,95  
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM .99,95  
G.A.S.P. (AUG) .149,95  
**GOEMON MYSTICAL NINJA** .129,95  
**GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION** .124,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 .89,95  
**LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK)** .89,95  
MARIO KART 64 .89,95  
**MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE** .129,95  
**MISSION IMPOSSIBLE (AUG)** .134,95  
MULTI RACING CHAMPIONSHIP .89,95  
**NBA COURTSIDE** .89,95  
NBA PRO '98 .139,95  
NFL QUARTERBACK CLUB '99(AUG) 99,95  
**NHL BREAKAWAY HOCKEY** .119,95  
OLYMPIC HOCKEY '98 .129,95  
RAMPAGE WORLD TOUR .129,95  
**IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG)** .129,95  
**SCARS (SEPT)** .134,95  
SUPER MARIO 64 .89,95  
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 .24,80  
TETRISPHERE .89,95  
VIRTUAL CHESS 64 .119,95  
**WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98** .129,95  
WCW VS NWO: WORLD TOUR .139,95  
WETRIX .109,95



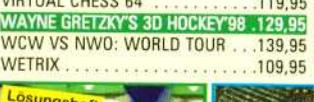
### YOSHI'S STORY (N64) 89,95



### SHINING FORCE 3 (SAT) 89,95



### BURNING RANGERS (SAT) 89,95



### BURNING RANGERS (SAT) 89,95



### BURNING RANGERS (SAT) 89,95

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- SEGA SATURN**  
3 DIRTY DWARVES .39,95  
AMOK .39,95  
BLAM MACHINEHEAD .24,95  
BLAZING DRAGONS .19,95  
BUST A MOVE 3 .39,95  
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT .14,95  
FORMULA KARTS .39,95  
KRAZY IVAN .14,95  
MADDER '97 .14,95  
MASS DESTRUCTION .49,95  
NASCAR '98 .39,95  
NBA LIVE '98 .24,95  
NHL '98 .39,95  
NHL POWERPLAY .24,95  
NIGHTS+3D ANALOG PAD .79,95  
PARODIUS DELUXE .14,95  
REVOLUTION X .9,95  
SHELLSHOCK .24,95  
SOVIET STRIKE .24,95  
STARFIGHTER 3000 .19,95  
THUNDERHAWK 2 .19,95  
TOMB RAIDER .59,95  
TORICO .49,95  
VIRTUAL GOLF .24,95  
VIRTUAL HYDLIDE .24,95  
WORLDWIDE SOCCER '97 .24,95
- NINTENDO 64**  
BUST A MOVE 2 .79,95  
FRANKREICH '98 .99,95  
INT. SUPERSTAR SOC. 64 .89,95  
MULTI RACING CHAMP. .89,95  
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

- SONY PLAYSTATION**  
CASPER .44,95  
MASS DESTRUCTION .49,95  
MOTOR MASH .59,95  
NOTE .59,95  
OLYMPIC GAMES .39,95  
PANZER GENERAL II .44,95  
POWERBOAT RACING .49,95  
X-MEN CHILDREN O. ATOM .69,95
- PLATINUM-EDITION**  
AIR COMBAT .49,95  
ALIEN TRILogy .44,95  
BUST A MOVE 2 .49,95  
COMMAND & CONQUER .44,95  
CRASH BANDICOOT .49,95  
DESTRUCTION DERBY 2 .49,95  
FORMEL 1 '96 (JUNI) .49,95  
INT. SUPERSTAR SOC. PRO .49,95  
MICRO MACHINES V3 .49,95  
PANDEMONIUM .49,95  
PORSCHE CHALLENGE .49,95  
RAYMAN .44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION .49,95  
ROAD RASH .44,95  
SOUL BLADE .49,95  
SOVIET STRIKE .44,95  
TEKKEN 2 .49,95  
THUNDERHAWK 2 .44,95  
TOMB RAIDER .49,95  
TRUE PINBALL .44,95  
WIPEOUT 2097 .49,95  
WORMS .44,95

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!\*



**SOMMERAKTION**  
BEI BESTELLUNGEN BIS 15. AUGUST AB 2 ARTIKEL PORTOFREI!\* (BITTE BEI BESTELLUNG ANGEBEN!)

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ



DIE WELT HAT SICH  
VERÄNDERT.



FORSAKEN™



"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"  
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."  
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT  
FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."  
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM  
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."  
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98  
10/10 FUN GENERATION 5/98  
90% PC GAMES 5/98  
90% MEGA FUN 5/98  
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

