

MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG **11/97 DM 5,90**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Diddy Kong Racing N64

Rares Geheimracer enthüllt

WWF Warzone ps

Exklusiv: Undertaker & Co. catchen in 3D

NHL 98 ps

Electronic Arts' Puckjäger in Höchstform

Extrem schnell, extrem gut

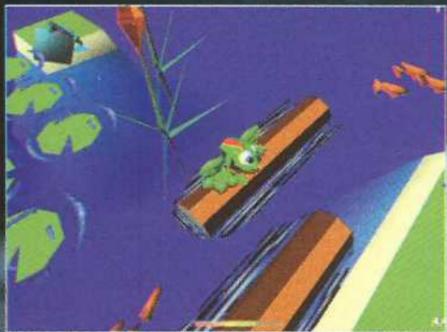
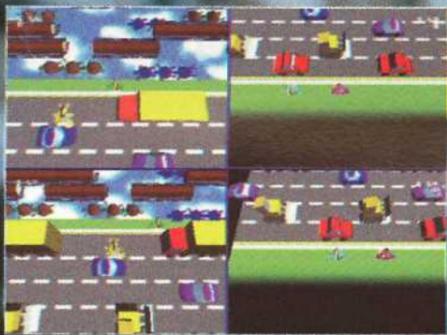
Extrem e G

Acclaims High-Speed-Renner für N64



Tips & Tricks für alle Systeme: Final Fantasy VII, Suikoden, Discworld 2, NHL '97, Oddworld Abe's Oddysee...





PC
CD-ROM



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!

Die Lizenz zum Zeitvertreib: GoldenEye und seine Folgen ...

Wir haben es kommen sehen; bereits nach zwei Wochen Produktionszeit addierten sich die Seitenzahlen an die maximale 100-Seiten-Grenze. „Schuld“ daran sind gleich drei bedeutene Ereignisse: Die Berliner Funkausstellung, die alljährliche ECTS in London sowie last but not least die erste Welle an Herbst-Knallern. Soviele Ereignisse bedürfen natürlich einer genau geplanten Arbeitsteilung: Uwe und Björn sangen „Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin!“, während Ulf und Georg das Londoner Nachtleben unsicher machten. Der Höhepunkt der IFA war eindeutig Rares Überraschungsracer **Diddy Kong Racing**. Um diesen grafisch fulminanten Mario Kart 64-Konkurrent ausgiebig vorstellen zu können, reiste Uwe eigens nach Großostheim zu Nintendo, um in aller Ruhe Probe zu spielen. Auf dem größten Feten-Event abseits der bisher größten und schönsten ECTS hatte das Party-hungrige Duo

in London Gelegenheit, mit dem völlig entspannt wirkenden und unrasierten Smudo von den Fantastischen Vier zu sprechen sowie das Verhalten von reichlich alkoholbenebelten Produkt-Managern (wir wollen keine Namen nennen) zu studieren. Apropos Alkoholhaltige Erfrischungsgetränke, in der Mega Fun-Heimat nahm Franky unterdessen einen Nebenjob als Führer in einer Brauerei an, was des öfteren zu eher ungewollten Bierkonsum führte. Vielleicht ist das der Grund, warum Franks Texte in letzter Zeit einen vorher nie gekannten Humor versprühen. Software gibt es in dieser Ausgabe natürlich auch, und zwar bis zum Abwinken. Im Sportsektor kämpfen gleich zwei Eishockey-Simulationen um den Referenztitel, EAs **NHL '98** gegen Acclains **NHL Breakaway '98**. Wer es lieber prügellastiger mag, den können wir entweder **Last Bronx** (SAT) oder **Street Fighter II EX Plus Alpha** ans Herz legen. Das unüberschaubare Test- und Preview-Feld ist überhaupt



Georg vor der vermeintlichen Statue:
ECTS ab Seite 87

von exzellenter Qualität. Ein Titel stach dennoch heraus: Rares unglaublich gutes Agenten-Drama **GoldenEye 007**. Dieser Ego-Shooter der Sonderklasse gehört mal wieder zu den Titeln, die selbst den hartgesottesten Videospiele-Redakteur ins Schwärmen bringen. Vor allem der packende 4-Spieler-Modus untergrub jegliche Arbeitsmoral. Konsequenz: Für diese Leistung vergaben wir die Traumwertung von ... Ach, lest doch am besten selbst.



Nightmare Creatures Test auf Seite 68

In diesem Sinne:

Viel Spaß beim Schmökern

Euer Mega Fun-Team



GoldenEye 007 Test ab Seite 78



Sega Saturn

JETZT ZUM KNALLERPREIS SATURN-GERÄT ..289,-

INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE

SONDERAKTION: SEGA SATURN-GERÄTE LIEFERN WIR PORTOFREI

MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE	
MEGA SET	333,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE + STORY OF THOR 2	
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
ATLANTIS (NOV)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC (NOV)	89,-
DARK SAVIOR	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FIGHTING FORCE	99,-
FORMULA KARTS	89,-
JURASSIC P.: LOST WORLD (NOV) ...	89,-
LAST BRONX	89,-
MADDEN NFL 98	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MECHWARRIOR 2	94,-
NHL '98 (NOV)	89,-
RESIDENT EVIL	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA TOURING CAR (NOV)	109,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC JAM	89,-
SWAGMAN	79,-
TETRIS PLUS	79,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-
TRASH IT	89,-
WARCRAFT II	89,-
WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	99,-
Z (NOV)	99,-

Bei Sega Artikeln
Ratenzahlung möglich
Fragen Sie nach unseren
Finanzierungsangeboten



FORMEL 1 '97 (PSX)
109,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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

Playstation

SONY PLAYSTATION - NORMAL289,-
LIEFERUNG PLAYSTATION GRUNDGERÄTE
INKL. ORIG. SONY TASCHE
LIMITIERTE AUFLAGE:
SONY PLAYSTATION - SILVER333,-
DT., 2 CONTROLLER + MEMORY CARD
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
CONTROL PAD ORIG.44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIG.59,-
ACTUA GOLF 2



G-POLICE (PSX)
109,-

AGENT ARMSTRONG	84,-
ODDW.: ABE'S ODDYSEE	94,-
BALLBLAZER CHAMPIONS	89,-
BLEIFUSS 2 (FEB98)	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUGRIDERS	84,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUST A MOVE 3	69,-
COMMAND & CONQUER 2 (NOV) ...	99,-
CROC	89,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
FANTASTIC 4	84,-
FIFA SOCCER '98 - WM QUALIF.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1 97	109,-
FROGGER (NOV)	89,-
FORMULA KARTS	99,-
G-POLICE	109,-
HEAVEN'S GATE	89,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JOE BLOW	99,-
JURASSIC P.: LOST WORLD	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK (NOV)	89,-
MEGA MAN 8 (NOV)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONOPOLY	89,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTOR MASH	89,-
MOTO RACER	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 1-5 JE	79,-
NASCAR '98	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NHL 98	89,-



FINAL FANTASY VII (PSX)
109,-

NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (NOV) ..	89,-
NIGHMARE CREATURES	89,-
NOTE	84,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
PARAPPA THE RAPPER	85,-
PGA TOUR '98	84,-
PITFALL 3D	89,-
RAGE RACER	99,-
RAY STORM	79,-
RAY TRACERS	79,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT (NOV) ...	84,-
INKL. DEMO VON RESIDENT EVIL 2	
SOUL BLADE	99,-
STREETFIGHTER EX PLUS A. (NOV)	89,-
SUIKODEN	89,-
SUPER PANG COLLECTION (NOV) ...	94,-
SYNDICATE WARS	89,-
TEKKEN 2	109,-
TETRIS PLUS	79,-
TIGER SHARK	94,-
TIME CRISIS (INKL. GUN) (NOV) ...	159,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
WARCRAFT II	89,-
WCW VS THE WORLD	94,-
WING COMMANDER IV	89,-
WING OVER	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
XEVIOUS 3D	79,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT.VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV- /SCART-KABEL	
LENKRAD MAD CATZ NEW VERS. .149,-	
INCL. RUMBLE FUNCTION	
BLAST CORPS	119,-
BOMBERMAN 64 (NOV)	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	144,-
DIDDY KONG RACING (NOV)	119,-
EXTREME G (NOV)	144,-
F1 POLE POSITION	144,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
LAMBORGHINI 64	149,-
LYLAT WARS (STARF.)+RUMBLE P.139,-	
MADDEN 64	144,-
MARIO KART 64	89,-
MULTI RACING CHAMP.	139,-
NBA HANG TIME (endlich lieferbar) 129,-	
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
TUOK DINOSAUR HUNTER	129,-
WAVERACE 64	89,-
W. GRETZKY'S 3D HOCKEY	129,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION



EXTREME G (N64)
144,-



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Tamagotchi

REXI DT. (HUND)	29,-
POCKET MAX DT. (HUND)	39,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3D LEMMINGS	39,-
ALIEN TRILOGY	59,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
EARTHWORM JIM 2	39,-
FIFA SOCCER 97	49,-
GUN GRIFFON	49,-
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2) 29,-	
MADDEN NFL 97	49,-
NBA ACTION	39,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	89,-
PANZER DRAGON II	69,-
PARODIUS	29,-
PGA TOUR 97	49,-
SOVIET STRIKE	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
THEME PARK	39,-
TOMB RAIDER	69,-
TUNNEL B1	49,-
VIRTUA FIGHTER 2	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	49,-
VIRTUA ON	59,-
WIPEOUT	39,-

SONY PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM ..	49,-
EXHUMED	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. ..	49,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM ..	49,-
NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	69,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
STARWINDER	39,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TEMPEST X3	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	49,-

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl

Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602

news scene work in progress preview

Saturn

Atlantis 33
 Grandia 25
 Shining Force III 8

PlayStation

Auto Destruct 30
 Bloody Roar 9
 C&C Alarmstufe Rot 20
 Crash Bandicoot 2 16
 Explosive Racing 32
 Grand Tourism 19
 MDK 34
 Nascar '98 38
 NHL Powerplay '98 36
 Pax Corpus 9
 Power Slide 38
 Sokaigi 22
 Tennis Arena 23
 Tetris Plus 36
 The Fifth Element 27
 The Granstream Saga 8
 Toca 22
 WWF Warzone 26
 Z 18



Rare macht mobil: Diddy Kong Racing, die neue Konkurrenz zu Mario Kart 64?

Nintendo 64

Diddy Kong Racing 28
 Dynamite Soccer 64 8
 G.A.S.P. 24
 Hybrid Heaven 8
 Scene 10



index

Atlantis 33
 Auto Destruct 30
 Bloody Roar 9
 C&C Alarmstufe Rot 20
 Crash Bandicoot 2 16
 Croc 60
 Diddy Kong Racing 28
 Discworld 2 T&T 14
 Dragon Ball Final Bout 72
 Dynamite Soccer 64 8
 Explosive Racing 32
 Extreme G 80
 Fantastic Four 72
 Final Fantasy VII T&T 4
 G-Police 74
 G.A.S.P. 24
 Goeman 64 84
 GoldenEye 007 78
 Grand Tourism 19
 Grandia 25
 Heaven's Gate 75
 Hercules 69
 Hybrid Heaven 8
 Independence Day T&T 2
 Kurushi 73
 Last Bronx 85
 Machine Hunter 63
 MDK 34
 Mechwarrior 2 T&T 3
 Multi Racing Championship 77
 Nascar '98 38
 NHL '97 T&T 2
 NHL '98 64
 NHL Breakaway '98 62
 NHL Faceoff '97 T&T 3
 NHL Powerplay '98 36
 Nightmare Creatures 68
 Nuclear Strike 66
 Oddworld Abe's Oddysee T&T 12
 Overboard 73
 Pax Corpus 9
 Power Slide 38
 Rosco Mc Queen 76
 Shining Force III 8
 Sokaigi 22
 Street Fighter EX Plus Alpha 70
 Suikoden T&T 2
 Tennis Arena 23
 Tetris Plus 36
 Tetrisphere 83
 The Fifth Element 27
 The Granstream Saga 8
 Tigershark T&T 3
 Toca 22
 VMX Racing 72
 Warhammer T&T 2
 Wing Over 77
 WWF Warzone 26
 Xevious 3D/G+ T&T 2
 Z 18

spieletest

Nintendo 64

Extreme G 80
 Goeman 64 84
 GoldenEye 007 78
 Multi Racing Championship 77
 Tetrisphere 83

PlayStation

Croc 60
 Dragon Ball Final Bout 72

Fantastic Four 72
 G-Police 74
 Heaven's Gate 75
 Hercules 69
 Kurushi 73
 Machine Hunter 63
 NHL '98 64
 NHL Breakaway '98 62
 Nightmare Creatures 68
 Nuclear Strike 66

Saturn

Overboard 73
 Rosco Mc Queen 76
 Street Fighter Ex Plus Alpha 70
 VMX Racing 72
 Wing Over 77
 Last Bronx 85

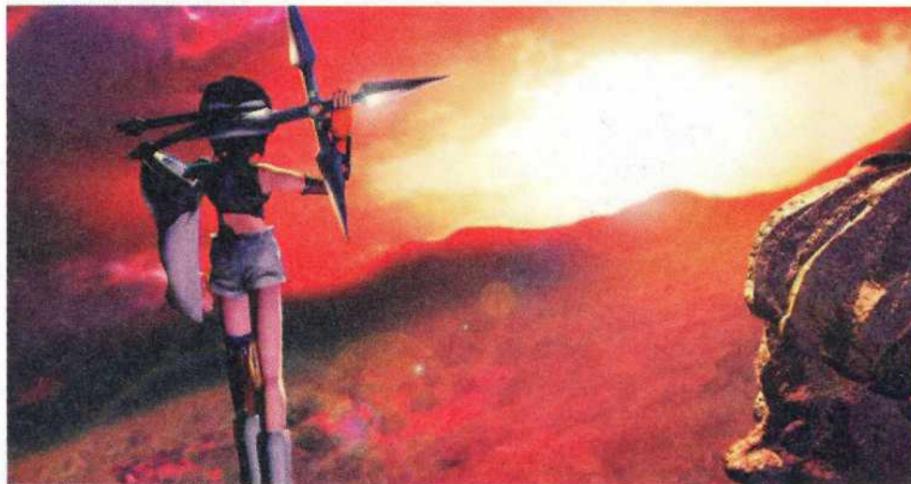
tips & tricks players guide

PlayStation

Discworld 2 14
 Final Fantasy VII 4
 Independence Day 2
 Mechwarrior 2 3
 NHL '97 2
 NHL Face Off '97 3
 Oddworld Abe's Oddysee 12
 Suikoden 2
 Tigershark 3
 Warhammer 2
 Xevious 3D/G+ 2

Saturn

Discworld 2 14



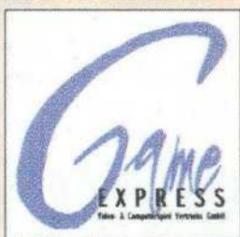
Teil 1 der Komplettlösung zu Final Fantasy VII auf Tips & Tricks Seite 4

editorial special mega mail

Börse 94
 ECTS-Special 87
 Editorial 4

Game Over 98
 Inserentenverzeichnis 96
 Inside 6

Mega Mail 40
 Referenzen 86



Game Express präsentiert:

RESIDENT EVIL Merchandise



Art.-Nr.	Artikel	Preis
90101	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe L	149,- DM
90102	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe XL	149,- DM
90103	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe L	89,- DM
90104	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe XL	89,- DM
90105	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. L	39,- DM
90106	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. XL	39,- DM
90107	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90108	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90109	T-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90110	T-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90111	CAP mit Resident Evil Logo	39,- DM

C & C Merchandise



Art. - Nr.	Artikel	Preis
90001	T-Shirt mit Logo Gr. L	34,90 DM
90002	T-Shirt mit Logo Gr. XL	34,90 DM
90003	Sweatshirt mit Logo Gr. L	69,00 DM
90004	Sweatshirt mit Logo Gr. XL	69,00 DM
90005	Bomberjacke mit Logo Gr. L	129,00 DM
90006	Bomberjacke mit Logo Gr. XL	129,00 DM
90007	Strickmütze mit C&C-Stick	39,90 DM
90008	CAP wie Strickmütze	34,90 DM
90009	Aufnäher	14,90 DM
90010	Rucksack	69,00 DM
90011	Uhr mit Leuchtfunktion	99,00 DM
90012	CD-Holder	24,90 DM
90013	PIN COLLECTION mit 4 Pins	29,90 DM
90014	Mousepad C&C 2	9,90 DM
90019	Mousepad Soviet	9,90 DM
90020	Mousepad Allied	9,90 DM
90021	T-Shirt mit Logo Gr. XXL	34,90 DM

Spiele-Lösungen



29,95 DM

Das gab es so noch nie!

176 deutsche Komplettlösungen von "Afterlife" über "MDK" bis zu "Zork Nemesis". Außerdem ca. 350 Cheats für beliebte Spiele der letzten 3-4 Jahre. Alle Lösungen sind ganz oder teilweise ausdrückbar, Suche nach Titel oder im aktuellen Text möglich. Diese CD ist ein absolutes Muss für jeden Spielefan!

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei

**Game Express
Merchandise & More
Theodorstr. 42-54
22761 Hamburg
Tel. 040/57193333
Fax 040/57193335**

Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer zzgl Verpackungs- und Versandkosten.
Bei einem Bestellwert über 250,- DM erfolgt die Lieferung frei Haus.
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.
Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM Textilien auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen.
Versand nur in Deutschland.

Nintendo 64 Sportspiel

Dynamite Soccer 64



Daß bei dieser Fußballsimulation Realismus ganz groß geschrieben wird, zeigt sich nicht nur an der umfangreichen Auswahl an Spielvarianten, die das ganze Spektrum vom Training über Freundschaftsspiele bis zum Ligamodus abdecken, sondern vor allem an den vielfältigen Ball-Techniken der Spieler. Jeder Knopf auf dem Joypad ist mit einer Funktion belegt. In Kombination mit dem 3D-Stick ergeben sich daraus raffinierte Schuß- und Paßmöglichkeiten. Neuartig ist die Art der Darstellung: Zusätzlich zur gewohnten Perspektive, die das Spielfeld von der Seite zeigt, steht auch eine Frontansicht zur Wahl. Mannschafts- und Spielernamen, in der japanischen Version sind es die J-League Teams der aktuellen Saison, dürfen beliebig verändert werden.



PlayStation Action Adventure

The Granstream Saga

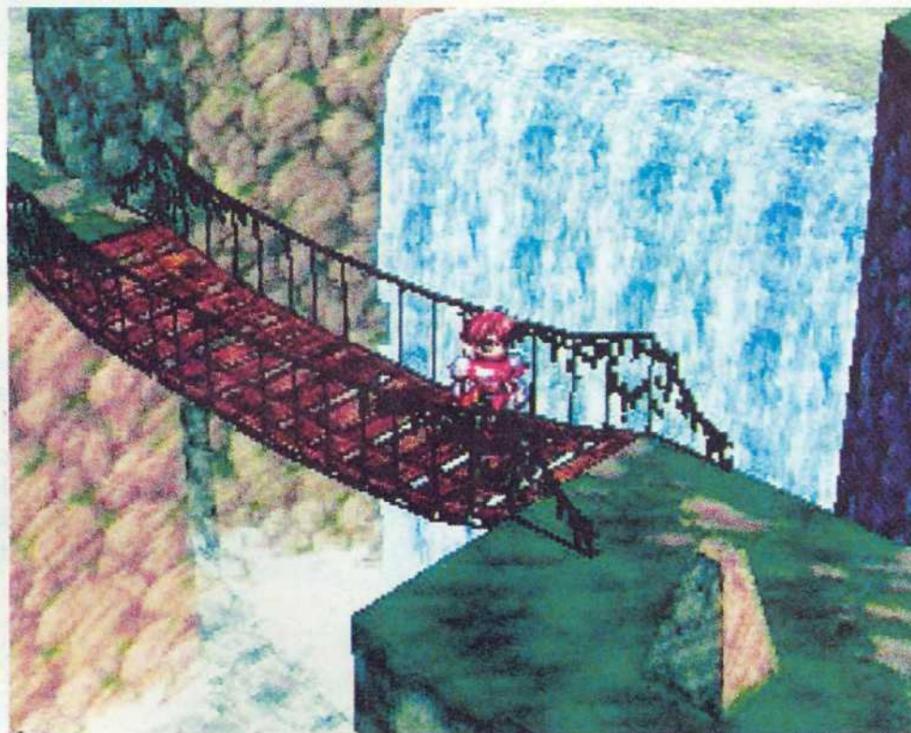
Sony's Action RPG entführt Euch in ein phantastisches Land, das umgeben von Wolken irgendwo hoch in den Lüften schwebt. Dort nehmt Ihr an der Seite von Ryun den Kampf gegen die Armeen der Finsternis auf, deren Ziel es ist, diese friedliche Welt zu zerstören. Etwa 60 verschiedene Gegner, darunter feuerspeiende Drachen, gigantische Golems und mächtige Zauberer, die zahlreiche Nahkampftechniken und imposante Zaubersprüche beherrschen, stellen sich dem Helden entgegen. Die Kämpfe werden nicht rundenweise, sondern im Beat'em Up Stil in spannenden Echtzeit-Duellen ausgetragen. Adventuresequenzen und Fights wurden komplett in 3D-Polygongrafiken erstellt, in den Zwischensequenzen wird die Story mit professionell gezeichneten Animes weitergesponnen.



Saturn RPG

Shining Force III

Fast genau vier Jahre mußten sich Fans der Shining Force Reihe gedulden, nun ist es endlich soweit: Sega präsentiert den dritten Teil des Strategie-Rollenspiel Epos'



Eine tiefe Schlucht trennt die verfeindeten Völker von Aspenia und Destonia

Das Warten dürfte sich gelohnt haben, denn SF III scheint nicht nur sehr umfangreich zu werden, auch die Grafiken sehen sehr vielversprechend aus. Im Mittelpunkt der Handlung, die als Trilogie angelegt ist, steht der Konflikt zwischen den verfeindeten Völkern von Aspenia und Destonia. Die erste Episode, in der Ihr den Helden von Aspenia zur Seite steht, wird im Dezember in Ja-

pan erscheinen. Die beiden nachfolgenden Teile dann jeweils im Frühjahr und Sommer '98. Interessant ist dabei, daß Eure Aktionen in der ersten Episode direkten Einfluß auf das Geschehen in den beiden folgenden haben. Neben ausgiebigen Kampfsequenzen kommen bei SF III auch Rollenspielelemente nicht zu kurz. Ihr dürft eine weitläufige Spielwelt erforschen, in der Ihr auf zahl-



In Städten dürft Ihr auf Beistand im Kampf gegen Eure Feinde hoffen



Spannende Zweikämpfe sind ein zentrales Element im Spiel

reiche unterschiedliche Zivilisationen trifft, die Euch im Gefecht unterstützen können. Die Erkundungssequenzen sind ebenso wie die Kämpfe komplett im 3D-Polygon-Look gehalten. Tolle grafische Effekte, beispielsweise beim Vollführen von Zaubersprüchen, und realistische Texturen, etwa für die Darstellung von Flüssen, oder Feuer ermöglichen die Verwendung des sogenannten DSP Chips. Stimmungsvolle Zwischensequenzen tragen zur dichten Atmosphäre des Spiels bei.

Hersteller: Sega Erscheint: Dezember (Japan) Genre: Strategie/Rollenspiel Umsetzungen geplant: k.A.

Nintendo 64 RPG/Shoot'em Up

Hybrid Heaven

Freunde von herzhaften Rollenspielen und Action-Freaks aufgepaßt, denn Konami werkelt an einem wirklich interessanten Game, das beide Fangemeinden ansprechen soll. Als Einzelkämpfer müßt Ihr in einer alienverseuchten Landschaft nicht nur um Euer Leben kämpfen, sondern auch Aufträge erfüllen und massenweise Rätsel lösen. Im actiongeladenen Kampf gegen die aggressive Brut könnt Ihr sowohl auf schlagkräftige Waffen zurückgreifen als auch mit magischen Kräften den Biestern zu Leibe rücken. Bei Eurer

Reise trifft Ihr auf eine ganze Palette an interessanten Charakteren, die Euch mit der richtigen Überredungskunst tatkräftig zur Seite stehen. Grafisch gesehen wird die gesamte Power des N64 in Aktion sein, denn hochwertige Animationen der detaillierten Polygonfiguren und eine umfangreich gestaltete Landschaft erfordern nun mal hohe Rechenpower. Das gesamte Game soll in eine sehr umfangreiche und interessante Hintergrundstory eingebettet sein, die einige Überraschungen bereithalten wird.



Unser cooler Held mit Automatik-Pistole und Muscle-Shirt wird sich mit vielen Gefahren und Rätseln herumschlagen müssen

PlayStation Beat 'em Up

Bloody Roar - Hyper Beasts Duell



Bloody Roar wird über Virgin mit dem schlichten Titel **Beast** vertrieben und bietet ein explosives Arcade-Gameplay mit coolen Transformationen

Kaum steht der Arcade-Automat in den Spielhallen, werkelt man bei Hudson Soft schon eifrig an der Konsolen-Umsetzung für Sonys PlayStation. Das Besondere an diesem Prügelspiel ist die Fähigkeit der acht Charaktere, in bestimmten Situationen ihr menschliches Aussehen zu ändern und sich in Tiere zu verwandeln. In der neuen Gestalt besitzen die Fighter nicht nur die doppelte Kampfstärke, auch ihre Sprungkraft erhöht sich merklich,

außerdem verfügen sie über zusätzliche Moves. Die unkomplizierte Steuerung erlaubt auch ohne stundenlange Trainings-Sessions die Anwendung eindrucksvoller Angriffstechniken. Zusätzlich zu den Spielmodi der Automatenversion sind einige original PlayStation-Varianten in Vorbereitung.

Hersteller: **Hudson Soft** Erscheint: **Herbst** Genre: **Beat 'em Up** Umsetzungen geplant: **k.A.**

PlayStation Beat 'em Up

Pax Corpus

Pax Corpus ist ein Action-Adventure á la Tomb Raider. Es spielt in der Welt Oz-Nama, in der die Männer von den Frauen verklärt worden sind. Kahlee, eine Agentin, wurde von Rebellen angeheuert, das mysteriöse Pax Corpus-Projekt der übermächtigen Alcyon Corporation auszuspiionieren und zu zerstören. Deswegen Forscher wollen wieder einmal das ewige Leben entdecken. Um eines der zwei möglichen Finishes zu erreichen, hangelt sich Kahlee akro-

batisch durch die 3D-Welt und löst verschiedene Rätsel. Sie befreit die Opfer der unbarmherzigen Experimente und ballert sich nicht zuletzt einen Weg durch die Reihen derer, die sie bei ihrer Suche aufhalten wollen. Die sieben verschiedenen Waffen müssen sich dabei gegen fünf Bosse bewähren.

Hersteller: **Cryo** Erscheint: **k.A.** Genre: **Action-Adventure** Umsetzungen geplant: **keine**



Neben den üblichen Ballereien muß Kahlee Rätsel lösen und an vielen Stellen ihr akrobatisches Geschick einsetzen



Gefahren drohen von überall: Kahlee kann nur knapp diesem Geschoß aus Lava entgehen

MAGIC

ENTERTAINMENT

COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

Bestelltelefon: (0 60 31) 77 18 66, 77 18 67

Mo-Fr: 9.00 bis 19.00, Sa: 10.00 bis 16.00

Fax: (0 60 31) 55 20

Kaiserstraße 65
61169 Friedberg

Abholung in der Versandzentrale möglich!

SONY PLAYSTATION		SONY PLAYSTATION		SONDERANGEBOTE!!	
Playstation Konsole PAL	DV 289,00	John Madden NFL '98	DA* 84,95	Alien Trilogy	DV 44,95
Playstation Konsole „SILVER“	DV 319,00	Kick Off '97	DA* 89,95	Alone in the Dark 2	DA 59,95
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00	Kurushi	DA* 79,95	Battle Arena Toshinden	DV 44,95
PSX Umbau	DV 70,00	Legacy of Kain	DV 84,95	Bust a Move 2: The Arcade	DA 44,95
PSX Analog Controller	DV 54,95	Machine Hunter	DA 87,95	Casper	DV 44,95
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95	Magic the Gathering	DV* 84,95	Chessmaster 3-D	DA 44,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95	Manic Karts	DA* 84,95	Contra (Probotector)	DA 69,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95	Mass Destruction	DA* 84,95	Destruction Derby 1	DA 44,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95	MDK	DV* 89,95	Disruptor	DV 59,95
PSX Game Buster	DV 79,95	MegaMan 8	DV* 94,95	Fade to Black	DA 44,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95	MegaMan Battle & Chase	DV* 94,95	FIFA Soccer '96	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95	Micro Machines V.3	DA 94,95	Iron Man / XO	DA 44,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95	Midnight Run	DA* 94,95	Iron & Blood	DA 44,95
PSX Lasergun	DV 99,95	Monster Trucks	DA* 84,95	Int.Sp.star SoccerDeluxe	DA 69,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95	Monopoly	DV* 84,95	Lost Vikings 2	DV 69,95
PSX Link Kabel	DA 24,95	Moto Racer	DV* 84,95	PGA Tour Golf '96	DA 44,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	DA 139,95	Motor Mash	DV* 84,95	Rayman	DA 44,95
PSX Mem. Card 1 Meg	DA 29,95	Nascar Racing '98	DV* 81,95	Revolution X	DA 29,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 79,95	Namco Museum Vol. 5	DA* 79,95	Ridge Racer	DV 44,95
PSX Mem. Card 48 Meg	DV 99,95	NBA Hangtime	DA* 94,95	Road Rash	DA 44,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95	NBA '98	DV* 84,95	Shellshock	DV 61,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95	Need IV Speed 2	DA 84,95	Suikoden	DA 79,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95	Nightmare Creatures	DA* 84,95	Supersonic Racers	DA 44,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95	NFL Quarterback Club '98	DA* 84,95	Tekken 1	DV 44,95
PSX NaGoon Pad Sony	DV 79,95	NHL '98	DV* 84,95	The Incredible Hulk	DA 49,95
PSX Predator Gun	DA 59,95	NHL Breakaway '98	DA* 84,95	True Pinball	DA 44,95
PSX PC Link	DA 79,95	NHL Open Ice	DA* 94,95	Virtual Golf	DV 44,95
PSX RGB Kabel	DV 24,95	NHL Powerplay Hockey '98	DA* 84,95	WipOut	DV 44,95
PSX Spec.ASCIIIPad Sony	DV 59,95	Nuclear Strike	DV* 84,95	Worms	DV 44,95
PSX VRF-1 Lenkrad	DV 139,95			WWF Wrestlingmania	DA 44,95

SONY PLAYSTATION GAMES

Actua Golf 2	DA 89,95
Adidas Power Soccer '97	DA 94,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
Ace Combat 2	DA* 84,95
Arc of Time	DV* 84,95
Auto Destruct	DV* 84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	DV* 84,95
Baphomets Fluch 2	DV* 84,95
BAT 3	DA* 84,95
Batman & Robin	DA* 84,95
Battle Arena Toshinden 3	DA* 84,95
Beast Wars	DA* 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Bleifuß 2	DV* 79,95
Broken Helix	DA* 94,95
Bug Riders	DA* 77,95
Bust-A-Move 3	DA* 64,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bushido Blade	JP 139,95
Colony Wars	DV* 84,95
Command & Conquer	DV 99,95

Command & Conquer 2

ca. November	DV* 99,95
Constructor	DV* 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95

Crash Bandicoot 2

ca. Dezember	DV* 84,95
Croc	DV* 84,95
Curier Crisis	DA* 84,95
Dreams	DV* 89,95
Discworld 2	DV* 84,95
Exhumed	DV 84,95
Fantastic Four	DA* 84,95
Final Fantasy 7	US 149,95

Final Fantasy 7

ca. November	DV* 99,95
Fighting Force	DV* 94,95
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	DV* 84,95
Flottenmanöver	DV* 84,95

Formel 1 '97

ca. November	DV 99,95
Formular Karts	DA* 94,95
Frogger	DV* 84,95
Gex 2	DA* 84,95
G-Police	DA* 99,95
Grand Theft Auto	DA* 84,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hercules	DV* 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Jack Nicklaus	DV* 84,95
Joe Slam	DA* 94,95

Versandbedingungen:

Nachnahme DM 10,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Eurocheck bis DM 400,- Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,- (nur Software). Keine Auslandslieferungen! Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache. Versionen: DV=komplett deutsch; DA=deutsche Anleitung; EV=englische Version; US=amerikanische Version; JP=japanische Version. Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!! Es gelten unsere AGB. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Ladenverkauf: Ladenpreise variieren!

Magic Entertainment • 47198 Duisburg-Homburg
Moerserstr. 42 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

In Duisburg bieten wir Ihnen auf über 300 qm geballte Multimedia-Power: Videospiele, Computerspiele, Edutainment, Zeitschriften, Videofilme... und demnächst auch Musik-CDs und DVDs.

Magic Entertainment • 46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstraße 255 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

Der Hammer von Sony: Playstation Konsole „SILVER“ inklusive 2 Control-Pads und 1 Memory Card für nur DM 319,- (lieferbar ab Oktober)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!! Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis.

*:Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!

Der Countdown läuft ...

Die neuesten Gerüchte um den Saturn 2

Obwohl von Sega noch keine offizielle Mitteilung kam, ist es mittlerweile ein offenes Geheimnis, daß der Branchenol- die schon seit geraumer Zeit an einem Saturn-Nachfolger werkelt, der hartnäckigen Gerüchten zufolge bereits näch- stes Jahr auch hierzulande erhältlich sein soll. Da derzeit sehr viele vage Informationen um diese ominöse Maschine kursieren, ist es an der Zeit, die neuesten Facts zusammenzutragen. Fangen wir mit dem wohl größten Geheimnis an, der Hardware. Direkt nach Tokyo Game Show berichtete die japanische Presse erneut von einem **Sega/Microsoft-Deal**. Ziel dieser Kooperation ist die Erstellung eines **modifizierten Microsoft Arcade Operating System** zum simplen Kon- vertieren von PC- und Arcade-Spielen auf den Saturn 2. Dieses Feature stellt, nach den schlechten Erfahrungen mit der schwierigen Programmierbarkeit des Saturns, einen besonders wichtigen Punkt dar. Im Oktober soll Sega zu diesem

Thema eine offizielle Ankündigung machen. Die meisten (zweifelhaften) Gerüchte kursieren über die Leistungsstärke des Saturn-Nachfolgers. Manche sprechen von der Möglichkeit, sechs Millionen Polygone gleichzeitig darstellen zu können, womit die Hardware in etwa vier- mal so leistungsfähig wäre wie das Sega **Arcade-Platine Model 3**. Im Hinblick auf

SEGA

die anvisierte schnelle Konvertierbarkeit von Segas Arcade-Knallern vom Schlage Virtua Fighter 3 dürfte das neue Flaggschiff auf jeden Fall mindestens so leistungsfähig wie die besagte High Tech Arcade-Platine Model 3 sein, wir sprechen also von **1,5 Millionen Polygonen** gleichzeitig on Screen - auch nicht schlecht. Wie schon beim Saturn dürfte Hitachi auch beim Nachfolger die CPU beisteuern. Es handelt sich dabei um den leistungsstarken **SH-4 Chip**, dessen Leistungsstärke allerdings nicht konkret bekannt ist. Überraschenderweise gab es bei der Wahl des 3D-Grafikchips einen Wechsel. Statt der im PC-Bereich immer populärer werdenden 3Dfx-3D Karte entschied sich Sega Gerüchten zu- folge doch für das Mac-Pendant **Power VR**. Hintergrund: Sega befürchtete, daß durch das **3Dfx-Verfahren** die Spiele eine zu starke PC-Optik hätten, was der Model 3-Hardware nicht entgegen käme. Die Wahl von Power VR wurde in Fachkreisen allerdings nicht begrüßt, da viele Porgrammierer nicht so gerne mit diesem 3D-Chip arbeiten. Noch so gut wie gar nichts ist über den **Controller** bekannt. Insider wissen von derzeit drei entwickelten Joypad-Modellen, die sich im letzten Stadium der Testphase befinden. Mit Sicherheit wird Sega dem aktuellen Trend folgen, und den Controller mit einem Extra-Analog-Stick ausstatten. Wesentlich mehr Infos gibt es von der Softwarefront. Als sehr wahrscheinliche Kandidaten gelten **Virtua Fighter 3** mit einigen Extra-Features (neue Spielmodi & Secret Character), der High Tech-Flitzer **Scud Race**, sowie die Edel- Dribbelelei **Virtua Striker 2**. Geplant ist ferner eine typisch japanische Base- ball-Simulation mit Knuddel-Charak- teren. Ein weiterer möglicher Software- Aspirant ist das Light Gun-Spektakel **The Lost World: Jurassic Park 2**. Von der Third Party-Seite sind derzeit nur zwei Titel von **Core** bekannt, die als einzige Firma außerhalb Japans ein ei- genes Entwicklungssystem besitzt. Zum einen ist ein niedliches Geschick- lichkeitsspiel geplant, zum anderen ein noch unbekannter Action-Titel. Hier gelten ein **neues Abenteuer mit Lara Croft** oder ein **Thunderhawk**-Verschnitt als Favoriten. Und wieviel soll dieses Powerhorse kosten? Die bisher ge- nannte Zahl von 200 Dollar mag angesichts der unglaublichen Specs zwar unvorstellbar klingen, aus Erfahrungen weiß die Videospiele-Industrie jedoch, daß der VK unterhalb der magischen **500 DM**-Grenze liegen muß. Dieser sensationell günstige Preis soll über die Masse erzielt werden, weshalb ein weltweit gleichzeitiger Release geplant ist. Der anvisierte Zeitpunkt liegt **zwischen Frühling und Herbst '98**. Genaueres wird man erst im Frühjahr erfahren, denn aus Rücksicht auf das japanische Weihnachtsgeschäft möchte Sega Japan die zahlreichen Saturn-User nicht verunsichern. Eine Frage bleibt zu guter Letzt noch ungeklärt: Wie heißt der Saturn-Nachfolger eigentlich? Neben **Black Belt**, **Dural** oder neuerdings auch **Dragon** gehören noch sieben weitere mögliche Namen zu dem Favoritenkreis.



Viel Spaß beim Zocken!

Gewinner des M.C.Game-Gewinnspiels aus MF 8/97

Den ersten Preis, nämlich eine Play- Station-Konsole mit den zwei Spie- len 2V-Rally, Fifa '97 erhält: Hen- drick Sachse aus 73630 Grunbach. Den 2. bis 4. Preis, eine Konsole: Je eine PlayStation-Konsole geht an Rene Severin aus 59073 Hamm und Pinte Dan- Viorel aus 22047 Ham- burg. Eine Nintendo-Konsole erhält Stefan Volk aus 55118 Mainz. Den 5. bis 10. Preis, eine CD-Rom bzw. ein Modul: Ein V-Rally geht an Frank Klepzig aus 34125 Kassel. Ein Jet Rider (PS) erhält Franco Grams aus 59199 Bönen. Ein Agent Arm- strong (PS) geht an Peter Tessarek aus 28239 Bremen. Ein Micro- machines V3 (PS) erhält Christian Gortzki aus 71735 Hochdorf. Je ein Mario Kart 64 (N64) hat David Peu- kert aus 41466 Neuss und Christo- pher Schulz aus 50996 Köln gewon- nen.

Die Sprengmeister bomben

Bomberman für alle!

Während die Chancen für ein Weih- nachts-Release von **Bomberman 64** nach wie vor gut stehen, wurden auf der Tokyo Game Show zwei brand- neue Versionen für den Saturn und die PlayStation präsentiert. **Saturn Bomberman 2** erinnert durch die komplette Polygon-Grafik recht stark an die N64-Version. Beim ersten De- mo konnte man ein Spielfeld er- blicken, das aus einem Hügel mit zwei Gesichtern besteht. Oben abge- setzte Bomben rollten somit den Hang herunter, ehe sie explodierten. Nicht ganz so beeindruckend sah der **PlayStation-Bomberman** aus, der sich vom Gameplay mehr an das ur- sprüngliche Spielprinzip anlehnte. Als einzige Änderung gegenüber den Super Nintendo-Varianten wurde ei- ne neue 3/4-Perspektive eingesetzt. Wann die Sprengmeister auch hier- zulande zum Einsatz kommen, steht allerdings noch in den Sternen.

Street Fighter-Neuheiten

The Neverending Story

Capcom versteht es bekanntlich wie kaum ein anderes Softwarehaus, aus einem einzigen Spiel gleich dutzende zu kreieren. Ihre neuesten SF II-Kreationen haben die Jungs sich diesmal von Sega abgeguckt. In japanischen Spielhallen können jüngere Semester sich seit kurzem am **Street Fighter Kids** aus-



toben. Wie beim Sega-Pendant wurde der Klopfer mit der traditionellen Bitmap-Grafik mächtig auf knuddelig getrimmt, was bisweilen ziemlich komisch aussieht. Am bewährten Gameplay hat sich bis auf ein vereinfachtes Special Move-System kaum etwas verändert. Eine weitaus interessantere Nachricht gibt es für die Saturn-Besitzer. Dank dem demnächst separat erhältlichen 4 MB RAM-Modul wird das arbeitsspeicherhungrige **Street Fighter III** auf den 32-Bitter möglich sein. Weitere Capcom-Klopfer, die dieses Hardware-Tuning unterstützen, sind **Marvel Super Heroes** sowie **Street Fighter Vs X-Men**.

Wer bietet mehr?

Virgin Int. steht zum Verkauf

Gleich drei Parteien streiten sich um die Übernahme von Virgin Interactive: Electronic Arts und GT Interactive, Sega und Spectrum Holobyte sowie Virgin-Begründer Richard Branson selber, der diese Abteilung vor einigen Jahren verkauft hatte. Hintergrund sind die herben Verluste, die Virgin Int. in den USA hinnehmen mußte. Der Konzern, der von der mittlerweile Pleite gegangenen Firma Viacom für 250 Millionen Dollar gekauft wurde, stellt schon alleine wegen den Echtzeit-Profis von Westwood Studio (Command & Conquer) ein begehrtes Kaufobjekt dar. Als Favorit wird EA gehandelt, der wegen dem gut ausgebauten Vertriebsnetz von Virgin in Europa ein besonders starkes Interesse hat.

Die spinnen, die ...

Virtuelles Aquarium

Ziemlich schräg: In Japan könnt Ihr von NEC eine Laserdisc/High Resolution TV-Kombination namens Fish Club für schlappe 30000 DM erwerben. Als Gegenleistung können sich die geschlauchten Nippon-Geschäftsmänner dann abends vor ihrem sündhaft teuren, aber täuschend echten virtuellen Aquarium entspannen. So sind sie halt, die Japaner ...

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Resident Evil 2 (PlayStation)
2. Zelda 64 (Nintendo 64)
3. House of the Death (Saturn)

Nintendo 64 - NTSC

Nintendo 64 (US) 220Volt ...	444,00 DM
Nintendo Vibration Pak	44,00 DM
N64 Starfox Adaptor V2.0..	44,00 DM
Nintendo 64 Adaptor V1.3..	33,00 DM
Memory Card N64 4 FACH	33,00 DM
Mad Catz Wheel.....	144,00 DM
Joypad mit Extrafunktionen.	44,00 DM
Joypad Verlängerung.....	15,00 DM
Hexen 64 (US).....	166,00 DM
Wargods (US).....	166,00 DM
Multi Racing (US).....	166,00 DM
Dynamite Soccer (JP).....	166,00 DM
Doraemon (JP).....	166,00 DM
Star Fox u Rumble Pak (US)	166,00 DM
Cruisn Usa (US).....	166,00 DM
Human Grand Prix (JP).....	144,00 DM
Power League Soccer (JP)	166,00 DM

New!! Mace - The Dark Age * F1 Pool Position *

Golden Eye (US) 166,00

Tetrisphere (US)	166,00 DM
Bomberman (JP)	177,00 DM
Mystical Ninja (JP)	177,00 DM
Mario 64 Vibration Version (JP)	144,00 DM
Wave Race Vibration Version (JP)	144,00 DM

N64

Go Go Troublemaker (Jp)	133,00 DM
W Project 2 + Memo (Jp)	88,00 DM
Dark Rift (US)	144,00 DM



Sonderangebote

Order Hotline : 02352/530034
Order Hotline : 06222/53285

Öffnungszeiten Mo - Fr: 10.30 - 18.30

Besuchen Sie unsere Website

<http://Members.aol.com/fusionweb>

Blast Corps.....	111,00 DM
Wayne Gretzky.....	133,00 DM
Nba Hangtime.....	133,00 DM
Multi Racing.....	133,00 DM

Neuheiten - Us, Japan, Europa im Oktober
Mischief Maker FT-Pool Position
Extreme G Mace The Dark Age
Mission Impossible Top Gear Rally
Clayfighter
Lamborghini 64 CALL NOW!

New!! Lytat Wars - 133,00 DM

PSX Final Fantasy 7 (US) - 133,00 DM
PSX Resident Evil D.C. (US) - Call!

ACHTUNG HÄNDLER

Durch Eigenproduktion in China bieten wir ab September 97 TOP PREISE !!!
Von Lightguns über Memory Cards und diversen Kabeln bieten wir alles was in Ihrem Laden nicht fehlen darf!
Auch Großhändler willkommen. Faxt jetzt und profitiert vom Einführungsrabatt in den ersten Tagen.

Händlerfax: 02352-530008

24 Std Bestell Fax : 06222/59601

Psx Boot Chip

15,00 DM
12,50 DM ab 5 Stück
10,00 DM ab 10 Stück

Psx Rgb Kabel

Rgb Kabel - 18,90 DM
Link Kabel - 18,90 DM

Druckfehler, Irrtümer, Preiskorrekturen vorbehalten * Keine Haftung für Kompatibilität * Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 35 DM Bearbeitungsgebühr * Importprodukte sind kursabhängig * Angebote gelten solange Vorrat reicht * Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen * Mario is a trademark of Nintendo

Tokyo Game Show

CD-ROM-Perlen aus Fernost

Anfang September lockte die alljährliche Tokyo Game Show erneut zahlreiche Besucher auf das Makuhari Messengelände. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um eine reine Software-Show ohne jegliche Hardware-Präsentation (kein Neo Geo 64) oder plötzlich angekündigte Preissenkungen. Den Kids, die ab dem zweiten Tag das Messengelände beinahe zum Platzen brachten (52834 Besucher), war das egal, denn die präsentierten Neuheiten entschädigten für das stundenlange Schlangestehen. Fangen wir erst einmal mit dem Saturn an. Entertainment Software Publishing zeigten eine fast fertige Version des mit Spannung erwarteten Mammut-RPG **Grandia**. Auch eine Lunar-Fortsetzung ist für den 32-Bitter derzeit in der Mache. Ebenfalls ihre Roboter-Schlacht wird mit **Gun Griffon 2** fortgeführt. Von der Fachpresse mit Lob überschüttet wurde Tecmos Arcade-Klopper **Dead or Alive**, der durch die lupenreine HiRes-Optik und flüssige 60 fps sehr beeindruckend aussieht. Möglicher Erscheinungstermin: Weihnachten. Auch von SNK wird Segas Flaggschiff verwöhnt. Bei **Samurai Spirit** (auch für die PlayStation geplant) werden erstmals RPG-Wege beschriftet. Für Überraschung sorgte außerdem die Ankündigung, daß am Sequel des Gruseladventures D derzeit hart gearbeitet wird. Kommen wir zum Nintendo 64: Hier hatte Konami einige Hochkaräter in der Pipeline. Mit **N64 NBA** (Arbeitstitel) kommen N64-User demnächst in den Genuß einer ausgereiften Basketball-Simulation mit ähnlichen Tugenden wie In the Zone 2. **Real**



Dead or Alive



N64 NBA

World Soccer soll des weiteren an den Erfolg an Int. Superstar Soccer 64 nahtlos anknüpfen. Die Nippon-Schmiede Atlus bleibt dem Sport-Genre treu und schickt mit **Snobo Kids** N64-Anhänger auf virtuelle Snowboard-Pisten, unterstützt vom Rumble Pak. SNKs Art of Fighting-Serie wurde von Culture Brain, bekannt durch eher schlechte Klopper wie Ultimate Warrior, lizenziert und erlebt mit **Art of Fighting Twin** eine Neuauflage in 3D. Der Silberling bietet zwei Spielmodi: die normale Variante sowie den verrückten Big Head-Modus mit aufpickbaren Power Ups. Bleiben wir beim Genre: Imagineers Prügler **Fighting Cup** soll nach Augenzeugen das erste richtig gute Polygon-Beat 'em Up für Nintendos Flaggschiff werden. Die Knochenbrecherei bietet neben der schönen Optik ein geradezu revolutionäres Punkte-System. Der dritte im Bunde darf natürlich auch nicht fehlen. Um die PlayStation kümmert sich Square Soft bekanntlich äußerst fürsorglich. Neben dem herausragenden **Parasite Eve** zeigte die Nobelschmiede erstmals ihren neuen Hammer **Sokaigi**. Es handelt sich um ein aufwendiges 3D Action-Adventure, das vom Aufsehen her stark an Bushido Blade erinnert. Last but not least dürfte für Westeuropäer noch **Option Tuning Car Battle** interessant sein, welches im Spielverlauf Erinnerungen an das actionreiche Tokyo Highway Battle weckt.

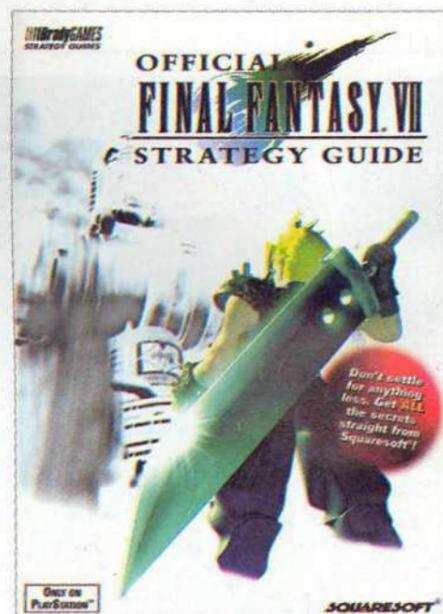


Grandia

Gewußt wie und wo

Final Fantasy VII Komplettlösung

Wem unsere mageren Tips & Tricks-Seiten zu FFVII nicht genug waren, sollte sich den offiziellen **Final Fantasy VII Strategy Guide** zulegen. Auf über **220 Seiten** wurde hier in Zusammenarbeit mit Square Soft das komplette Mammut-RPG bis ins kleinste Detail erläutert. Maps gibt es zwar nicht zu bewundern, dafür wird der gesamte Spielverlauf, unterlegt von zahlreichen Bildern, anschaulich erklärt. Hinzukommen Auflistungen sämtlicher Gegner, Items sowie Materias. Das **39,- DM** teure und sehr schön aufgemachte Handbuch ist allerdings derzeit nur mit **englischen Texten** erhältlich. Wer Interesse hat, kann sich unter anderem bei Hoffmanns Spieleshop eine Ausgabe sichern. Tel.: 0931/16810.



PEPPL PLATTFUß by Eute

ALSO, MEIN GERÄT KOMMT EINFACH NICHT SO RICHTIG IN DIE GÄNGE... DAS BILD WIRKT SO TRÜB... SO WIE IN'NEM HAMILTON-FILM !?

MAN HAT DIE GANZE ZEIT DAS GEFÜHL, MAN MÜSSTE SICH DIE BRILLE PUTZEN ODER DEN FERNSEHER SCHARF STELLEN... ICH HABE NUN ALLES ÜBERPRÜFT, ABER KANN KEINEN FEHLER FINDEN !?

HÖREN SIE, BEIM NINTENDO 64 IST DAS SO GEWOLLT !!!

OH?

Information

Lösungshefte ab
4,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.
Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo-Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo-Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele	
Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Ill Star Soccer	89.-
Pool Boarders	89.-
IFA Soccer 97	64.-
IFA Soccer 98 (Nov.)	84.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98	84.-
Kick Off '97	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	79.-
NBA Live 97	64.-
NBA Live 98 (Nov.)	84.-
NHL Breakaway 98	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98	84.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Inside Soccer	66.-
Player-Manager	89.-
Total NBA 97	79.-
Virtual Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-

Adventures & Rollenspiele

Aphomets Fluch	89.-
Broken Helix	89.-
Final Fantasy 7 (Nov.)	109.-
Merces Adventure	89.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	84.-
Rosco McQueen	89.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Quikoden	94.-
Wandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Nintendo Arcade Greatest Hits	74.-
Bust a Move 3 (Okt.)	59.-
Blamco Museum Piece 5 (Nov.)	84.-
Da Rappa The Rapper	79.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Contra	77.-
Crypt Killer	89.-
Exhumed	84.-
Life Force Tenka	99.-
Lucky Luke (Nov.)	89.-
Machine Hunter	89.-
MDK (Nov.)	84.-
Nightmare Creatures (Nov.)	89.-
Poed	69.-
Ray Storm	79.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Direct. Cut (Nov.)	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	79.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2 (Nov.)	84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

**neGcon
Pad 89.-**



**Wheel+
Pedals 139.-**



Sony Mouse 59.-
Gamebuster 84.-
Bag Bundle 89.-
(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box 69.-
Controller ab 25.-
Joysticks ab 49.-
Lichtpistolen ab 49.-

**Infrarot 2 Stück
Pads 79.-**



**Analog
Pad 59.-**



Memory 1 MBit 29.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 89.-
Memory 48 MBit 109.-

**Program
Pad 59.-**



Verlängerung 10.-
RGB Scart Kabel 19.-
HF-Adapter (NEU) 39.-
Link-Kabel 19.-

PSX Software

Racing-Games	
Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Nov.)	79.-
Burning Road	69.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1 '97	109.-
Explosive Racing	89.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer	84.-
Nascar Racing 98	84.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer	99.-
Rally Cross	79.-
Rapid Racer	89.-
Ray Tracers	79.-
Road Rage	74.-
Test Drive 4 (Nov.)	84.-
Test Drive Off Road	89.-
Twisted Metal 2	89.-
V-Rally	89.-
Wipe Out 2097	99.-

Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Perfect Weapon	84.-
Soul Blade	99.-
Streetfighter EX Plus (Nov.)	84.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
The Crow	84.-
Wargods	74.-

Strategiespiele

Command & Conquer	99.-
Command & Conquer 2 (Nov.)	99.-
Mass Destruction	84.-
Overboard (Nov.)	89.-
Transport Tycoon	79.-
Warcraft 2	84.-

Jump'n Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Croc (Nov.)	84.-
Hercules (Nov.)	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Rayman 2 (Nov.)	88.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2 (Nov.)	89.-
Colony Wars (Nov.)	89.-
Darklight Conflict	84.-
G-Police	109.-
Independence Day	84.-
Nuclear Strike	84.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-
Xevious 3D	79.-

Unsere Spiele des Monats:

G-Police
Das "Fliegende Auge" ist ab ca. 24.10. erhältlich.
Neu für Sony Playstation.
nur **109.-**

Lylat Wars
Der Arcade-Überflieger inkl. Rumble Pack (49.-).
Neu für Nintendo 64.
nur **133.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

NHL Breakaway 98	79.-
Jurassic Park 2	84.-
Fantastic Four	79.-
Rapid Racer	89.-

N64+Pad 289.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 19.-



Platin Edition 3
Rayman, True Pinball, Oly. Soccer,
Alien Trilogy, Worms, V-Golf,
Nur **Track & Field 44.-**
PSX je nur

Memory Card 1 Meg	39.-
Memory Card 5 Meg	79.-
RF-Set + Modulator	39.-
Gamebuster	79.-

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade
to Black, Bust a Move 2, PGA Golf,
Nur **Need for Speed 44.-**
PSX je nur

Universal-Converter	49.-
Goldeneye 007 (USA)	179.-
Extreme G/Goemon	139.-
NFL Quarterback 98	139.-

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Tekken,
Wipe Out, Battle Arena Toshinden
Nur **Destruction Derby 49.-**
PSX je nur

Clayfighter 63 1/3	139.-
Wargods	129.-
Multi Racing Champ.	133.-
F1 Pole Position	139.-

Nightmare Creatures 109.-
Final Fantasy 7 (Nov.) 109.-
Tomb Raider 2 (Nov.) 84.-
Overboard (Nov.) 89.-

Blast Corps	111.-
W. Gretzky Hockey	129.-
I. Superstar Soccer	129.-
NBA Hangtime	129.-

Bubble Bobble nur 55.-
Alone in the Dark II nur 55.-
P. Sampras Tennis nur 49.-
WWF In Y. House nur 49.-

Pilotwings	109.-
Wave Race / Mario 64	89.-
Super Mario Kart 64	89.-
Star Wars / Turok	129.-

N64-Neuheiten

Capcom läßt die N64-Hülle fallen

Ebenfalls aus der Tokyo Game Show zerstreute Capcom endlich alle Spekulationen über ihre ersten N64-Spiele, indem sie ihre ersten konkreten Software-Pläne vorstellten. Erwartungsgemäß wird die Mutter aller Prügelspiele **Street Fighter III** für den leistungsstarken 64-Bitter konvertiert. Weitere bekannte Namen, die höchstwahrscheinlich für das N64 umgesetzt werden, lauten: **Dark Stalkers 3**, **Mega Man 64** sowie das Grusel-Jump & Run **Ghouls 'n Ghosts 64**. 100% sicher ist hingegen ein noch namenloses Puzzle Game. Am interessantesten war jedoch die Ankündigung eines exklusiven **Action-Adventures im Stile von Resident Evil**, das aber von der Handlung nichts mit dem Grusel-Klassiker zu tun haben wird.



Neue Verkaufszahlen

Sony hat weiterhin die Nase vorn

Sony Deutschland hat Grund zum Jubeln: Noch vor der IFA wurde die **eine-millionste PlayStation** in den Handel durchverkauft (geliefert an Schaulandt). Aber auch in anderen Ländern konnte sich die PlayStation als Marktführer im Next Generation-Markt etablieren. Laut Sony Computer Entertainment belaufen sich die kumulierten Produktionszahlen wie folgt (Stand 20. August):
Japan: 8,5 Millionen Einheiten
Nordamerika: 6,4 Millionen Einheiten
Europa: 5,1 Millionen Einheiten
 Insgesamt beläuft sich der Verkauf von PS-Konsolen auf weltweit 20 Millionen Stück. Dementsprechend nahm auch der Software-Ausstoß kontinuierlich zu. 135 Millionen CD-ROMs konnten bislang weltweit an den Handel verkauft werden.



HOT in JAPAN

1. Dragon Ball - Final Bout (PS)
2. Everybodys' Golf (PS)
3. Virus (SAT)
4. Tamagotchi (GB)
5. Mega Man X3 (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT in USA

1. NCAA Football '98 (PS)
2. Ogre Battle (PS)
3. Int. Superstar Soccer 64 (N64)
4. Tetrisphere (N64)
5. Star Fox 64 (N64)

Quelle: Famicom Tsushin

Schon Gehört

+++ Appaloosa Software arbeitet in Auftrag von Konami derzeit an einem **Contra-Nachfolger**, der den enttäuschenden **Legacy of Wars** bei weitem überflügeln soll.

+++ Wie jedes Jahr wurden auf der ECTS die besten Produkte und Hersteller prämiert: Hier sind die wichtigsten Gewinner:
 Bestes Spiel: **Super Mario 64**, bestes Softwarehaus: **Eidos**, bester Entwickler: **Core**.

+++ Entgegen anderslautenden Gerüchten wird **Madden 64** am 11. November in den USA erhältlich sein.

+++ In den Ländern Australien, Hong Kong, Taiwan, Großbritannien, Neuzeeland, USA und den Philippinen herrscht an den Schulen absolutes **Tamagotchi-Verbot**. Noch strenger ist die Handhabung in Vietnam: Hier darf der virtuelle Quälgeist nicht einmal verkauft werden.

+++ Kurios, aber wahr: **Namco** wird den Vertrieb von Codemasters vergnüglichem **Micro Machines** übernehmen (Release: Ende '97). Für die USA ist hingegen der Publisher noch nicht bekannt.

+++ Noch einmal Japan: **Electronic Arts/Victor** wird in Japan den Vertrieb für die **Eidos Kracher Tomb Raider 2** und **Fighting Force** übernehmen, wobei letzterer Titel in **Metal Fist** umbenannt wird.

+++ Neue Spiele in der **Platinum-Serie**: **Rayman** und **Int. Track & Field** sind demnächst für **49,95 DM** erhältlich.

+++ Das hat uns noch zu unserem Glück gefehlt: **Sony** hat sich die Rechte für das offizielle **Spice Girl-Spiel** gesichert. Neben allerlei Filmmaterial und Interviews von den fünf schnuckeligen Girlyes, könnt Ihr wie damals auf dem **Mega CD II** Eure eigenen Videoclips kreieren. Gegen Weihnachten soll die **Pop-CD** zu einem besonders günstigen Preis erhältlich sein.

HALL OF FAME

Was ist los mit Euch?! Gerade einmal vier läppische Zeiten trudelten bis zum Abschluß der November-Ausgabe ein, und die ausschließlich zu **Mario Kart 64**. Aufgrund dieser schwachen Leistung mußten wir zwei Bestzeiten beisteuern. Wenn Ihr nicht wollt, daß die genialen Überraschungspakete bei uns bleiben, solltet Ihr Euch jetzt vor das Joypad klemmen. Hier noch einmal die Regeln: Schickt uns Eure Bestzeiten zu folgenden Spielen (PAL-Version!):

1. **Mario Kart 64** Koopa Troopa-Strecke, 150 cc-Klasse, Time Trail, beste Rundenzeit
2. **FIGHTERS MEGAMIX** Kurs I, Kämpfer/Game Typ egal, Time Limit aus!, beste Durchgangszeit
3. **V-Rally** Neuseeland SS1-Strecke, Leicht, Time Trail, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)

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

Redaktion Mega Fun
 „Hall of Fame“ (Spiel/Bestzeit)
 Pleicherschulgasse 2
 97070 Würzburg

Mario Kart 64

1. 33,32 Sek. Oliver Hasler aus Herne
2. 33,99 Sek. Martin Pamphlett aus Wien
3. 35,20 Sek. Stefan Engel aus Hamburg

FIGHTERS MEGAMIX

1. 3:39,97 Min. Ulf the Fighter
2. -
3. -

V-Rally

1. 1:53,34 Min. Driver George
2. -
3. -

Diese Kämpfer sind härter als Stahl-
hoffentlich schmelzen sie nicht!

AB OKTOBER FÜR N64

CLAY FIGHTER 63 1/3



Interplay

© 1997 Interplay Productions. All rights reserved. Clay Fighter 63 1/3 and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64, 3-D W are trademarks of Nintendo of America, Inc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.



DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH





Der grafische Aufbau der Levels gewährt Euch einen besseren Blick in die Tiefe, und das ohne irgendwelche Pop Ups



In den Weltraum-Levels schultert Crash einen Raketenrucksack, der ihn durch die Lüfte befördert. Das Manövrieren durch das Wirrwarr von Rohren und Maschinen ist gewöhnungsbedürftig (völlig umgekrempelte Steuerung!) und erfordert eine sichere Hand



PlayStation Jump & Run

Crash Bandicoot 2

Cortex Strikes Back

Obwohl Sony laut Chefetage „bewußt“ auf ein Knuddel-Maskottchen verzichtet, setzt sich der Erfolgskonzern mit dem zweiten Teil rund um den Wüstenrennfuchs Crash doch der Gefahr aus, daß sich dieser durchgestylte Toon ganz allmählich in die Herzen sämtlicher PS-User turnt; wieviel Potential das Sequel des Millionensellers bietet, erfahrt Ihr durch diesen ersten Vorbericht anhand einer frühen Alpha-Version

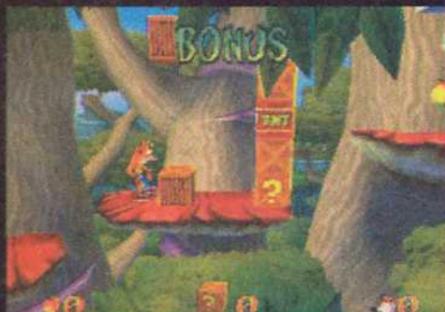
Auf der letzten ECTS-Messe hatte ich Gelegenheit, mit den Jungs von Naughty Dog über ihr stolzes „Baby“ zu sprechen, und schon damals verriet sie mir, daß sie derzeit an einem weiteren PS-Produkt werkeln. Seit der E3 sind wir nun zu der wenig überraschenden Erkenntnis gekommen, daß es sich dabei um die Fortsetzung zu Crash Bandicoot handelt. Keine leichte Bürge, schließlich befinden sich weltweit rund 1,5 Millionen Crash-Silberlinge in den Händen von zufriedenen PlayStation-Usern (die allerdings fast alle über den hammerharten Schlußlevel fluchen dürften). Anyway, soviel sei gleich zu Beginn dieses Berichtes verraten, Naughty Dog ging beim Nachfolger auf Nummer sicher und

verabreichte Crash 2 durchweg typisches Sequel-Doping. Kreative Ausflüge sind somit nicht zu erwarten. Selbst der Gegenspieler ist der gleiche geblieben. Abermals muß der ehemalige Vierbeiner den debilen Prof. Cortex in die Schranken weisen, ehe er ein noch unbekanntes Wesen in die Arme schließen darf und „nebenbei“ die Welt vor der Apokalypse bewahrt. Wie schon angedeutet, blieb das spielerische Grundgerüst unangetastet: Geübte Crash-Heroen

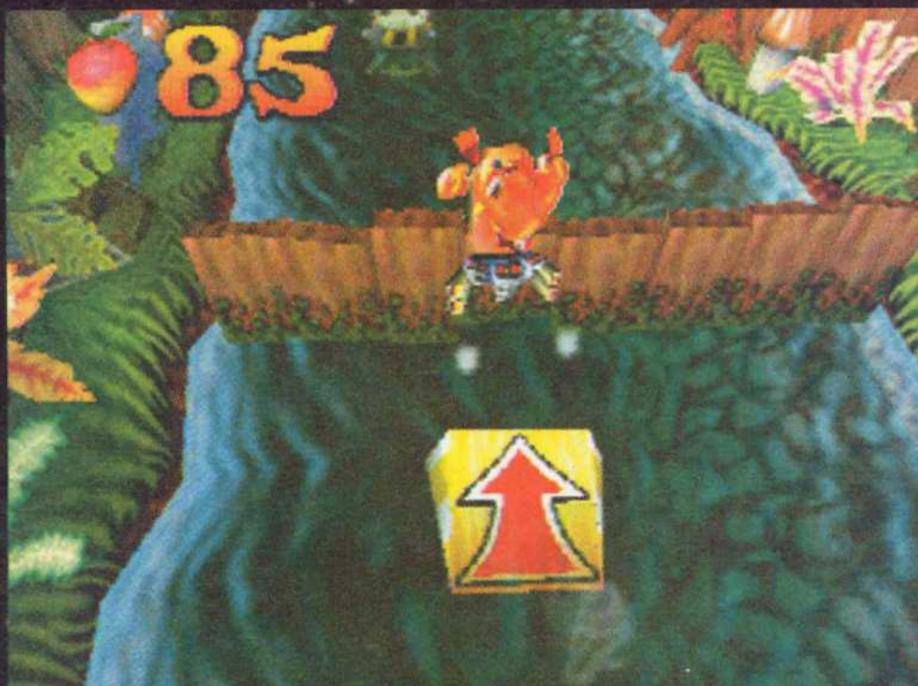
dürfen erneut den Koyoten auf vorgegebenen Pfaden durch grafisch aufwendig gestaltete Polygon-Welten führen. Hartnäckige Plagegeister werden wie gewohnt durch eine Wirbelattacke abgeschüttelt und die zahlreichen Schikanen mit einem lässigen Sprung überwunden. Doch während sich Crashes Aktionsmöglichkeiten beim Erstlingswerk damit erschöpften, hat der hektische Toon in der Zwischenzeit dazugelernt. Enge Passagen meistert Crash neuer-

dings kriechenderweise auf allen Vieren. Noch hilfreicher ist jedoch die brandneue Bauchklatsch-Attacke, die sich der Koyote scheinbar von seinen zahlreichen Genre-Kollegen abgekupfert hat. Wie bei der Mario-Urtechnik kann er durch diese aggressive Sprungtechnik seine Feinde

„Langzeitmotivation: Die Fortsetzung ist doppelt so umfangreich wie der Vorgänger“



Durch Fragezeichen-Symbole gelangt Ihr in die bekannten Bonusrunden, wo Ihr Euer Apfelkonto gehörig aufstocken könnt



Mit dem Jet-Ski müßt Ihr präzise die Sprungschancen erwischen, um solche Absperungen zu überwinden

elegant vernaschen - sehr hilfreich bei solch schwer auszumachenden Gegnern, wie beispielsweise den plötzlich zuschnappenden fleischfressenden Pflanzen. Die restliche Innovation sparte man sich für den Levelaufbau bzw. die Levelgestaltung auf. Bleiben wir beim ersten Punkt: Laut Presse-Info soll Crash 2 rund doppelt so umfangreich sein wie der Vorgänger. Ob das nun konkret eine doppelte Levelanzahl bedeutet (in Zahlen: rund 80 Levels), oder ob es sich auf den reinen Levelumfang bezieht, ist noch nicht raus. Beim Auf-

Neue Aktionsmöglichkeiten von Crash



Zurück zu Crashs Ursprung: Wenn es notwendig ist, krabbelt Crash auf allen Vieren durch enge Passagen hindurch



Wie die meisten Genre-Kollegen beherrscht Crash ab sofort auch den Attacke-Sprung, durch den er die zahlreichen Feinde einfach platt-drückt



Crash wurde mit noch mehr Liebe zum Detail in Szene gesetzt; auf spiegelglatter Oberfläche fängt er beispielsweise an zu rutschen, während er um Balance bemüht mit den Armen rudert

staltung des Leveldesigns. Während Crash beim Original noch vornehmlich durch tropische Gefilde hetzt, geht es diesmal über den ganzen Globus und sogar in den Weltraum. Ihr macht dabei zudem Bekanntschaft mit allerlei neuen, zum Teil höchst unorthodoxen Transportmitteln. In der Antarktis-Stage reitet Ihr

„Der neue Crash darf auch mit dem Analog-Pad durch die 3D-Welten dirigiert werden“

beispielsweise auf einem kleinen Eisbären durch die Szenarien, während im Weltraum ein Raketenrucksack Crash durch die Lüfte hebt. Letzteres stellt sicherlich einen spielerischen Glanzpunkt dar, denn neben der Innovation wurde die Steuerung in dieser Phase des Spiels völlig neu gestaltet, und das Level-Interieur



Fröhliches Eisbär-Reiten: In einer Antarktis-Stage galoppiert Ihr ohne Atempause auf dem Rücken eines putzigen Eisbären durch die eisigen Gefilde

aus verschachtelten Rohrleitungen und anderen Maschinerien sieht zudem beeindruckend aus. Apropos Level-Interieur, auch in technischer Hinsicht würde der Sympathie Crash auf Hochglanz poliert. Die Optik bietet im Prinzip dieselben Tugenden des Erstlingswerks, malerische und äußerst farbenprächtige Polygon-Szenarios, die butterweich an Euch vorbeiscrollen, sobald Crash losstapft. Die Pfade wurden diesmal jedoch etwas weitläufiger gestaltet, so daß Ihr quasi den „künstlichen Horizont“ erkennen könnt.

Die Gra-

fik wirkt wie aus einem Guß: sauber, stets stilsicher, ohne jeglichen Grafikaufbau und zudem noch hochauflösender als beim ersten Crash-Ausflug - Kompliment. (Ulf)

Hersteller: Universal Studio Inc./Naughty Dog
Erscheint: Dezember
Genre: 3D-Jump & Run
Umsetzung: geplant; keine

First Look

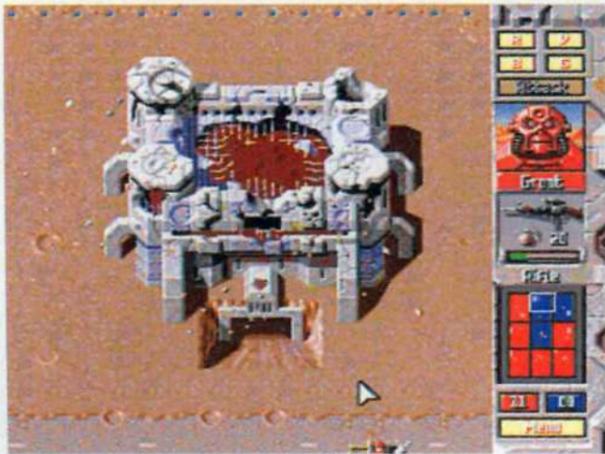
sehr gut

Ein typisches Sequel: Noch umfangreicher, bessere Technik und mehr Gags - Crash 2 dürfte am Erfolg des Originals nahtlos anschließen



Endgegner weisen mal wieder ein kreatives Angriffsschema auf: Dieser spacige Wolf will Euch beispielsweise an den Kragen, während sich der lückenhafte Boden allmählich auflöst - Streß!





Mission completed: Das gegnerische Fort ist eingenommen worden, und der Sieg ist unser



Oh, du glorreiche Zukunft, in der Roboter nur allzu menschlich handeln: Commander Zod, genußvoll eine Zigarre paffend



Wie so oft: Wenn zwei sich beschiefen, freut sich der Dritte, der nur noch in den urplötzlich freigewordenen Jeep einsteigen muß

Wayne's World, Wayne's World ... Wenn Ihr Euch das Intro von Z anschaut, so sind die Anlehnungen an den Kultfilm unverkennbar. Allerdings verfliegt dieser erste Eindruck des witzigen Intros sehr schnell, wenn schon das erste Level in die Hose geht. Wie Ihr schon hört, hat es Z in sich. Doch beginnen wir am Anfang. Im Z-Universum gibt es zwei Roboterparteien, die Roten und die Blauen. Die bösen blauen Roboter halten fünf Planeten besetzt, die nach Ansicht Eures Kommandeurs Zod den Roten, also Euch, gehören. Ihr müßt also auf jedem Planeten vier Level von blauer Präsenz befreien. Die von schräg oben betrachtete Landschaft, die in einzelne Sektoren untergliedert ist, besteht je nach Welt aus Wüste, Schnee, Lava, Dschungel oder aus einer Cybercity á la 5th Element. Um ein Level zu Euren Gunsten zu entscheiden, müßt Ihr entweder alle feindlichen Einheiten oder das gegnerische Hauptquartier zerstören. Grundlage dafür ist, möglichst schnell möglichst viele Sektoren zu

kontrollieren. Ihr erobert einen Sektor, indem Ihr das Fähnchen, das sich darin befindet, in Eurer Farbe hißt. Nun ist und bleibt er solange Euch, bis es einer blauen Einheit gelingt, an die Flagge zu kommen. Ihr könnt jetzt sämtliche Einrichtungen, die sich in dem Abschnitt befinden, nutzen. Hier wird auch gleichzeitig der wesentliche Unterschied gegenüber C&C und Warcraft sichtbar. Gebäude werden nicht gebaut, sondern per Sektorkontrolle erobert. Es gibt vier verschiedene Gebäudetypen. Das Radar versorgt Euch mit den Koordinaten der gegnerischen Einheiten auf der Minimap. In der Werkstatt repariert Ihr zerlegte

Fahrzeuge, und Fahrzeug- bzw. Roboterfabriken schicken Euch ständigen Nachschub an Einheiten. Jede Einheit braucht eine bestimmte Produktionszeit und die Arbeiterschaft schert sich nicht darum, wenn der Besitzer des Sektors gerade wechselt. So kommt es besonders bitter, wenn zehn Sekunden vor dem neuen Panzer der Blaue mit einem Roboter die Fahne erobert. Je nach Level gibt es unterschiedliche Stufen der Gebäude. Ähnlich wie jedes gut sortierte Restaurant werden bis zu fünf Sterne vergeben. Eine Fabrik Stufe Eins kann nur das Wichtigste basteln, während eine Fünf-Sterne-Fabrik alles anbietet, was das Herz

PlayStation Strategie

Z

Die Roboterschlacht gehört zwar zu den Echtzeit-Strategicals, hat aber mit Command & Conquer und Konsorten so viel gemeinsam wie

begehrt - klingt das nicht viel realitätsnäher als bei den anderen Echtzeit-Strategicals? Ein weiterer Schritt in diese Richtung ist das Handling mit den Fahrzeugen. Habt Ihr gute Scharfschützen, so könnt Ihr den Fahrer eines Panzers oder eines Jeeps abschießen und anstelle dessen einen Eurer Mannen hineinsetzen - und schon habt Ihr aus einem Robot ein stärkeres Fahrzeug gemacht. Technisch gesehen bietet Z hochauflösende Grafik, und sinnvollerweise könnt Ihr Eure Einheiten per Maus steuern. (René)

Hersteller: Bitmap Brothers/Sony
Erscheint: k. A. Genre: Strategie
Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

Actionlastiges Echtzeit-Strategical mit einigen innovativen Features sowie sehr viel Hektik



Klickt Ihr auf eine Fabrik, so öffnet sich ein Fenster, in dem Ihr Euch das Endprodukt aussuchen könnt



Ein Sektor des Levels wird erobert, wenn die eigene Flagge an dem Fahnenmast gehißt wird. Hier werden gleichzeitig noch Granaten eingesammelt und ein Jeep in Beschlag genommen

PlayStation Rennspiel

Gran Turismo

Hinter diesem exotischen Titel verbirgt sich Sonys neuester Spitzen-Racer, der in puncto Wagentvielfalt neue Maßstäbe setzt

Sony präsentiert mit Gran Turismo seine Asphaltjagd, die bereits in einem Punkt einen neuen Rekord aufstellt. Bei diesem Rennspiel, das eine Mischung aus V-Rally und Porsche Challenge gleicht, steht Euch beinahe die gesamte Errungenschaft vornehmlich japanischer Automobil-

hersteller zur Auswahl. Neben Honda, Nissan, Subaru oder Mazda gesellen sich zudem amerikanische Luftverpaster, z.B. von Chrysler, dazu (haben die Programmierer eine Abneigung gegen deutsche Wagen?!). Unter dem Strich kommen so über 120 Otto-Normal-Schlitten zusam-



Fein säuberlich modellierte Polygon-Karren, lupenreine Szenarios - die Optik macht Appetit auf mehr



Hier seht Ihr einen kleinen Ausschnitt aus dem Fuhrpark, der vornehmlich aus normalen „Reiskochern“ besteht



Luxuriös: In der Cockpit-Perspektive wird der Rückspiegel gleich mitgeliefert

men! Einen weiteren bemerkenswerten Punkt dieser sehr frühen Alpha-Version stellt die technische Seite dar. Ähnlich wie bei Porsche Challenge sehen die fein säuberlich modellierten Polygon-Wagen beinahe schon wie digitalisiert aus. Alle Karren dürfen sich in der Endversion auf mindestens elf Rundkursen aus-

toben und mit harten Dollars aufgepöppelt werden. Wenn die Designer in dieser Richtung weiterarbeiten, steht uns nächstes Jahr ein interessantes Rennvergnügen bevor. (Ulf)

Hersteller: Sony Erscheint: 1. Quartal '98
Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	279,95
NeGCon	DV	84,95
4-4-2 Soccer	DV	79,95
Ace Combat 2	US	119,95
Adidas Soccer Intern. 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alien Trilogy	DV	49,95
All Star Soccer	DV	89,95
Alundra	JP	139,95
Andretti Racing	DV	84,95
Arkanoid III	JP	119,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Battle Stations	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	64,95
Broken Helix	US	109,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust A-Move 2	DV	49,95
Carnage Heart	DV	84,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Darklight Conflict	DV	89,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	49,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Die Stadt der verl. Kinder	DV	89,95
Disruptor	DV	59,95
Epidemic	DV	84,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	84,95
Extreme Games 2	US	59,95
Fantastic Four	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	DV	89,95
FIFA Soccer 97	DV	69,95
Final Fantasy 7	US	144,95
Formel 1 97	DV	99,95
Ghost in the shell	JP	109,95
Gradius Gaiden	JP	139,95
Hard Boiled	DV	89,95
Hercules	US	119,95
Hero's Adventure	US	99,95
Jet Rider	DV	84,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95

M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
King of Fighters 96	JP	144,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lifeforce: Tenka	DV	89,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
Machine Hunter	DV	89,95
Madden 97	DV	69,95
Mechwarrior 2	DV	79,95
Metal Slug	JP	139,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Namco Museum Vol. 4	DV	89,95
Nanotek Warrior	DV	89,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	69,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
NHL Powerplay	DV	89,95
NHL 97	DV	69,95
Orge Battle	US	139,95
Overblood	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Perfect Weapon	DV	89,95
Persona	US	114,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	69,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Psychic Force	DV	89,95
Rage Racer	DV	94,95
Rally Cross	DV	84,95
Roy Storm	DV	84,95

Ray Tracers	DV	84,95
Rebell Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Samurai Shodown RPG	JP	149,95
Sentient	DV	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soul Blade	DV	89,95
Soviet Strike	DV	84,95
Speedster	DV	89,95
Street Fighter Alpha EX Plus	JP	154,95
Suikoden	DV	94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Swagman	DV	89,95
Syndicate Wars	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Ten Pin Alley	DV	74,95
Test Drive Off Road	DV	89,95
The Crow	DV	89,95
Tiger Shark	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Time Crisis, incl. GunCon	JP	199,95
Tobal No.1	DV	89,95
Total NBA 97	DV	84,95
Tomb Raider	DV	79,95
Trilogy	DV	89,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
V-Rally	DV	89,95
V-Tennis	DV	89,95
Vandal Hearts	DV	94,95
Virtual Pool	DV	84,95

VR Baseball 97	DV	89,95
Warcraft 2	DV	89,95
Warhammer	DV	74,95
Wild Arms	US	99,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
WipEout 2097	DV	94,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Worms	DV	49,95
X-Com 2	DV	89,95
Xevious 3D	DV	84,95

SEGA SATURN:

Albert Odyssey	US	119,95
Andretti Racing	DV	49,95
Bomberman	DV	89,95
Discworld 2	DV	89,95
Dragen Force	DV	89,95
FIFA Soccer 97	DV	49,95
Hero's Adventure	US	109,95
Last Bronx	JP	144,95
Longraiser IV Limited Edition	JP	144,94
NBA Live 97	DV	49,95
NHL 97	DV	49,95
Resident Evil	DV	109,95
Shining the Holy Ark	DV	89,95
Sonic Jam	DV	89,95
Soviet Strike	DV	49,95
Warcraft 2	US	119,95
World Adv. Military Comm. 3	JP	119,95

NINTENDO 64:

Blast Corps	DV	i. V.
Dark Rift	US	179,95
Golden Eye	US	i. V.
Mario Kart 64	DV	89,95
Multi Racing Championship	JP	199,95
Pilotwings 64	DV	109,95
Superstar Soccer 64	DV	139,95
Tetrisphere	US	179,95
Turok	EV	139,95
Wave Race	DV	89,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 68
33604 Bielefeld
Telefon: 05 21/ 6 42 34
Fax: 05 21/ 6 42 35

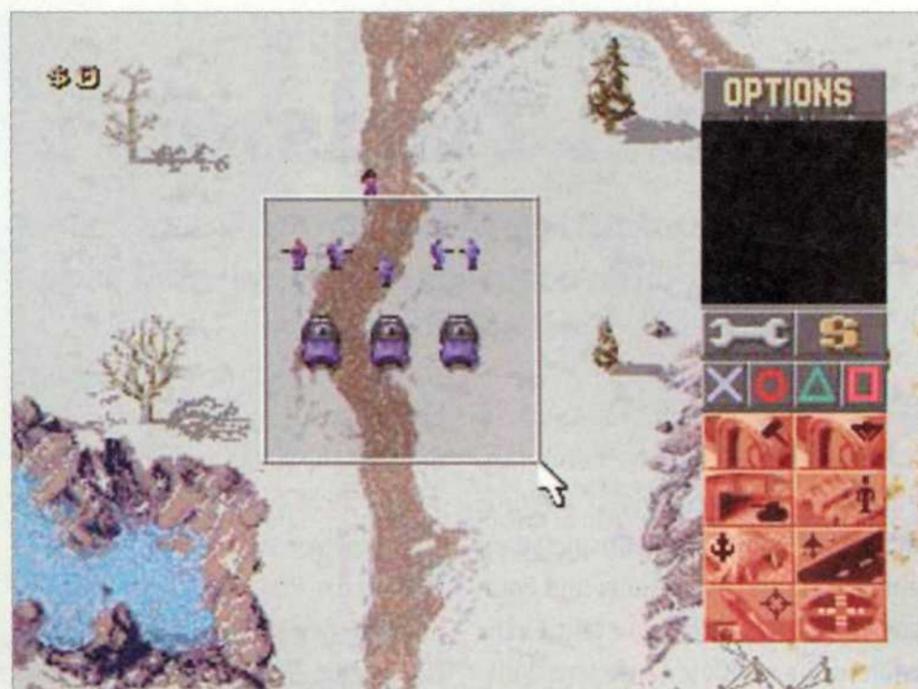
Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS)

Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

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



Wie im Tiberiumkonflikt geht nichts ohne Einkommensquelle: Es müssen jedoch keine Tiberiumkristalle mehr abgebaut werden, sondern wertvolle Mineralien



Durch Klicken und Ziehen des Mauscurors lassen sich schnell mehrere Truppen markieren und steuern

PlayStation Strategiespiel

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Die Cyborg-Schlachten gehen in die zweite Runde: Westwood und Virgin lassen C&C2 als Exklusivtitel für die PlayStation erscheinen und erteilen dem Sega Saturn eine klare Absage

Was Westwood mit Command & Conquer erreichte, das ist nahezu einmalig. Sage und schreibe 5 Millionen mal ist das Echtzeit-Strategical weltweit verkauft worden. Einen ähnlichen Erfolg erhoffen sich die Programmierer des amerikanischen Softwarehauses auch von Alarmstufe Rot. Die Voraussetzungen sind ideal. Auf den 32-Bitern gibt es inzwischen eine

große Fangemeinde, und die PC-Version von Red Alert - so der englische Titel - avancierte fast über Nacht zu einem Kassenshit. Allerdings gibt es einen leicht faden

„Neu hinzu gekommen sind Lufteinheiten, Schiffe und U-Boote“

Beigeschmack. Nur die PlayStation-Besitzer werden in den Genuss des Sequels kommen können. Die Hintergrundgeschichte ist reine Fiktion: Was wäre, wenn es Hitler nicht gegeben hätte? Der Puffer Hitlerdeutschland existiert nicht, und die verfein-

deten Großmächte der westlichen Nationen und die Sowjets geraten aneinander - der zweite Weltkrieg ist so oder so unvermeidlich gewesen, so die Intension der Westwood-Programmierer. Wie im Tiberiumkonflikt wird die Story wieder in aufwendigen Full-Motion-Video-Sequenzen erzählt. Dabei wurden reale Schauspieler in eine prege-renderte 3D-Umgebung eingepaßt. Figuren wie Stalin und Einstein geben den Sequenzen die richtige Würze. Natürlich dürfen ein wenig Knall, Bumm, Peng auch nicht fehlen. Ihr könnt Euch wieder eine Seite aussuchen, in deren jeweils 14 Levels Ihr die Supermacht zum Sieg führt. Am meisten fällt auf,

daß beide Kontrahenten völlig verschiedene Waffensysteme gegeneinander ins Feld führen. Neben den üblichen Landeinheiten verfügen die Alliierten, so heißt der Verbund der Westmächte, über eine starke Seemacht. Dagegen stehen auf der Seite der Sowjets eher an-



Die Mammuts kennt Ihr schon aus Teil 1 - die schweren Panzer sind nahezu unverwundlich



Sowjetische Panzer haben einen unschätzbaren Vorteil: Sie schießen gleich aus zwei Rohren



Gegen die schon aus Teil 1 bekannte Tesla-Spule kann ein Infanterist ziemlich wenig ausrichten



Besonders gemein sind die Benzinfässer, die in jeder Basis gestapelt sind. Ein Treffer und eine Kettenreaktion geht in Gang, die sogar Häuser zerstören kann

fällige U-Boote und eine durchschlagkräftige Luftwaffe. Größere und interessanter gestaltete Level-designs sollen Euch vor die Monitore bannen. Allerdings haben wir im Kampfmodus selbst keine wesentliche grafische Verbesserung

„Alarmstufe Rot erfordert wesentlich mehr strategisches Geschick“

festgestellt. Die künstliche Intelligenz des Computers wurde stark verbessert. Um den Computergegner nicht zu leicht oder zu schwer erscheinen zu lassen, ist der



Die Tesla-Spule läßt nichts übrig außer einem Häufchen Asche



Das halbzerstörte Gebäude in der Mitte ist ein Forschungszentrum, das durch einen gezielten Einsatz ausgeschaltet wird



Ein wesentlicher Bestandteil von Alarmstufe Rot ist wieder das Errichten einer Basis

Schwierigkeitsgrad zu Beginn des Feldzuges einstellbar. Alarmstufe Rot wird komplett mit der PlayStation-Maus spielbar sein. Dafür wurde ein eigenes Fenstersystem entwickelt, so daß die Bedienung im Vergleich zum Tiberiumkonflikt stark verbessert wurde. Spielt Ihr wie gewohnt mit dem Pad, habt Ihr die Möglichkeit solcher Features, wie Eure Truppen zu mehreren Gruppen zusammenzufassen und diese dann wie eine einzige zu steuern. Erster Eindruck: Es lohnt sich für Euch, auf unseren Testbericht zu warten ... (René)

Hersteller: Westwood/Virgin Erscheint: 1. Quartal '98 Genre: Strategie Umsetzungen geplant: keine

First Look super Faszinierendes Echtzeit-Strategical mit sehr guter künstlicher Intelligenz und dank Maus stark verbesserter Bedienung

Game It!

Titel des Monats

Oktober: F1 '97 89,95

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

Knallhart kalkuliert Unsere

TOP 10

- Agent Armstrong 79,95 Lucky Luke* 89,95 Resident Evil Dir. Cut 79,95 Soulblade 79,95 Streetfighter EX Plus 79,95 Suikoden 84,95 Tomb Raider 77,95 V-Rallye 79,95 WC 4 79,95 Warcraft 2 84,95

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

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

Preise Stand 11.9.97

* = noch nicht verfügbar am 11.9.

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

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

SONY PSX

Table listing various PSX games and their prices, including titles like Abe's Odysee, Actua Golf 2, and Command & Conquer.

Table listing more PSX games and their prices, including titles like NBA Live '97, Need 4 Speed 2, and NFL Quarterback Club '98.

PSX HARDWARE

Table listing PSX hardware items and their prices, including controllers, cables, and adapters.

www.gameit.de alle Links zur Spielewelt

Table listing more PSX games and their prices, including titles like Fantastical Four, FIFA 96, and Fighting Force.

Star Wars Video Teil 1, 2, 3 je 34,95 Triologie + the making of 79,95

Table listing more PSX games and their prices, including titles like King of Fighters, Konami Open Golf, and Legacy of Kain.

Kundenservice groß geschrieben:

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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! 64283 Darmstadt: Heliapassage

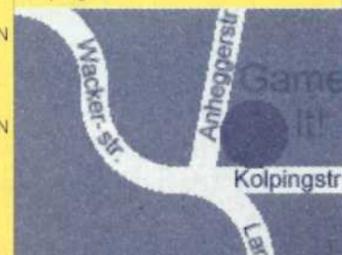
Neueröffnung! 18.10.97 Heliapassage

71032 Böblingen: Poststr. 36 - 07031/2319140 72070 Tübingen: Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten: In der Brandstatt 6 - 0831/17762



88131 Lindau: Kolpingstr. 3



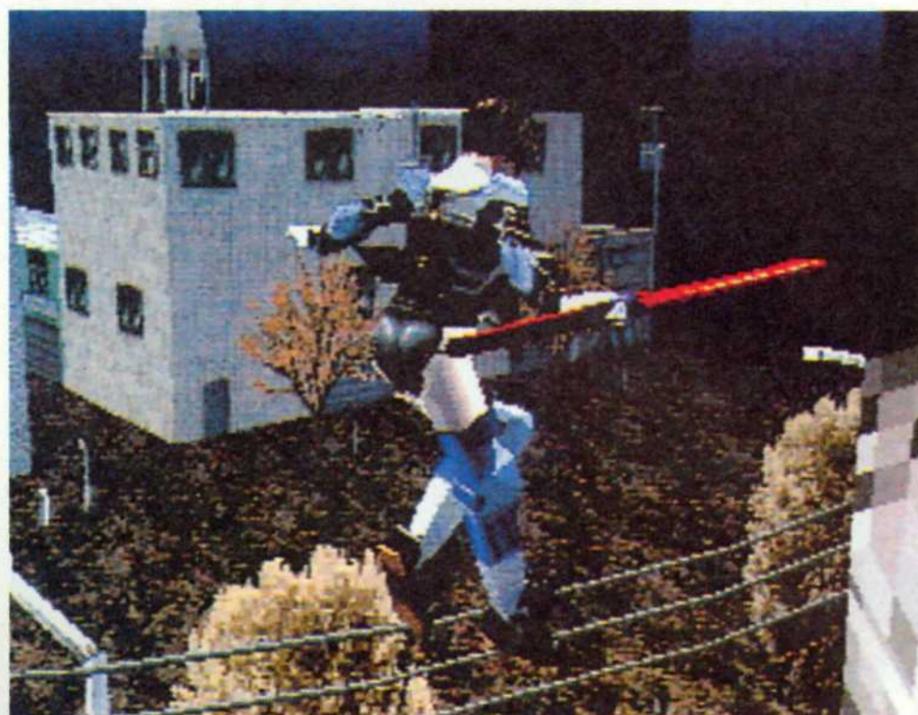
PlayStation Beat 'em Up

Sokaigi

In einem spannenden Mix aus Beat 'em Up und Adventure holt Square das blutige Mittelalter in die Gegenwart

Für ein originelles Spielkonzept sind die Mannen bei Squaresoft immer gut. Das beweist auch deren jüngstes Projekt, ein Beat 'em Up, das in eine abenteuerliche Handlung eingebunden ist: Das japanische Inselreich wird urplötzlich von einer Welle katastrophaler Erschütterungen heimgesucht, der Boden reißt auf, und aus der Erde schießen mächtige Feuersäulen in den Himmel. In dieser düsteren Endzeitstim-

mung nehmen geheimnisvolle Geschehnisse ihren Lauf, schauerhafte Wesen bevölkern das Land. Eure Bestimmung ist es nun, in der Rolle der tapferen Mitsuho den Kampf gegen die unheimlichen Feinde aufzunehmen. Ungewöhnlich für ein Prügelspiel: Die Fights finden nicht in eng begrenzten Arenen statt. Stattdessen wandert Ihr mit Eurer Figur Adventure-like völlig frei durch das Land. Dabei trifft Ihr auf verschie-



Neben Prügeleinlagen müssen auch knifflige Stellen überwunden werden

denartige Gegner, die es im Zweikampf zu besiegen gilt. Obwohl die Story in der Gegenwart spielt, kommen in den Duellen mittelalterliche Waffen, wie Schwert oder Speer, zum Einsatz. Mit Hilfe von magischen Amuletten können außerdem kraftvolle Angriffs- und Schutzzauber ausgesprochen werden. Insges-

samt werden 16 verschiedene Charaktere in Erscheinung treten. Wieviele davon Ihr selbst steuern dürft, steht jedoch noch nicht fest. (Guido)

Hersteller: Squaresoft Genre: Beat 'em Up Erscheint: Ende '97 Umsetzung geplant: k.A.

PlayStation Rennspiel

Toca Touring Car Champ.

Codemasters wird erwachsen: Nach den Micro Machines-Flitzern steigt Ihr jetzt in den Cockpit eines Tourenwagens

Codemasters' Produktpalette ist zwar alles andere als üppig, jedoch stets von gehobener Qualität. Um diese Philosophie beibehalten zu können, stellten die Engländer aus Warwickshire gleich 25 Mitarbeiter für ihren neuesten Racer ab-

Nach über 18 Monaten intensiver Arbeit dürft Ihr nun auf der PlayStation an der jährlichen Auto Trader British Touring Car Championship teilnehmen. Der hohe Grad an Authentizität kann locker mit der von Formel 1 '97 konkurrieren. Sämtliche Tourenwa-

gen, wie beispielsweise ein Volvo S40 oder Audi A4, wurden mit einer Genauigkeit von einem Viertel Millimeter laser-gescannt und anschließend in ein schmuckes Polygon-Modell verwandelt. Die gleiche aufwendige Prozedur betrieben die Grafiker auch bei den insgesamt acht Rennstrecken, die somit dem Original bis auf den Kieselstein gleichen. Doch auch beim Gameplay war Realismus Trumpf. Nach Rangeleien sind Schrammen oder große Beulen sichtbar, Bremslichter leuchten auf und werden durch starken Regen der Physik entsprechend getrübt. Die CPU-Konkurrenz verhält sich zudem äußerst intelligent. Wer lieber einen

Partner jagen möchte, darf sich zu guter Letzt im Split-Screen-Modus austoben. (Ulf)

Hersteller: Codemasters Erscheint: 21. November Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

MEGA FUN **FIRST LOOK**

sehr gut

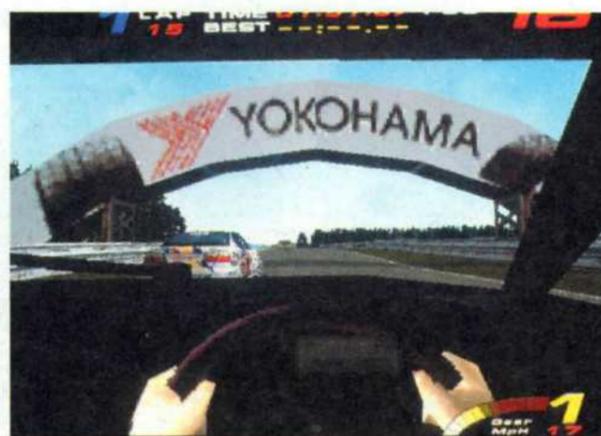
Die britische Tourenmeisterschaft in Perfektion - nur selber zu fahren ist noch realistischer



Das Handling der Karren erfordert vor allem bei schlechter Witterung ein ungemein sensibles Händchen



Dank Laser-Scanning gleichen Auto und Landschaft den original Vorbildern bis ins kleinste Detail



Mit dieser speziellen Cockpit-Perspektive erzielt Ihr den größten Grad an Realismus

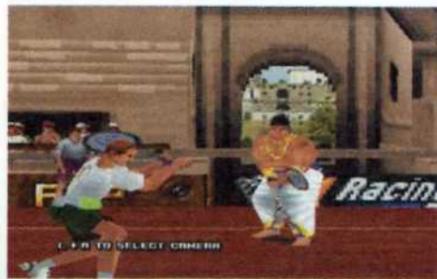
PlayStation Sportspiel

Tennis Arena

Ubi Soft sicherte sich mit dieser verrückten Tennis-Sim von Smart Dog einen heißen Gold Game-Kandidaten

Die Franzosen von Ubi Soft praktizieren eine erfolgreiche Geschäftspolitik. Vielversprechende Produkte werden eingekauft, und der Grundbau wird von findigen Ubi Soft-Programmierern noch einmal

mächtig getuned. So auch geschehen bei dieser abgedrehten Filzball-Drescherei, die trotzdem auch den Anspruch erhebt, eine ausgereifte Tennis-Simulation zu sein. Auf dem ersten Blick spürt man diese Intensi-



Trotz vieler Fun Sport-Komponenten bleibt die Spielbarkeit dabei nicht auf der Strecke



Auch beim Doppel seid Ihr dank einer gelungenen Kameraeinstellung stets optimal im Bilde



In der Not packen die Akteure einen individuellen Superschlag aus

on allerdings nur wenig. Jeder der insgesamt zehn unterschiedlichen Spielertypen ist eine Marke für sich. Angefangen bei dem Techno-Jünger bis hin zum kiloschweren Sumoring. Auch die Locations sind alles andere als handelsüblich. Wie wäre es mit Serve & Volley im Grand Canyon oder endlosen Grundlinienschlachten im antiken Colosseum? Bei Tennis Arena kein Problem. Ein weiteres Fun Sport-Element stellt das Schlagrepertoire dar. Neben den bekannten Techniken eines jeden Filzball-Künstlers beherrscht jeder Athlet einen individuellen Superschlag. Trotz dieser ungewöhnlichen Features spielt sich dieser Silberling wie eine

Simulation: temporeich mit viel Einflußmöglichkeiten auf den Filzball, und was am wichtigsten ist, es ist ungemein spaßig. (Ulf)

Hersteller: Smart Dog/Ubi Soft
Er scheint: Anfang November
Genre: Sport
Umsetzungen geplant: Saturn

First Look

sehr gut

Kurzweiliges Tennisedresche mit mächtig viel Action & Fun Sport

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

**Dinkie Dino
Tamagotchi 29.90**

**An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste**

**Cooler Preise
Importspiele Hier!**

Sony Playstation		
Abe's Oddysee	Dt	85
Ace Combat 2	US	119
Alle EA-Sport Games 98	Dt	79
Analog Pad+Vibration	Dt	99
Battlestation	Dt	89
Bleifuß 2	Dt	89
Breath of Fire III	JP	139
Bushido Blade	Jp	139
Croc	Dt	89
Crypt Killer	Dt	94
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
Final Fantasy VII	US	149
FIFA Soccer 97	Dt	79
Fighting Force	DT	95
Formel 1/97+Memorycard NB	Dt	119
Frogger	Dt	89

Front Mission Alternative JP	auf Anfr.	
G-Police	Dt	109
Gun Bullet+Gun	JP	179
Herc's Adventure	US	119
Legacy of Kain	Dt	89
Lost World	Dt	85
Maas Destruction	Dt	89
Monster Trucks	Dt	109*
Micro Machines V	Dt	79
Magic the Gatering	Dt	89
MDK	US	119
Need for Speed 2	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nuclear Strike	Dt	85
Overblood	US/Dt	119/89
Porsche Challenge	Dt	89*
Rage Racer	Dt	89*
Rebel Assault 2	Dt	94
Resident E. Directors Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89

Saga Frontier	JP	159
Soul Blade	Dt/US	109/109*
Streetfighter EX	JP	169
Suikoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	85
Superstar Soccer Pro	Dt	99
Time Crisis + Gun	JP	179
Transport Tycoon	Dt	94
Tenka	US/Dt	119 99
Tobal Nr. 2	JP	159
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtual Pool	Dt	89
Wargods	US	119
Warcraft 2	Dt	79
Wild Arms	US	119
Wing Commander 4	Dt	89
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad mit Gasbremse	Dt	139
Memory Card (Nachbau)	Dt	29

Importspielprobleme?

ADAPTER Sony-Umbau zum Multigerät
N64 49.- in 24 h nur 79.90 PSX 39.90

Nintendo 64		Multi Racing Championship	
Konsole+Spiel	Dt 379	NBA Hang Time	Dt 139
Antennenkabel	Dt 49	Starfox 64	US/Dt 179/119
Blast Corps	Dt 119	Turok	Pal 149
F 1 Pole Position	Dt 149	Universaladapter-Starfox	49
FIFA Soccer 97	Dt 119*	Wague Gretzky 3D Hockey	Dt 139
Golden Eye	US 179	Waverace	Dt 99
Memory Card	ab 29	Bomberman 64	
Mario Kart	Dt 99*	→ IMPORT 179.- ←	

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

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

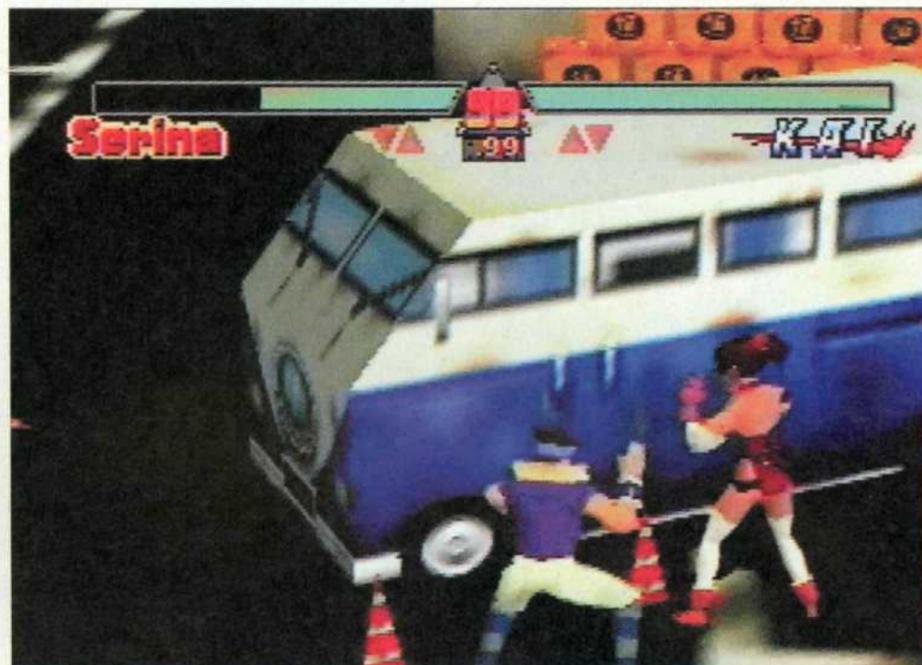
SPANDAU
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

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



Kaoru ähnelt äußerlich Ricky, dem Skater-Kid von Fighting Vipers, nur ohne Skateboard



Die Locations reichen von düsteren Katakomben bis zu Stadtscenarien



Gewalt im Straßenverkehr: Auch die Straße wird als Prügelschauplatz mißbraucht

Allerdings befindet sich Konamis Prügler noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, so früh nämlich, daß erst drei der acht geplanten Polygon-Kämpfer im Programm enthalten sind. Diese bestehen aus Kai, einem Tough Guy von der Straße, der sich mit einer Kickboxer-Technik durchschlägt, Serina, einem leichtbekleideten Chun Li-Verschnitt, die ihre Turnerqualitäten zu akrobatischen Attacken benutzt, sowie Kaoru, einem Halbstarcken, der einen Skater-Helm trägt. Über die restlichen fünf Fighter ist leider noch wenig bekannt, bis auf die Tatsache, daß man wohl bei den weiblichen Kämpfern kleine Schulmädchen in

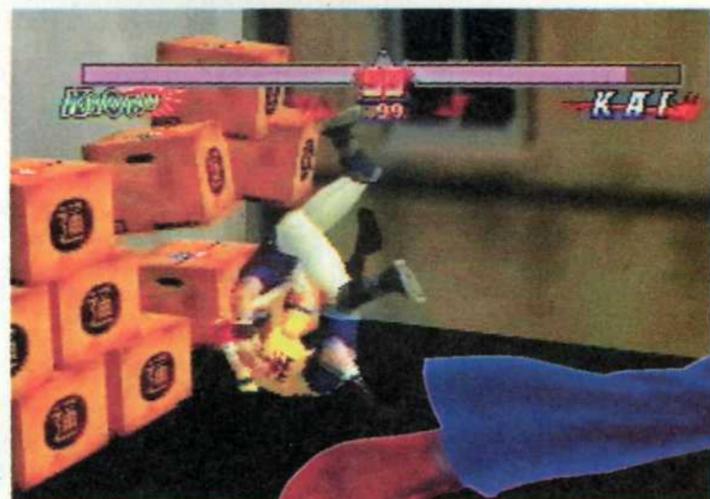
Uniform für besonders originell hielt. Der japanische Softwaremarkt stellt eben etwas andere Anforderungen... Obwohl die Auswahl an Charakteren noch gering ist, machen die Animationen der Kämpfer einen sehr realistischen Eindruck, da hier laut Konami das Motion-Capture-Verfahren zum Einsatz kam. Doch mit der Verwendung von High-Tech-Animation gab man sich noch nicht zufrieden: um die Realitätsnähe noch zu verstärken, finden manche Battles auch

unter verschiedenen Wetterverhältnissen statt. Wenn Ihr Euch beispielsweise in einem Wäldchen mitten im dichten Schneetreiben beklopft, verschwinden die Gestalten der Kämpfer allmählich im Nebel, je weiter sich die Kamera von ihnen entfernt. Weiterhin hat man sich

wohl an Titeln wie Fighting Vipers orientiert, denn wie in Segas populären Prügler können auch Gegenstände aus den Hintergründen in den Kampf mit eingebunden werden. Im Hinterhof einer Lagerhalle ist es daher z.B. möglich, seinen Widersacher mit Karacho in einen Haufen Kartons zu schleudern, der dann spektakulär zusammenbricht. Ähnliches funktioniert in anderen Locations auch mit Reifen oder ähnlichem. Was allerdings einzigartig im Beat 'em Up-Sektor sein dürfte, ist die Möglichkeit, einen eigenen Charakter generieren zu können. Da diese Funktion, Ihr ahnt es bereits, noch nicht eingebaut ist, können wir Euch erst in einer der nächsten Ausgaben mit Details versorgen. (Björn)

Nintendo 64 Beat 'em Up G.A.S.P.

Die bisherigen Versuche, ein richtig zünftiges Klopp-Spektakel auf 64-Bit-Niveau zu produzieren, waren ja nicht von Erfolg verwöhnt. Nun ist es an Konami, dem N64 endlich mit einer (hoffentlich) angemessenen Beat 'em Up-Orgie zu huldigen



Wie im Action-Kino können die Gegner (oder Ihr) zum Beispiel in Kartonhaufen geprügelt werden



Hersteller: Konami Erscheint: Dezember Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: keine



Im Kampf bleiben die Figuren nicht wie üblich an einer Position stehen, sondern ändern ihre Aufstellung je nachdem, wen sie angreifen

Saturn Action-Adventure

Grandia

Endlich wieder Rollenspiel-Futter für den Saturn: Mit Grandia versucht Game Arts zu beweisen, daß die RPG-Welt nicht nur aus Squaresoft besteht

Nach fast dreieinhalb Jahren neigt sich die Entwicklung von Grandia ihrem Ende entgegen. Mehr als 150 Personen haben dabei mitgewirkt. Und was wir nun zu Gesicht bekommen, kann sich sehen lassen: Ihr übernehmt die Rolle von Justin, der in einer kleinen Industriestadt lebt. Wie jeder kleine Junge träumte auch er von Abenteuern, und so nahm er sich vor, die Geheimnisse der mysteriösen alten Zivilisation namens Enjul zu ergründen. Er

schaute in den Spirit Stone, den er von seinem Vater bekam, und sah seine Zukunft - als Held, versteht sich. Wie es der Zufall so will, fand er einen Zugang zu den alten Ruinen. Er und die kleine Sue betraten sie. Daß dort „Betreten verboten“ stand, kümmerte die beiden nicht weiter. Als sie in einen Raum kamen, wurden sie von einer Stimme begrüßt: „Willkommen, Träger des Spirit Stone!“ Und die Dinge waren nie wieder so, wie sie einmal waren. Game Arts verwendet die traditionelle isometrische Perspektive. Die Besonderheit ist, daß Ihr den Blickwinkel frei drehen könnt. Entsprechend sind die Hintergründe an diese Drehbewegung angepaßt. Das wirkt sich natürlich auch auf das Spielprinzip aus. Manche Gegenstände seht Ihr nur aus dem richtigen Blickwinkel, und durch die Drehung verliert Ihr als Spieler natürlich schneller die Orientierung. Alles in allem verspricht Grandia, sehr interessant zu werden. Eine japanische Version soll noch dieses Quartal erscheinen, und Sega of America trägt sich mit dem Gedanken, eine US-Version herauszugeben. (René)



Auf dem Leuchtturm genießen nicht nur Justin und Sue die Aussicht: Ihr könnt Euch ebenso an den Wellenbewegungen und deren Transparenzeffekten ergötzen



In Dialogen wurden wichtigen Charakteren Portraits zugeordnet

Hersteller: Game Arts Erscheint: 1. Quartal '98 Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

34.95*

1 MB PSX
Memory Cards
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun
6.'97: sehr gut

USE OR LOSE



49.95*

1 MB N64
Memory Cards
7 Farben,
4 x mehr Speicher
als Standard.
Test Megafun
6.'97: sehr gut

32 MB PSX
Memory Card
- bis zu 480
Spielstände,
LCD-Display.
Brandneu!

„Die Mega Memory Card
32 MEG empfiehlt
sich dringend für
alle Viel-Saver...“
Next Level 8/97



109.95*



44.95*

HYPER CONTROLLER PSX
in 10 verschiedenen
Farben, mit TURBO
und SLOW MOTION.
Test Megafun 6.'97: gut

BLAZE

Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei **HERTIE, KARSTADT, allkauf** und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

Distribution: speed! GmbH - D • ABC Software - CH/A



Dank Motion Capture-Animationen sieht der Schulterüberwurf so spektakulär wie nie zuvor aus



Nachdem Ihr Euren Wunsch-Knochenbrecher markiert habt, zerspringt das Wrestler-Konterfei, um den dahinter stehenden Polygon-Koloß freizugeben



Wie gewohnt entbrennt nach dem Clinch das bekannte Gerangel beim Ansetzen des Griffes

PlayStation Beat 'em Up

WWF Warzone

Nicht nur sämtliche Sportserien gehen diesen Herbst in die neue Saison, auch Acclaims Wrestler-Buben aus der WWF besteigen wieder den virtuellen Ring. Diesmal jedoch mit gravierenden technischen Veränderungen

Seit langer Zeit erfreut uns Acclaim dank der dollarschweren WWF-Lizenz jedes Jahr mit Undertaker & Co. Die Entwicklung dieser Catchereien nahm dabei einen sehr interessanten Verlauf. Anfangs waren die Programmierer noch auf eine Simulation dieser Show-Keilerei bedacht, ehe sie mit Wrestlemania und WWF in your House durch verrückte Features vollends die Fun Sports-Wege beschritten. Eines hatten alle WWF-Balgereien jedoch gemeinsam: Bitmap-Wrestler, die zuletzt immer feinsäuberlich digitalisiert wurden. Doch

damit ist bei der 98er Auflage endlich(gültig) Schluß. Die pixeligen Catcher sind prachtvollen Polygon-Ringkünstlern gewichen, so wie man es bei der Konkurrenz, z.B. bei WCW versus the World, schon lange gewohnt war. WWF Warzone markiert überhaupt eine neue Ära bei Acclaim, denn zum einen besann man sich wieder auf die Simulationswurzeln, zum anderen bietet WWF Warzone neben der technischen Evolution auch zahlreiche neue Ideen. Dies wird schon beim Hauptmenü - originell dargestellt durch einen Fahr-

stuhl - sichtbar. Neben den bekanntesten Spiel-modi WWF Challenge, versus (bis zu vier Gladiatoren gleichzeitig) und dem Tag Team ist auch ein rüder Kampf mit Schlagwerkzeugen oder im stählernen Käfig möglich. Außerdem könnt Ihr das immer beliebter werdende Leiter-Spielchen nach-eifern, wo Ihr versuchen müßt, als erster eine mitten im Ring befestigte Strickleiter zu erklimmen. Auch das Drumherum wurde luxuriöser gestaltet. Zu jedem Wrestler könnt Ihr die komplette Biographie abrufen oder die aktuellen Statistiken studieren. Apropos Wrestler, der fertige Silberling soll ungefähr 20 altbekannte und neue WWF-Gesichter bieten. Hundertprozentig sicher sind derzeit: Undertaker, British Bulldog, Lex Luger, Shawn Michaels, Ahmed Johnson, Mankind, Rocky, Hunter Hearst Helmsley, Faarooq sowie der bizarre Goldust. All diese Features klingen schon sehr verlockend. Das eigentliche Prunkstück ist jedoch eindeutig der neugestaltete technische Rahmen. In einer 3D-Arena mit subjektiver Kameraführung agieren Polygon-



No Mercy: Selbst wenn der Gegner benommen am Boden liegt, kann er durch einen Sprung in die Magengrube malträtiert werden

Wrestler von einer stattlichen Größe. Den Grafikern gelang durch das geschickte Zusammenspiel von Texturen und Gouraud Shadings nicht nur das Kunststück, sämtliche Ecken und Kanten zu umgehen, sondern auch die individuelle Gestaltung der einzelnen WWF-Größen. Hinzu kommen hyper-realistische Motion Capture-Animationen, die die spektakulären Wrestling-Techniken bis ins kleinste Detail darstellen - ein optischer Hochgenuß! (Ulf)

Hersteller: Acclaim/Sculptured
Erscheint: Februar Genre: Wrestling
Umsetzungen geplant: Nintendo 64



Das schmerzt: Ein gezielter Tritt in die Familienplanung macht den Widersacher für kurze Zeit wehrlos



Wenn Rocky am Boden zur tödlichen Beinschere ansetzt, hält es die Zuschauer nicht mehr auf den Sitzen

PlayStation Action-Adventure

The Fifth Elements

Der Sci-Fi-Blockbuster '97 vom Erfolgsregisseur Luc Besson bildet natürlich den optimalen Nährboden für ein Videospiel

In gut 250 Jahren sieht es für uns bitter aus: Ein gigantischer Komet aus einer schwarzen Masse, die die Konzentration des Bösen darstellt, ist auf Erdkurs. Nur eine uralte Prophezeiung um das mysteriöse fünfte Element scheint die Menschheit retten zu können. Eine Schlüsselrolle nimmt dabei das außerirdische Wunder-Mädchen Leeloo ein, die ausgerechnet mit dem heruntergekommenen Taxifahrer Korben Dallas versucht, die vier Elementsteine zu finden und damit das Übel abzuwenden. Das Game zum fünften Element, an dem zur Zeit noch unter Hochdruck getüftelt wird, gehört zur Sparte der Action-Adventures aus der Third-Person-Sicht. Der Spieler

kann sich dabei aussuchen, mit welchem der beiden Hauptakteure er die dreidimensionalen Welten erforschen will. Während Korben Dallas nur mit der Wumme unterwegs ist, kann Leeloo auch im Nahkampf Kicks und Schläge austeilen. In den 15 Levels, in deren Verlauf Ihr die vier Steine der Elemente finden müßt, werden verschiedene Missionen zu erfüllen sein. Dabei erkundet Ihr unterschiedliche Schauplätze des Films, wie die City von New York 2413 oder den Astroport. Darüber hinaus müßt Ihr auch in die Kanalisation von New York und ins Polizeihauptquartier, die ja im Film nicht vorkommen. Während Eurer Suche stellen sich Euch 16 verschiedene



Das bewegliche Wunder-Girl Leeloo beherrscht so manchen Trick, um ihren Feinden zu entweichen

Gegner in den Weg, z.B. Mangalores, Polizisten oder Leibwächter des Oberschurken Zorg. Dennoch beschränkt sich das Gameplay nicht auf puren Fight, es gilt auch, Schalter zu betätigen und geheime Wege und Räume zu finden. Um zu gewährleisten, daß sich das Spiel auch dicht am Film orientiert, behielt

Gaumont Multimedia, der Produzent und Lizenzvergeber, ein Auge auf Kalisto und versorgte die Entwickler mit sämtlichem Material (Skizzen, Artworks etc.). (Björn)

Hersteller: Kalisto Entertainment
Erscheinungstermin: Ende '97
Genre: Action-Adventure
Umsetzungen geplant: keine

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	139.00
Blast Corps	dt	114.00
Bomber Man 64	dt	119.00
Clayfighter 63 1/3	dt	149.00
Diddy Kong Racing	dt	119.00
Extreme G	dt	149.99
F1 Grand Prix	dt	149.99
Fifa Soccer 64	dt	89.99
GoldenEye	dt	149.99
Int. Superstar So.64	dt	139.00
James Bond 007	dt	149.99
Lamborghini 64	dt	154.99
Lylat Wars	dt	139.00
Mario Kart 64	dt	89.00
Mischief Makers	dt	119.00
Multi Champ. Racing	dt	144.00
NBA Hangtime	dt	129.00
NBA Jam 64	dt	149.00
NFL Quarterback C.98	dt	149.99
Rev Limit	dt	139.00
Robotron X	dt	159.00
Super Mario 64	dt	89.00
Top Gear Rally	dt	149.00
Turok	uk	139.00
Wave Race 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
Wild Cheppers	dt	139.00

Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	298.00
Rumble Pak	dt	39.00
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scim Kabel N64	dt	24.99
Universal Adapter FX	dt	49.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

Sony PSX

"2"	dt	84.99
Age Combat 2	dt	89.00
Agent Armstrong	dt	89.00
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
BA Toshinden 3	dt	89.00
Bliefuss 2	dt	84.99
Broken Helix	dt	99.00
Box a Move 3	dt	89.99
Command & Conquer 2	dt	99.99
Construtor	dt	89.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Discworld 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	89.00
Excaltaur	dt	89.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99
F1 '97	dt	109.00
Fantastic Four	dt	79.99
Final Fantasy 7	dt	109.00
Frogger	dt	89.00
G-Police	dt	109.00
Hercules	dt	89.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 blau	dt	54.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Lenkrad & Pedale De.	dt	129.99
Memory Card 5 Meg	dt	89.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unser kostenloses Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln und Systemen 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 DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Kostenlos!



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

Munich Software Center

Theresienstr. 132, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIIEREN

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Lost W. Jurassic Pa.2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Mass Destruction	dt	84.00
MDK	dt	89.99
Monopoly	dt	89.00
Monster Truck	dt	89.00
NHL Hockey 98	dt	89.99
NHL Powerp. Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Nuclear Strike	dt	89.00
Oddworld - Abe's Od.	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Porsche Challenge	dt	79.99
Race Raber	dt	89.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	89.00
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Theme Hospital	dt	89.00
Time Crisis & Gun	dt	139.00
Tomb Raider komb.dt.	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	89.00
Warcraft 2	dt	89.00

PSX-Sonderangebote

Allen Trilogy	dt	49.00
Descent 2	dt	49.99
Revolution X	dt	44.99
Striker 98	dt	44.99
Tempest X3	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
Warhammer 1 ISdGR	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

Sony PSX-Zubehör

Analog Joypad Sony	dt	54.99
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Memory Card & Joypad	dt	79.99



Die mittelalterliche Stadt lädt zu rasanten Drifts ein - Abkürzungen und verzweigte Waldabschnitte inbegriffen



Feucht fröhlich geht es zu Wasser zu. Die Steuerung ist anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, da zu extremes Einlenken mit abruptem Bremsen bestraft wird

Daß Rare immer wieder für eine Überraschung gut ist, haben die Briten bereits mit Blast Corps und GoldenEye bewiesen. Daß sie sich neuerdings an ein Nintendo-Plagiat heranwagen und das Original sogar in einigen Punkten übertreffen, ist gleichermaßen überraschend wie

Nintendo 64 Rennspiel

Diddy Kong Racing

Den Beweis, das im Rennspielsektor noch lange nicht das letzte Wort gesprochen wurde, tritt nun Rare an. Die Donkey Kong Country-Macher haben Anleihen aus Mario Kart 64 genommen, darum ein Adventure-Modus gestrickt und ihre hauseigenen Maskottchen mit unterschiedlichen Gefährten an den Start geschickt. Lest selbst, was dabei rausgekommen ist ...



frech. Man hat sich kein geringeres Spiel als Mario Kart 64 vorgeknöpft, das ja hinsichtlich Streckendesign und Einspieler-Modus enttäuschte. Der wesentliche Unterschied zu Mario Kart 64 liegt aber im Adventure-Modus. Hier gilt es, auf einer Oberwelt vier unterschiedliche Locations aufzusuchen

und Meister aller Strecken zu werden. In jeder Location befinden sich vier Türen, hinter denen sich ebensoviele unterschiedliche Strecken befinden. Jede Strecke muß gleich zweimal bestritten werden, um in den Besitz von

zwei goldenen Ballons zu kommen. Sie sind ein Hauptbestandteil des Spiels und berechtigen den Zugang zu den unterschiedlichen Türen. Beim ersten Rennen gilt es lediglich, als Erster durch's Ziel zu fahren. Schwieriger erweist sich der zweite Durchgang: Ihr müßt nicht nur Erster werden, sondern zusätzlich acht N64-Münzen aufsammeln, die meist

abseits der Strecke verstreut liegen. Weiterhin sorgen witzige Extras, sowie Beschleunigersymbole für mehr Spieltiefe. Hier nur eine kleine Auswahl: Neben dem normalen Schuß könnt Ihr Euren Widersachern mittels aufsteigender Luftblasen, Ölspuren oder Magneten kostbare Zeit rauben. Hat man alle vier Ballontüren erfolgreich absolviert, muß



Mit dem Magneten könnt Ihr den anvisierten Vordermann ausbremsen



Zu lange Drifts führen unweigerlich zu einem Schleuderdrama



Im Wasserlevel führt Euch der Weg durch dieses herrliche Schiff



Der Vier-Spieler-Modus wartet mit sehr detaillierten Texturen auf. Hier kann man auch den Looping schön erkennen

noch ein Endgegner eines Besseren belehrt werden. In der Dinosaurier-Welt nimmt beispielsweise ein Triceratops diese Rolle ein. Ihn gilt es in einem steilen Bergrennen zu besiegen. Das es hier nicht mit fairen Mitteln zugeht, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Das niedliche Urtier wirft Euch riesige Felsblöcke in den Weg und ist dazu noch ziemlich gut zu Fuß. Als weiteren Anreiz müßt Ihr in den vier Streckenabschnitten einen versteckten Schlüssel finden, der die Tür zu einem Bonuslevel freigibt. Zur Belohnung erhaltet Ihr beispielsweise im Dinosaurier-Level einen Battle-Modus der besonderen Art. In einer Arena müssen mittels Flugfährt Dinoeier aufgesammelt und in das höhergelegene eigene Nest gelegt werden. Wer zuerst drei Eier aufgesammelt hat, hat gewonnen. Allerdings gibt's einen Haken: Drei menschliche Mitspieler können Euch diese besagten Eier streitig machen und sie Euch einfach stehlen. Um Euer Territorium zu verteidigen, stehen Euch schußstarke Argumente in Form von Extras zur Verfügung. Habt Ihr von der Dinosaurier-Welt vorerst genug, könnt Ihr die Oberwelt erkunden und die anderen Locations aufsuchen. Hier kommen wir auch schon zum zweiten wesentlichen Unterscheidungsmerkmal hinsichtlich Mario Kart 64. Neben dem eigentlichen Kart stehen Euch ein Luftkissenboot und ein Flugzeug zur Verfügung. Diese könnt Ihr bei dem Euch wohlgesonnenen Elefanten-Geist Thai auswählen. Er fordert Euch außerdem zu kleinen Renn-einlagen rund um die Oberwelt heraus und gibt, nachdem Ihr ihn besiegt habt, hilfreiche Tipps zu weiteren verborgenen Ballons. Neben den 28 unterschiedlichen Strecken sorgen vier verstreute Amulette und Figuren für weitere Geheimnisse.



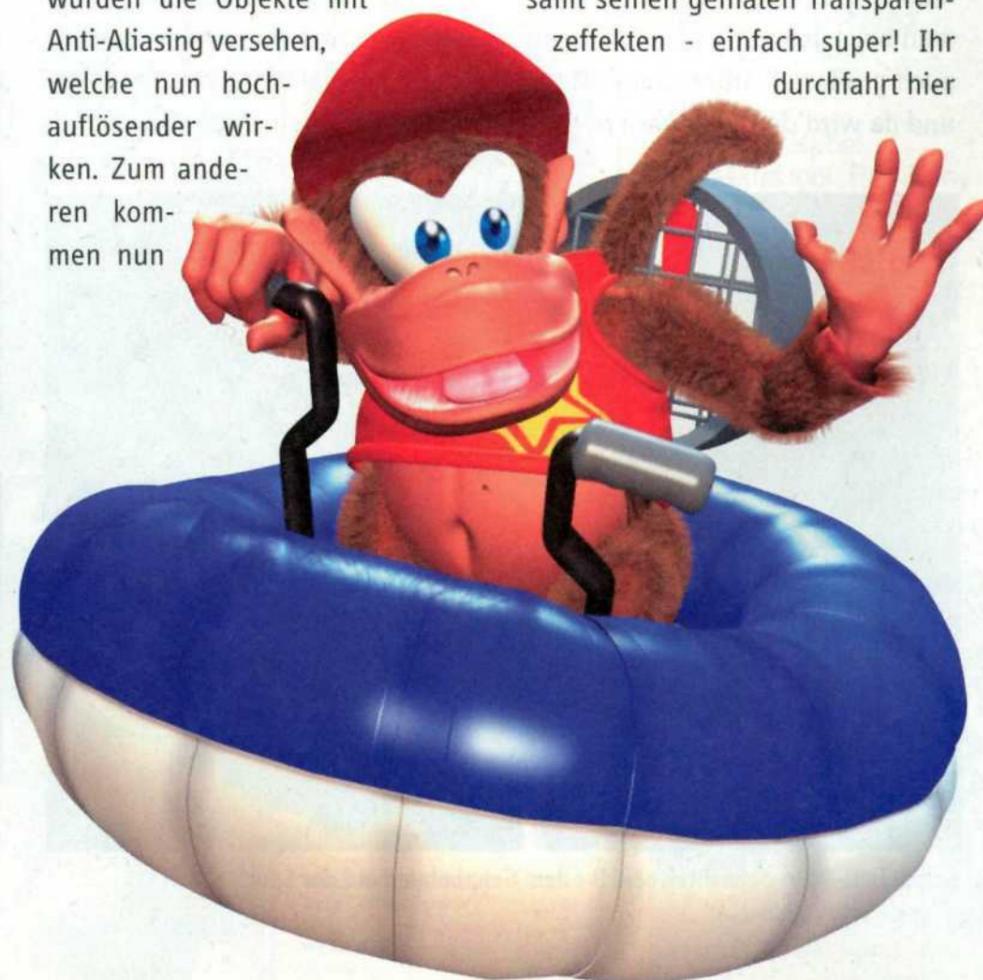
Fahrt durch den Kopf dieses Skeletts und Ihr kommt ganz schön in Fahrt. Allerlei Urzeitwesen, wie dieser Flugsaurier, säumen die Strecke

Kein Geheimnis hingegen war der technische Rahmen, denn Diddy Kong Racing wirkte sehr ausgereift und wußte schon jetzt auf ganzer Linie zu überzeugen. Angefangen bei der Vielzahl an hervorragend designten Strecken bis hin zum fortschrittlichen Vier-Spieler-Modus, der, was Spielgeschwindigkeit und

„Vorsprung durch Technik. Rare setzt erstmals die Real Time Dynamic Animation Technology ein“

Detailreichtum angeht, neue Maßstäbe setzt. Dies liegt an Rares technischen Neuerungen: Zum einen wurden die Objekte mit Anti-Aliasing versehen, welche nun hochauflösender wirken. Zum anderen kommen nun

größere, farbenreichere und hochauflösendere Texturen zum Einsatz. Weiterhin hat Rare nicht denselben Fehler begangen wie Nintendo bei Mario Kart 64, daß alle Strecken von Anfang an anwählbar waren. Nicht zuletzt dadurch erhält Diddy Kong Racing den enormen Motivations-schub, sich die Strecken mühsam zu erspielen. Die Musik erhebt auch den Anspruch, sich mit den Japanern messen zu können - passende, einprägsame Melodien laden zum mitt-rällern ein. Am herausragendsten erachte ich jedoch das Streckendesign. Die Dinosaurier-Welt beispielsweise hat neben witzigen vorzeitlichen Ungetüme feuertriefende Lavaflüsse, Brücken und Höhlen zu bieten. Die Wasserwelt erinnert sehr stark an Wave Rave 64, mit-samt seinen genialen Transparenz-effekten - einfach super! Ihr durchfahrt hier



Die blauen Ballons bergen hilfreiche Extras. Fliegt Ihr durch die feuerfarbenen Ringe und geht für kurze Zeit vom Gas, beschleunigt Ihr zur Höchstgeschwindigkeit



Auf der Oberwelt findet Ihr den Elefanten Thai, bei dem Ihr Euch eines der drei Fortbewegungsmittel aussuchen könnt

auch das Innere eines alten Schiffes. Frostige Gefühle kommen beim Eislevel auf: Loopings, herabrollende Schneebälle und nebelige Passagen mit vorweihnachtlicher Musik passen hervorragend ins Spielgeschehen. Doch für mich stellt die mittelalterliche Stadt das Nonplusultra dar: Windmühlen, Heuhaufen mit Kulleraugen sowie altertümliche Fachwerkhäuser lassen nicht mehr ab. Und hier endete dann leider auch mein Nintendo-Besuch, denn irgendwann sollte man auch mal wieder die Heimreise antreten. Das Gefühl, welches ich mit nach Hause nahm, war einfach umwerfend. Leute, die sich mit Knuddelcharakteren anfreunden können, sollten sich Diddy Kong Racing unbedingt vormerken. (Uwe)

Hersteller: Rare/Nintendo Erscheint: November Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

MEGA FUN **FIRST LOOK**

super

Rare auf der Überholspur: 28 Strecken, 3 Fortbewegungsmittel, Mehrspieler-Modus und ein vorbildliches Leveldesign. Was will man mehr?



Die ersten Trainingsmissionen absolviert Ihr im sonnigen Kalifornien



In New York herrscht gerade Gewitterwetter mit zuckenden Blitzen am Himmel



Dank großer Bandbreite kann man die Verfolgungsjagden auch aus der Vogelperspektive genießen

PlayStation Rennspiel/Action

Auto Destruct

Lust, mit 180 Sachen durch New York Downtown oder Tokyo bei Nacht zu brettern? Dann dürfte EAs actionreicher Racer der ungewöhnlichen Sorte genau richtig sein

Hin und wieder gibt es Produkte, die ohne jegliche Vorankündigung plötzlich in unserer Redaktion eintrudeln. Auto Destruct gehört zu dieser seltenen Spezies. Weder die E3, noch eine Produktinformation von EA machten den Silberling bis dato publik, doch das dürfte sich nun ändern, denn Auto Destruct überraschte uns im positiven Sinne völlig. Worum geht es? Da es sich noch um eine sehr frühe Version handelt, gibt es noch keine klare Hintergrundstory, nur soviel ist ersichtlich: Als Spezialagent erfüllt Ihr

im Auftrag der Regierung mit Eurem futuristischen Sportwagen in insgesamt vier Großstädten diverse Aufträge, um so eine Untergrund-Organisation auszuheben. Der Spielablauf stellt eine Art Thunderhawk/Twisted Metal-Kombination dar. Nach einem knappen Briefing tretet Ihr sofort auf das Gaspedal, um den ersten Auftragsort zu erreichen (ein markierter Kompaß dirigiert Euch sicher zum Ziel). Die Spannweite der Missionen ist breitgefächert. Mal müßt Ihr verstreute Zeitbomben entschärfen, mal einen feindlichen Konvoi bis zu seinem geheimen Stützpunkt verfolgen oder einen V-Mann aufsammeln. Natürlich kommen bei solch brisanten Aufträgen auch größere Kaliber zum Einsatz, und da wird dem Waffennarr eini-

ges geboten: Missiles, Laserwumme, Minen, Ölteppich, Rauchwolken usw. - über zehn verschiedene, zum Teil ausbaubare Waffensysteme sind anzuwenden. Soweit hört sich Auto Destruct wie ein weiterer, kriegerischer Shoot 'em Up-Vertreter an, doch im Gegensatz zur Genre-Konkurrenz wird hier in grafischer Hinsicht geradezu Revolutionäres geboten. Statt karger Polygon-Wüsten rauscht Ihr durch eine komplette Polygon-Innenstadt mit regem Gegenverkehr, herumlaufenden Passanten und aufwendig gestalteten Häuserfronten. Die Grafiker haben hier wahrlich ganze Arbeit geleistet, zumal die Areale unglaublich groß sind. Um beispielsweise in San Francisco die komplette Stadt bis hin zur Golden Gate Brücke zu

durchqueren, sind gute drei Minuten nötig. Drei weitere Großstädte inklusive einiger typischer Sehenswürdigkeiten können virtuell erkundet werden: New York, London sowie das mächtige Tokyo. Schon allein durch diesen enormen Aufwand verspricht diese actionreiche Flitzerei eine gewisse Faszination, doch auch das Gameplay hat es in sich. Häuserfronten verbergen manchmal geheime Passagen, Treibstoff wird an speziellen Tankstellen nachgefüllt, und getroffene Autos fliegen bei einer gewaltigen Transparenz-Explosion hoch in die Lüfte, um nur einige Features zu nennen. Zusammen mit den angekündigten Verbesserungen (FMV-Sequenzen, Voice Samples, noch sauberere 3D-Engine) hat Auto Destruct das Zeug dazu, in der allerhöchsten Wertungsliga mitzumischen. (Ulf)

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: 28. November Genre: Rennspiel/Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine



Treffer, versenkt: Unter einer gewaltigen Explosion mit einem sehenswerten Transparent-Effekt fliegen getroffene Fahrzeuge in die Luft



Leben nach virtuellem Tod: Überfahrene Passanten bleiben in ihrer Blutlache liegen, während ihre Bit-Seele hochwärts steigt



Selbst in U-Bahn-Schächten seid Ihr dem Geheimbund auf der Spur

First Look

sehr gut

Wüste Verfolgungsjagden in virtuellen Großstädten - äußerst vielversprechend



Schwere Kaliber im Anmarsch! Der Panzer sieht in Eurem Wagen ein willkommenes Kanonenfutter



MLC - Hard & Software

02841-94260

Händleranfragen erwünscht!

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623

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

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Nintendo 64 Games

Mad & Barrel (dt 10/97)	139.95
Last Corps	114.95
Comberman 64(dt 10/97)	89.95
Dark Rift US	189.95
Dayfighter 63 1/3 (dt 10/97)	149.95
Descent 64 (dt 09/97)	144.95
Extreme G (dt 11/97)	149.95
Pole Position (dt 10/97)	144.95
Pole Position (US 09/97)	179.95
Pro Soccer 64 (dt)	89.95
Quicksaker (dt 11/97)	149.95
Golden Eye (us 8/97)	179.95
Team Mon (dt 10/97)	129.95
Star Wars 64 (dt)	139.95
Star Wars X (dt 11/97)	159.95
Legends of Zelda 64 (dt 12/97)	109.95
Flat Wars	139.95
Mario 64 (dt)	89.95

Nintendo 64 Games

Mario Kart 64	89.95
Multi Race Champion (dt 10/97)	129.95
Multi Race Champion US	179.95
Nagano Winter Olympics	Call
NBA Hang Time (dt 8/97)	129.95
NBA JAM 64 (dt 10/97)	139.95
Reverse Limit (dt TBA)	139.95
Robotec (dt TBA)	149.95
Star Fox 64 (dt 10/97)	139.95
St. Andrews Golf (dt TBA)	139.95
Shadows of the Empire (dt)	129.95
Turok (dt)	139.95
Turok (ev original)	149.95
War Gods (us)	189.95
War Gods (dt TBA)	159.95
Wave Race (dt)	89.95
W. Gretzky 3D Hockey (dt 7/97)	129.95
Wild Choppers (us 7/97)	189.95
Wild Choppers (dt TBA)	139.95
WWF Wrestlemania 64 (dt TBA)	149.95

Nintendo 64 Hardware

US/JP Adapter
PREIS TIP: 49.95

Mario Kart dt.
+ N64 Joypad 129.95

1M Memory C.
PREIS TIP: 29.95

N64 Super Pad	49.95
N64 Pad (Color)	54.95
V3 Racing Wheel	139.95
Joypad Verlänger.	24.95
RF Modulator	44.95
N64 ScartKabel	29.95
N64 S. VideoKabel	24.95
N64 Antennenkabel	69.95
5M Memory Card	69.95
N64 Gamekiller Modul	89.95
Multinorm Adapter	79.95

Playstation Games

RED ALERT
RB 11/97 **99.95**

Ecstatica
RB 11/97 **94.95**

Final Fantasy VII	RB 11/97	29.95
Overboard	RB 20.10	84.95
Tomb Raider II	RB 11/97	84.95
Colony Wars	RB 11/97	84.95
Nightmare Creatures		84.95
Baphomets Fluch 2		84.95

FIFA 98
NBA 98
NHL
84.95

Der Countdown läuft ...
84.95

NUCLEAR STRIKE
84.95

Bleifuß 2
VORBESTELLEN **74.95**

Monopoly	82.95
Need for Speed 2	84.95
NHL Hockey 97	64.95
NHL Powerplay Hockey '98	82.95
Olympic Games	49.95
Onside Soccer	84.95
Overblood	84.95
Pandemonium	79.95
Parappa the Rappa	94.95
Pete Sampras extreme Tennis	94.95
PFA Soccer Manager	84.95
Philosoma	84.95
Pinky and the Brain	94.95
Porsche Challenge	79.95
Power F1 (Lankhor)	84.95
Psychic Detective	74.95
Psychic Force	99.95
Rage Racer	94.95
Raging Skies	93.95
Rally Cross	74.95
Rapid Racer	94.95
Ray Storm	74.95
Ray Tracer	74.95
Rebell Assault 2	94.95
Resident Evil	84.95
Revolution X	59.95
Risiko	82.95
Road Rash	84.95
Robo Pit	84.95
Sentient	94.95

St. Fighter EX +
79.95

Abe's Oddyse
84.95

Rapid Racer
94.95

Formular 1 '97
104.95

G-Police
94.95

Resident Evil Directors-Cut
79.95

Adidas Power S. Soccer Intern.	89.95
Adventure of Lornax	84.95
Agent Armstrong	84.95
Star Soccer	79.95
Little Monsters	79.95
Broken Helix	99.95
Image Heart	77.95
Castlevania: The Bloodletting	94.95
Principles of the sword	84.95
Command & Conquer	99.95
Quest Earth	84.95
Contra: Legacy of War	94.95
Pool Boarders	84.95
Cash Bandicoot	99.95
Operation	79.95
City of Angels	84.95
Pyt Killer	94.95
Berberia	89.95
Trilight Conflict	79.95
Descent 2	84.95
Construction Derby 2	84.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95
Idemic	79.95
Calibur 2555 A.D.	89.95
Humed	84.95
A 97	64.95
Formular 1 '97	104.95
Frankenstein	82.95
Logger	82.95
Police	94.95
Blaxian 3	89.95
Box 2	89.95
Shinship 2000	94.95
Octane	79.95
Super Final Match Tennis	85.95
Livingston D.Dungeon	84.95
Classic Park 2	84.95

Formel1 '97
+ V3 Racing Wheel
TOP HIT 229.95

Info-Hotline*
0190-793342
Aktuelle News, Erscheinungstermine
Hardware Hotline
günstige Schnäppchen
+ Angebote u.v.m.
* 2,40 DM/Min

Sim City 2000	84.95
Slayer AD&D	94.95
Soul Blade (Edge)	94.95
Speed King	94.95
Speedster	84.95
Spider	84.95
Stadt der verl. Kinder	84.95
Suikoden	94.95
Super Puzzle Fighter 2	64.95
Swagman	84.95
Syndicate Wars	84.95
Tekken 2 dt	99.95
Ten Pin Alley	84.95
Test Drive 4	84.95
Theme Hospital	84.95
Time Commando	79.95
Tomb Raider	84.95
Tomb Raider 2	89.95
Toshinden 3	89.95
Trash It	84.95
Twisted Metal II	84.95
V-Rally	82.95
Virtual Open Tennis	82.95
Virtual Tennis	84.95
VR Pool	84.95
Warcraft II	84.95
Wing Commander IV	84.95
Wing Over	84.95
WipEout 2097	89.95
Worms	44.95
WWF: In your house	84.95
Xevios 3D	74.95

Playstation Hardware

Multinorm Playstation

GER
JPN
USA
Copy

Barpreis: **359.95**

oder: **12 x 38.-**

.....MIT VOLLER GARANTIE !!!

LASER GUN

Station Master Pad A/F
29.95

- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire

PREIS TIP. 44.95

PC Copy-Station

133MHz SCSI Komplett PC
incl. 14" Monitor + CDWriter
+ Software zum Erstellen oder Kopieren von Audio, Daten oder PSX CD's.

- 16MB RAM
- 1.2GB HD
- Windows 95
- Big Tower
- SCSI II Kontr.
- 2/6x CD Writer
- 14" Monitor

FINANZKAUF.. 47 X 67.-

Station Pad A/F
29.95

- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Gun + Redlight
89.95

Wertung Megafun
Ausgabe 06/97
Sehr gut

Memory Card 24Meg	69.95
Memory Card 48Meg	99.95
Stereo A/V Kabel	19.95
Link Kabel	19.95
HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org. Maus incl. Pad Sony	54.95
NeGcon Pad	79.95
Station Master Pad	39.95
Joypad Verlängerung	19.95
Org. Sony Analog Pad	54.95
V3 Racing Wheel	139.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Org. Playstation Tasche	14.95
Tasche + Pad + MemCard	89.95
Gamebuster Mogell Modul	89.95
Gamekiller Mokelm.. Junior	54.95

1M Memory Card
PREIS TIP: 19.95

8M Memory Card
PREIS TIP: 49.95

PSX CD-Writer Software
TOP HIT: 169.95

Lightblaster Gun
TOP HIT 54.95

Multinorm Chip
Incl.umfangr. Einbauanleitung
39.95

PSX Infrarot Pad
2er Packung 79.95

!!! PSX Umbau Aktion !!!
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.
Also Konsole einschicken und 24Std. Geduld aufbringen..
59.95

PlayStation Rennspiel

Explosive Racing

Die Schöpfer von Burning Road gehen wieder auf die Straße - Explosive Racing verspricht rasanten Rennspaß



Den abgefahrenen Truck aus dem Intro könnt Ihr auch im Game steuern

Die Zahl der Rennspiele auf der PlayStation steigt ja mittlerweile ins Unermessliche. Da muß ein derartiges Game schon einige Besonderheiten bieten, damit es aus der grauen Masse heraussticht. Explosive Racing von Toca scheint dieses gewisse Etwas zu haben, zumindestens hinterließ die Preview-Version einen durchaus positiven Eindruck. Ihr habt die Wahl zwischen sechs verschiedenen Fahrzeugen, mit denen Ihr über die Strecken düsen dürft. Zur Verfügung stehen Euch je drei Autos und Motorräder,

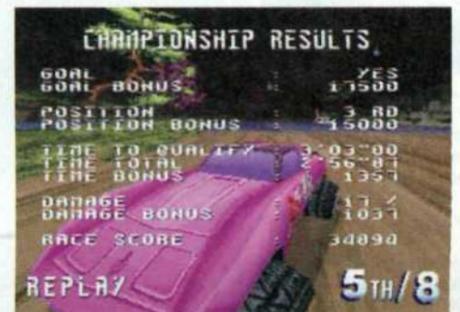
die sich in ihrer Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Straßenlage unterscheiden. Entscheidet Ihr Euch beispielsweise für einen hochgezüchteten LKW, liegt Ihr zwar auf der Straße wie ein Brett, Geschwindigkeitsrekorde könnt Ihr aber mit dieser Karre nicht erwarten. Daß Geschwindigkeit auch nicht alles ist, erfahrt Ihr dann, wenn Ihr mit dem Rennflitzer zum x-ten Mal durch die Botanik prescht. Bei den Motorrädern sieht die Situation genauso aus. Mit einer Enduro liegt Ihr nun mal besser auf der Strecke als mit einer PS-starken Straßenmaschine. Das Fahrverhalten der nett gestalteten Wagen ist sehr realistisch. Auf Teer haften die Reifen besser als auf dem blanken Erdboden, und auch plötzliche Feuchtigkeit macht Euch das Fahrerleben schwer, zumal Ihr leider keine Regenreifen aufziehen könnt. Dies ermöglicht elegantes Driften in den Kurven, es ist allerdings äußerst schwer, so die Spur zu hal-

ten. Auf Wunsch könnt Ihr allerdings das Driften auf ein anfängergerechtes Niveau herunterschalten, so daß auch die Nicht-Schuhmacher unter Euch den einen oder anderen Sieg herausfahren können. Auf insgesamt fünf Strecken könnt Ihr im Training oder Championship Euer fahrerisches Können unter Beweis stellen. Die Landschaften variieren dabei: Ihr beginnt auf einer gruseligen Strecke im nebligen Schottland, wo Euch neben Nessie auch Gespenster vor der Motorhaube herumspuken. Danach geht es ab in die Wüste, durch Geisterstädte und alte Minenschächte, in Asien düst Ihr vorbei an Dschunken und über die Chinesische Mauer, in den Alpen machen Euch Lawinen und Schneepflüge das Leben schwer, und zu guter letzt warten in San Francisco Cable Cars und diverse andere Hindernisse auf Euch. Habt Ihr die letzte Strecke in der Qualifikationszeit geschafft, so müßt Ihr noch einmal alle Tracks spiegelverkehrt abfahren, um schließlich in einer wilden Verfolgungsjagd mit der Polizei zu beweisen, daß Ihr den Titel eines Champions verdient habt. Das Game präsentiert sich in einem grafisch soliden Gewand. Der Grafikaufbau war bei der Preview-Version noch etwas langsam, Ihr könnt Euch bei den rasanten Rennen aber sowieso nicht auf den Horizont konzentrieren, da Ihr Eure ganze Aufmerksamkeit auf die Strecke richten müßt. Untermalt werden die Rennen von einer pop-

pigen Hintergrundmusik und dem Sound Eures Boliden. Auf die fertige Version von Explosive Racing darf also mit Spannung gewartet werden. (Frank)



Augen zu und durch: Die Lawine kann Euren Traum vom Sieg abrupt stoppen



Nach jedem Rennen seht Ihr ein Replay Eurer Leistung, dazu einen statistischen Überblick

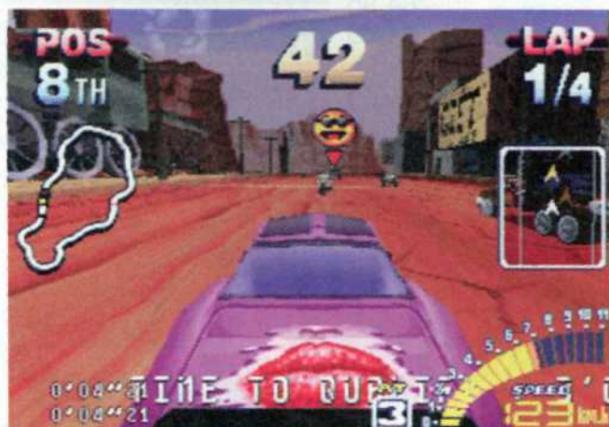


Die Cops nehmen Euch ganz schön in die Zange, da hilft nur Gas geben und durch

Hersteller: Toca/Funsoft Erscheint: Oktober Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: k.A.



Alles auf einem Blick: Auf dem Radarschirm rechts seht Ihr Euren Wagen und die der nächsten Gegner, links die Karte der Strecke und unten den Tacho



Der Smiley mit dem Pfeil weist auf den Führenden hin



In der Cockpit-Ansicht baumelt Euer Talisman von der Decke, ein netter Gag, bekannt aus Segas Rad Mobile



Besonders das Fehlen der PS-üblichen Polygonblitzer fällt bei Explosive Racing angenehm auf

Saturn Grafikadventure

Atlantis

Die Grafikmeister aus Paris melden sich zurück: Atlantis ist ein Adventure mit ungewohnter 3D-Engine



Alles scheint friedlich, doch unter der Oberfläche brodelt's

Über kaum einen anderen Ort wird so viel spekuliert wie über das sagenumwobene Atlantis. Immerhin weiß man bis heute nicht, wo

diese Insel liegt - auch wenn die meisten Archäologen glauben, daß Atlantis eine Insel in der Ägäis ist, die vor zirka 4000 Jahren durch ei-

nen Vulkanausbruch vernichtet wurde. Kein Wunder also, daß es dem französischen Programmiererteam Cryo nicht schwer fiel, eine mystische Geschichte um die Insel zu kreieren. Ihr tretet in das Leben des jungen Helden Seth ein, der seine Königin vor dem vom Bösen verseuchten Prinzgemahl retten will. Daß dieser alles daran setzt, Eurem Einzelkämpfer zu hindern, könnt Ihr Euch bestimmt denken. Zu den ständigen Ausweichversuchen von Seth kommen noch knifflige Rätsel hinzu. Das Grafikadventure präsentiert sich gegenüber Myst-Clones in einem weiterentwickelten Stil. Über weite Strecken bewegt Ihr Euch in einer Pseudo-3D-Welt. In der Ego-Perspektive bewegt Ihr Euch zwischen festgelegten Punkten. Dabei scrollt der Screen sanft von einem zum anderen Ort. Seid Ihr dort angekommen, könnt Ihr wie in einer „richtigen“ 3D-Engine frei nach oben und unten gucken oder Euch um Eure Achse drehen. Atlantis bietet noch eine weitere Besonderheit. Das Game wird wohl mit komplett französi-



Agatha unterstützt Euch bei der Suche nach der Königin, wird jedoch später von ihrem Freund verraten und ermordet

scher Sprachausgabe und deutschen Untertiteln ausgeliefert werden - ein Test für Euer Schulfranzösisch!

Hersteller: Cryo Erscheint: Oktober Genre: Grafikadventure Umsetzungen geplant: keine

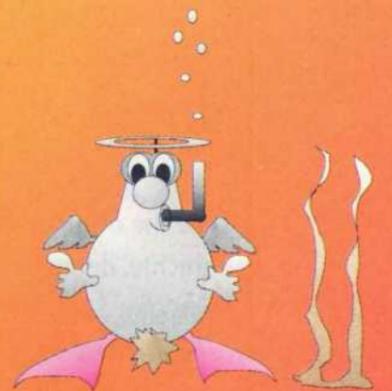
First Look

gut

Grafikadventure mit brauchbarer Pseudo-3D-Engine und mystischer Atmosphäre voller kniffliger Rätsel

GAMES AND MORE

Versandhandel für
Software und Computerzubehör



GAMES AND MORE

Versandhandel für
Software und Computerzubehör
Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

FAX: (0 33 28) 47 29 25
T-Online: GAMES AND MORE#

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise incl. 15% MwSt. Bücher 7% MwSt.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Es gelten unsere AGB.

Versandkosten:

-Nachnahme:
9,90 DM plus 3,00 DM NN-Post-Gebühr
-Kreditkarten (AmExp, VISA, Diners Club):
9,90 DM
-Vorkasse: 6,90 DM
-Ausland: nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM
Ab 250,00 DM Bestellwert im
Inland Versandkosten frei!

Telefonische Bestellannahme:
(0 33 28) 39 52 11

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr
& Sa 9.00 - 16.00 Uhr

Game Boy

Asterix	59,95
Bomb Jack	39,95
FIFA '97	69,95
Humans	64,95
Indiana Jones	49,95
Konami Golf	49,95
Micro Machines 2	69,95
Motocross Maniacs	49,95
Pop Up	39,95
Pop'n Twin Bee	49,95
Power Rangers: The Movie	69,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	69,95
Street Racer	69,95
Tarzan	64,95
Worms	69,95

Nintendo N64

Nintendo N64 - Konsole (incl. Controller)	299,95
Antennenweiche N64	59,95
Blast Corps	119,95
FIFA 64	109,95
Mario Kart 64	89,95
N64 Controller (verschiedene Farben)	je 59,95
Star Wars: Shadow of the Empire	139,95
Super Mario 64	99,95
Super Mario 64 Spielberater	24,95
Turok: Dinosaur Hunter (dt.)	139,95
Wave Race 64	99,95

Super NES

Adams Family Values	79,95
Asterix	69,95
FIFA Soccer '97	129,95
Fighter Pad für NES	49,95
International Superstar Soccer Deluxe	149,95
Kawasaki Superbikes	119,95
NBA Live '97	139,95
NHL Hockey '97	139,95
Pinball Dreams	89,95
SIM City 2000	149,95
SNES Control Pad	24,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	99,95
Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter	99,95
Theme Park	139,95
Weapon Lord	149,95
Williams Arcade Greatest Hits	109,95
Worms	129,95

Sega - Saturn

Mega-Pack (Console incl. Spiele)	599,95
Alien Trilogy	99,95
Bubble Bobble	109,95
Destruction Derby	99,95
FIFA '97	109,95
Independence Day	109,95
Rayman	99,95
Road Rash	109,95
Tomb Raider	109,95

Sony - Playstation

Sony - Playstation	299,95
Controller	49,95
Memory Card 1 MB	39,95
Memory Card 8 MB	99,95
2 Extreme	79,95
Air Combat Platinum (dt.)	49,95
Alien Trilogy	49,95
Baphomets Fluch (dt.)	99,95
Battle Arena Toshinden 2 (dt.)	99,95
Bubble Bobble	89,95
Bubble Bobble 2 (dt.)	99,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	99,95
C&C 2: Alarmstufe Rot *	99,95
Chronicles of the Sword (dt.)	99,95
Descent 2 (dt.)	99,95
Destruction Derby Platinum (dt.)	49,95
Destruction Derby 2	99,95
Dungeon Keeper (dt.)	99,95
Earthworm Jim	99,95
Fade to Black Platinum	54,95
FIFA '97	54,95
FIFA Soccer '97	79,95
FIFA '96 Platinum	54,95
Flottenmanöver (dt.)	99,95
Formel 1 (dt.)	99,95
Independence Day (dt.)	99,95
International Superstar Soccer Deluxe	99,95

Sony - Playstation

Jonny Bazookatone (DA)	99,95
Little Big Adventure	99,95
Lost Vikings 2	99,95
Magic - Die Zusammenkunft	99,95
Micro Machines 3	99,95
Myst (dt.)	99,95
NBA Hangtime	99,95
NBA Jam Tournament Edition	49,95
Need for Speed Platinum (dt.)	49,95
Need for Speed 2 (dt.)	89,95
NFL John Madden '97	79,95
NHL Hockey '97	79,95
Pandemonium (dt.)	99,95
Porsche Challenger (dt.)	99,95
Rage Racer (dt.)	99,95
Rayman Platinum (dt.)	49,95
Rebell Assault 2 (dt.)	99,95
Resident Evil	99,95
Road Rash Platinum	49,95
SIM City 2000	99,95
Street Racer	99,95
Tekken Platinum (dt.)	49,95
Tekken 2 (dt.)	99,95
Theme Park (dt.)	99,95
Toshinden Platinum (dt.)	49,95
Virtual Golf, Pool, Tennis	je 99,95
Warcraft 2 (dt.)	99,95
WipeOut Platinum (dt.)	49,95

NEU NEU NEU

Ladengeschäft Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow
Telefon (0 33 28) 39 52 15

NEU NEU NEU



Tolle Spiegeffekte sind ein grafisches Highlight bei Shiny's Shoot 'em Up. Kleiner Tip: Wenn Gegner über Euch schweben, könnt Ihr sie im „Spiegel“ erkennen



Der schwarze Humor von Shiny. Dieser Alien raucht genüßlich an einer Zigarre; mit einem gezielten Schuß zwischen die Augenbrauen ist es seine letzte



Kurt im Sturzflug auf eine feindliche Minenstadt der Aliens. Suchscheinwerfer und tödliches Abwehrfeuer machen den Anflug sehr gefährlich

Wieder einmal sind es Aliens, die ihr Augenmerk auf den blauen Planeten geworfen haben. Die Außerirdischen haben es auf die reichen Ressourcen der Erde abgesehen und sind mit sechs riesigen, mobilen Plattformstädten, Minecrawler genannt, gelandet. Einzige Hoffnung für die technologisch unterlegenen Erdlinge sind das „Chaostrio“ Dr. Fluke Hawkins, sein Schüler Kurt und der genetisch modifizierte Hund Max, die sich seit Jahren auf einer orbitalen Raumstation aufhalten, um ungestört zu forschen. Es ist zwar

„Aggressive Gegner verlangen dem Zocker alles ab“

nicht gerade die originellste Hintergrundgeschichte, dennoch erfüllt sie ihren Zweck, den Spieler in das Geschehen einzuführen und eine solide Basis für das aggressive Gameplay zu schaffen. Aufgabe unseres Helden ist es, über den einzelnen Städten

Der Countdown läuft - Shiny's abgedrehtes Shoot 'em Up-Game befindet sich auf der Zielgeraden der Fertigstellung. Wenn alles glatt läuft, dann können auch PlayStation-Besitzer ab November einer Armee von gnadenlosen Aliens in riesigen 3D-Welten entgegentreten. Auf den folgenden Seiten lest Ihr, wie sich die ersten spielbaren Levels geschlagen haben

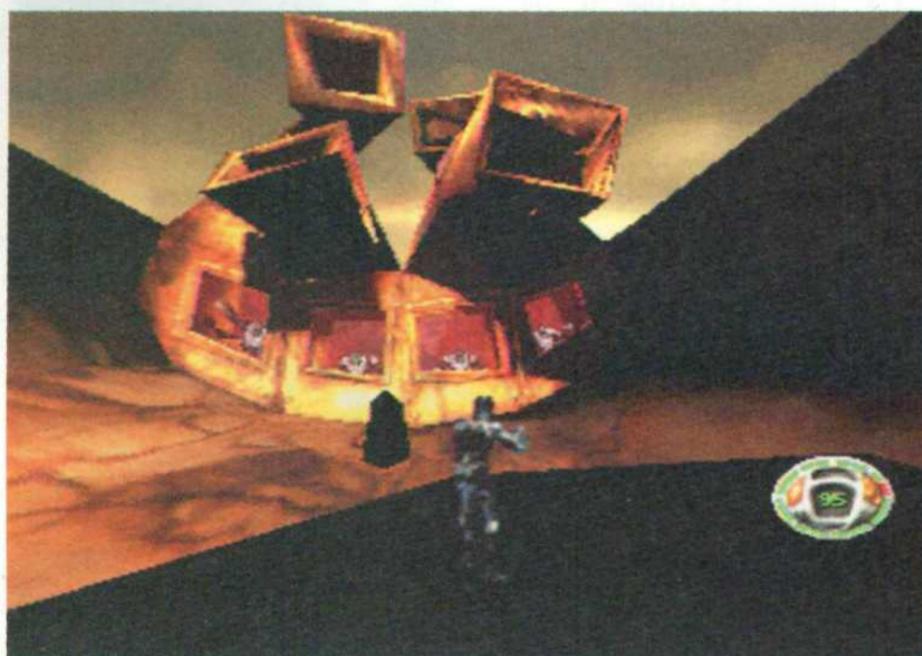
der Stream Riders, so nennen sich die Aliens, mit einem Fallschirm abzuspringen und dann unbemerkt in das Nervenzentrum des riesigen Komplexes einzudringen und es zu zerstören, was natürlich eine komplette Zerstörung der Stadt zur Folge hat. Leichter gesagt als getan. Schon in der Anflugphase werdet Ihr von Suchscheinwerfern, Raketen und Flack-Geschützen ins Visier genommen, was Euch einige reaktions-schnelle Ausweichmanöver abverlangt. In der feindlichen Stadt angekommen, muß erst einmal die Lage

gecheckt werden. Da sich oft in den Schatten der meist dunklen Städte kleine Wachroboter verstecken, die sofort Alarm schlagen, wenn Ihr ihren Sensorbereich durchquert, ist ein Rundumblick mit dem Sniper-Modus angesagt. Dieser ermöglicht es Kurt nicht nur, mit der Zoomfunktion einen großen Bereich auszukundschaften, sondern dient primär dazu, Euren Feinden aus großer Distanz mit gezielten Schüssen die Lebenslichter auspusten zu können. Als Scharfschütze könnt Ihr Euch aber nur langsam nach rechts oder links



Die Transparenzeffekte sind wirklich erstklassig. Man sieht die durchsichtigen Bodenplatten nur sehr geringfügig, und mittels der Kamerabewegung können wir auf den Boden schauen

bewegen, was bedeutet, daß Ihr in einem heftigen Schußwechsel diesen Modus nicht unbedingt nutzen solltet. Daher kann die Wumme auch über den rechten Arm gestülpt werden und als kugelspuckende MG genutzt werden. Denn eines sieht man jetzt schon, MDK bietet knallharte, actiongeladene Ballereien, die an Szenen aus Heat erinnern. Einmal von Aliens entdeckt, fallen sie wie ein Schwarm Moskitos über einen her, und massenhaft grünes Pixelblut und deftige Explosionen füllen den Bildschirm. Nicht nur aus Bunkern strömt die Feindesbrut an den



Undurchdringbar ist diese Barriere der Aliens. Mit gezielten Granatschüssen im Sniper-Modus auf die Luftschächte wird das Hindernis von innen heraus zerstört



That's Fun! Mit der MG im Anschlag gleiten wir aus einer erhöhten Position auf den Feindesverband zu. Unserem tödlichen Kugelhagel entkommt kein Gegner

Kampfschauplatz, sondern auch Fluginheiten und gepanzerte Transporter karren Eure Gegner heran. Um in dieser ungesunden Umgebung zu überleben, müßt Ihr sowohl Euren Helden perfekt steuern, z.B. mit schnellen Sidesteps aus der Schußlinie springen oder hinter Bauwerken/Kisten kurzfristig Schutz suchen, als auch Eure Goodies gezielt einsetzen und ein strategisches Vorgehen

an den Tag legen. D.h., nicht blind mit der MG im Anschlag auf die Gegner zurennen, sondern seine Möglichkeiten erst einmal abschätzen, denn Kurt stehen einige Vorgehensweisen zur Verfügung, den Feind clever zu besiegen. So gibt es z.B. einen Airstrike, den Ihr mittels des Sniper-Modus exakt über den Gegnern plazieren könnt - die Folge ist ein todbringender Bombenteppich. Auch kann

Kurt zuweilen einen Gleiter kapern und selbst über ein Einsatzgebiet fliegen und den Aliens Hochkalibriges auf den Kopf werfen. Mit dem Dummi-Pick Up lenkt Kurt die Aufmerksamkeit des Feindes kurzzeitig auf sein plastisches Pendant, was ihm die Möglichkeit für effektive Rückenangriffe bietet. Um Euer Ziel zu erreichen, müßt Ihr aber nicht nur diese Massenschlachten gewinnen, sondern auch zielgenau Granaten in kleine Öffnungen schießen, um die stark gepanzerte Barriere, die Euch den Weg versperrt, von innen heraus zu zerstören. Des Weiteren könnt Ihr einen Wachroboter als trojanisches Pferd nutzen, um an den Feinden vorbeizukommen, oder müßt punktgenaue Landungen mit Eurem Fallschirm hinlegen. Die Frame-Rate ist extrem schnell und die CPU geht so gut wie nie in die Knie, wenn die riesigen Levelabschnitte aufgebaut werden. Grund hierfür ist die eher karge Landschaft, denn außer der Armee des Feindes und ein paar Felsen, Gräben oder Kisten wird die Szenerie kaum belebt. Die farbliche

Gestaltung hingegen ist immer unterschiedlich, und die Transparenz- und Spiegeeffekte sind schon jetzt vorzüglich. (Georg)



Um den geschützten Alien zu erwischen, müßt Ihr Eure Handgranaten auf das Antigrav-Feld unterhalb der Box werfen, das die Explosivas dann nach oben schweben läßt



In einem gekaperten Gleiter kann Kurt selbst mit Bomben gegnerische Stellungen in die Luft jagen und sich so seinen weiteren Weg vereinfachen

Hersteller: Shiny/Aclaim Erscheint: November Genre: Shoot 'em Up Umsetzung geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

Abgedrehtes Shoot 'em Up-Spektakel, das mit rasantem Gameplay und knallharten Gegnern aufwartet

BEAT 'EM UP

SV 1101 PS ARCADE

Das robuste Joypad für Sony PlayStation! Mit acht extra großen Tasten, Joystick, LCD-Display, unabhängigem Dauerfeuer, Synchronfeuer und Zeitlupe. unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 1100 PS PRO PAD

Mit dem PS PRO PAD fit für jedes Spiel! Acht Tasten, LCD Display, unabhängiges Dauerfeuer, Synchronfeuer, Zeitlupe und extra langes Kabel. unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**



SV 1102 PS GAME PAD 8

Spielvergnügen zum kleinen Preis! Pad für Sony PlayStation mit acht Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und extra langem Kabel. unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**



SV 1118 PSV 3 Racing Wheel

Jedes Rennen ein Genuß! Analoge, programmierbare Lenkreaktion, Kontrolle der Y-Achsen. Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung. Wahlweise Bedienung über Fußpedal. Tisch- oder Sitzbedienung, extra lange Verbindungskabel. unverbindl. Preisempfehlung **DM 159,-**



SV 1117 PS LIGHT BLASTER

Der Treffer ins Schwarze! Für Sony PlayStation. Vier Modi, HYPER-Taste, fünf LED Indikatoren und drei Feuerfunktionen. Im ergonomischen Design für Links- und Rechtshänder geeignet und mit extra langem Kabel. unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**



Interact of Europe · Jölllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT
GAME PRODUCTS

PlayStation Sportspiel

NHL Powerplay '98

Rekordverdächtig: Nach knapp vier Monaten drängt bereits das Sequel zu Virgins Puckjagd auf den dt. Markt

Nun stellt man sich natürlich die existentielle Frage, ob Besitzer des Vorgängers innerhalb einer so geringen Zeitspanne noch einmal bereit wären, schlappe 90 DM zu investieren. Bereits nach einer kurzen Spielphase kam ich zu einem eindeutigen Ergebnis: Ja. Viele Probleme des Originals konnten die findi-

gen Designer nämlich beseitigen. Das ruckelige Scrolling beispielsweise ist Schnee von gestern. Obwohl die Grafik viele Tugenden, z.B. die übersichtliche Perspektive oder noch realistischere Motion Capture-Animationen, aufweist, hat sich der Gesamteindruck nicht wesentlich verändert. Auch spielerisch liegen die



Vier gegen einen: Das Spielverständnis der CPU-Teams ist ziemlich aggressiv und sehr intelligent



Die taktischen Möglichkeiten wurden mit den Spielsituationen Powerplay und Unterzahlspiel erweitert



Gewöhnungsbedürftig: Beim Bully zoomt die Kamera nicht näher heran

Verbesserungen im Detail. Auffallend sind beim Gameplay vor allem die gefühlvolle Steuerung und die noch klüger agierenden CPU-Teams, die Euren puckführenden Spieler bereits frühzeitig behacken. Der Rest in Kürze: Statistiken aus der aktuellen 97er Saison, neu gestalteter Manager-Bereich, vielfältigere strategische Möglichkeiten (Unterzahlspiel, Powerplay). (Ulf)

Hersteller: Radical Entertainment/Virgin
Erscheint: November Genre: Sport Umsetzungen geplant: keine

MEGA FUN First LOOK

sehr gut

Spielerisch noch ausgefeilter als der Vorgänger ohne dem Ruckel-Scrolling

PlayStation Geschicklichkeit

Tetris Plus

Ist Tetris Plus nur der einmillionste Tetris-Klon, oder kann Jalecos Sequel die PlayStation durch Tetris Plus mit etwas Innovativem füttern?

Das hatten wir auch noch nicht - ein Tetris mit Hintergrundgeschichte! Diese läßt sich aber in kurzen Worten beschreiben: Ein Professor in Japano-Zeichentrick sucht

nach verborgenen Schätzen. Was hat Tetris Plus zu bieten? Natürlich darf ein Classic Mode nicht fehlen. Hier sortiert Ihr nach altbekannten Regeln die von oben herunterfallen-

den Klötze in eure Zeilen ein und wartet darauf, daß jene verschwinden. Der Puzzle Mode bietet wahrlich etwas Neues. Der oben angesprochene Professor dringt in verschiedene Ruinen ein und stellt fest, daß erst ein paar Blöcke aus dem Weg geräumt werden müssen, bevor er an die Artefakte kommt. Ihr sollt nun die Tetris-Steinchen so platzieren, daß der Prof den Boden erreicht. Das geschieht mit einer Zeitbeschränkung, da die Decke Indy-like nach unten wandert und den Forscher erdrücken will. Allerdings gibt es dabei ein Problem: Fällt dem Prof ein Steinchen auf den Kopf, so klettert er nach oben, egal ob noch Platz zur Decke ist oder nicht. Wem die vorgefertigten Levels nicht reichen, der kann sich an einem selbstgebastelten Feld probieren, und mit einem Freund können auch Tetris-Sessions gegeneinander veranstaltet werden. (René)



Ein Tetris-Klon ohne die klassische Version, das geht wohl nicht



Reichen Euch die vorgefertigten Level nicht, so könnt Ihr Euch im Puzzle Editor neue Klotz-Stellungen ausdenken



Im Puzzle Mode müßt Ihr den Professor auf die unterste Zeile geleiten

MEGA FUN First LOOK

gut

Tetris-Klon mit völlig veralteter Technik, dessen Puzzle-Modus viel Spaß macht

Hersteller: Jaleco/Virgin Erscheint: Dezember Genre: Geschicklichkeit Umsetzungen geplant: keine

E3 - Video
29,85

E3 - Video
29,85

GAMERS POINT

- | | | | | |
|--|--|---|--|---|
| <p>N64</p> <p>Konsole 299,00
Game Killer 69,85
1Meg Memory 49,85
Memory farbig 34,85
Memory 5Meg farbig 79,85
Memory Card 34,85
Rumble Pack 34,85
Univ. Adapter (NEU) 49,85
Joypad farbig 54,85
Super Pad 64 plus 54,85
Super Pad 64 49,85
Máko Pad 64 54,85
Joypad Verl. 24,85
Arcade Shark 89,85
Joystick F. F. Pro 139,85
RF-Unit 39,85
RGB-Scart Kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 149,85
Per4mer Lenkrad 114,85
Blast Corps 119,85
Body Harvest *
Bomberman 64 *
Cruisn USA *
Clayfighter 63 1/3 *
Dark Rift *
F1 Pole Position *
FIFA Soccer 64 89,85
Freak Boy *
Golden Eye 007 *
Int. Superstar Soccer Pro 149,85
Kirbys Air Ride *
Lamborghini 64 *
Lylat Wars & Rumble Pack *
Mace: The Dark Age *
Mission: Impossible 64 *
Multi Racing Ch. *
NBA Hang Time 129,85
Pilotwings 64 89,85
Star Wars - Shadow Empire 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Top Gear Rally *
Turok - Dinos. H. 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 89,85
W. G. Hockey 129,85
Wild Choppers *</p> | <p>PSX</p> <p>Konsole 299,85
Gamebuster 79,85
Memory Card 1Meg 39,85
Memory Card 8Meg 69,85
Memory Card 24Meg 84,85
Memory Card 48Meg 99,85
Hyperblaster Gun 59,85
Predator gun 69,85
Joypad ALPS 99,85
Joypad Analog 59,85
Joypad farbig 29,85
Joypad Contr. St. 24,85
Rally Pad 49,85
Pro Pad 49,85
Super pad 49,85
Programm Pad 69,85
Joypad Verl. 19,85
HF Adapter Kabel 49,85
Link Kabel 49,85
RGB-kabel Fire 39,85
RGB incl. Audio 49,85
Lenkrad VRF-1 109,85
4-4-2 Fussball 69,85
Ace Combat 2 *
Agent Armstrong 89,85
Agile Warrior 49,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
All Star Soccer 97 89,85
Alundra *
Ayrton Senna Kart 89,85
Batman Forever 89,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
B.A. Toshinden 3 *
Battle Sport 84,85
Breakpoint Tennis 74,85
Broken Helix 84,85
Bubsy 3D 49,85
Bushido Blade *
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Buster Bros. Collection 89,85
C & C: Triboriumk. 99,85
Choro Q Rally 2 *
Colony Wars 89,85
Croc: Legend of the Gobbos *
Contra 3D 99,85
Cool Boarder 2 *
Crusader 84,85
Darklight Conflict 89,85
Darkstalkers 79,85
Deceptin *
Defcon 5 49,85
Destruction D. PLAT 49,85
Drift King *
Discworld 2 89,85
Excalibur 2555 AD 94,85
Formel 1 '97 *
Fade to Black PLAT 44,85
Fifa Soccer 96 PALT 44,85
Fighting Force 89,85
Final Fantasy 7 *
Floating Runner 79,85
Goemen Warrior *
Grid Runner 74,85
Hard Boiled 89,85
Hulk 59,85
HYPER Form. Soccer 59,85
In the Hunt 74,85</p> | <p>PSX</p> <p>Int. Superstar Soccer 99,85
Iron Man X/O 49,85
John Madden NFL 98 *
Jumping Flash JP 49,85
Jurassic Park - L.W. 89,85
Kid Klown 2 *
Killing Zone 89,85
Konami Open Golf 74,85
Kurushii *
Lost Vikings 2 89,85
Maas Destruction 89,85
Mechwarrior 2 79,85
Metal Jacket 49,85
MLB P. Race Baseball *
Monopoly 89,85
Moto Racer 89,85
Namco Museum 5 *
NBA Hang Time 89,85
NBA - In the Zone 2 99,85
NBA Jam Extreme 79,85
Need for Speed 2 89,85
NFL Quarterb. C. 49,85
NHL 98 *
Nightmare Creatures *
Night Striker 49,85
Nuclear Strike 89,85
Odd World - Abe's Oddysee 89,85
Off World Interc. 49,85
Ogre Battle *
Olympic Soccer 64,85
Overblood 89,85
Overboard *
PaRappa the Rapper *
PG PLAT 49,85
PG 2 89,85
Perfect Weapon 89,85
PGA Tour Golf 96 PLAT 44,85
Pittball 89,85
Player Manager 89,85
Poed 89,85
Psychic Force 89,85
Puzzle Fighter 2 69,85
Raven Project 59,85
Rayman PLAT 44,85
Rebel Assault 2 99,85
Resident Evil D.C. 89,85
Revolution X 49,85
RF 89,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Road Rash PLAT 44,85
Robo Pit 74,85
Romance o.t.3.K. 99,85
Sampras Tennis PLAT 44,85
Sentient 99,85
Shadow Struggle *
Shadow Master *
Sim City 2000 89,85
Slam & Jam 49,85
Soccer 97 99,85
Space Jam 89,85
Spot 3 89,85
Starfighter 3000 74,85
Starwinder 79,85
Street Fighter A. 2 89,85
Strike Point 89,85
Striker 96 *
Swagman 99,85
Tail of the Sun 99,85</p> | <p>PSX</p> <p>Tekken PLAT 49,85
The Note *
Total Eclipse 49,85
V-Rally 94,85
Viewpoint 29,85
Warcraft 2 89,85
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85</p> | <p>SAT</p> <p>Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Jam T.E. 64,85
NBA Live 97 69,85
NFL Q. Club 97 89,85
NHL Powerplay Hockey 89,85
Pandemonium 89,85
Parodius 59,85
Pebble Beach Golf 79,85
PGA Tour Golf 97 69,85
Primal Rage 89,85
Pro Pinball 89,85
Puzzle Fighter 2 T. 69,85
Revolution X 29,85
Resident Evil 104,85
Rise 2 49,85
Robo Pit 49,85
Sega Rally 79,85
Shockwave Assault 49,85
Skeleton Warriors 79,85
Snowboarding TRIX 94,85
Sonic 3D 99,85
Space Invaders 114,85
Space Jam 69,85
Steamgear Mash 49,85
Starfighter 3000 79,85
Streetfighter Alpha 79,85
Spot 3 79,85
Tempest 2000 89,85
Thunderforce 2&3 89,85
Tilt Pinball 89,85
Virtua Racing 49,85
Victory Goal 2 79,85
Virtua Fighter Kids 69,85
Warcraft 2 *
Worldwide Soccer 97 94,85
Worldwide Soccer 98 *
World Cup Golf 59,85
World Series Baseb. 2 89,85
Whizz 89,85
WWF Wrestlem. 49,85
X-Men vs. Street Fighter *</p> |
|--|--|---|--|---|

Bestellungen und Anfragen
jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Besuchen Sie uns auf unserer Homepage:
TopTen Listen, Infos und Neuheiten uvm.
<http://home.t-online.de/home/GamersPoint>

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44

FAX: 0721 - 374 185

0721 - 339 45

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !



PlayStation Rennspiel
Nascar '98

Eine uramerikanische Sportart ist Gegenstand dieses neuen Rennspiels von Electronic Arts. Gentlemen, start your engines!

Die Amerikaner sind ein autoverrücktes Völkchen: Monster-Trucks, Indy-Car, Dragster und eben Nascar Racing. Diese automobilen Sportarten haben eine beeindruckende Anhängerschaft, aber halt nur in den Staaten. In anderen Ländern sind diese Events bestenfalls Randsportarten. Daher ist es auch fraglich, ob dem neuesten Produkt von EA Sports auf dem deutschen Markt ein großer Erfolg beschieden sein wird. Ihr habt in diesem Game die Möglichkeit, einen von 24 Original-Fahrern zu über-

nehmen und diesen durch Einzelrennen - komplett mit Training und Qualifikation - oder durch die ganze Meisterschaft zu führen. Auf immerhin über 18 Strecken, unter denen sich neben den bekannten Rundkursen auch kurvenreichere Pisten befinden, könnt Ihr eure detailliert gestalteten Boliden, die mit den Original-Werbetexturen überzogen sind, zum rockigen Background-sound steuern. Baut Ihr einen Crash, so seht Ihr die Verformungen an der Karosserie. Weitgehende Einstellungsmöglichkeiten



In Kurven sollte nicht zu stark gebremst werden, da man leicht ins Schleudern kommen kann

(Ihr könnt von Reifenhärte über Beschleunigung bis zu Spoilern alles verändern) schrauben den Realismusgrad in die Höhe. Ob sich EAs Produkt gegen die illustre Rennspiel-Konkurrenz wie Formel 1 '97

durchsetzen kann, werden wir in einer der nächsten Ausgaben austeilen. (Frank)

Hersteller: EA Sports Erscheint: Oktober
 Genre: Rennspiel Umsetzung geplant: Saturn (November)

PlayStation Rennspiel
Peak Performance

Liebhaber japanischer Autos kommen bei Atlus' neuem Produkt zum Zug

Wer schon immer mal einen Mazda MX5 oder einen Toyota Corolla über eine staubige Landstraße steuern wollte, ist mit Atlus' neuestem Machwerk genau richtig bedient. In Peak Performance dürft Ihr nämlich mit den im Volksmund spöttisch „Reiskocher“ genannten Wägelchen heiße Rennen bestreiten. Natürlich beschränkt sich die Auswahl der angebotenen Boliden nicht auf die oben genannten Autos, über 15 Nippon-Flitzer stehen Euch für eure Fahrt zur Verfügung. Diese könnt Ihr dann im Rennen gegen den Computer oder einen Freund oder im Time Attack-Modus über drei Strecken steuern, von denen jede noch einmal in zwei verschiedene Routen eingeteilt ist. Natürlich müßt Ihr nicht nur bei Tag über die Piste heizen, bei Sonnenuntergang oder um Mitternacht macht so ein Ausflug

schließlich auch Spaß. Wem sein Wagen zu langsam ist, der kann ihn in der Werkstatt tunen, und mit dem eingebauten Streckeneditor könnt Ihr auch eigene Tracks entwerfen. (Frank)

Hersteller: Atlus/Virgin Interactive Genre: Rennspiel Erscheint: Oktober Umsetzungen geplant: k.A.



Nicht nur geteerte Wege, auch Staubpisten wollen gemeistert werden



Die Landschaft wurde schön gestaltet, nur der Grafikaufbau läßt noch zu wünschen übrig



Der Rückspiegel sorgt für Übersicht nach hinten

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MEMORIES GAME POWER

LED DIGITAL READOUT

360 SLOT MEMORY CARD

PlayStation™

BIS ZU 360 GAME SAVES

- * 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD!
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER!
- * MIT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- * LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

120 SLOT MEMORYCARD

PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES

- * 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
- * VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- * FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE * QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

TURBO-FORMAT

LED STATUS INDICATOR

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

1 MEG MEMORYCARD

PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- * BIS ZU 15 GAMESAVES.
- * TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- * LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER-, UND FORMATIERFUNKTIONEN.

TURBO-FORMAT

LED STATUS INDICATOR

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

NEUES DESIGN!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

DAS MOGELMODUL MIT POWER

- * LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
- * HUNDERTE VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- * FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- * MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
- * OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY™

- * VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- * ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN
- * IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- * DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- * FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN

NEU!

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

- * VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- * 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
- * VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
- * FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

NEU!

N64™ MEMORY CARD PLUS

4x the memory of other cards!

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 69,90

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ GAME KILLER

Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein!

- * VOLL KOMPATIBELNES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- * EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- * LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- * EINZIGARTIGER 'SMART CARD' -PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

NEU!

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 79,90

LED DIGITAL READOUT

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'

- * 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- * EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- * 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * NEUESTE 'HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY'

NEUES DESIGN!

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

40 MEG MEMORY CARD

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'

- * 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- * EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- * 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- * KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- * FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

NEU!

40 MEG MEMORY CARD

10x the memory of other cards!

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 99,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.

Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH

TRADE SALES

Tel: 02822 68545
INT (49) 2822 68545

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

FAX ORDERS
02822 68547
INT (49) 282268547

MasterCard
VISA

UPS

Konsole Contra PC

Als Spielekenner kann ich mir ein gewisses Maß an Urteilsfähigkeit im Videospielebereich zusprechen. Ich bin auf allen Systemen zu Hause und beobachte schon seit einigen Monaten eine folgenschwere Divergenz. Um auf handelsüblichen PCs halbwegs zeitgemäße Spiele zu genießen, muß relativ viel investiert werden. Ein Pentium mit 166 Mhz und natürlich MMX-Technologie sollte es schon sein; dazu eine 4MB 3D-Grafikkarte, Soundkarte, genügend RAM-Speicher, CD ROM usw. ... Kurzum: ein Multimedia PC mit allem Drum und Dran für realistische 3000 DM. Als Ergebnis hat man dann nicht etwa eine Maschine auf dem Schreibtisch stehen, die vor lauter Kraft kaum laufen kann, sondern ein Kühlschranks-großes Ungetüm, das sich - und das ist der Punkt - auf PlayStation-Niveau befindet. Nehmen wir als Beispiel den Ego-Shooter „Quark“. Auf einem 200 Mhz Pentium PC optimal konfiguriert, erreichen wir ungefähr die technischen Qualitäten von Disruptor. Da eine PlayStation lediglich 300 Mark kostet, erfüllt es mich mit Wut & Trauer, daß man als PC-Kunde zehnmal soviel blechen darf wie ein PS-User und im Prinzip exakt das gleiche bekommt, unter Umständen sogar weniger. Von den unzähligen Falltüren, die auf den PC-Kunden lauern, greife ich einmal wahllos die Grafikkarten heraus. Da wäre zunächst einmal die umständliche Installation, dann die Kompatibilitätsprobleme mit einigen Spielen und schließlich die bange Frage nach der Geschwindigkeit, denn nicht überall, wo 3D draufsteht, ist auch 3D drin - Stichwort „Geschwindigkeitsdrosselung“. Erst das Aufkommen der Next Generation-Konsolen macht auf diese Mißstände aufmerksam, die sich scheinbar unbemerkt in die Computerbranche eingeschlichen haben.

Alexander Voss, Hamburg

Die genannten Kritikpunkte sind in der PC-Szene natürlich hinlänglich bekannt, und spätestens seit der Etablierung der NG-Konsolen gehen dem PC-Liebhaber auch allmählich die Argumente aus. Die

Servus!

Nachdem der ewige Konsolen-Krieg allmählich abebbt, könnte ein Leser eine Front aufgetan haben. Diesmal lautet die Fehde PC Vs. Konsole. Auch zu diesem Thema haben wir selbstverständlich ein offenes Ohr. Zwei grundsätzliche Dinge muß ich leider noch einmal wiederholen: 1. Aus organisatorischen Gründen können wir KEINE Briefe persönlich beantworten. Euer beigelegtes Porto ist somit umsonst gewesen. 2. Wenn es geht, solltet Ihr Eure Briefe auf dem PC verfassen, denn schlecht leserliche Briefe landen schnell im Mülleimer. Auf vielfachen Wunsch hier noch einmal unsere E-Mail-Adresse: uk0001@wuerzburg.baynet.de

Euer Mega Fun-Team

Konsole hat drei grundlegende Vorteile gegenüber einem Rechner:

1. Mit schlappen 300 DM ist man schon dabei, während der Einstieg in die Welt der PC-Spiele ein Vielfaches verlangt.

2. Der Besitz einer Konsole bedeutet unkompliziertes Plug & Play, wovon der PC noch weit entfernt ist.

3. Der gesamte PC-Bereich unterliegt einem galoppierenden Aufrüstungszwang, will man stets in der Lage sein, die neueste Software-Generation optimal genießen zu können.

Der PC war ursprünglich halt nicht als „Spielzeug“ konzipiert, so daß man jetzt mit viel Aufwand um diese technischen Defizite herumabsteln muß. Auf der anderen Seite sollte man aber auch die Vielseitigkeit des PCs erwähnen, was den hohen VK zumindest etwas rechtfertigt. Außerdem sammelt die neueste Software-Generation durch die

lupenreine HiRes-Grafik derzeit Pluspunkte. Dennoch: Entgegen früheren Befürchtungen bin ich mir ziemlich sicher, daß der PC wohl niemals die Konsolen vom Markt gänzlich verdrängen wird.

Härtere BPJS-Verordnung

In der Ausgabe 10/97 war bei den Hotline-Fragen etwas von einer neuen Verordnung der von uns allen heiß und innig geliebten BPJS zu lesen, wonach künftig auch die Nachfolger von indizierten Spielen sowie Umsetzungen auf andere Plattformen automatisch indiziert werden sollen. Ja, wieso zum Geier handelt Ihr ein so wichtiges Thema in knappen sechs Zeilen so beiläufig ab, wie es sonst nur die x-te Street Fighter-Version hätte?! Ich meine,



War Gods, einer von vielen Titeln, die aufgrund der strengen BPJS in Deutschland keine Chance haben

wir sprechen hier von einer dem Grundgesetz nach unzulässigen Vorab-Zensur, die unter dem Deckmantel des „Jugendschutzgesetz“ durchgeführt wird. Es ist ja schon schlimm genug, daß die besagte Institution scheinbar wahllos und teilweise nicht nachvollziehbar Spiele für jugendgefährdend erklärt und sie durch das totale Werbeverbot eigentlich für jedermann unzugänglich macht. Aber das ist ja wohl der Gipfel der Erwachsenenbevormundung. Durch die neue Regelung werden die Hersteller viele Produkte gar nicht mehr auf den deutschen Markt bringen bzw. dürfen es auch gar nicht. Die BPJS wird nun argu-

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. Int. Superstar Soccer 64
(5) 2. Monat Sportspiel Konami/Major A

2. Mario Kart 64
(4) 2. Monat Rennspiel Nintendo

3. Super Mario 64
(1) 6. Monat Jump & Run Nintendo

4. Turok Dinosaur Hunter
(2) 6. Monat Ego-Shooter Acclaim/Iguana

5. Wave Race 64
(3) 6. Monat Rennspiel Nintendo

Leserhits PlayStation

1. V-Rally
(-) 1. Monat Rennspiel Infogrames

2. Resident Evil
(2) 6. Monat Adventure Capcom

3. Rage Racer
(5) 2. Monat Rennspiel Namco

4. Soul Blade
(3) 3. Monat Beat 'em Up Namco

5. Formel 1
(-) 1. Monat Rennspiel Psygnosis

Leserhits Saturn

1. Command & Conquer
(3) 2. Monat Strategie Westwood/Virgin

2. Bomberman
(-) 1. Monat Geschicklichkeit Hudson Soft.

3. Sega Rally
(2) 5. Monat Rennspiel AM3

4. Fighters MegaMix
(4) 3. Monat Beat 'em Up AM2

5. Nights into Dreams
(-) 1. Monat Flug-Action Sonic Team

Leserhits Super Nintendo

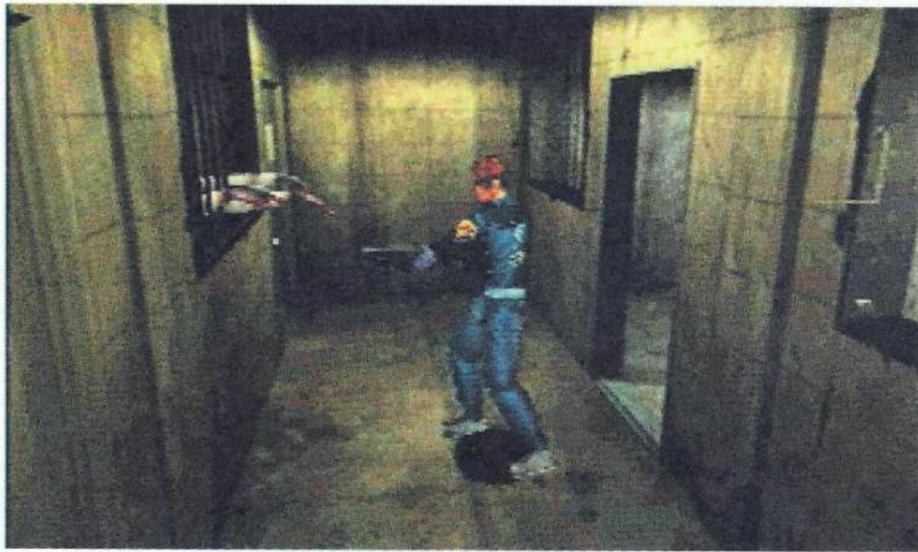
1. Lufia Fortress of Doom
(2) 2. Monat Rollenspiel Taito

2. Justice League
(-) 1. Monat Beat 'em Up Sunsoft/Acclaim

3. Final Fantasy III
(1) 4. Monat Rollenspiel Squaresoft

4. Secret of Mana
(5) 3. Monat Action-Adv. Squaresoft

5. Chronotrigger
(4) 3. Monat Rollenspiel Squaresoft



Ganz oben auf Eurer Most Wanted-Liste: das scheinbar allesübertreffende Resident Evil 2

mentieren, daß man sich als Erwachsener die Spiele doch problemlos besorgen kann, dem ist aber nicht so:

1. Die Hersteller veröffentlichen die indizierten Produkte aufgrund der geringen Einnahmemöglichkeit erst gar nicht.
2. Die Läden dürften die Produkte nur unter der Ladentheke verkaufen.
3. Indizierte Spiele dürfen nicht verschickt werden, zum Leidwesen vieler Zocker, die in irgendeinem Kaff wohnen.
4. Ein Werbeverbot impliziert auch gleichzeitig ein Informationsverbot. Ich selbst bin 20 Jahre alt, und es kotzt mich langsam an, daß man sich in unserem Land schon fast wie ein krimineller vorkommt, nur weil man eine Vorliebe für etwas härtere Spiele hat.

Kai Schmidt, Florstadt

Du hast natürlich Recht, solch einem wichtigen Thema muß man sich ausführlicher widmen. Wir wollten uns allerdings vorher schlau machen, bevor wir damit im größeren Rahmen an die Öffentlichkeit treten. Tatsache ist leider, daß aufgrund der neuen rechtlichen Bestimmung tatsächlich Sequels und Konvertierungen eines bereits indizierten „Wirt-Spiels“ automatisch indiziert werden können. Es gibt allerdings auch Ausnahmen, wenn der Hersteller beweisen kann, daß das Sequel nicht inhaltsgleich mit dem Ur-Spiel ist. Daher stimmt Deine These von der grundgesetzwidrigen Vorab-Indizierung nicht. Der Vertreiber hat außerdem die Möglichkeit, eine Konvertierung eines bereits indizierten Spiels zu veröffent-

fentlichen, wenn er dafür Sorge trägt, daß dieses Produkt nicht unbeaufsichtigt, wie beispielsweise bei Toys 'R' Us, verkauft wird. Es gibt somit immerhin noch einen kleinen rechtlichen Spielraum. Dennoch stellt die penible deutsche Regelung ein weltweites (trauriges) Unikum dar, worunter erwachsene Spieler sehr leiden müssen. Es wird meiner Meinung nach Zeit, daß das völlig veraltete Jugendschutzgesetz, das sogar stinknormale Videospiehallen in eine reine Erwachsenenzone verwandelt, einmal gründlich überholt wird. Denn durch diese Gesetzesgrundlage werden nicht nur viele Spiele indiziert, auch den ansonsten überall errichteten Sega World- und Namco Wonderland-Spiehallen wird dadurch der Zutritt nach Deutschland aufgrund mangelnder Lukrativität verwehrt - traurig, aber leider wahr ...

Resident Evil-Manie

Wir sind zwei Fans des beliebten Splatter-Genres und haben deshalb ein paar Fragen zu den Resident Evil-Nachfolgern:

1. Nachdem Ihr im Preview zu Resident Evil Director's Cut berichtet habt, daß die Cut-Szenen in der PAL-Version nicht enthalten sein werden, fragen wir uns natürlich, warum es dann Director's Cut heißt?
2. Würdet Ihr uns den Kauf von REDC empfehlen, wenn man den ersten Teil bereits durchgespielt hat?
3. Gibt es in REDC einen Battle-Modus wie bei der Saturn-Version?
4. Wie sieht momentan die Story von Resident Evil 2 aus, nachdem wir gehört haben, daß sie völlig um-

gekremgelt wurde?

5. Wann werdet Ihr ein Preview zu RE 2 bringen, und wann erscheint das Spiel in Deutschland?

6. Was ist eigentlich aus dem Resident Evil-Film geworden?

Nico Fröba & Benni Schmid,
Forchheim

1. Moment mal, wir haben nicht geschrieben, daß die Cut-Szenen rausgenommen werden, sondern daß wir uns das vorstellen könnten. Laut Virgin soll sich aber an der Version nichts mehr ändern.

2. Grundsätzlich handelt es sich nicht um ein neues Spiel, sondern vielmehr um eine Art Mix Up mit einigen neuen Features und einem leicht veränderten Spielablauf (die Gegner sind anders positioniert). Insofern gibt es für Kenner des ersten Teils schon einige Aha-Erlebnisse. Der Kauf könnte sich schon alleine wegen dem beigepackten Resident Evil 2-Demo lohnen, wobei es noch nicht 100% klar ist, ob der Extra-Silberling überhaupt dabei sein wird. Grund: Das Demo könnte eine vorzeitige Indizierung des Sequels nach sich ziehen.

3. Nein, beide Versionen bieten nur exklusive Extra-Features.

4. Der letzte Stand der Dinge ist, daß sich die Zombiebrut in Raccoon City ausgebreitet hat und nun dabei ist, die gesamte Stadt zu zerfleischen. In der Rolle einer wehrhaften Zivilistin Elza und dem jungen Polizisten Leon nehmt Ihr die Geschehnisse in die Hand.

5. Anhand des genialen Demos dürften wir Euch (hoffentlich) in der nächsten Ausgabe das erste ausführlichere Preview präsentieren. In Deutschland wird das heißbegehrte Sequel wohl erst im April/Mai erscheinen. Habt also noch etwas Geduld, es lohnt sich!

6. Bernd Eichinger und Constantin Film werden das Filmprojekt laut Gerüchten in den kommenden Monaten angehen.

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt Eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Hotline-Fragen

Was ist eigentlich aus Sandrie geworden?

Sandrie kann leider nicht mehr für die Mega Fun tätig sein, da sie an der Universität einen Lehrauftrag erhalten hat und somit keine Zeit mehr für einen weiteren „Job“ hat - Sniff!

Gibt es eigentlich ein Eishockey-Spiel mit der DEL oder einen Fußball/Eishockey-Manager auf Konsole?

Im Eishockeybereich gibt es momentan nur Eishockey-Simulationen mit (fiktiven) deutschen Nationalmannschaften. Auf der PS kannst Du die Bundesliga-Sim „Player Manager“ von Funsoft genießen (Spielspaß 77%).

Wann kommt die erste Wirtschaftssimulation für das N64?

Für das 64DD wurde bislang nur eine Fortsetzung zu Sim City angekündigt.

Gibt es das 64DD eigentlich in mehreren Ausführungen, z.B. mit und ohne Modem?

Aus Kostengründen wird das Speichermedium höchstwahrscheinlich nur „nackt“ erhältlich sein. Die Modem-Geschichte ist ohnehin vorerst nur etwas für den japanischen Markt.

Gibt es irgendwann eine Konsolen-Version von Prop-Cycle?

Wer das schweißtreibende Arcade-Spiel einmal live erlebt hat, weiß, daß der Spielspaß sich nur durch das Trampeln in die Pedalen einstellt. Daher haben wir unsere Zweifel, ob eine Konsolen-Version überhaupt Sinn machen würde.

Wäre Resident Evil 2 auf dem N64 oder zumindest auf dem 64DD machbar?

Da das Zombie-Action-Adventure gleich zwei (oder mehr) CD-ROMs umfaßt, ist eine N64 kaum machbar. Auf dem 64DD könnte der zusätzliche Speicherplatz allerdings ausreichen.

Entwickelt Capcom eigentlich auch Spiele für das N64?

Erst vor kurzem hat Capcom ihre N64 Pläne bekannt gegeben. Mehr dazu in den Scene-Seiten.

Gibt es etwas Neues zu Tekken 3?

Nein. Auch auf der ECTS war nur der Arcade-Automat zu sehen. Frühestens Ende des Jahres könnten in Japan die ersten PS-Bilder auftauchen. In Deutschland muß man sich wohl noch bis mindestens Mitte des nächsten Jahres gedulden, bis die Tekken-Garde wieder losschlägt.

Dein Dankeschön: das ultimative „Turok“ T-Shirt!

MEGA FUN - IM ABO- DEINE VORTEILE:

- Wir testen für Euch alle Spiele-Neuerscheinungen aller Systeme
- Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhaltet Ihr zurück.
- Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.



ABOSAMMELWERK! JEITZT

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

JA, ich möchte das MEGA FUN-Abo
für 62,- DM/Jahr; (= 5,17 DM/Ausgabe; Ausland:86,- DM/Jahr); öS 528
Als Dankeschön erhalte ich kostenlos
das „Turok“ T-Shirt (Art.-Nr: 1125).
Die Prämie darf ich behalten, auch im Falle des Widerrufs.

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

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Widerrufsbelehrung)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BLZ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3130

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 11/97

PlayStation

Suikoden.....	2
Independence Day.....	2
Xevious 3D/G+.....	2
NHL '97.....	2
Warhammer.....	2
Tiger shark.....	3
NHL Faceoff '97.....	3
Mechwarrior 2.....	3

Saturn

Independence Day.....	2
-----------------------	---

Players Guide 11/97

PlayStation

Discworld 2.....	14
Final Fantasy VII.....	4
Oddworld Abe's Oddysee.....	12

Saturn

Discworld 2.....	14
------------------	----

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

___ Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM___

Gesamt DM___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ, Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

PlayStation (Pal) Geheimgang

Suikoden

Sven Ehlert aus Berlin hat in diesem RPG einen Geheimgang entdeckt. Und zwar solltet Ihr in Milich Oppenheimers Schloß Scarletia zum Aufenthaltsort von Kasio, der Sängerin, gehen. Links von ihr steht ein Schrank mit einem Portrait von Milich. Sprecht dieses an. Ihr bekommt als Antwort „Milich, too, is a victim...“. Antwortet mit „Milich, too, is a victim“. (Welche Logik!) Daraufhin öffnet sich eine Falltüre im Boden. Im Keller findet Ihr nun recht hilfreiche Goodies.

PlayStation/Saturn (Pal) Mega-Cheat

Independence Day

Saturn-Version: Gebt als Spielernamen RADARMY ein. Geht nun zurück in das Hauptmenü mit den Menüpunkten Einzelspieler/Mehrspieler etc.. Dort drückt Ihr sehr schnell ←, →, ↑, ↓, X, Z, Y. Es erscheint daraufhin ein Menü mit der verheißungsvollen Überschrift „Cheater“. Was Ihr dort einstellen dürft, könnt Ihr Euch vermutlich selbst denken.

PlayStation-Version: Gebt als Spielernamen RADARMY ein. Geht nun zurück in das Hauptmenü mit den Menüpunkten Einzelspieler/Mehrspieler etc.. Dort drückt Ihr schnell ←, →, □, ○, △, △, ↓. Daraufhin erscheint auch in der PlayStation-Version besagtes Cheatmenü.



PlayStation (Pal) Andere Flugzeuge

Xevious 3D/G+

Drückt im Titelbild (als Player 1) folgende Tasten zusammen und haltet sie, bis Euer Flieger startet: ← + X + ○ + Start.

Als Player 2 solltet Ihr einmal → + X + ○ + Start gedrückt halten, bis Ihr Euren Hangar verläßt.

Als Ergebnis nehmen die Fliegerchen Formen von recht bekannten Figuren aus einem anderen Namcospiel an. Laßt Euch überraschen!

HOOOTLINE !!!

Am 26. Oktober 1997 von 14.00 - 18.00 Uhr dürft Ihr Eure Fragen rund um die Konsolenwelt bei uns loswerden. Aber auch Lob und Kritik sind uns willkommen. Vergeßt nicht, daß am besagten Sonntag die Zeitumstellung auf MEZ erfolgt!

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Diesen Monat stehen unsere Tips & Tricks-Seiten ganz im Zeichen von Squaresofts Geniestreich Final Fantasy VII. Nachdem wir endlich René dazu überreden konnten, die Presseversion zur Erstellung eines Player Guides herzugeben (auf die grauensvollen Drohungen, die ausgesprochen wurden, wollen wir hier nicht genauer eingehen), sahen wir Gunther für Tage in unserem Spielzimmer verschwinden. Die gesammelten Erkenntnisse dürft Ihr hier nachvollziehen. Wegen weiterer Highlights, wie Discworld 2 und Abe's Oddysee, mußten wir leider unsere allgemeinen kleinen Tips in dieser Ausgabe ein wenig einschränken, aber wir geloben Besserung. Nichtsdestotrotz haben wir mit dem Theo Kranz Versand Würzburg zusammen einige Spiele an die fleißigen Schreiberlinge verlost. Als da wären: Benjamin Moser aus Konstanz (Street Fighter Zero, Saturn), Jochen Frieß aus Mainz (Andretti Racing, Saturn), Thomas Mielke aus Berlin (Hebereke's Popitto, Saturn) und Sven Ehlert aus Berlin (Hyper Final Match Tennis, PS).

MEGA FUN

Theo
KRANZ
VERSAND

Und um auch einmal unter den glücklichen Gewinnern sein zu können, müßt Ihr nichts anderes machen, als uns Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost zuzuschicken. Die Adresse lautet: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Helpline, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Und bitte vergeßt nicht, daß der Rechtsweg ausgeschlossen ist. Und BITTE schreibt LESERLICH!!!

PlayStation (PAL) Verschiedenes

NHL '97

Abgefahren! Gebt als Namen das Wort NETHOCKEY ein! Und Ihr dürft Euch als Tore auf dem Eis vergnügen!

Und hier noch einige Tastenkombinationen, die Ihr kurz vor dem Anpfiff tätigen solltet:

Schnelles Spiel: L1, L2, L1, R1, X.

Penalties: L1, L2, L1, R1, L1.

Shots: L1, L2, L1, R1, R1.

Treffer: L1, L2, L1, R1, R2.

Perspektive: L1, L2, L1, R1, □.

Kollision aus: L2, L2, L1 + R2, R1, X.



PlayStation (Pal) Waffe

Warhammer

Hier etwas zum Ausprobieren: Gleich in den ersten drei Missionen soll die Möglichkeit bestehen, ein besonderes Zauberschwert einzusacken zu können. Hierzu muß allerdings der richtige gegnerische Kommandant gemetzelt werden. Dieser versteckt sich jeweils hinter Gebäuden etc.. Unter welchen Variablen dieser Kommandant allerdings auftaucht, war nicht näher in Erfahrung zu bringen.

PlayStation (PAL) Verschiedenes

Tigershark

Levelcodes:

- Level 2: AKULA
- Level 3: PASHA
- Level 4: MIRAS
- Level 5: NAKAT
- Level 6: REZKY
- Level 7: TUCHA
- Level 8: ZARYA
- Level 9: VOSTA

Weitere Codes, die Ihr im Paßwort-Screen eingeben solltet:

- Bugraider Preview: BUGGY
- Kollisionsaufhebung: BURAN
- Boxes: DNEPR
- Sound Test: KAMOV
- Movies: KIEV
- Munition: KIROV
- Unverwundbarkeit: KURSK
- Disable Cheat: MINSK
- Terrain: ROGOV
- Firepower: RUBLE
- Clean: RUSSI
- Hidden Game: SNEEG
- Gravity: SOYUZ
- Boxes: VOLGA

Nicht vergessen, daß Ihr die Paßwörter im Screen nach gescheiterten Missionen eingeben könnt!



Die Spiele Hotlines in Deutschland:

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

Sehr oft kommt es vor, daß der eine oder andere Cheat nicht in allen Versionen eines Games funktioniert. Um Verwechslungen zu vermeiden, geben wir ab sofort bei jedem Spiel an, mit welcher Version wir den Trick ausprobiert haben. Die unterschiedlichen Versionen kennzeichnen wir folgendermaßen:

PAL: Die deutsche, erhältliche Version. Sollte es eine unterschiedliche Version in Pal geben (z.B. aus England, wie bei Turok), schreiben wir dies dazu.

US: US-Version aus den Vereinigten Staaten.

JAP: Japanische Version aus dem Land der aufgehenden Sonne.

Presse: Immer wieder kommt es vor, daß uns ein wunderbarer Cheat in die Hände fällt, aber noch keine Verkaufsversion zum Austesten erhältlich ist. Also probieren wir es in der uns vorliegenden Presseversion für Euch aus.Grundsätzlich gilt: Wir probieren jeden Trick erst aus, um sicher zu gehen, daß er auch funktioniert. Sollte es einmal nicht möglich sein (z.B. wegen Streß, Zeitmangel, Abgabetermin steht vor der Türe) dies zu tun, vermerken wir dies zusätzlich im Text. Also, weiterhin viel Spaß mit diesen Seiten!

Eure T&T Crew

PlayStation (Pal) Zusätzliche Spieler

NHL Face Off '97

Zusätzliche Spieler mit höchsten Werten gewünscht? Dann geht nach dem Rezept von Michael Korn vor:

Man gebe dem Spieler die Nummer 1, setze das Gewicht auf 150 Pfund fest, stelle auf Rechtshänder und Forward ein und gebe ihm diesen Namen:

- RAJA ALTENHOFF
- CRAIG OSTRANDER
- PETER DILLIE
- CHRIS WHALEY
- TOM BRASKI
- CRAIG BROADBOOKS
- JOSH HASSIN
- TAWN KRAMER
- ALAN SCALES
- KELLY RYAN
- JODY KELSEY

Danach schaue man unter der Option „Sign Free Agent“ nach und freue sich über die starken anwerbbaeren Neuzugänge.

PlayStation (Pal) Cheats

Mechwarrior 2

Noch ein paar Cheats, die Ihr als Paßwort eingibt. (Man könnte meinen, da hat jemand bemerkt, daß es mehr als Buchstaben auf einer Tastatur gibt. WER kommt auf solche Paßwörter?)

Unverwundbarkeit: # # X 0 / A > < U Z

Missionsanwahl: T < X 0 / A X A < =

Big Tech Mode: T / X = / A Z < # *

Cruise Control: # A X 0 / A 4 Y Y A

Extra Sinks: # X X 0 / A 4 > Y +

Waffen: T # X 0 / A X < < <

Bei korrekter Eingabe gibt es eine Bestätigung in Form einer Frauenstimme zu vernehmen.

Ein Dank an einen Leser, der leider vergessen hat, seinen Absender zu notieren.

PlayStation

Final Fantasy VII

Squaresoft setzt die Tradition fort. Final Fantasy VII setzt bei den RPGs neue Maßstäbe. Gleich 3 CDs vollgepackt mit etlichen Geheimnissen wollen von Euch erforscht werden. Und um Euren Weg zusammen mit Cloud etwas zu erleichtern, geben wir Euch hier Geleit durch die Welt von Final Fantasy.

Das Attentat

Die Shin-Ra Electronic Power Company beutet den Planeten rücksichtslos und gnadenlos aus. Ohne sich um die Folgen für die Natur und die Bewohner zu scheren, betreibt sie umweltverachtende Technologien, welche das Ende der Welt in greifbare Nähe bringen. Aber eine kleine mutige Truppe hat sich auf die Fahnen geschrieben, dies zu verhindern. AVALANCHE. Ob sie die Welt retten können, liegt in Eurer Hand. Und schon befindet Ihr Euch inmitten

der Action ...

Am Bahnhof erledigt Ihr zunächst das Wachpersonal (untersucht sie auch). Folgt dann zunächst den Mitstreitern in das Kraftwerk. Nachdem die verschlossenen Türen geöffnet wurden, solltet Ihr unten rechts die kleine, schlecht sichtbare Kiste ausleeren. Redet dann mit Barrett. Betretet den Fahrstuhl und begeben Euch ins Innere der Höllenmaschine. Nachdem Ihr den Sprengsatz angebracht habt, gilt es, einen Riesenskorpion zu erledigen. Nach dem schnellen Fight erhaltet Ihr eine Assault

Gun, welche für Barrett bestimmt ist. Nun gilt es, in zehn Minuten die Fabrik zu verlassen. Dies bewerkstelligt Ihr, indem Ihr einfach zügig den gegangenen Weg zurückgeht.

Nach der Explosion verlaßt Ihr den brennenden Platz über die Treppe und trefft in der Stadt auf Aerith. Kauft Ihr doch eine Blume ab und geht dann nach Süden.

Die Wachleute, die Euch hier belästigen, dürft Ihr entweder in die Mangel nehmen oder einfach dadurch umgehen, daß Ihr davonlauft. Dies solltet Ihr mit einem skeptischen Blick auf

Allgemeine Ratschläge zu Final Fantasy VII:

- Speichert an jeder Möglichkeit, die sich bietet, ab. So trivial das auch zu klingen scheint. Das Spiel ist streckenweise bei den Kämpfen recht leicht und verleitet Euch somit schnell dazu, die Speicheroptionen nicht wahr zu nehmen. Aber unverhofft kommt oft, und schon hat ein Gegner Eure gesamte Party dahingemetzelt. Vor allem solltet Ihr daran denken, daß die Speicherpunkte in den Szenarien schon ihre Bedeutung haben.
- Nehmt die Möglichkeit wahr und füllt Eure Vorräte regelmäßig auf. Ihr solltet immer reichlich Nachschub an hit- und magicpointsteigernden Mittelchen bei Euch führen. Auch solltet Ihr in den Shops und Waffenschmieden immer die besten Waffen und Rüstungsteile für Eure Helden kaufen. Schmeißt die erkämpften Geldstücke (oder vielmehr die Gils) ruhig raus. Ansonsten seid Ihr bald Millionäre, aber leider tote Millionäre.
- Haltet die Augen offen! Ihr seid nur selten gezwungen, durch die Landschaft zu hetzen. Untersucht alle unscheinbaren Kisten und verborgenen Winkel. Oft erhaltet Ihr durch diese wichtige Gegenstände und das, ohne eine müde Münze hinlegen zu müssen.
- Versteckte Kostbarkeiten und Goodies machen sehr oft durch Lichtblitzchen oder Glänzen auf sich aufmerksam. Sammelt grundsätzlich alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist!
- Lest aufmerksam die Texte. Ihr erhaltet durch sie wichtige Hinweise.
- Viele Objekte können erklettert werden. Beachtet dies.

- Experimentiert fleißig mit Materia. Beachtet allerdings stets dabei die Warnung, daß ihr Einsatz ein doppelseitiges Schwert ist. Lest deswegen immer im Menü, was sie bewirkt. Kombinationen solltet Ihr logisch vollziehen. (So ist ein Enemy-All mit einem Cure mehr als sinnlos.)
- Das Game erklärt an einigen Stellen wichtige Gegebenheiten und Zusammenhänge (gerade in Bezug auf Materia), achtet auf diese Hinweise und merkt Euch, wo diese Ratgeber sich befinden. (Später in Junon beispielsweise befindet sich solch eine Stelle.)
- Die Zauber sind sehr logisch aufgebaut. So solltet Ihr beispielsweise Monstern mit Feuerkräften erst einmal einen Eiszauber spüren lassen. Außerdem ist der Einsatz von Erdmagie unlogisch, sobald ein Gegner aus der Luft angreift, da er logischerweise keinen Kontakt zum Boden hat. Achtet auf solche Dinge. Squaresoft hat das Handling in FF VII sehr konsequent erstellt.
- Behaltet die Erfahrungslevel Eurer Charaktere im Auge. Es werden zwar jedem nicht gerade aktiven Kämpfer, die halben Erfahrungspunkte aus einem Kampf gutgeschrieben, aber regelmäßiges Auswechseln ist schon vonnöten, da manche Sequenzen nur aktiviert werden, wenn der erforderliche Charakter gerade aktiv in der Party vertreten ist.
- Gerade bei den Limit-Breaks solltet Ihr regelmäßig nachschauen, ob ein höherer Level im Optionsmenü gewählt werden kann. Diese Limit-Kräfte können bei wichtigen Fights fast

schon spielentscheidend sein.

- Final Fantasy zeichnet sich dadurch aus, daß gewisse Sequenzen unterschiedlich verlaufen können. Der hier vorliegende Player's Guide zeichnet nur einen möglichen Weg vor. Allerdings verzichten wir, darauf auf solch selbstverständlich Dinge, wie mit den Bewohnern zu Reden, hinzuweisen. Solltet Ihr hier die eine oder andere Szene nicht finden, dann liegt das daran, daß sie zur Lösung des Spiels nicht unbedingt erforderlich ist. Leider ist wie so oft unser Platz im Heft begrenzt.

Allerdings sammeln wir natürlich noch die kleinen Hints und Tips, die RPGs von Squaresoft so auszeichnen, und liefern diese regelmäßig auf den Tips & Tricks Seiten nach.

- Dieser Guide wurde mit Hilfe der amerikanischen Presseversion erstellt. Deswegen können natürlich hier eventuelle Namensänderungen, die möglicherweise in der noch folgenden deutschen Version vorgenommen werden, nicht berücksichtigt werden.
- Und noch ein kleiner Hinweis (zum Schmunzeln?). DRÜCKT AUF KEINEN FALL GLEICHZEITIG L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START! Hierdurch erfolgt ein Reset des Games, und Euch geht der aktuelle Spielstand flöten! (Das ist uns mit der Presseversion ärgerlicherweise passiert! Und wie das so ist, haben wir selbst den ersten Ratschlag ganz oben nicht befolgt).



Eure Hitpoints entscheiden. Automatisch wird Cloud gezwungen, über das Brückengeländer auf den fahrenden Zug zu springen. Dieser bringt Euch mit den anderen Mitgliedern der Avalanche zu dem Hauptquartier der Widerstandsbewegung.

Das Versteck

Am Bahnhof angekommen, folgt Ihr Euren Begleitern und schaut Euch in der Stadt um. Ihr trefft Tifa und einige andere interessante Leute. Kauft tüchtig ein und hört auf alle Ratschläge und Hinweise, die Ihr hier erhaltet.

Im Versteck erreicht Ihr den Kommandoraum, indem Ihr mit dem Flipper, welcher sich als Fahrstuhl erweist, nach unten fahrt.

Es werden neue Pläne geschmiedet. Am nächsten Tag werdet Ihr feststellen, daß die Gebäude, die am Vortag verschlossen waren, nun geöffnet sind. Schaut Euch um und folgt dann den Mitgliedern von Avalanche zum Bahnhof.

Neues Attentat

Mit dem Zug geht es zu Eurem nächsten Ziel. Allerdings seid Ihr dazu gezwungen, den Zug zu verlassen, da Ausweiskontrollen vorgenommen werden. In den Gleisanlagen habt Ihr nun zwei Möglichkeiten. Südlich dürft Ihr immer und immer wieder endlos Gegner vermöbeln, oder Ihr geht gleich nördlich und klettert in den versteckten Gang, welcher sich links befindet. Durch die Metallgewölbe gelangt Ihr nun erneut in das Kraftwerk. Hier wiederholt sich das Spiel vom Vortag. Allerdings lauft Ihr beim Verlassen der Anlage in eine Falle. Der böartige Präsident der Shinra taucht auf und verspottet Euch. Nun habt Ihr das zweifelhafte Vergnügen, Euch mit einem gewaltigen Kampfroboter zu messen. In diesem Kampf solltet Ihr stets Eure Hitpoints auffüllen und Magie einsetzen. Habt Ihr die Teufelsmaschine aus-



giebig bearbeitet, explodiert diese und reißt eine gewaltige Lücke in den Boden. Leider steht Cloud ungünstig und stürzt in die Tiefe.

Aerith

Als Cloud wieder zu sich kommt, lernt er Aerith kennen. Allerdings wird der Smalltalk von einigen unfreundlichen Herren unterbrochen. Beide fliehen, allerdings stürzt Aerith, und Cloud muß ihr helfen, indem er vom Gebälk Fässer auf die Verfolger wirft (versucht hier, richtig zu timen, werft Ihr daneben, muß sich Aerith wehren, und mit ihrer bis dato geringen HP-Leiste kann hier schnell ein Game Over folgen). Das Gebäude verlassen beide durch das Loch im Dach auf der linken Seite. In den Slums schaut Ihr Euch nun erneut um und besucht den Mann, der im großen Rohr sitzt. Allerdings ist dieser nicht sehr gesprächig, und so besucht Ihr Aeriths Haus. Dieses erreicht Ihr, indem Ihr die Slums in nordöstlicher Richtung verlaßt. Dort angekommen übernachtet Ihr zunächst und

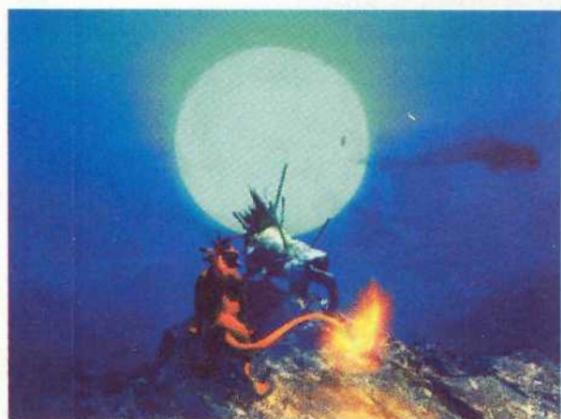


macht Euch dann auf den Weg in die nächste Sektion. Aeriths Quengeleien dürft Ihr handeln, wie Ihr wollt. So oder so wartet sie am Ausgang der Slums auf Euch. Lauft nun nach Norden und überwindet den Schrottplatz. Den sehr aggressiven Häusern hier solltet Ihr am besten mit Euren Zaubern zu Leibe rücken. Überquert den Spielplatz und lauft oben rechts weiter. Nach einer weiteren Sektion erreicht Ihr den großen Markt. Schaut Euch alles an und redet mit den Leuten.

Eure Aufgabe hier besteht darin, Tifa zu finden. Zuerst redet Ihr mit dem Mann vor dem Club im unteren rechten Teil der Stadt, welcher

Euch erklärt, wo sich Tifa be-





findet (der Club scheint die Liebeshöhle der Stadt zu sein). Dann lauft Ihr zum nördlichsten Gebäude, dem Haus von Corneo. Dort redet Ihr erst einmal mit dem Türsteher, welcher Euch erklärt, nur Frauen einlassen zu können. Laft nun in den ersten Abschnitt des Marktes zurück und geht in den Kleiderladen. Redet dort mit der Bedienung. Als nächstes müßt Ihr den Geschäftsführer in der Bar im zweiten Abschnitt aus der Bar ansprechen (er sitzt alleine an der Spiegelwand). Geht wieder in den Kleiderladen. Danach besucht Ihr das Gym, in welchem der Boxring steht. Redet mit der Frau am Ring und laßt Euch von dem Kraftprotz zu Wettkniebeugen fordern. Egal wie der Wettbewerb ausgeht, Ihr erhaltet ein gewünschtes Teil und bringt es wieder in den Kleidershop. Dort probiert Cloud ein Kleid zur Tarnung an, und Ihr könnt nun den Türsteher im nördlichen Part überlisten. (Auf dem Markt kann sich nun Cloud noch etwas mehr Ausrüstung zur Tarnung besorgen, dies ist aber nicht nötig.) Eingetreten im Club untersucht Ihr natürlich alle Räume und trifft im Keller Tifa wieder. Allerdings werdet Ihr Corneo vorgeführt, der sich nun Aerith,

Tifa oder Cloud aussucht. Nun stehen zwei Möglichkeiten offen:

- Er wählt Tifa oder Aerith: Cloud wird den Mitarbeitern übergeben und muß diese besiegen und im Keller entweder Tifa oder Aerith helfen und dann in Corneos Schlafgemach stürmen.
- oder Corneo wählt den ver-



kleideten Cloud: in diesem Fall stürmen nach einiger Zeit Aerith und Tifa von selbst in das Schlafgemach.

Die drei Freunde fragen den hilflosen Corneo aus und versuchen, das Zimmer zu verlassen. Allerdings betätigt der fiese Hausbesitzer eine Falle, und Ihr findet Euch in der Kanalisation wieder. Hier lauert ein besonders mieses Monster, welches Euch mit seinen Dark Waves erheblich zusetzt. Mit Magie der Kategorie Fire schwinden die Lebenspunkte des Monsters am schnellsten. Verlaßt nun die Kanalisation (vergeßt aber die Goodies nicht!) und Ihr befindet Euch am Friedhof der Züge wieder.

Generator

Den Friedhof der Züge überwindet Ihr in nördlicher Richtung. Sammelt alles, was Ihr finden könnt, ein (jedes Item ist erreichbar, betrachtet genau die Szene) und schaut Euch die beiden Lokomotiven (ganz oben) genauer an. Bewegt Ihr die beiden, indem Ihr in das Führerhaus steigt, habt Ihr die Möglichkeit, diesen unfreundlichen Platz zu verlassen. Die zweite Lok macht den Stahlträger oben erreichbar.

Am regulären Bahnhof angekommen, geht Ihr nach links und werdet sofort mit der Tatsache konfrontiert, daß Barrett mit seinen Freunden den gewaltigen Generator der Slums erklimmen hat. Selbstverständlich eilt Ihr ihm zu Hilfe und erklimmt die Stufen. Redet mit den Verletzten, auf die Ihr trifft. Oben angekommen folgt eine kurze Unterhaltung, die jedoch durch das Auftauchen eines Shinra-Hubschraubers unterbrochen wird. Die hinterhältigen Halunken schaffen es, eine gewaltige Bombe zu aktivieren. Ihr stellt Euch natürlich aufgebracht dem Schurken, der das getan hat. Im folgenden Fight müßt Ihr sofort, nachdem einem Partymitglied eine Pyramide verpaßt wurde, diese angreifen. Sollten alle drei Charaktere die Enge dieser Zauberpyramiden spüren, erfolgt ein schnelles Game Over.

Greift mit einer normalen Attacke an, keine Angst, Euer Partymitglied wird nicht in Mitleidenschaft gezogen. Attackiert den Schurken mit Euren stärksten Zauberattacken, die Ihr dank der Materiebelegung innehabt. Doch leider gelingt es Euch nur, den Halunken zu vertreiben. Während die Bombe unaufhörlich ihrem tödlichen Count Down entgegen tickt, gelingt Euch gerade noch die Flucht mit Hilfe einer Stahlkette. Während Ihr davonschwingt, explodiert der Generator. Diese Explosion bringt einen Hauptträger zum Einsturz. Dieser begräbt alles Leben unter sich.

Shinra-Tower

Begeht Euch nun zu Aeriths Haus und re-

det dort mit ihrer „Mutter“. Ihr erfahrt einige Hintergründe über Aeriths Abstammung. Nun marschirt Ihr zum großen Markt (wo Cloud sein nettes Kleid erstanden hat) und besucht den Waffenstore dort. Redet mit dem Händler hinter dem Gitter, welcher Euch einige Batterien verkauft. Lauft dann zum nördlichsten Punkt (wo Ihr die Wache überlistet habt) und von dort nach rechts. Hier erklimmt Ihr den Stahlträger und aktiviert nach und nach mit Hilfe der Batterien die einzelnen Teilabschnitte. (Achtung, es kann sein, daß Ihr erst einmal hochklettern müßt, bis Cloud selbst zu sich sagt: „Batterien würden hier helfen“. Erst dann verkauft besagter Händler Euch diese. Es gibt hier wie gesagt zwei Möglichkeiten).

Ihr gelangt an den gewaltigen Shinra-Tower, welchen Ihr gleich links über die Treppe betretet. Oben angekommen überwindet Ihr die Wachen und erhaltet dafür Zutritt zu einem Aufzug. Nehmt den Lift zum 60. Stockwerk. Dort habt Ihr die Aufgabe, Tifa und Barret an den Wachen vorbei zu geleiten. Mit ein wenig Timing ist dies schnell erledigt (Achtung, die Wachen ändern ihre Geschwindigkeit!), und Ihr befindet Euch im 61. Stockwerk. Redet mit allen Personen. Antwortet dem Mann, der Euch zu Aerith befragt, mit der Antwort: „.....“. Daraufhin erhaltet Ihr den Schlüssel zum 62. Stockwerk. Hier antwortet Ihr dem neugierigen Kerl im Büro entsprechend seiner Frage und erhaltet somit Zugang zu Stock 65. (Versucht vorher abzuspeichern und gebt nach Möglichkeit schon bei der ersten Gelegenheit die richtige Antwort. Hierfür erhaltet Ihr ein nettes Goodie. Die Antwort und die Frage ändern sich stets, Antwort findet ihr in den Räumen mit den Regalen auf demselben Stockwerk). Geht danach erst einmal in das 63. Stockwerk. Hier lauft Ihr entgegen dem Uhrzeigersinn bis zur ersten Türe. Öffnet sie und geht geradeaus. Öffnet dann die Türe zu Eurer Linken und macht eine rechts/links Bewegung, um die dritte Türe zu öffnen. Nun solltet Ihr alle drei Säcke einsammeln können, um dementsprechend das Goodie beim Computer zu erhalten (Information: Ihr könnt erst in den Schacht klettern, nachdem sich einer der drei Säckchen in Eurem Besitz befindet.) Untersucht den 64. Stock (vor allem die Schränke) und begeben Euch nach einer evtl. Ruhepause in den 65. Stock. Leert die Kisten und setzt die Stücke in das Modell ein, um in den 66. Stock zu gelangen. Hier klettert Ihr in der Toilette in einen Schacht und belauscht ein Gespräch. Dann schaut Ihr Euch im 67. Stockwerk um. Ihr werdet Zeuge, wie Aerith zu Versuchen mißbraucht werden soll, und schreitet natürlich ein. Dem Mutanten, dem Ihr nun gegenüber treten müßt, greift Ihr direkt an. Ignoriert einfach die kleinen Wachen um ihn herum.



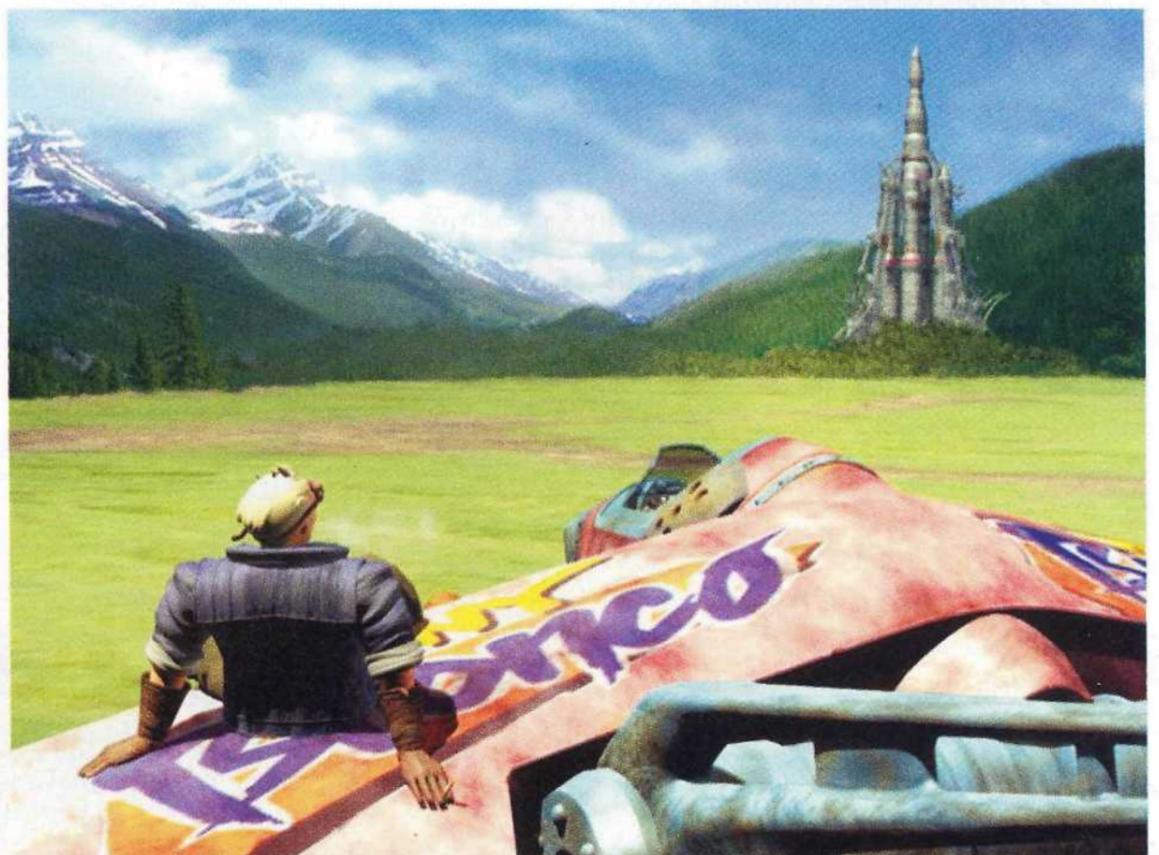
Zerstört Ihr sie, produziert er sofort neue. Nach dem Kampf sammelt Ihr alle Goodies und redet mit den restlichen Personen. Versucht Ihr nun das Gebäude über einen Lift zu verlassen, werdet Ihr automatisch arrestiert und dem Präsidenten des Shinra-Konzerns vorgeführt. Nach Eurer Unterhaltung findet Ihr Euch im Gefängnis wieder. Hier unterhaltet Ihr Euch mit allen Personen, und am nächsten Tag ist komischerweise die Türe nicht verschlossen ... Ihr ergreift selbstverständlich die Flucht und findet den Präsidenten des Shinra-Konzerns ermordet vor. Nach einem kurzen Stelldichein auf dem Dach mit dem Sohn des Präsidenten und einigen Kämpfen auf dem Lift flüchtet Ihr mit motorisierten Fahrzeugen. Ihr habt die Aufgabe, als Motorradfahrer Eure Freunde im Truck vor attackierenden Wachen zu beschützen. (Road Rash läßt grüßen!) Am Ende der Strecke überwindet ihr den Killerroboter mit Bolt-Zaubern. Nach diesem Kampf befindet Ihr Euch außerhalb der Stadt.

Die Stadt Kalm und die Chocobo-Farm

Außerhalb der Stadt Midgar habt Ihr die Möglichkeit, nach Eurem eigenen Wünschen eine Party mit drei Mitgliedern zusammenzustellen. Auch besteht die Option, überall im Freien zu

speichern. Nutzt diese Möglichkeit häufig! Nun geht es erst einmal zur nächsten Stadt, welche den Namen Kalm trägt (Per Select-Taste könnt Ihr eine Weltkarte zuschalten). Dort angekommen müßt Ihr in das Inn gehen, in welchem der Rest Eurer Freunde bereits auf Euch wartet. Hier erlebt Cloud eine Art Flashback, das einiges zu seiner Vergangenheit bei SOLDIER und Shinra erläutert. Spielt einfach diese Sequenz nach (hier kann man nichts falsch machen). Habt Ihr dies getan, könnt Ihr Euch in Kalm umsehen und fleißig einkaufen. Untersucht jeden Raum in den Häusern und vor allem die Schränke genau. Dann verlaßt Ihr die Stadt und geht über die Landschaft zur Chocobo-Farm. Hier redet Ihr die Chocobos im Gehege an. Ihr erhaltet dafür ein Materiastück, welches die zusätzliche Kampfoption „Summon“ öffnet. Durch diese steht dem Charakter eine weitere gewaltige Waffe im Kampf zur Verfügung. Im Stall kauft Ihr dem Mann seinen Glücksbringer ab. Nach einer Übernachtung begeben Ihr Euch wieder in die Landschaft. Jetzt braucht Ihr erst einmal ein Chocobo, um die Öde vor dem nahen Höhleneingang bei der Farm zu überwinden. Lauft Ihr per Pedes in diese, werdet Ihr immer von einem böartigen Riesenmonster angegriffen. Leider seid Ihr noch zu schwach, um es besiegen zu können. (Aber später solltet Ihr zurückkehren. Ab Level 30 bestehen durchaus Chancen. Dieser Riesenwurm hat übrigens 4000 HP und zwei gewaltige Attacken. Deswegen müßt Ihr schon mit schwerem Geschütz aufwarten.)

Um ein Chocobo zu bekommen, rüstet Ihr Cloud mit dem gekauften Glücksbringer aus und lauft permanent um die Chocobo-Farm (im freien Gelände) herum. Es dauert schon einige Zeit, bis eines auftaucht. Vergeßt nicht, daß Ihr nur die Monster, welche bei ihm dabei sind, vernichten dürft. Danach steht Euch das



Rennhuhn zur Verfügung, und Ihr könnt die Höhle in der Nähe unbeschadet erreichen. Das Chocobo wartet auf Euch, oder es rennt fort. Hier gibt es wieder zwei Möglichkeiten.

Condolford

Lauft in die Höhle. Und dann erst einmal in den rechten Abschnitt. Dort erklimmt Ihr einige Stufen, um eine Kiste leerräumen. Schaut nach links an die Felswand. Ihr könnt hier eine Wurzel erklimmen und oben noch zusätzliche Materia finden. Dann geht Ihr in den ersten Abschnitt zurück und lauft nach links. Hier trifft Ihr auf einige Shinra-Schurken, welche Euch allerdings wenig beachten. Holt Euch noch die Goodies hinten aus dem Durchgang und klettert dann auch hier die Wurzeln hinauf (so wie die Schurken Euch das vorgemacht haben). Nach dieser Höhle erscheint der Turm von Condolford vor Euch. Lauft dorthin. Der Wachhabende vor dem Turm bittet Euch um Hilfe gegen penetrante Shinra-Attacken. Da



wir in diesem Spiel die Guten mimen, schreiten wir natürlich ein. Im Turm selber solltet Ihr mit dem Beobachter ganz oben im Ausguck sprechen. Er erklärt Euch, wie Attacken der Shinra abgewehrt werden können. Unterstützt ihn nach Möglichkeiten finanziell. Steht ein Angriff bevor, dürft Ihr eine kleine Echtzeitstrategie zocken. Ihr müßt zunächst Eure Einheiten plazieren. Nehmt immer einen Repairer und einen Defender mit zu den Truppen. Ansonsten mischt Ihr die anderen Truppenteile gleichmäßig. Zögert bei Spielbeginn nicht lange, sondern greift in Gruppen die anrückenden Feinde an! Blockt sie an den Engen der Felsen ab. Und setzt fleißig den Repairer ein. Mit dieser Taktik dürfte nichts schief gehen. Fortgeschrittene Condolfordzocker sollten auch die Spielgeschwindigkeit höher stellen (wird vom Beobachter genau erklärt).

Diese Angriffe müßt Ihr im Verlauf des Spiels immer wieder wiederholen. Der Effekt dabei ist, daß Ihr für überlebende Einheiten Finanzmittel erhaltet und sich so manch guter Ausrüstungsgegenstand auf dem Schlachtfeld findet, der ansonsten sehr teuer wäre. Außerdem bietet Condolford stets eine kostenlose Übernachtungsmöglichkeit. Oben beim Beobachter dürft



Ihr auch einen Blick ins Freie riskieren, indem Ihr auf die Kiste neben der Holztüre springt. Schaut Euch danach im Gelände um und marschieret dann zur Hafenstadt Junon weiter (Weltkarte zuschalten).

Junon

Hier schaut Ihr Euch um und geht runter an den Strand, wo Ihr ein kleines Mädchen vorfindet. Und schon werdet Ihr von einem gewaltigen Monster angegriffen. erinnert Ihr Euch an die Materia, welche Summon hervorruft? Ja? Dann setzt mal die Chocobo-Attacke ein. Ansonsten reagiert das Monster sehr allergisch auf Feuermagie. Nach dem Fight dürft Ihr Eure Kenntnisse in Erster Hilfe beweisen und das Mädchen beatmen. Füllt die Lungenflügel immer bis knapp zum Rand. Ihr müßt die Beatmung schon ein paar mal durchführen. Nachdem sie gerettet ist, lauft Ihr in die Stadt. Nun übernachtet Ihr und redet mit den Freunden. Unten am Strand hilft Euch das Mädchen und der freundliche Delphin von nebenan weiterzugelangen. Mit etwas Timing erreicht Ihr den oberen Balken schon. Seid Ihr am Flugfeld, lauft Ihr auf den großen Aufzug, der sich vorne befindet, und fahrt hinab. Dort gelangt Ihr in die Kaserne. Hier laufen einige automatische Sequenzen ab. Das Spiel erklärt genauestens,



was zu tun ist. Während dieser Aktionen könnt Ihr in der Stadt einkaufen und Goodies einstreichen. Ist dies nicht der Fall, keine Panik! Ihr gelangt später wieder hier her.

Auf alle Fälle gelangt Ihr auf das große Fährschiff nach Costa Del Sol. In Euren Verkleidungen redet Ihr auf dem Schiff mit allen, geht nach oben auf das Deck und betreibt auch hier fleißig Konversation. Der Soldat, der unten links den Weg zur Brücke versperrt, verschwindet, nachdem Ihr wieder unter Deck ward. Lauft vor zur Brücke, wo Barret gerade ein Gespräch belauscht. Bevor dieser ausrasten kann (schon ein kleiner Choleriker, der Barret) erfolgt ein Alarm.

Sepiroth wurde entdeckt! Lauft nach unten unter Deck und macht Eure Kämpfe. Im nun zugänglichen nächsten Raum solltet Ihr nur VORBEREITET den Mann mit der roten Kleidung anreden. Dieser ist nämlich Sepiroth, welcher Euch ein nettes Monster hinterläßt. Dieses hat immerhin die stolze Summe von 4000 HP und gewaltige Zauber parat. Folgendermaßen rückt Ihr ihm zu Leibe: Lauft auf dem Schiff herum, bis alle Partymitglieder ihren Limit-Break erreicht haben. Spart diesen auf, indem Ihr Magie einsetzt. Geht zum Speicherpunkt und benutzt ein Zelt. Dann greift Ihr schnurstracks das Monster mit dem klingenden Namen „Jenovas Birth“ an. Setzt sofort die Limit-Breaks ein (je nach Level und Partymitglied richtet dies schon bis zu 50% Schaden an) und dann Erd-, Feuer- und Eismagie. Mit ein wenig Glück besiegt Ihr es.

Costa Del Sol

Vergeßt nicht, nach dem Kampf die Materia aufzuheben. Das Schiff legt in Costa Del Sol an. Schaut Euch dann am Hafen um (es erfolgt

wieder eine automatische Sequenz). Geht dann in die Stadt. Leider haben unsere Helden keine Zeit, an diesem wunderschönen Badeort Ferien zu machen. Untersucht die Örtlichkeiten! Im ersten Haus nach der kleinen Übergangsbrücke befindet sich ein Keller, in welchem viele Goodies warten. Redet mit allen Personen und geht hinunter zum Strand. Dort trifft Ihr auf einen Shinra-Mitarbeiter, der Euch Tips gibt. Die Stadt könnt Ihr verlassen, indem Ihr unter der kleinen Brücke hindurchgeht.

Achterbahn und North Corel

Verläßt Costa Del Sol und geht in das Gebirge. Überquert dort die Brücke und geht in die Höhle. Macht Euren Weg hinauf und Ihr gelangt an einen Reaktor. Beachtet ihn nicht weiter, sondern geht weiter zu den Gleisen. Ihr verläßt diesen Abschnitt, indem Ihr über die Gleise weiterlauft. Nun kommt Ihr an eine Anlage, die einer Achterbahn sehr ähnlich sieht. Überquert sie. An einigen Stellen bricht jedoch der Boden unter Euch weg, und Ihr fallt nach unten. Nun habt Ihr jeweils die Wahl, links oder rechts zu drücken, um nach dem Fall beim Hochklettern ein Goodie einstauben zu dürfen. Habt Ihr die Gleise überwunden, trifft Ihr auf Eure Freunde, die bereits auf Euch warten. Sollten sie noch nicht an der Hebebrücke sein, geht aus dem Bild und benutzt den anderen Zugang zu dieser Szene. Cloud muß nun in das kleine Häuschen über die Brücke und den Zugang herunterlassen. Hier könnt Ihr auch die Kuppel hinaufklettern und ein Vogelnest bestaunen, welches einen Schatz birgt. Lauft zurück und über die unteren Gleise. Ganz unten, wo die defekten Gleise liegen, befindet sich versteckt eine Höhle mit Goodies und einem faulen Baggerfahrer. Marschier dann weiter nach rechts, bis Ihr in North Corel eintrifft. Hier schaut Ihr Euch um und rüstet auf. Um zu speichern, verläßt Ihr kurz die Stadt, indem Ihr nach rechts geht. Dann lauft Ihr unten links zum Turbolift nach Gold Saucer.

Gold Saucer

Das Zahlungsmittel auf der goldenen Schüssel ist GP, nicht die üblichen Gils. Um Zutritt zu diesem Unterhaltungszentrum zu erlangen, dürft Ihr für einen einmaligen Besuch 3000 Gil bezahlen. Eine Dauerkarte auf Lebenszeit hingegen kostet 30000 Gil. Bezahlst erst einmal ein normales Ticket und holt Euch die Dauerkarte im späteren Spielverlauf, da der Geldsegen dann etwas höher ist. Schaut Euch ein wenig um, betreibt den üblichen Smalltalk und be-



sucht Wonder Square. Dort trifft Ihr auf Cait Sith, dem Wahrsager. Unterhaltet Euch mit ihm und laßt Euch etwas erzählen. Daraufhin schließt sich dieser einfach Eurer Party an. (Schaut neben dem Standpunkt von Cait Sith. Dort ist eine Treppe, welche Euch in den Tunnel oben führt. Geht Ihr dort weiter, gelangt Ihr zur Spielhalle.)

Nun besucht Ihr das Battle Square. Dort findet Ihr einige Leichen. Anscheinend ist ein brutaler Mörder auf der Schüssel. Und wie das Schicksal so spielt, werdet Ihr des Mordes bezichtigt und in ein Wüstenlager verbannt. Untersucht hier den Brunnen sowie den Rest des Gebietes und redet mit Barrett. Folgt ihm nach unten in den zweiten Abschnitt, nachdem Ihr den Toten untersucht habt, und betrachtet hier alles. Laßt Euch von den Dieben hier nicht so viel erzählen, sie lügen, ohne rot zu werden. Bei den folgenden Kämpfen solltet Ihr immer erst die Diebe attackieren, da dieses feige Gesindel klaut und sich danach wegzaubert. Gestohlene Gegenstände sind weg, und Ihr habt das Nachsehen. In der Bar ganz unten rechts können Vorräte aufgefrischt werden. Dann lauft Ihr zu dem Haus über der Bar. Hier erlebt Barrett seine schrecklichen Erlebnisse aus der Vergangenheit, und Ihr erfahrt mehr über die Umstände seines Waffenarmes. Dann marschier Ihr wieder in den ersten Abschnitt des Lagers, in welchem Ihr oben den Torwächter tot auffindet.



Verläßt das Lager und geht den Zaun entlang durch das nächste Tor. Redet mit der Person dort. Und verläßt die Szene, indem Ihr RECHTS aus dem Bild geht. Ansonsten steht Euch eine sehr harte Wanderung durch die Wüste bevor, in welcher Ihr Euch mit miesen Sandwürmern die Zeit vertreiben dürft und nur per Karawane zurückfindet. (Die Karawane taucht von Zeit zu Zeit auf, vorausgesetzt Ihr lauft herum.)

Im nächsten Part findet Barrett einen alten Bekannten namens Dain. Dain scheint jedoch dem Irrsinn erlegen zu sein, und es kommt zum Kampf. Magie und Limit-Attacken helfen Barrett, Dain zu besiegen.

Dain stürzt sich die Klippen hinab und hinterläßt eine fragende Truppe. Daraufhin findet sich die Gruppe wieder im Wüstenlager. Im unteren Abschnitt solltet Ihr den schmierigen Kerl im Wohnwagen aufsuchen und die Möglichkeit, bei einem Chocobo-Rennen antreten zu dürfen, wahrnehmen.

Ihr bekommt vom Spiel sehr genau erklärt, wie ein Chocobo gehandelt werden muß. Schaltet im Rennen per Select-Taste auf „Manuell“ und haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Dies hilft ein wenig. Habt Ihr gewonnen, erhaltet Ihr einen Brief, in welchem man sich bei Euch entschuldigt, und als kleine Überraschung bekommt Ihr nun einen Buggy geschenkt. Mit diesem können die Flußfurten durchfahren werden, und es eröffnen sich weitere Gebiete im Spiel.



Die nun folgenden Abschnitte bzw. Aufgaben könnt Ihr in der Reihenfolge, wie Ihr es wollt, durchspielen. Eine Einhaltung der Auflistung ist nicht vonnöten:

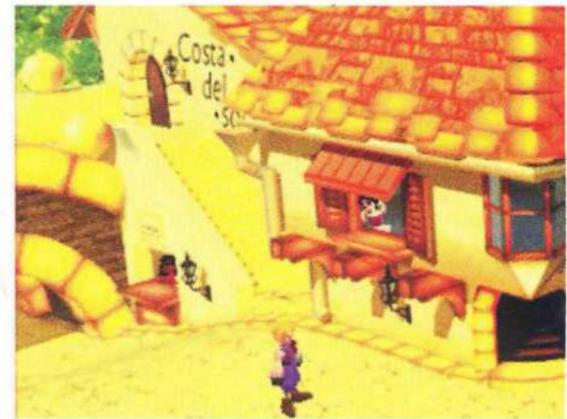
Gold Saucer: Mit dem Buggy dürft Ihr zwar die Treibsandgebiete durchfahren, aber um nach Gold Saucer zurückzukommen, müßt Ihr erneut den Turbolift benutzen. Hier schaut Ihr Euch erst einmal in Ruhe alle Attraktionen an. Um bei den Kämpfen in der Battle Square mitmachen zu können, müßt Ihr 10 GP vorweisen. Dieses Zahlungsmittel erwerbt Ihr, indem Ihr fleißig bei den Chocobo-Rennen setzt oder an den Spielautomaten in der Spielhalle zockt. (Der Rennautomat, wobei Ihr die Motorradfluchtszene erneut spielen könnt, ist hier erste Wahl. Zum einen macht das Spiel einen heiden Gaudi, und zum anderen gewinnt Ihr fast immer.) Versucht, möglichst 100 GP zusammenzubekommen (verläßt Ihr nämlich die Battlezone, erlischt die Gültigkeit Eurer erkämpften Punkte, und für die besseren Gewinne braucht Ihr einige). Kleiner Tip zu den Chocobo-Rennen: Kombiniert immer das schnellste Huhn mit den anderen drei schnellsten (Stamia ist nicht sehr ausschlaggebend). Meistens führt dies zum Gewinn. Habt Ihr Eure GP zusammen, geht Ihr in die Battlearena. Kämpft ruhig bis zu Ende. Ihr könnt hier weder sterben noch irgendwelchen Schaden nehmen. Nach einem Fight befindetet Ihr Euch wieder putzmunter in der Halle. Also, fighted was das Zeug hält, und erkaufte Euch mit den hierdurch gewonnenen Punkten die Extras an der Maschine rechts vorne in der Anmeldehalle. Hier

findet sich auch Clouds Limitlevel 4! Solltet Ihr die Battlearena nutzen wollen, solltet Ihr allerdings schon ca. Level 25 haben. Ansonsten kann es schwierig werden.

Macht auch ruhig eine Rundfahrt mit dem Riesenrad oder besucht das Geisterhaus. Übrigens hat Squaresoft der Tamagotchi-Welle in Japan und bei uns Tribut gezollt, indem in der Spielhalle ein „Mog-Gotchi“ steht. Dort dürft ihr einen kleinen Mog ausgiebig füttern!

Buggy: Mit dem Buggy habt Ihr die Möglichkeit, die Furte in den Flüssen zu durchfahren. Um den Buggy mit auf den ersten Kontinent nehmen zu können, müßt Ihr mit ihm nach Costa Del Sol fahren (es ist eine Furt zwischen Gold Saucer und dem Berg) und dort mit dem Matrosen am Hafen sprechen. Für 100 Gil nimmt er Euch auf der Fähre mit nach Junon. Um den Buggy wieder zurückzubekommen, müßt Ihr in der Hafenstadt Junon wieder in das Schiff hineinlaufen (der Buggy muß hierbei vor der Stadt abgestellt werden). Lauft Ihr im Dorf von Junon runter an den Strand und pfeift nach dem Delphin, wird der Buggy bei Junon belassen (welcher Delphin kann schon einen Buggy tragen).

Junon: In Junon schaut Ihr Euch alle Läden an und sackt die herumstehenden Goodies ein. Im Tunnel, in welchem die Soldaten exerzieren, ist ganz hinten eine Türe, welche Euch per Aufzug zu einem geheimen Raum bringt. Ihr dürft auch einmal den Alarm bei dem Kommandierenden auslösen (roter Kasten). Um aus Junon herauszukommen, redet Ihr mit dem winkenden Matrosen, welcher Euch ein Hubschraubertaxi besorgen kann, oder Ihr geht die Kasernenstadt von links nach rechts durch, bis Ihr wieder im Raum seid, in welchem Ihr Euch verkleiden müßt. Dort gelangt Ihr zu dem



großen Aufzug im Berg. Wollt Ihr zurückkehren, bestecht Ihr später einfach den Wachmann im Dorf vor der Aufzugtüre und fahrt nach unten. Das Dorf von Junon bietet außerdem eine kostenlose Übernachtungsmöglichkeit im ersten Haus beim Eingang.

Condol Tower: Hier scheint Shinra wieder einmal kräftig auf den Putz hauen zu wollen. Geht zu dem Beobachter im Turm und redet mit ihm. Falls Shinraaktivitäten anstehen, dürft Ihr wieder etwas Echtzeitstrategie zocken. Auch könnt Ihr bei dieser Gelegenheit Eure Materialvorräte vervollständigen, da die Händler einiges anzubieten haben.

Yuffie: Um Yuffie in die Party aufnehmen zu können, solltet Ihr die drei Waldstücke in der Nähe des Condoltowers durchstreifen (einfach im Kreis laufen). Es kann schon eine Weile dauern, bis Ihr ihr gegenüber steht. Besiegt sie und beantwortet die fünf Fragen, die sie stellt, folgendermaßen: 1. Frage / Untere Antwort, 2. Frage / Obere Antwort, 3. Frage / Untere Antwort, 4. Frage / Obere Antwort, 5. Frage / Untere Antwort. Daraufhin sollte sie sich Eurer Party anschließen. Bei dieser Gelegenheit durchquert Ihr gleich die nahe Furt und sucht den Schlafenden in der Höhle auf. Er hat immer wieder eine andere Information für Euch parat. Also schaut öfters mal vorbei.

Das Gebiet westlich der Golden Saucer solltet Ihr erst aufsuchen, nachdem Ihr oben genannte Punkte erledigt habt. Und in der nächsten Ausgabe verraten wir Euch auch, was dort zu tun ist ...



NEU: N-ZONE

Damit Du immer

Dein Spiel machst!



N-ZONE ist das Magazin für alle Nintendo-Systeme! Wir stellen Dir Hardware, Software und Zubehör kritisch, kompetent und unterhaltsam vor.

Rechtzeitig zum Start der Spielesaison können wir in der aktuellen Ausgabe gleich eine ganze Reihe von brandneuen

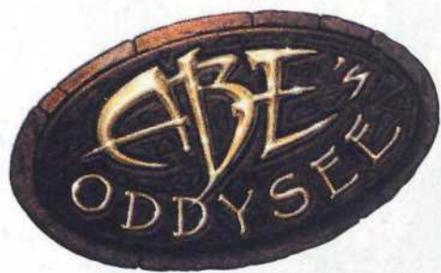
Produkten enthüllen. Beispielsweise stellen wir das **Diddy Kong Racing** auf drei Seiten vor und kämpfen uns durch die ersten spielbaren Versionen der Konami-Hits **G.A.S.P.** und **Olympic Winter Games '98**. Getestet werden **MRC**, **Tetrisphere**, **F1 Pole Position**, **Goemon** und **GoldenEye 007**.

Außerdem erwarten Dich **Sammelkarten**, **Tips**, **News** u.v.a. **Der Preis? Nur geniale 3,90 DM monatlich!**

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

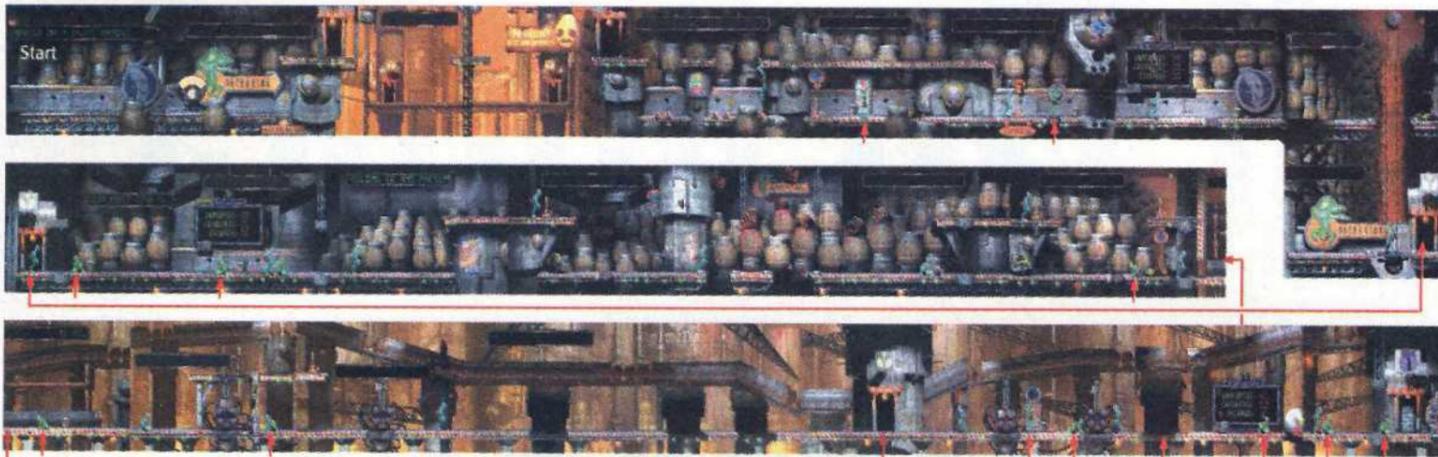
JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



PlayStation

Abe's Oddysee

GT Interactive schickt Abe los, um seine Kumpels aus der Misere zu befreien, nachdem ein verrückter Geschäftsmann nach einigen Umsatzeinbrüchen den niedlichen Kerl zu Futter verarbeiten will. Für die ersten Abschnitte findet Ihr die Position der Brüder auf den folgenden zwei Seiten



Rapture Feld



Folgt einfach den Anweisungen, um sicher voranzukommen. An den schlafenden Wächtern könnt Ihr mit leisen Schritten vorbei, um den Schalter für das Kraftfeld zu erreichen. Bringt dann den Wächter unter Eure Kontrolle und schießt den Wächter auf der anderen Seite nieder. Rettet die vier Mudo-

kons, indem Ihr sie zum Teleporter führt und diesen dann aktiviert. Wenn Ihr den nächsten Mudokon retten wollt, müßt Ihr den Wächter in die Falle laufen lassen, den zweiten kontrolliert Ihr dann selber und schickt ihn in den Tod, indem Ihr die L und R Tasten gleichzeitig drückt. Legt nun den Hebel für das Kraftfeld um und begleitet den Mudokon in die Freiheit. So könnt Ihr jeden der ersten Gegner unschädlich machen, falls keine Überwachungsroboter in der Nähe sind. Man sollte darauf achten, daß sich hinter mancher der Säulen Mudokons befinden, die mit einem freundlichen Hallo herausgelockt werden. Des weiteren scheinen die Räume außerhalb von Zulag 1 nicht erreichbar zu sein, und 50 % Eurer Freunde werden beim Verlassen des Levels getötet. Sind also 14 Mudokons befreit, sucht Ihr nach dem Ausgang, den Ihr mit einer Bombe aus der Boom-Machine freisprengt.



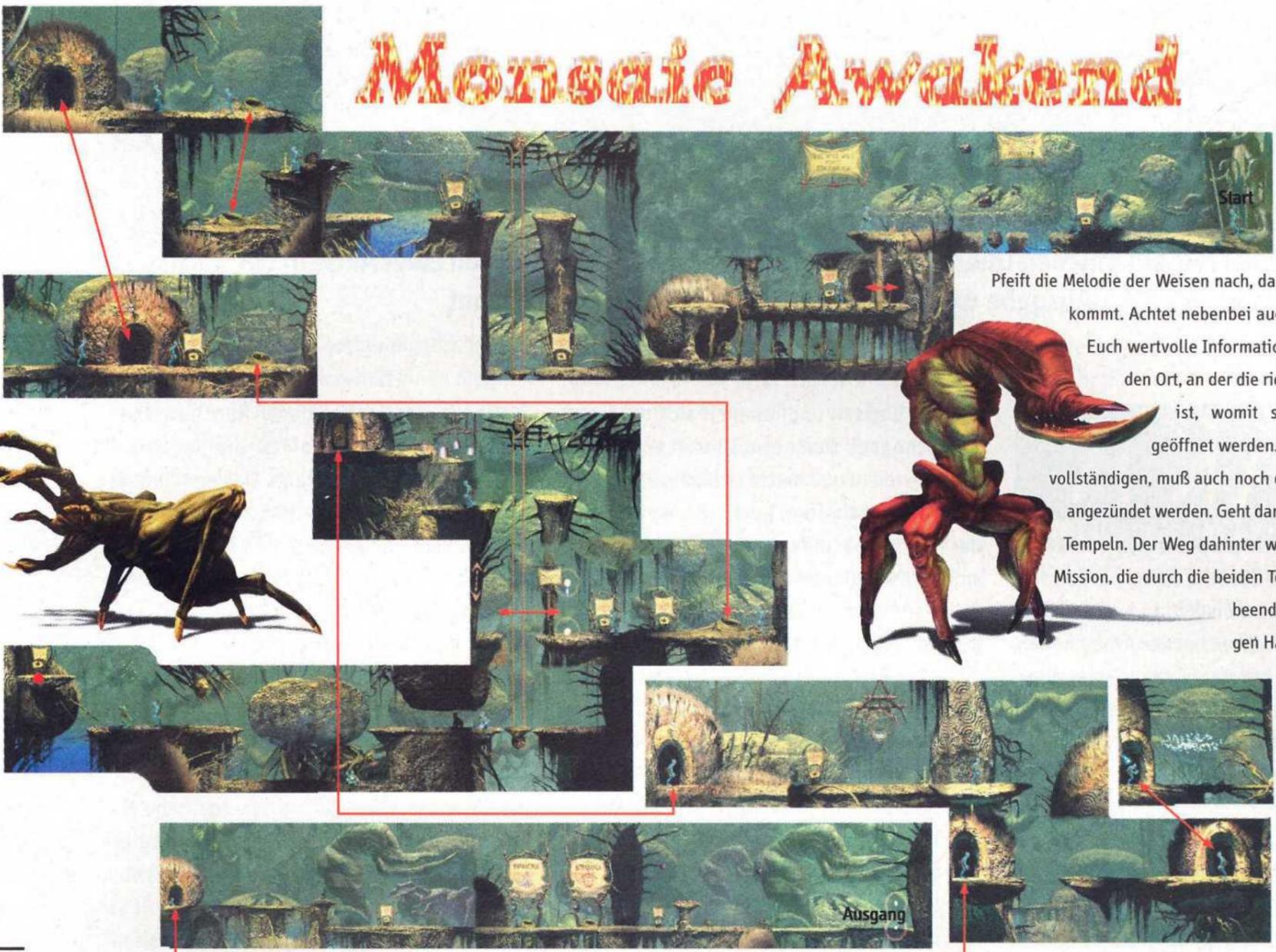
Stockyard Aneape

Im zweiten Bild müßt Ihr sofort den Teleporter aktivieren, damit Euer Freund nicht aufgefressen wird. Benutzt im nächsten Abschnitt den Eingang, der zu zwei Mudokons führt. Achtet auf die Laser, die nur bei Bewegung Alarm auslösen. Auf dem weiteren Weg versteckt Ihr Euch hinter Felsen, hinter denen die Wächter Euch nicht sehen können. Schleicht dann vorsichtig hinter den Wächtern vorbei. Danach klettert Ihr einen kleinen Hang hinunter, wo eine deaktivierte Bombe zu finden ist, hinter der sich ein weiterer Tele-

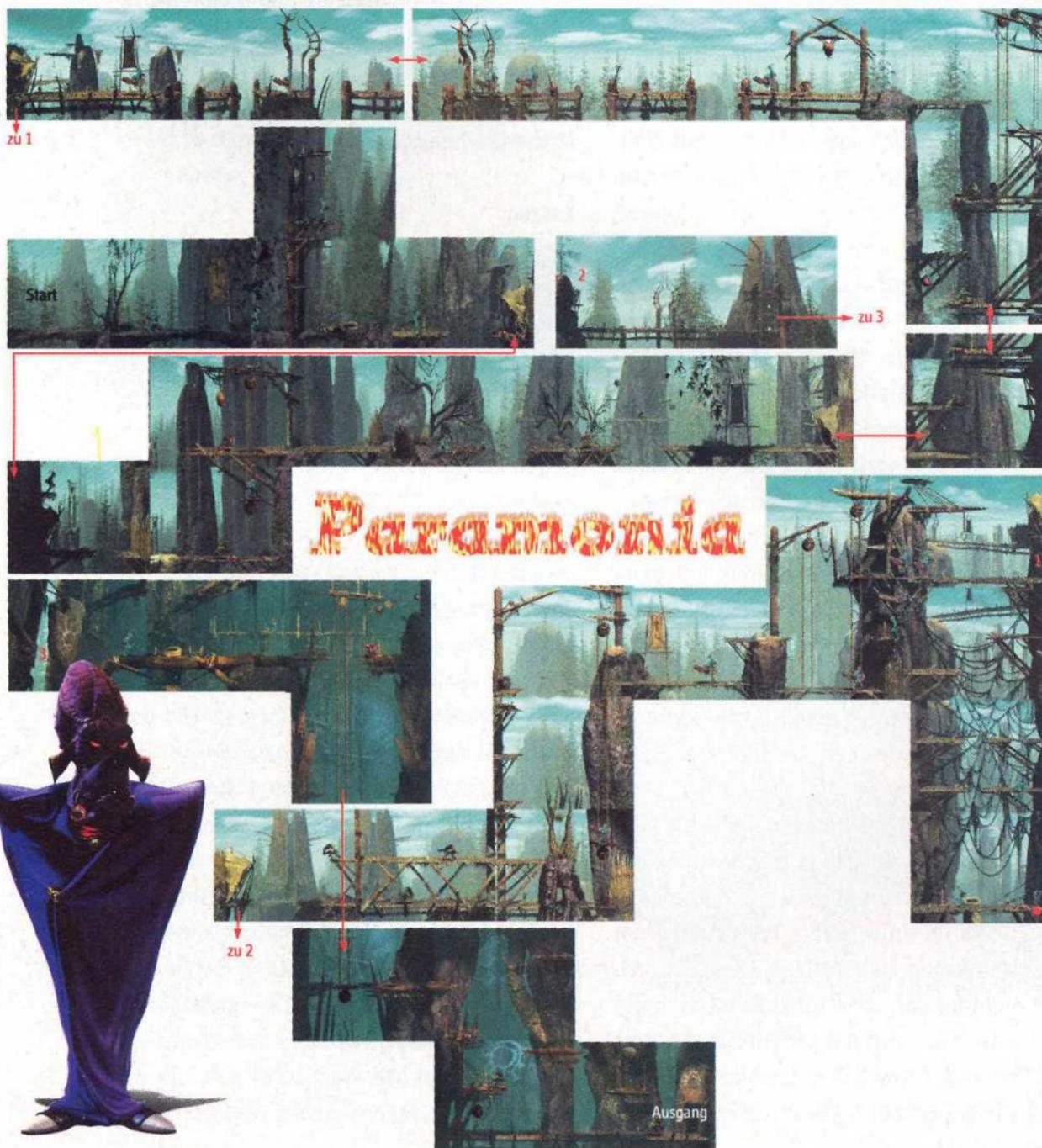
porter befindet, der in einen Raum mit noch zwei Freunden führt. Als nächstes begegnet Ihr zwei Wächtern, die Ihr eine Zeitlang beobachtet, bis sie im Gleichschritt laufen und Ihr im richtigen Moment nach oben springt. Klettert danach weiter nach unten bis zu dem Raum mit den vier Mudokons. Die beiden unteren Wächter werden vorsichtig abgeschossen. Ein paar Granaten solltet Ihr auch dabei haben, um die Bomben zu entschärfen. Lauft nun weiter nach links, dann nach unten und sofort wieder nach rechts. Bombt den Teleporter frei und macht in dem dahinter liegenden Raum sofort eine Rolle vorwärts durch die Röhre, springt dann über die Bomben und arbeitet Euch bis in die rechte obere Ecke vor, aus der Ihr nicht mehr zu treffen seid. Von hier aus erledigt Ihr dann das Weitere. Hinter der nächsten Feuerstelle klettert Ihr nach unten in den nächsten Geheimraum. Sollte es hier Probleme geben, lauft Ihr einfach zwei Bilder weiter, wo Ihr außenrum lauft und den zweiten Eingang findet. Nach getaner Arbeit verlaßt Ihr den Level.



Mongolie Awakening



Pfeift die Melodie der Weisen nach, damit Ihr an ihnen vorbei kommt. Achtet nebenbei auch auf die Schilder, die Euch wertvolle Informationen vermitteln. Findet den Ort, an der die richtige Melodie zu hören ist, womit später sämtliche Tore geöffnet werden. Um das Ganze zu vervollständigen, muß auch noch der Feuerstein-Schalter angezündet werden. Geht dann weiter zu den beiden Tempeln. Der Weg dahinter wird erst frei, wenn Eure Mission, die durch die beiden Tempel führt, erfolgreich beendet wurde und die Heiligen Hallen erleuchtet sind.



Palast der Elum



Durch den Gong ruft Ihr das Elum herbei, mit dem Ihr weitere Sprünge machen könnt. Sollte das Reittier jemals vom Honig der Bienen abgelenkt werden, versucht doch die Bienenstöcke abzuschießen und wartet dann ab, was passiert. Der Rest zum eigentlichen Tempel ist ein Kinderspiel.

Saturn / PlayStation

Discworld 2

Auch der zweite Teil der Scheibenwelt-Abenteuer bietet wieder eine wahnwitzige Lösung, die an vielen Stellen mehr als nur ein bißchen Querdenkerei bedarf. Hier kommen die ersten zwei Akte, in der nächsten Ausgabe werdet Ihr mit den anderen beiden belohnt



Eigentlich sollte es für Rincewind ein Tag wie jeder andere werden: bis Mittag pennen, dem Bibliothekar ein bißchen bei der Arbeit helfen und abends dann mit dem Orang-Utan einen trinken gehen. Das heißt, bis auf eine Sache: Windle Poons, mit 130 Jahren ältester Zauberer der Unsichtbaren Universität, sollte um halb zehn sterben. Es ist schon merkwürdig, daß alle Zauberer und Hexen den genauen Termin ihres Entschwebens wissen. Also gaben die Zauberer ihrem Senior eine Abschiedsparty. Pünktlich um halb zehn gab Windle seine letzten Zuckungen von sich ... Moment, der von Rechts wegen Tote bewegt sich ja immer noch! Und da dieser nicht daran denkt, damit wieder aufzuhören, muß der Tod höchstpersönlich darüber befragt werden, nämlich mit dem Ritus von Ashk-Ente. Rincewind, ewige Opferfigur, hatte sich wieder einmal nicht gut genug versteckt und muß nun die Zutaten besorgen: Stöcke, Mäuseblut, Glitzerstaub, Kerzen und einen üblen Geruch.



Stöcke

Vielleicht hat Rincewind ja doch ein wenig Glück. Er versucht es zunächst im nächsten **Laden**. Doch leider findet er dort nur zwei ausgestopfte Tiere, einen Flamingo und einen Fisch. In der **Leichenhalle** liegt im Trog ein Messer, das er prompt einsteckt. Nun geht er zu den **Docks**. Dort hängt ein riesiges Netz mit Fischen, und auf dem Dach sitzt ein Pelikan, der auf Beute wartet. Die bekommt er auch in Form des ausgestopften Fisches. Er stürzt sich

auf das Fressen und rammelt sich dabei seinen Schnabel. Den bewußtlosen Vogel sackt Rincewind ein und macht sich mit dem Messer am Netz zu schaffen. Komischerweise bleibt der Hammerhai auf dem Ankh liegen und versinkt nicht - niemand hat behauptet, daß der Ankh aus Wasser besteht, oder? Flugs wird der Hai eingesteckt und zurück zur Universität. Im **Park** trifft Rincewind drei Krocket spielende Zauberer. Weil sie völlig ins Spiel vertieft sind, gelingt es Rincewind, die Krocketschläger gegen die Hai, den Flamingo und den Pelikan auszutauschen. Da sie die gleiche Länge haben, hat der Erzkanzler seine drei gleichlangen Stöcke.

Mäuseblut

Zunächst schaut sich Rincewind im **Forschungstrakt für hochenergetische Magie** um. Aber außer einem Reagenzglas findet er nichts Verwendbares. Schade um die Maschine. In den Schatten geht er in den **Pub**. Vielleicht ist dort ein Zwerg, der ihm weiterhelfen kann. Casanunda kann dies leider auch nicht. Allerdings bekommt Rincewind im Gespräch eine Leiter angeboten, wenn er dem Zwerg eine Frau organisiert. Vom Troll bekommt er noch einen Humpen Bier. Nebenan in der **Leichenhalle** liegt die Hexe Oma Wetterwachs, die in Gestalt eines Rabens durch Ankh-Morpork fliegt. Als Rincewind die alte Dame sieht, kommt ihm eine Idee: Geschwind läuft er zu Casanunda in den **Pub** zurück und erzählt ihm von Oma Wetterwachs. Rincewind bekommt die Leiter, und weg ist der Zwerg. Dem Zauberlehrling knurrt der Magen. Deshalb setzt er sich ins **Gimlets**. Er liest sich die Speisekarte durch und geht den Versuch ein, etwas zu bestellen. Der Appetit ist ihm allerdings vergangen, dafür hat er jetzt eine Maus. Doch wie kriegt er jetzt das Blut aus der Maus? Vor dem **Odium** läßt er sich von Schnapper bequatschen und kauft eine Packung Knallkörner. Zurück im Universitäts-**Park** sieht er im Labyrinth einen Hahn sitzen. Der läßt sich aber nicht fangen. Also tunkt Rincewind die Knallkörner kurzerhand mit Bier und füttert den Vogel damit. Mit dem besoffenen Vogel geht er in die **Schatten** und macht ihn mit dem

Kaffee in der Kanne wieder nüchtern. Dann geht Rincewind in den **Pub** und erschreckt den Vampir mit dem Hahn. Der denkt, es ist früher Morgen und flattert zu seinem Sarg zurück. Sein Gebiß legt er allerdings vorher in ein Glas. Auf dem **Friedhof** sucht der Zauberlehrling die Gruft auf und klagt mit Hilfe der Leiter das Gebiß. Jetzt kann er endlich die Maus beißen und das Blut vom triefenden Gebiß mit dem Reagenzglas auffangen.

Glitzerstaub

Im **Forschungstrakt für hochenergetische Magie** liegt ein Blasebalg. Bei der **Narrengilde** befindet sich ein Eingang zur Kanalisation. Durch die geht es dann bis zum **Odium** zu einem Gitter, auf dem die Scheibenwelt-Variante von Marilyn Monroe steht. Mit dem Blasebalg kommt es zur „Rock“-Szene, und nach einem interessanten Ausblick liest Rincewind den Glitzerstaub auf, der sich vom Kleid des Milchmädchens gelöst hat.

Kerzen

Weil es zu viele Lichtzauber gibt, kann Rincewind im **Laden** keine Kerzen kaufen, wie er von der Alten erfährt. Da sich aus Bienenwachs welche herstellen lassen, läßt er sich gleich ein paar Weihrauchstäbchen geben. In den **Schatten** bekommt er Streichhölzer - sie liegen im **Pub** auf der Theke. Bei **Frau Kuchen** blamiert sich der Zauberlehrling, als er sich an dem Unterrock der Büste zu schaffen macht, und bei **Gimlets** steht ein Schälchen mit Cayennepfeffer auf dem Tisch. Vor dem **Odium** unterhält er sich mit Schnapper, der ihm eine Filmbroschüre gibt. Im **Park** redet er dann mit dem Imker und gibt dem Bienenwachs die richtige Konsistenz, indem er den Cayennepfeffer auf die Blüten streut. Nun zeigt er dem Imker die Filmbroschüre. Der Bienenfreund ist hellauf begeistert und verschwindet. Rincewind benutzt den Unterrock als Gesichtsschutz und verscheucht mit einem brennenden Weihrauchstäbchen die kleinen Stecher. Er greift in den Bienenstock hinein und holt ein wenig Wachs heraus. Zurück in den **Laden** und das Wachs der Alten in die Hand gedrückt. Fertig sind die Kerzen.



Geruch

Im **Forschungstrakt für hochenergetische Magie** organisiert sich Rincewind einen Magneten. Unten im **Park** sitzt ein Kobold, der seine bestialisch stinkenden Stiefel durch diesen Magneten gleich los ist. Da sich aber der Geruch vom Stinkenden Ron in den **Schatten** nicht einfangen läßt, muß Rincewind erst eine Falle basteln. **Frau Kuchen** besitzt eine leere Dschinnflasche, die sie allerdings nur gegen Ektoplasma herausrückt. Das Gespenst bei der zerstörten **Narregilde** bietet die Grundlagen dafür. Damit es den Ort verlassen kann, muß Rincewind einen Ziegelstein des Gebäudes mitnehmen, den das Gespenst bespuken kann. In dem **Forschungstrakt** der Universität wird das Gespenst in den Beschleuniger verbannt, und Rincewind erhält als Ergebnis das Ektoplasma. Bei **Frau Kuchen** wird das Ektoplasma gegen die Flasche eingetauscht. Die stinkenden Stiefel werden hineingestopft und der neugierige Geruch damit gefangen. Nun muß das ganze Zeug noch dem Erzkanzler gegeben werden, und Ihr könnt Euch in Ruhe den Ritus von Askh-Ente anschauen.



Es kommt, wie es kommen mußte: Der Ritus war ein einziger Fehlschlag. Besonders für Rincewind, auf den sich der Erzkanzler eingeschossen hat. Jetzt muß der Pannemagier den Tod auch noch aufsuchen und ihn überreden, wieder an seine Arbeit zu gehen. Da als Alternative nur die Exmatrikulation steht, hat er demzufolge keine Wahl. Doch wo soll er anfangen? Bei den **Docks** vielleicht? Zumindest hat er dort ein wenig Erfolg. In der Zwischenzeit ist dort ein Schiff eingelaufen, das die lebenden Toten aus der Stadt auf den Kontinent XXXX transportiert. Was liegt näher, als daß sich der Tod dort ebenfalls aufhält? Nur gibt es ein Problem: Rincewind muß sich erst für tot erklären lassen, und wie er in den **Schatten** vom Leichensammler erfährt, braucht er dazu einen Totenschein. Den läßt er sich vom Leichenbestatter ausstellen. Da-

bei werden folgende Tests durchgeführt: Zuerst wird überprüft, ob der Atem nicht mehr funktioniert. Das kann Rincewind ganz einfach arrangieren, indem er den Spiegel, der auf der Werkbank liegt, kurz über den Bunsenbrenner hält und wieder zurücklegt. Als nächstes wird der Puls gemessen. Dazu braucht Rincewind die Säge, die neben dem Entenmann hängt. Bei **Frau Kuchen** sägt er der Schneiderpuppe den Arm ab, den er anstelle seines eigenen dem Bestatter zum Puls messen hinhält. Der dritte Test überprüft die Körpertemperatur. Um diese zu senken, holt sich Rincewind vom **Friedhof** die Spitzhacke und geht zur **Narregilde**. Von dort in die Kanalisation und dann ins Zukunftslager von Schweinefleisch. Mit der Spitzhacke schlägt er ein großes Stück vom Eisblock ab und beeilt sich, wieder zur **Leichenhalle** zu kommen, da das Eis schmilzt. Nun erhitzt Rincewind den Spiegel, legt sich auf die Platte und steckt sich den Arm sowie das Eis sonstwohin. Nach einem Gespräch mit dem Leichenbestatter erhält er den Totenschein, den er gleich dem Leichensammler zeigt. Nach einer schmerzhaften Begegnung findet er sich auf dem Totenschiff wieder. Als er mit dem Kapitän einen Tee trinken will, erschrickt dieser dermaßen, daß er über Bord geht. Nun hat Rincewind sogar ein Schiff! Auf dem Kontinent XXXX findet er den Tod - na ja, den Sensenmann halt! Und der nimmt seine Arbeit nur wieder auf, wenn er ein besseres Ansehen unter seiner Kundschaft bekommt. Also wird ein Werbefilm gedreht. Schnapper, der den Produzenten mimt, braucht dazu eine hinreißend schöne Frau, so allerlei Krimskrams und eine einschlägige Melodie.



Eine hinreißend schöne Frau

Da es nun viele neue Szenarien gibt, schaut sich Rincewind zunächst in den Klickerstudios

von **Holy Wood** um. Hinter dem Kobolddompteur befindet sich der Drehort. Der Troll dort bewacht das schöne Milchmädchen. Als Rincewind die Tür zum Wohnwagen öffnen will, stellt er fest, daß diese zu ist. Den Schlüssel bekommt er vom Troll - ohne Gegenleistung! Als er mit dem Milchmädchen über das Engagement sprechen will, verlangt diese einen Diamanten dafür. Also fährt Rincewind nach **Djelibeby**. Auf dem Markt findet er einen Zuckerstein. Als er mit dem Steinhändler darüber verhandelt, wird er jedoch von ein paar „orientalischen Schönheiten“ gekauft, die ihn zum Steinigen benötigen. So schaut sich Rincewind den Steinigungsplatz an und nimmt den Stock mit. Zurück in **Ankh-Morpork** geht er zum Vogelhäuschen im Universitätspark. Dort findet er die Demonstrantin wieder. Er steckt den Pfahl in den Kompost und wartet, bis sich die Unbeugsame dort angebunden hat. Rincewind stopft beide in seine Truhe und fährt nach **Djelibeby**. Dort steckt er den Pfahl samt Angeketteter in das Loch auf dem Steinigungsplatz und wartet auf die Frauen mit den falschen Bärten. Nach einer völlig grundlosen Monty-Python-Szene hat er endlich den Zuckerstein und zudem noch ein Seil. Den Zuckerstein gibt er dem Troll in **Holy Wood**. Der bekommt prompt Zahnweh und läßt sich von Rincewind mit dem Seil den Zahn ziehen. Der hat endlich den Diamanten, den er dem Milchmädchen gibt.

Allerlei Krimskrams

In **Holy Wood** hängt ein 1-Tonnen-Gewicht, das Rincewind einpackt. Da das zu wenig ist, rupft er vom Briefkasten daneben die 10 ab und klebt diese auf das Gewicht. In **Ankh-Morpork** hängt er in den Docks das zu 10 Tonnen mutierte Gewicht an den Haken und reißt damit die Wand ein. Es fallen ein paar Schneestürme heraus, die als Krimskrams genügen müssen.

Eine einschlägige Melodie

Wer kann Rincewind damit weiterhelfen? Zumindest kann ihm der weise Uri Djeller, der in **Djelibeby** auf dem Markt sitzt, die Location eines Philosophen nennen, der auf einem **Wagenrad** sitzt. Er unterhält sich mit Schnapper gleich über die Pyramiden und rupft die Baupläne für eine solche beim Architekten von

der Wand. Auf dem Kamelmarkt kauft er eine jener „Rennmäuse“ und reitet zum **Hügel**. Dort verhandelt er mit Stinkfaul und hat, nachdem er alle Skelette mit dem Messer losgeschnitten hat, eine passende Band. Der Philosoph auf dem **Wagenrad** schreibt ihm auch gleich eine Melodie, er will allerdings dafür die Antwort auf die Frage nach dem Warum. Nur die Rechenmaschine Hex im Forschungstrakt für hochenergetische Magie an der Unsichtbaren Universität in **Ankh-Morpork** kann diese Frage lösen. Allerdings hat Hex keine Bugs mehr - die Ameisen sind davongelaufen. Auf dem **Kontinent XXXX** kauft Rincewind bei Schnappla einen Korb. Im Universitäts Speisesaal in **Ankh-Morpork** packt er die Nahrungsmittel in den Korb und veranstaltet auf dem **Kontinent XXXX** mit den Ameisen ein Picknick. Mit dem ameisenverseuchten Korb geht's wieder nach **Ankh-Morpork** zurück. Allerdings lassen sich die Biester nicht in den Rechenautomaten locken. In den Schatten liegt neben dem En-

tenmann ein Topf, der in der bekannten Prozedur mit Honig aus dem Bienenstock des Universitätsparks gefüllt wird. Nun verlegen die Ameisen ihr Zuhause in die Maschine Hex. Die funktioniert jetzt auch, allerdings läßt die Lösung etwas lange auf sich warten. Da fällt Rincewind das Prinzip der Pyramiden ein. Er klaut die Krocketore im Universitätspark und läßt diese von Uri Djeller in **Djelibebey** geradebiegen. Mit Hilfe der Baupläne des Architekten ist Rincewind in der Lage, eine Pyramide aus den Drähten zu basteln. Die stülpt er in **Ankh-Morpork** über Hex und bekommt auch sofort die Antwort. Dem Philosophen auf dem **Wagenrad** braucht er nur noch die Antwort geben, und er hat auch die Melodie.

Der Hauptdarsteller

Jetzt hat Rincewind dem Produzenten Schnapper die Zutaten für den Film gegeben, er hat allerdings noch eine vergessen: den Hauptdarsteller Tod. Der sitzt nach wie vor in **Holy Wood** in der Maske. Die Maskenbildnerin braucht als Vorlage ein paar Fotos von der Elfenkönigin. Beim Dompteur findet er eine Kamera. Der Kobold dazu, der diese bedienen soll, verschwindet jedoch in einer Wand. Also redet Rincewind auf dem **Kontinent XXXX** mit Schnappla, der ihm einen Bumerang andreht. Den bemalt Rincewind in **Holy Wood** mit der magischen Farbe und schmeißt ihn nach dem flüchtigen Kobold. Das gefangene Wesen sperrt er in die Kamera ein und hat einen fertigen Knipser. In **Ankh-Morpork** erzählt Rincewind Casanunda von den orientalischen Schönheiten und kann sich nun ungestört mit der wiedererwachten Oma Wetterwachs über die Elfen unterhalten. Es erscheint der **Wald** auf der Karte. Dort schaut Rincewind auch gleich nach und betritt durch die Steine das Reich des Zwielichts. Als er in das Schloß der Elfenkönigin hinein will, wird er gnadenlos verjagt. Er bekommt aber et-

was über ein Lieblingstier der Elfenkönigin mit, über das er gleich Oma Wetterwachs in **Ankh-Morpork** befragt. Von Frau Kuchen nimmt er gleich noch die Schere und von der Narrengilde die Tröte mit. In **Holy Wood** befragt er die Zwergin nach dem Pferdekostüm. Sie will aber djelibebischen Schmuck dafür. Auf der Rennmaus geht's zu den **Pyramiden**. Dort findet Rincewind ein wenig Kleister und eine Mumie. Mit der Schere schneidet er ein Stück Verband ab, das er um den Holzarm wickelt. Den umwickelten Arm tauscht er in der **Oase** mit dem Futter der Geier aus, welche ihm ab jetzt überall hin folgen. Er zieht den Ring ab und bringt ihn der Zwergin in **Holy Wood**. Mit dem Kleister schmiert er die Tröte ein und klebt sie an das eingetauschte Pferdekostüm. In **Ankh-Morpork** fragt Rincewind seinen Freund, den Bibliothekar, ob er mitspielt. Wieder an den Steinen im **Wald** soll der Orang-Utan das Kostüm überziehen. Rincewind steckt den Foto ein und nimmt das Kostüm in die Hand. Im Reich des Zwielichts zieht er das Kostüm über, und das Einhorn marschiert ins Schloß. Dort macht Rincewind schnell ein paar Aufnahmen und nichts wie weg! Die Fotos gibt er der Maskenbildnerin in **Holy Wood**, und die Aufnahmen können beginnen.

Das Double

Nachdem ein paar Einstellungen abgedreht wurden, reicht es dem Tod, und er verlangt ein Double. Das findet Rincewind in **Ankh-Morpork**. In den Schatten befindet sich hinter einer Tür der Club der Toten, bei denen er einen Totenschein als Mitgliedsausweis braucht. Im Schrank findet er ein Schafskelett, das gern mitarbeiten würde. Allerdings benötigt es einen ausländischen „Paß“. Bei Frau Kuchen steht ein Bügelbrett im Schrank, dem Rincewind die Beine absägt. Er fährt auf den **Kontinent XXXX**, wo er das Bügelbrett zum Surfen verwendet. Er fällt dummerweise immer runter, deshalb schmiert er es mit dem Kleister ein. So findet er eine Höhle, in der ein paar Wandmalereien sind. Die werden geknipst und zurück in **Ankh-Morpork** werden die Fotos dem Schafskelett gezeigt. Nun kann der Film abgedreht werden.

Die Premiere

Leider hat der Film nicht ganz den erwünschten Erfolg. Also nimmt Rincewind die Filmrolle und packt sie in den Schnittapparat. Er fügt nun noch ein paar Bilder der Elfenkönigin hinzu und läßt den Film wieder anlaufen - der Erfolg gibt ihm Recht!



SEGA MAGAZIN:

Damit Du immer

im Spiel bleibst!



100% SEGA in SEGA MAGAZIN. Ob Saturn, Arcade-Automaten oder Segas kommende Konsole, im Sega Magazin findet man alles, was man über SEGA wissen muß!

Wer die obige Ausgabe des Sega Magazins noch haben will, sollte schnell zuschlagen, denn ab 15.10. gibt es schon

die Nummer 11/97 im Zeitschriftenhandel! Im Mittelpunkt der Oktober-Ausgabe stehen die Tomb Raider-Schöpfer von Core Design, denen die Redaktion einen Besuch abstattete. Im 5 Seiten-Interview verraten Jeremy Smith & Co. ihr Erfolgsgeheimnis und sagen, was sie von Sega halten. Außerdem werden Fighting Force und Ninja vorgestellt.

Nicht zu vergessen 32 Seiten Tips & Tricks mit Komplettlösungen zu allen Top-Spielen. Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare 5,80 DM.

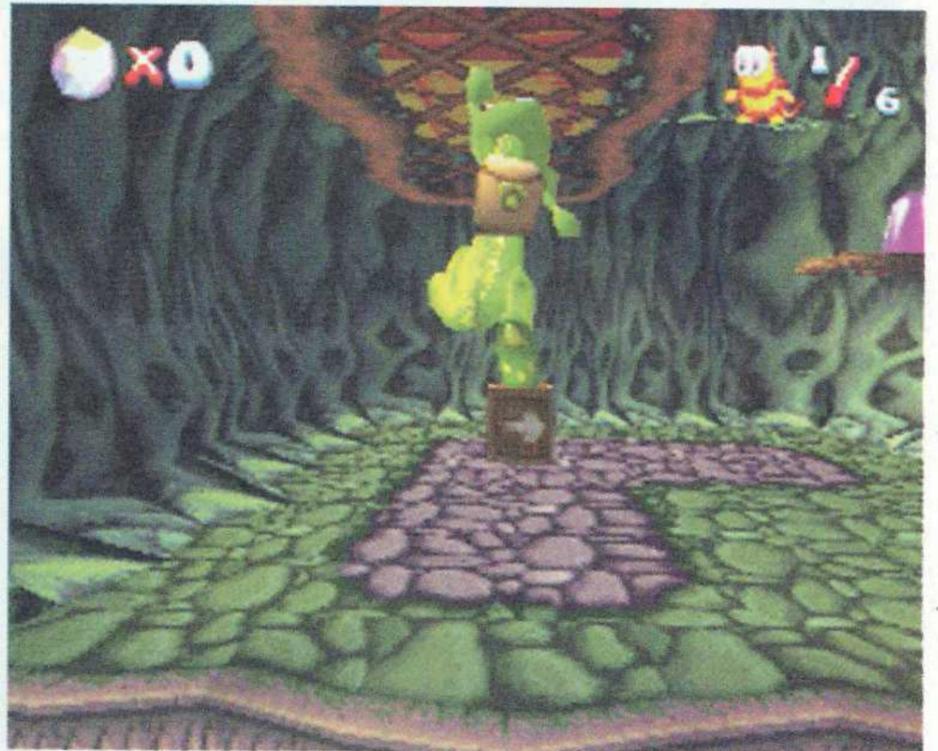
COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Diese Tür öffnet sich erst, wenn Ihr alle fünf Farbkristalle ergattert habt, und gibt dann eine Bonushöhle frei



Die Hangel-Qualitäten kann Croc nur an solchen Gittern beweisen, die auch begehbar sind

PlayStation Jump & Run

Croc

Dies ominöse Kürzel steht natürlich für Crocodile, und genauso wie sein Name ist auch die Hauptfigur dieses Hüpf-Abenteuers recht kurz geraten

Das Intro zeigt uns die Welt von Croc noch in eitlen Sonnenschein: Das kleine Reptil landet als Findelkind in einem Körbchen auf einer kleinen Tropeninsel und wird von deren Bewohnern, den sogenannten Gobbos, fürsorglich aufgenommen. Jenes Völkchen besteht aus niedlichen, kleinen, runden Fellkugeln mit Augen, die darüberhinaus auch noch herzensgut sind. Nach einiger Zeit jedoch überragt Croc seine kleinen Freunde an Statur und Körperkraft. Diese Eigenschaften kommen den Gobbos dann

gerade recht, als sie von dem Unhold Dante entführt werden; und so startet Croc die obligatorische Rettungsmission. Ihr steuert dabei den quirligen grünen Kerl, der verdächtig an Grisu oder Flitze Feuerzahn erinnert, durch komplett dreidimensionale Levels in der Third-Person-Sicht. Neben zwei weiteren Blickwinkeln gibt es auch per Tastendruck einen Rundumblick-Modus à la Tomb



Raider, der Euch die Orientierung in schwierigen Passagen erleichtert (benutzt Ihr das Analog-Joypad, übernimmt diese Funktion der rechte Hebel, während der linke Croc steuert). Ebenfalls dem Tomb Raider-Konzept entliehen scheint die Möglichkeit Crocs, Kisten zu verschieben, um sie als Sprungbretter für höher gelegene Plattformen zu benutzen.

„Die lebendige Krokotasche hüpft heiter durch über 40 Levels“

zen. In den Levels, die alle in recht überschaubare Abschnitte eingeteilt sind, besteht eine Eurer Aufgaben im Einsammeln bunt schimmernder Kristalle. Diese bilden, ähnlich wie die Ringe bei Sonic, ei-



Bei Feindberührung fliegen Euch einige Eurer hart erkämpften Diamanten davon



Im Geisterschloß warten unter anderem auch Mumien darauf, Croc in ihre Finger zu kriegen



Mit einem Sprung werden Kisten bearbeitet und geben daraufhin Kristalle oder auch mal einen Gobbo frei



Björn: Obwohl Croc auf dem Jump & Run-Sektor zur Zeit viel Konkurrenz zu fürchten hat, so überzeugt das quirlige Reptil doch auf ganzer Linie. Das liegt wohl nicht zuletzt daran, daß das Spielprinzip nahezu nur aus bereits bekannten Elementen besteht. Da Ideenklau in der Gamebranche aber zum A und O gehört, steht ja auch Spielbarkeit vor Originalität. Und da gibt es bei Croc wenig zu bemängeln, wenn man auf die Knuddeloptik steht, ohne die heute scheinbar kein Jump & Run mehr auskommt. Gerade mit Analog-Stick ist es echt spaßig, den kleinen Croc durch die Landschaft zu steuern und größte Bewegungsfreiheiten zu genießen. Zwar kann das Junior-Krokodil nicht mit den großen Super Mario 64-Arealen mithalten, doch für PlayStation-Verhältnisse ist die Grafik-Engine wirklich nicht von schlechten Eltern: Ruckelfrei werden bunte Landschaften mit vielen Kreaturen dargestellt. An einigen Stellen hätte das Leveldesign ein wenig abwechslungsreicher ausfallen können, denn so mancher Höhlenabschnitt weckt das eine oder andere Deja Vu-Erlebnis. Wer jedoch gerne Games wie Crash Bandicoot gezockt hat, kann sich ruhigen Gewissens auch an Croc versuchen, zumal auch der immense Umfang für einige Stunden unterhalten dürfte.

ne gewisse Schildenergie und fliegen in alle Richtungen davon, sobald Ihr mit einem Gegner kollidiert.

Für wenige Sekunden habt Ihr dann jedoch die Chance, so viele Steinchen wie möglich zurückzuholen. Um solche Mißgeschicke zu vermeiden und die Widersacher unschädlich zu machen, beherrscht Croc eine dynamische Pirouette mit Schwanzschlag. Sie ist beliebig oft einsetzbar, zeigt jedoch nur Wirkung, wenn Ihr nah

“Jump & Run, streng nach Erfolgsrezept: bunt und knuddelig“

genug am Gegner seid. Zu weiteren Fähigkeiten Crocs gehört noch der Killersprung, mit dem man Holzkisten knacken kann, um an die darin befindlichen Goodies zu gelangen. Für ein Krokodil kann der kleine Wicht zusätzlich erstaunlich gut klettern. Das tut er jedoch nur an extra dafür vorgesehen Wänden oder Gittern, an denen er sich dann entlang hangelt. In einigen Abschnitten muß die kleine Echse auch noch ihre Schwimmqualitäten unter Beweis stellen, wenn es zum Beispiel darum geht, breite Wassergräben zu durchqueren. Da in den Levels natürlich auch jede Menge Gobbos versteckt sind, die alle gerettet werden möchten, muß Croc jeden Winkel und jedes Höhlenloch inspizie-

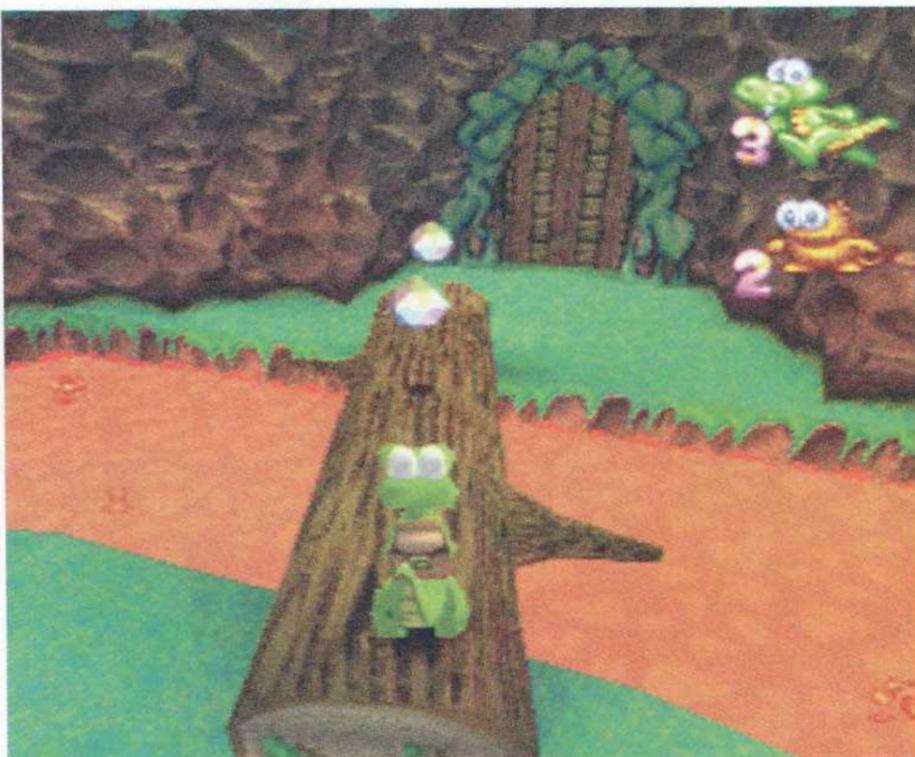
ren, um alle zu finden. Schafft Ihr es tatsächlich, sämtliche dieser knuddeligen Fellkugeln einzusammeln, eröffnet sich Euch am Schluß ein extra-schwerer Bonuslevel. Doch auch in den herkömmlichen Stages, von denen jeweils acht Levels plus zwei Secret Areas auf vier Inseln verteilt sind, hat Croc schon einiges zu tun. Dabei führt Euch die Reise durch ultrabunte Graslandschaften, eisige Polargletscher, auf denen die Reptilfüße keinen Halt mehr finden und oft geschlittert wird, sowie auf eine feurige Vulkaninsel und zu guter Letzt noch zu einem spukigen Schloß mit vielen Treppen und dunklen Verliesen. Sämtliche dieser Welten sind natürlich mit allerlei Getier bevölkert, die Euch ans Krokoleder wollen. Neben Killerbienen, Schlangen und gemeinen Gnomen verdienen die sogenannten Dantinis, die Endgegner nämlich, besondere Aufmerksamkeit.



Duell der Meister: Croc gegen einen Marienkäfer, der in einer Verschnaufpause von hinten angegriffen werden muß



Welcher Unhold kann nur solch liebe Wesen in Käfige stecken!



Sammelt Ihr hundert der begehrten Kristalle, werden Eure Bemühungen mit einem Bonuslife belohnt



Eine klassische Jump & Run-Situation: Wartet, bis die Morgensterne synchron schwingen, um über den Abgrund zu kommen

Test PlayStation

Hersteller: **Fox Interactive**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Herbst '97**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **40+**
 Besonderheiten: **Memory Card, Paßwort**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik 80 **Sound** 75

Fun 82

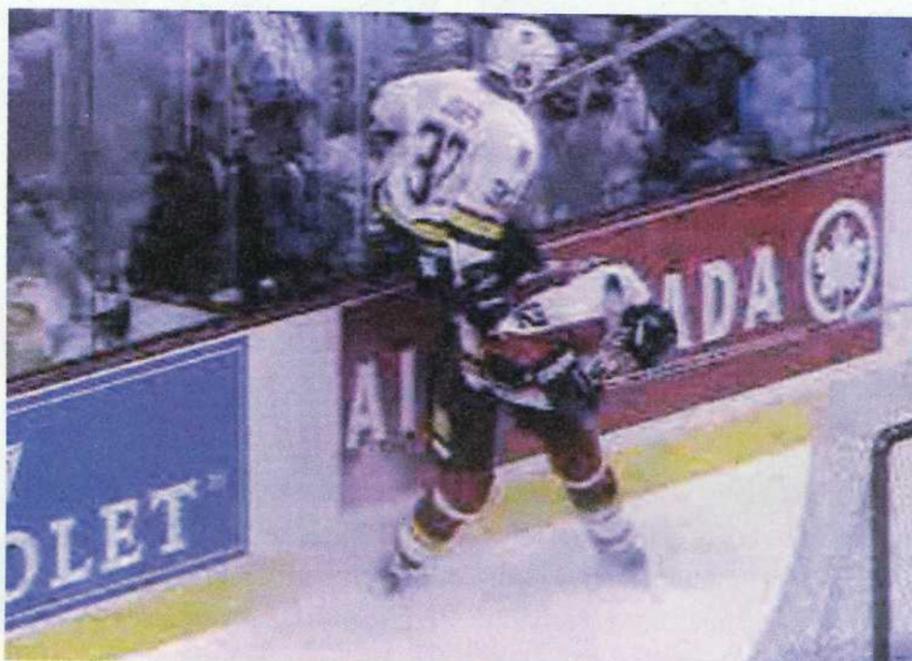
PlayStation Sportspiel

NHL Breakaway '98



Acclaim drängt immer stärker in den Sportbereich und versucht sich nun an der coolsten Sportart der Welt; in puncto Detailliebe wäre den Programmierern der Referenztitel bereits sicher

Traurig, aber wahr: Bisher hat es noch kein Softwarehaus geschafft, Electronic Arts Mega Drive Geniestreich NHL '97 zu übertrumpfen, was vor allem an der überragenden Steuerung des 16-Bit-Klassikers liegt. Nun geht Acclaim mit ihrem brandneuen Sportlabel in die Offensive. Als erstes versuchen sich die Programmierer von Sculptured an einer Eishockey-Simulation, und die Jungs haben sich spürbar viel vorgenommen. Nach einem bildschirmfüllenden FMV-Intro, bestehend aus packenden Szenen aus der NHL, kommt es zum unvermeidlichen Options-Dschungel. Neben den bekannten Features und Spielmodi fallen einige Besonderheiten auf. In einem speziellen Trainingsmodus könnt Ihr beispielsweise die Anzahl der Puckjäger festlegen. Das Highlight stellt der umfangreiche Saison-Modus dar, da Ihr Euch hier auch als Manager und Trainer gleichzeitig austoben könnt. Durch ein spezielles Punkte-System baut Ihr Euer Team zum Beispiel systematisch auf, Trainer können entlassen werden, und für verletzte Puckschubser wählt Ihr die richtige Therapie. Vor dem Face Off konfiguriert Ihr noch den spiele-



Bildschirmfüllende Sequenzen aus der NHL heizen Euch im Intro mächtig auf

rischen Rahmen. Die Möglichkeiten sind in diesem Sektor nahezu unerschöpflich. Neben dem kompletten Regelwerk inklusive dem 2-Linien-Paß, könnt Ihr beispielsweise die Spielgeschwindigkeit und den Schwierigkeitsgrad justieren oder den Fighting-Modus aktivieren. Danach wählt Ihr Euer Wunschteam aus. Zur Wahl stehen sämtliche NHL-Teams, zwei All-Star-Auswahlen sowie alle relevanten Nationalmannschaften. Nun nur noch schnell die geeignete Spielstrategie einstellen, bis es endlich in das HiRes-Stadium geht. Die Polygon-Ak-

teure verfügen bei ihren Torbemühungen über ein reichhaltiges Repertoire an Aktionsmöglichkeiten: Schuß, Paß, diverse „Schweinereien“ in der Defensive sowie rückwärts Skaten und ein hoher Befreiungsschlag in das gegnerische Angriffsviertel. Damit Ihr im eisigen Getümmel nicht den Überblick verliert, könnt Ihr einen „Fire-Puck“ aktivieren, wodurch das schwarze Stück Plastik durch einen transparenten Lichteffekt hervorgehoben wird.



Ein transparent glühender Puck erleichtert die Übersicht bei enorm hohem Tempo ungemein



Diese Zoom-Einstellung verdeutlicht die grafische Klasse: HiRes-Optik ohne jegliche Pixelierung mit wunderschön definierten Polygon-Akteuren



Ulf: Den Einstand von Acclaims brandneuen Sportlabel kann man als sehr gelungen bezeichnen. Fangen wir mit dem Positiven an. In technischer Hinsicht schlägt Acclaims NHL-Liga die restliche Konkurrenz um Längen. Dank HiRes-Modus und effektvollen Gouraud-Shading sehen die Polygon-Puckjäger einfach famos aus - ohne jegliche Pixelierung. Gekrönt wird die Luxus-Optik durch realistische Motion Capture-Animationen mit vielen Details. So verliert beispielsweise ein Spieler in der Hektik schon einmal seinen Schläger. Solche liebevollen Details finden sich in allen Bereichen. Der Stadiumssprecher ruft zum Beispiel einen Besucher. Einen weiteren Glanzpunkt stellt der motivierende Saison-Modus dar, wo Ihr als Manager bzw. Trainer Eure Mannschaft systematisch aufbaut. Spielerisch ist meiner Meinung nach hingegen nicht alles im Lot. Das größte Manko stellt die Steuerung dar. Während bei NHL '97 (MD) die Trägheit des eisigen Untergrunds authentisch vermittelt wird, wuseln hier die Spieler beinahe wie Ameisen über die glatte Oberfläche. Die CPU-Teams können zudem meines Erachtens nach allzu leicht ausgeganzelt werden - ein Solo bis in das Angriffsviertel, warten, bis ein Mitspieler bereitsteht, ein schneller One-Timer und irgendwann zapzelt der Puck im Netz. Breakaway ist trotz vieler Sim-Optionen eher Eishockey-Action. Diese Unkompliziertheit, gepaart mit der superben HiRes-Optik und tollem Saison-Modus dürfte aber sicherlich sehr viele Freunde finden.



Wenn Ihr vor der Puck-Freigabe beim Face Off allzu sehr rumstochert, zieht der Schieri den Puck wieder zurück

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **Saturn, N64**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik **80** Sound **74**
Fun 85

PlayStation Shoot 'em Up

Machine Hunter

Eidos läßt das hektische Robotron X-Spielprinzip wieder neu aufleben

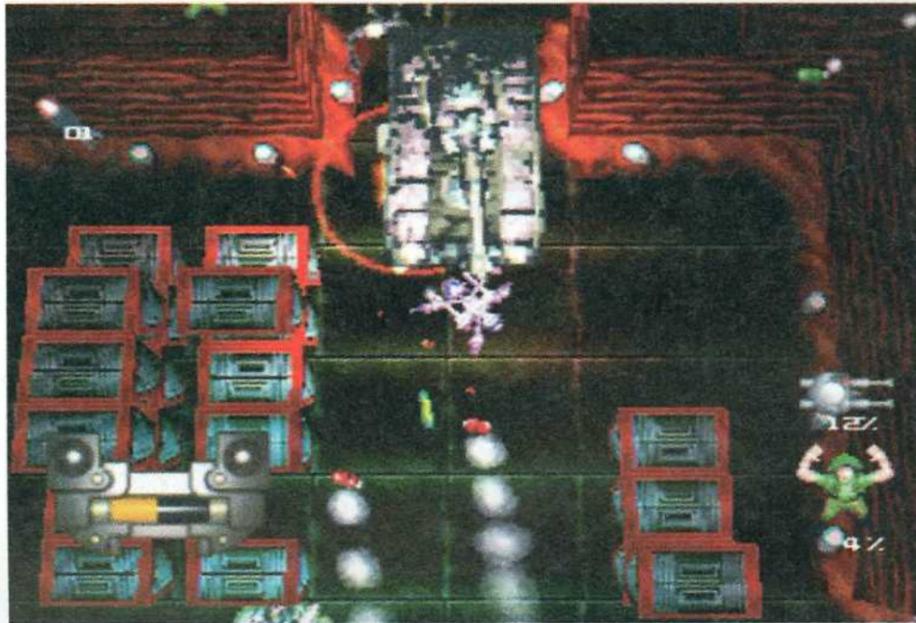
Die Ressourcen der Erde sind im Jahre 2034 erschöpft. Neue Hoffnung bieten die Bergbaukolonien des Mars. Doch ungezogene Aliens nisten sich bald ein - kurzum: Es wird Zeit für einen Machine Hunter! Spielerisch präsentiert sich das Ganze als futuristische Dauerballerei. In der versetzten Vogelperspektive latscht Euer Hero durch die trostlosen Schacht-Labyrinth, um mit seinen zwei Wummen die Feindesschar aufzumischen. Der Clou ist die Steuerung: Wie Robotron X könnt Ihr völlig getrennt voneinander in alle Himmelsrichtungen laufen und schießen. Damit Ihr gegen die stählernde Brut nicht untergeht, solltet Ihr möglichst schnell einen von insgesamt neun verschiedenen Robotertypen außer Gefecht setzen und anschließend kapern, um so

dessen Fähigkeiten zu übernehmen. Die 16 Missionen bieten auch diverse Aufträge (Geiseln befreien sowie Primärziele zerstören).



Ulf: Das actiongeladene Spielprinzip ist bewährt, und wer im Besitz eines Analog Pads ist (so spielt es sich mit Abstand am besten), wird mit Machine Hunter auch ansprechend bedient. Der technische Rahmen mit seinem True Light Sourcing und der blitzblanken Polygon-Architektur stimmt. Durch die gute Idee des Roboter-Kaperns, durch die unter-

schiedlichen Missionen und die zahlreichen Power Ups artet die Ballerorgie zudem nicht allzu schnell in blanke Monotonie aus. Natürlich ist Machine Hunter aufgrund der eingeschränkten Thematik keine spielerische Offenbarung, doch Fans dieses Genres dürften an diesem Silberling sicherlich Gefallen finden, zumal der 2-Spieler-Modus auch längerfristig für Gaudi sorgt.



Die Spritedichte auf dem Screen ist enorm, der Schwierigkeitsgrad aufgrund vieler Energieauffüllmöglichkeiten jedoch immer fair

Test PlayStation

Hersteller: **MGM/Eidos**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **16**
 Besonderheiten: **Analog Pad, Passwort, dt. Texte & Sprache**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Theo Kranz**
 Telefon: **09 31/3 54 52 22**



Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU

BOMBERMAN 64, MISSION IMPOSSIBLE, NBA, PLAYSTATION DM 289,-
 Blast Corpse, Golden Eye, LAMBORGHINI 64, Mario, Multinorm - Konsole DM 349,-
 Ace the Dark Age, Miesches Makers ab 99,-
 NINTENDO 64 DM 299,-
 Chip mit Einbauanleitung 19,-
 PSX - Multinorm Umbau 69,-
 RGB - Kabel 19,-

- Memory Card 5 Meg DM 79,-
- Memory Card DM 29,-
- Multi Adapter DM 39,-
- Joypad, farbig DM 59,-
- Joypadverlängerung DM 19,-
- Game Killer DM 89,-
- Starfoxadapter DM 49,-



HOME ENTERTAINMENT

VERSAND - HOTLINE:
05621 / 71944

Aktuelle N'64 Gebrauchtspiele...ab DM 50,-

Low Budget Sonderangebote
 Konsolen ab DM 189,-
 Spiele ab DM 20,-

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
 PSX
 SNES
 SATURN
 MEGA DRIVE
 +
 KONSOLEN
 PSX
 SNES
 SATURN
 MEGA DRIVE

- VORBESTELLEN!!
- FORMULA ONE 97 Lenkrad + Pedale VR F1 DM 149,-
 - FINAL FANTASY 7 US
 - JURASSIC PARK
 - Agent Amstrong DM 89,-
 - Bussy 3 D 99,-
 - Deadly Skies DM 89,-
 - Fatal Fury DM 89,-
 - Mass Destruction DM 89,-
 - Megaman X3 DM 89,-
 - Monster Trucks DM 99,-
 - Namco Museum 4 DM 89,-
 - Nanotek Warrior DM 99,-
 - Perfect Weapon DM 89,-
 - OVERBLOOD DM 89,-
 - Sentient DM 99,-
 - Soul Blade DM 99,-
 - LITEFORCE TENKA DM 99,-
 - V-RALLY DM 99,-
 - WARCRAFT 2 DM 99,-
 - Wing Comander 4 DM 99,-
 - JOYPAD, farbig, wie orig. z.B rot, grün, transp. DM 29,-

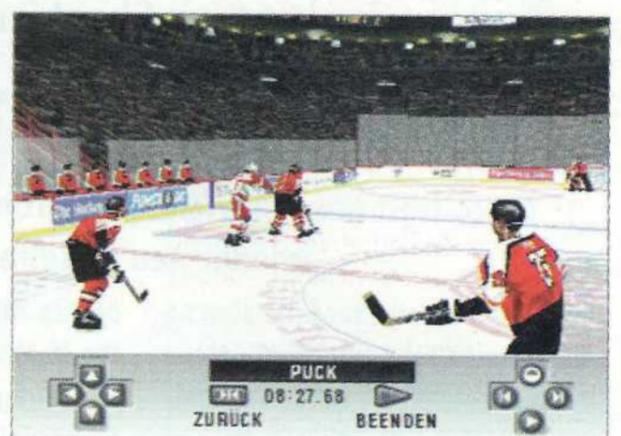
Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorkasse oder Nachnahme
 Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem
 Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie /
 BRESCHNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400



Eine extra Bully-Perspektive wäre sicherlich komfortabler gewesen



Um die Spielstrategien zu verstehen, könnt Ihr in der Taktik-Option die Skizzen studieren



Der Replay-Modus erstrahlt im völlig neuen Outfit

Der ungekrönte Sportkönig EA, der als einzige Softwarefirma die Bereiche Sport und Rest der Welt strikt trennt, hatte von allen Programmierschmieden am stärksten unter dem Wandel von 16- zu 32-Bit zu leiden. Statt erneute Referenz-Titel ernteten die beiden ersten NG-Generationen aus EAs Sportkollektion eher enttäuschende Bewertungen. Doch damit scheint jetzt endgültig Schluß zu sein. Mit viel Selbstbewußtsein präsentierte EA auf der ECTS ihr aktuelles Sport-Line Up. Und tatsächlich: Bei NHL '98 hat sich eine ganze Menge getan. Nach einem ultra-rasanten FMV-Intro gelangt Ihr zu einem völ-



PlayStation Sportspiel NHL '98

Nach langwierigen Anpassungsschwierigkeiten an die NG-Konsolen scheint EA die Talsohle endlich überwunden zu haben und präsentiert sich beinahe so stark wie zu den guten alten 16-Bit-Zeiten - erstes Beispiel: EAs renommierte Eishockey-Simulation

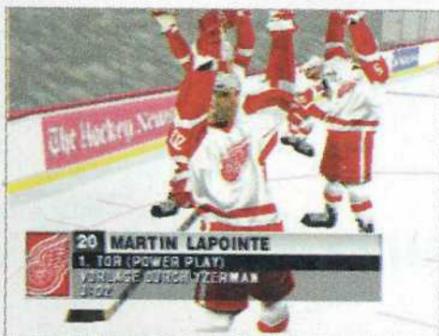
lig neu gestalteten Hauptmenü, unterlegt von ungemein fetzigen Techno-Punk-Klängen. NHL erprobte Spieler entdecken hier eine ganze Reihe von neuen Optionen. Erstmals dürft Ihr Euch bereits vor dem Face Off mit der Kameraführung vertraut machen. Neben der klassischen Perspektive und anderen Ansichten könnt Ihr diesmal auch einen automatischen Zoom aktivieren, wenn Ihr Euch im Angriffsdrittel befindet. Anschauungsunterricht erhaltet Ihr auch in der Option Taktiken. Anhand von übersichtlichen Skizzen werden hier alle gängigen Strategien näher erläutert. Ihr soll-

tet dieses Feature nutzen, denn im Spiel könnt Ihr per L- und R-Taste blitzschnell die Strategie ändern. In die Rubrik „herrlich überflüssig“

„Viele, viele Neuheiten, als wenn EA es der gesamten Welt zeigen wollte“

gehört last but not least der Modus Masken Schau, in dem Ihr die kunterbunten Designer-Helme von 40 Goalkepern bewundern dürft. Der

Rest ist der übliche Standard: unkompliziertes Freundschaftsspiel, komplette Saison (inklusive Spielertests), Direkteinstieg in die Play Offs sowie ein spannendes Penaltyschießen. Die nächste Überraschung gibt es bei der Teamwahl. Neben der kompletten NHL-Liga dürft Ihr auch mit allen relevanten Nationalteams das virtuelle Eis betreten. Bevor es jedoch zum Face Off kommt, stehen die Akteure erst einmal stramm an der Mittellinie, um ehrfürchtig der jeweiligen Nationalhymne zu lauschen. Solche Details sind typisch für NHL '98. Hierzu gehört beispielsweise auch eine spezielle Sequenz, wo Ihr miterleben dürft, wie ein Spieler in die „Kühlbox“ geschickt wird und daraufhin irgendwelche undefinierbaren Laute von sich gibt. Witzig ist auch der stets präsente Schiedsrichter, der in der Hitze des Gefechts des öfteren mal über den Haufen gerannt wird. Auch beim Gameplay wurde an Feintuning nicht gespart. Neu sind unter anderem diverse Schußtechniken (Stock, Kraftschuß, Schlenzer, angetäuschter Schuß) sowie situati-



Beim Torjubiläum genießt Ihr die Puckjäger mit der tollen Texturierung einmal aus der Nähe



Die Schlägereien werden leider ziemlich träge vorgetragen



Neu: Auf Wunsch wird beim Eishockey das Tor noch einmal in der Wiederholung gezeigt



Die künstliche Intelligenz ist top: Beim Powerplay formiert sich die gegnerische Mannschaft direkt vor dem Tor, während Ihr durch schnelle Pässe den freien Mann sucht

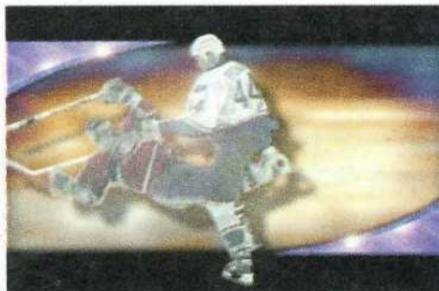
onsabhängige Spezialbewegungen, wie zum Beispiel ein Power Shot. In der Defensive fällt vor allem die Möglichkeit auf, sich ohne Rücksicht auf Verluste in einen Torschuß zu werfen. Die restlichen Änderungen sind reines Face-Lifting; neue Motion Capture-Animationen, hochauflösendere Polygon-Grafiken, mehr



Ulf: Wenn NHL '98 einen Untertitel gehabt hätte, dann wahrscheinlich „Wir sind wieder da!“. Mit einer

neuen, mächtig herausgeputzten Polygon-Grafik (detailverliebte Motion Capture-Animationen, keine Grobpixeligkeit), viel Komfort (erstmalig komplett in deutsch) und vor allem mit einem völlig umgekrempelten Gameplay meldet EA wieder Besitzansprüche an den Referenz-Titel im NG-Bereich. Die 32-Bit-Konkurrenz wurde dadurch locker überflügelt. Wie in den besten NHL-Zeiten vermittelt einem die Steuerung das Gefühl, über Eis zu kurven, und furios herausgespielte One-Timers gehören selbstverständlich auch dazu. Die CPU-Teams agieren zudem äußerst giftig, so daß eine Partie nie zu einem gemütlichen Spaziergang ausartet, sondern höchste Konzentration erfordert. Fast wäre es den Designern sogar gelungen, das im Laufe der Zeit perfektionierte NHL für den Mega Drive zu überflügeln, aber nur fast, denn leider ist das Spieltempo eine Ecke zu schnell geraten, so daß ständige Hektik einen kontrollierten Spielaufbau meist vereitelt. Doch auch diesen Fehler könnte EA bis zur nächsten Saison noch ausbügeln.

Stadion-Musik sowie Kommentare des imaginären Reporters in deutsch.



Lauter, schneller, aggressiver: Das packende Opening paßt zum Spielverlauf



In der Masken-Schau könnt Ihr die coolen Designer-Helme der Schlußmänner bewundern

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Multitap, deutsche Texte & Sprache**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik 79 Sound 76

Fun 87

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
 24539 Neumünster
 Telefon 04321 / 22737
 Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 KOMPLETT dt. DM299,00
- RUMBLE PAK -NEU- dt. DM 39,00
- GAMEBUSTER -NEU- dt. DM 89,00
- Blast Corps kpl.dt. DM109,00
- Clayfighter 63 1/3* dt. DM139,00
- Extreme G dt. DM139,00
- Lylat Wars+Rumble Pak kpl.dt. DM129,00
- Multi Racing Championship dt. DM129,00
- Star Wars: Shadows... dt. DM109,95
- Super Mario 64 kpl dt. DM 89,00
- Super Mario Kart 64 dt. DM 89,00
- TUROK -UNCUT- pal dt. DM139,95
- Wargods* dt. DM134,00
- Waverace kpl.dt. DM 89,00

SEGA SATURN

- SEGA SATURN kpl.+Demo-CD's DM299,00
- SATURN Tomb Raider Set DM349,00
- Atlantis (2CD's)* kpl.dt. DM 99,00
- Battle Station dt dt. DM 84,00
- Command & Conquer kpl. dt. DM 89,95
- CROC dt. DM 89,00
- Darklight Conflict kpl.dt. DM 89,00
- Discworld 2 dt. DM 89,00
- Dragon Force dt. DM 89,00
- Formular Karts dt. DM 89,00
- Jurassic Park 2 dt. DM 89,00
- Last Bronx dt. DM 89,00
- Pandemonium dt dt. DM 84,00
- Resident Evil kpl. dt. DM 99,00
- SEGA Touring Car* dt. DM 99,00
- Shining the Holy Ark dt dt. DM 89,00
- SONIC JAM dt. DM 79,00
- Warcraft 2 kpl.dt. DM 89,00
- Wipeout 2097* dt. DM 99,00
- Worldwide Soccer '98* dt. DM 94,00
- Z kpl. dt. DM 99,00

SONY PLAYSTATION

- Playstation komplett dt. DM289,00
- Playstation+Memory Card 15 Blocks DM319,00
- Lenkrad VRF 1 X-Cellerator DM129,00
- Agent Armstrong dt. DM 84,00
- Bleifuss 2 dt. DM 79,00
- Command&Conquer 2 kpl.dt. DM 99,00
- Deathtrap Dungeon kpl.dt. DM 89,00
- Discworld 2 kpl.dt. DM 98,00
- Fighting Force dt. DM 99,00
- FORMEL 1 '97 dt. DM 99,00
- Frogger dt. DM 89,00
- G-Police* dt. DM 99,00
- Jurassic Park Vergess.Welt dt. DM 88,00

- Lifeforce TENKA dt. DM 94,00
- Mass Destruction kpl. dt. DM 79,95
- MDK dt. DM 98,00
- Monopoly* kpl.dt. DM 89,00
- Monster Truck dt. DM 98,00
- Nuclear Strike* kpl. dt. DM 89,00
- Oddw. Abe's Oddysee kpl.dt. DM 89,00
- Pandemonium 2 kpl.dt. DM 84,00
- Resident Evil DC+Demo Teil 2 dt. DM 89,00
- Tomb Raider 2 kpl.dt. DM 99,00
- V - Rally kpl. dt. DM 84,00
- Warcraft 2 kpl.dt. DM 89,00
- Wargods* dt. DM 89,00
- Wing Commander 4 kpl. dt. DM 84,00

IHRE VORTEILE

- TOP - PREISE
- Original deutsche Versionen
- Versandkosten NN DM 5,95
- Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Artikeln
- Versandkostenfreie Nachlieferung
- Inklusive Garantie, Schnell-service, Sicherheitsverpackung
- Kostenlose Gesamtpreislisten
- Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
- Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
- Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
- Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme. Besonderer Versand für Index-Spiele auf Anfrage. Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

CYBER GAMES

Order-Line:
 0491/9280631

N64 - Hardware

- Nintendo 64 dt..... DM 299,--
- Control Pad..... DM 59,--
- Antennenkabel..... DM 29,--
- RF-Set Orig..... DM 49,--
- Multinormadapter.. DM 39,--
- Memory Card Ori.. DM 34,--
- Memory Card 1x... DM 39,--
- Memory Card 5x... DM 79,--
- Control Pad Verl... DM 15,--

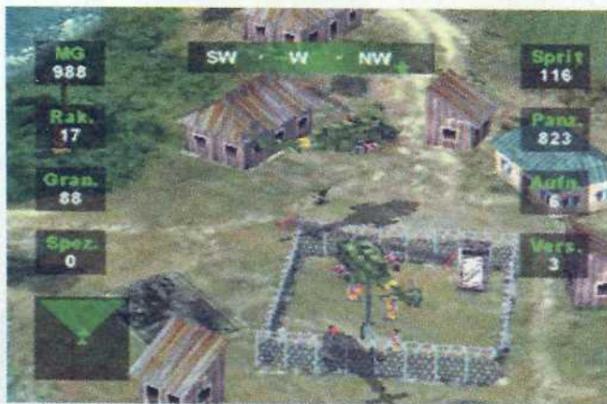
N64 - Software

- Lylat Wars* incl. DM 129,--
- Rumble Pack..... DM 139,--
- Multiracing Champ. DM 139,--
- Wayne Gretzky 3D. DM 129,--
- NBA Hang Time..... DM 129,--
- Blast Corps..... DM 119,--
- Clayfighter 63 1/3*. DM 129,--
- Extreme G*..... DM 129,--
- F1 Pole Position*... DM 139,--
- War Gods..... DM 139,--
- Mario Kart..... DM 89,--
- Super Mario 64..... DM 89,--
- Wave Race 64..... DM 99,--
- Star Wars SOTE.... DM 129,--
- Madden 64..... DM 139,--
- Int.Superst. Soccer DM 139,--
- Turok..... DM 129,--
- Pilotwings 64..... DM 109,--
- FIFA Soccer 64..... DM 119,--

Händleranfragen erwünscht

CYBER GAMES
 Video & Computerspiele
 Friesenstr. 62 - 26789 LEER
 Telefon 0491/9280631
 Telefax 0491/9280618

*Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.
 Versand erfolgt per Post - Nachnahme* (3,50 DM NN-Gebühr). Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,-. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Natürlich könnt Ihr auch in Nuclear Strike wieder Zivilisten aus der Gefangenschaft retten



Die Sea Shadow ist eure Basis, hier setzt Ihr einen Käfig ab, in dem sich ein geretteter Kollege befindet



Links verbrennt der Apache, Ihr seid schon in den Huey umgestiegen

Die Story von Nuclear Strike ist schnell erzählt: Der kriminelle General LeMonde hat einen Nuklearsprengkopf in seine Gewalt bekommen. Die Organisation Strike, der Ihr als Kampfhubschrauberpilot angehört, macht es sich zur Aufgabe, den verschwundenen Sprengkopf wieder zu bekommen und zur selben Zeit den Bösewicht zur

„Mehr Fahrzeuge, mehr Gegner, mehr Spaß“

Strecke zu bringen. Erschwert wird das Vorhaben durch die Tatsache, daß LeMonde über eine Privatarmee verfügt und mit dieser einen Teil Indochinas kontrolliert. Strike entscheidet, daß technische Klasse

PlayStation Shoot 'em Up

Nuklear Strike



Eine fehlende Atomwaffe, ein fieser General und jede Menge Action - das Soviet Strike Sequel überzeugt mit vielen Neuerungen

besser als Masse ist, und schickt Euch und Euren Apache-Chopper mitsamt einem hochmodernen Stealthschiff als Basis nach Asien, wo Ihr mit Hilfe von örtlichen Widerstandskämpfern dem General das unsaubere Handwerk legen sollt. Nuclear Strike glänzt mit einer Vielzahl von Neue-

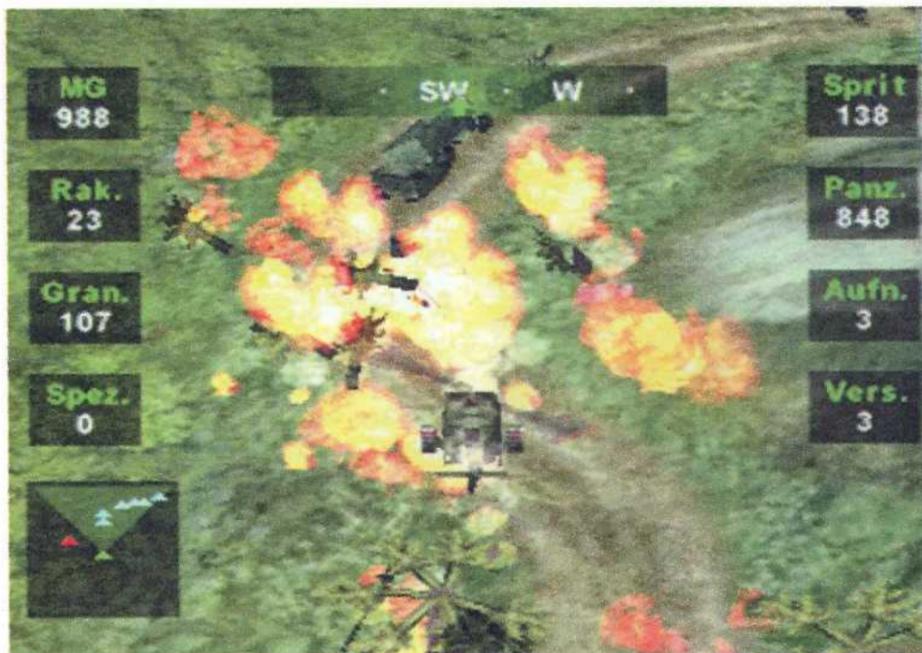
rungen gegenüber dem Vorgänger. So könnt Ihr nun insgesamt 12 Fahrzeug- und Flugzeuge steuern, unter anderem den Apache, ein bewaffnetes Luftkissenboot, einen Panzer und einen Harrier-Senkrechtstarter. An bestimmten Stellen im Game wird Euch die Benutzung der neuen Maschinen möglich, so wird in der ersten Mission z.B. Euer Apache beschädigt, und Ihr müßt auf eine von der lokalen Guerilla zur Verfügung gestellte Super Huey umsteigen, um den Auftrag erfolgreich zu beenden. Die verbündeten Truppen greifen oft selbsttätig in die Kampfhandlungen ein und helfen Euch auf diese Weise. Alle Missionen sind wie gehabt in mehrere miteinander logisch verknüpfte Aufträge aufgeteilt. So müßt Ihr z.B. zu Beginn mehrere Raucherzeuger zerstören, damit die Satellitenaufklärung den Aufenthaltsort eines abgeschossenen Piloten ermitteln kann, oder Ihr versorgt die Guerilleros mit Waffen, um sie anschließend im Kampf gegen LeMondes Truppen zu unterstützen. In



Die FMV-Sequenzen sind äußerst gut geraten und prallvoll mit Informationen



Die Widerstandskämpfer warten schon auf die Waffen, die Ihr mit dem Chopper transportiert



Der Konvoi geht hier in Flammen auf, der böse General ist aber nicht dabei

puncto Grafik hat sich auch einiges getan, die Landschaft sieht plastischer aus, die Gegner realistischer,

„Atombomben, Terroristen und viel Action - bei Nuclear Strike stimmt einfach alles“

und auch das Scrolling ist flüssiger geworden. Die gewohnten FMV-Sequenzen runden das Game atmosphärisch ab und informieren Euch über Gegner, Missionsziele und überhaupt alles. Der Schwierigkeitsgrad von Nuclear Strike ist wie gewohnt hoch, auch in der ersten Mission können unerfahrene Piloten schon gewaltige Schwierigkeiten bekommen, und spätestens in Mission zwei solltet Ihr mit der Steuerung Eurer Kampfmaschinen gut vertraut sein, denn hier bricht wirklich die Hölle los. Wo in Mission eins noch

veraltetes Kriegsmaterial auf Euch feuerte, stellt Euch der Feind nun state-of-the-art Material entgegen, das Euch mit wenigen Schüssen vom Himmel fegen kann. Vorsichtiges Navigieren und Taktieren sind hier vonnöten, wenn Ihr nicht den Rückweg zur Basis zu Fuß einschlagen wollt. Der Sound bietet kaum Neues, knackige Explosionen dröhnen aus dem Fernsehlautsprecher, und das Teppichklopfgeräusch des Apache wird Euch wohl auch in Euren Träumen verfolgen.



Hier setzt Ihr die aus der Belagerung geretteten Kommando-Truppen neben ihren Hubschraubern ab und folgt ihnen dann in den Einsatz



Die Explosionen sehen wiederum sehr realistisch aus



Frank: Schon der Vorgänger von Nuclear Strike konnte ja im Großen und Ganzen überzeugen, noch zu beanstandende Mängel, wie ruckeliges Scrolling und eine größere Auswahl an Fahr- und Flugzeugen, wurden im nun vorliegenden Sequel beseitigt, und somit steht dem Game auf dem Weg zum Hit auch nichts mehr im Weg. Auch der zu hohe Schwierigkeitsgrad wurde etwas gesenkt. Anstatt in der ersten Mission stößt man nun in der zweiten schnell an seine (allerdings überwindbaren) Grenzen. Die Atmosphäre von Nuclear Strike ist wie immer sehr dicht, was nicht zuletzt an den tollen FMV-Sequenzen und der stimmungsvollen Hintergrundmusik liegt. Toll ist auch das dynamische Spielgeschehen, da wuseln von der CPU gesteuerte Verbündete durchs Gelände, um Euch bei Euren Aktionen zu unterstützen, und es entsteht wirklich der Eindruck einer eigenen kleinen Welt. Wem schon der Vorgänger gefiel, der wird auch Nuclear Strike mit Begeisterung spielen, doch auch Nichtvorbelastete sollten einen Blick darauf werfen.



Als Ablenkung sprengt LeMonde eine alte Tempelanlage in die Luft

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **k.A.**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **4+**
 Besonderheiten: **deutsche Sprachausgabe**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **82** Sound **79**

Fun 86



Ihr Großhändler 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



Viele Goodies lassen sich in den dunklen Gassen und Kellern von London finden. Wie Ihr seht, haben wir mit dem vierarmigen Monster nicht lange um den Preis gefeilscht

Die Geschichte zeigt uns, daß Menschen, die sich dem Herrn der Unterwelt verschrieben haben oder auf sonst irgendeine Weise mit dem Bösen paktieren, immer für Unheil sorgen. In diese Kategorie gehört auch der Alchemist Adam Crowley, seines Zeichens Mitglied der dunklen Bruderschaft von Hecate, die schon im 17. Jahrhundert für eine Monster-schwemme gesorgt haben soll. Nun knapp 200 Jahre später befinden wir uns wieder in der vom Nebel verhüllten Stadt London, und das Grauen ist in Form von zweiköpfigen Monstern, Werwölfen, Zombies und fliegenden Unholden zurückgekehrt. Einzige Hoffnung sind der Kriegermönch Ignatius Blackwood und die degen-schwingende Amerikanerin Nadia, in deren Rolle der heimische Monsterjäger schlüpft. Beide sind mit ei-



Feurig geht es beim ersten Zwischengegner zu, der mit seinem heißen Atem für schweißtreibende Arbeit sorgt. Wenn Ihr jedoch die fünf Holzbalken zerschlagt, fällt ein tonnenschweres Dach auf den Kopf des Monsters, und der Weg in die Kanalisation ist frei



Zombies gehören anfangs zu Euren Gegnern und sind auch leicht niederzustoßen, stehen aber kurze Zeit später wieder auf. Erst wenn Ihr mit einer Sprungattacke den Körper in zwei Teile geschlagen habt, ist endlich Ruhe

PlayStation 3D-Beat 'em Up

Nightmare Creatures

Die Premiere des französischen Softwarehauses Kalisto auf der PlayStation entführt Euch in die englische Metropole London, die durch die Höllenbrut eines fanatischen Satanjägers dem Tode geweiht ist. Lest selbst, wie sich die Gruselorgie geschlagen hat

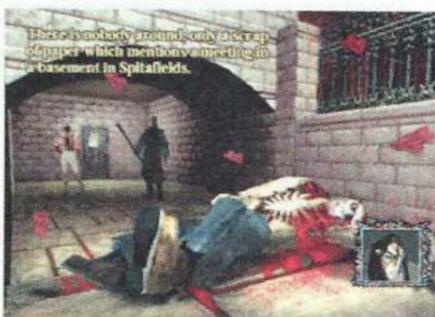
ner Waffe ausgerüstet, entweder einem Kampfstab (Ignatius) oder einer scharfen Klinge (Nadia), und be-

sitzen eine Reihe von Tritt- und Schlagkombinationen. Des weiteren findet man, meist in Kisten versteckt oder bei toten Kontrahenten, eine Reihe von nützlichen Pick-Ups: Munition für Euren Vorderlader ist genauso dabei wie Bomben, Dynamit, Heilmittel oder eine alles vernichtende Salve aus Euren Pistolen. Im Kampf gegen die blutrünstigen Monster, die sehr oft auch zu zweit oder dritt auf Euch losgehen, könnt Ihr mittels Tastendruck eine Verteidigungsposition einnehmen, in der Ihr nicht nur sicher seid, sondern auch durch eine Art Tracking-System Euren Gegner mit entspre-

und sorgen mit realistischen Bewegungen für Staunen. Wer schon einmal in London war und bei Nebel durch ein älteres Wohnviertel gelaufen ist, wird bei NC kaum einen Unterschied merken. Die wenigen Laternen sorgen mit dem schummrigen Licht in den dunklen Hinterhöfen, genauso wie der Friedhof, wo Zombies aus den Gräbern steigen, für eine herrliche Gruselstimmung. Diese wird noch durch die meist quälenden und adrenalinsteigernden Soundsampels verstärkt. Einzige Kritikpunkte sind der hohe Schwierigkeitsgrad und eine meiner Meinung nach kleine Schwäche in der Steuerung der Helden. Es ist nicht, wie z.B. bei Tomb Raider, möglich, sicher an den Rand eines Abgrundes zu laufen und dann einen koordinierten Sprung hinzulegen. Denn die Sprungeinlagen sind anfangs wirklich schwer zu bewerkstelligen, was für ein wenig Frust sorgt.



Georg: Was sich schon in den zahlreichen Vorberichten abgezeichnet hat, das ist auch schließlich auch eingetreten: Kalisto hat mit seinem Premièrprodukt ein exzellentes Debüt auf der PS hingelegt. Die Mischung aus knallharter Beat 'em Up-Action (steht ganz klar im Vordergrund), Adventure-Elementen und der herrlichen Horrorstimmung macht aus Nightmare Creatures ein Game der Spitzenklasse. Die Framerate ist ungeheuerlich hoch, und die intelligente Kameraführung sorgt auch im größten Kampfgetümmel für einen sauberen Überblick und läßt Euch die blutigen, actiongeladenen Kämpfe hautnah miterleben. Dank der Virusinfektion müßt Ihr kämpfen. Ein häufiges Ausweichen einer Konfrontation ist nicht möglich; keine Chance für Drückeberger. Alle Figuren sind durch zahlreiche Texturen authentisch gestaltet worden



Vor jedem Level bekommt Ihr einen kleinen Hinweis darauf, was Ihr zu erledigen habt

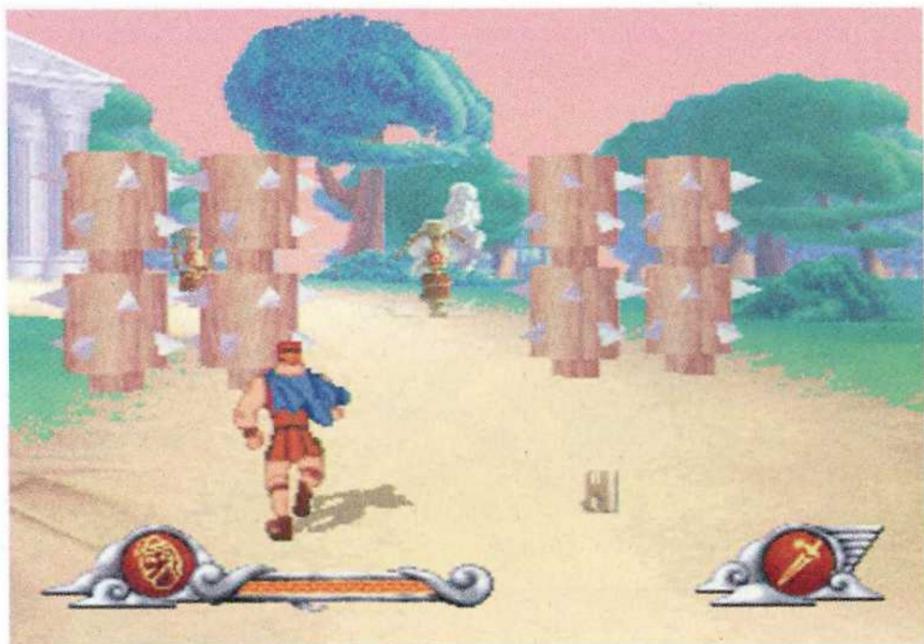
chender Drehung um die eigene Achse verfolgt und ihm so immer in die Augen schaut. Befindet er sich einmal hinter Eurem Rücken, könnt Ihr durch Tastendruck eine 180-Grad-Drehung vollführen. Weiterhin verfügt Ihr noch über einen Sprung, mit dem Ihr über tiefe Abgründe gelangen könnt oder höhergelegene Positionen erreicht, um die begehrten Goodies einzusammeln, und Ihr legt schnelle Side-steps mit den L1- und R1-Tasten hin. Neben dem Töten der Monster, was für Euer Leben aber unabdingbar ist, da Ihr mit einem Virus infiziert seid, dessen energieraubender Durst nur durch das Erschlagen der Höllenbrut gestillt werden kann, müßt Ihr Schalter und spezielle Gegenstände finden oder Hindernisse wegsprengen, um Euren Weg aus den über 15 Leveln zu finden. Um keine Abzweigung zu verpassen, kann eine zoombare Map aufgerufen werden, die Euch einen guten Überblick über Eure Fortschritte gibt. Eure Spielstände könnt Ihr nach jedem Level auf Memory Card abspeichern oder das Paßwort notieren.

Test PlayStation

Hersteller: **Kalisto**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **Schwer**
 Levels: **15+**
 Besonderheiten: **Paßwort, Analog Stick**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **82** Sound **78**

Fun **86**



Im Übungsparkur Eures Trainers muß Hercules allerlei Hindernissen und Fallen ausweichen

PlayStation Jump & Run

Hercules

Disneys Muskelprotz im Kampf gegen den Herrn der Unterwelt. Ein wahrlich olympisches Jump & Run-Vergnügen

Als Held der griechischen Mythologie müßt Ihr die Welt vor der Bedrohung durch den bösen Hades, den Herrn der Unterwelt, retten. Ausgerüstet mit einem Schwert und einem gestählten Adoniskörper, um einen Superschlag auszuführen, geht es auf die gefährvolle Reise. Dem Zocker wird nicht nur klassische 2D-Jump & Run-Kost geboten, bei der er den Hintergrund der Stages betreten kann, um z.B. Goodies, wie

Power-UPS, Münzen oder magische Gegenstände, einzusammeln, sondern er muß auch in selbstscrollenden „Lauf“-Leveln sein Geschick mit dem Pad unter Beweis stellen. Hier müßt Ihr den rennenden Hercules geschickt an fiesen Hindernissen vorbeiführen und wieder so viele Bonis einsammeln, wie Ihr nur könnt. Des weiteren gilt es natürlich, Big-Bosse, wie den Herrn der Centauren, die Medusa oder eine neunköpfige Hydra, zu besiegen und mit Eurem fliegenden Pegasus den Himmel von bösen Krähenwesen zu säubern. Für eine Abrundung sorgen Cut-Scenes und die Musikstücke aus dem gleichnamigen Zeichentrickfilm.



Georg: Hercules ist ein witziges 2D-Jump & Run, das Abwechslung bietet und mittelfristigen Spielspaß auf den heimischen Bildschirm bringt. Die Cut-Scenes (deutsche Sprachausgabe) und der original Soundtrack sorgen ebenfalls für ein positives Bild. Dennoch fordern die zehn Levels einen geübten Joypad-Akrobaten nicht allzu lange, und manche Stages sind einfach zu kurz. So z.B. in der Hydra- und Medusarunde, wo lediglich der Kampf gegen die beiden Ladys stattfindet. Bei einem schnellen Durchzocken kann einem höchstens die Speicheroption Schwierigkeiten machen. Wer eine Save-Option oder ein Paßwort ergattern will, der muß vier Vasen in einem Level finden, was sich des öfteren als schwierig erweist.

Test PlayStation

Hersteller: **Disney Interactive**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-Rom deutsch**
 Erscheinungstermin: **31. Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **10+**
 Besonderheiten: **Memory Card, Paßwörter, dt. Texte & Sprache**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **74** **77** **Sound**

74

Fun

Unglaublich unser Angebot:

Playstation

Konsole	289,00
Umbau	59,90
RGB-Kabel	25,00
Need for Speed II	79,00
Rage Racer	89,00
Porsche Challenge	79,00
WarCraft II	89,00
Stadt d.verl. Kinder	89,00
Soulblade	89,00
Exhumed	79,00
V-Rally	89,00
NBA Live 97	49,00

Nintendo 64

Konsole	298,00
neue Spiele ab	89,00
auch Import-Spiele!	

Saturn

Konsole (gebr.)	179,00
Umbau	89,90
Lost Vikings 2	79,00
Worldwide Soccer 97	88,00
Need for Speed II	79,00
NHL 97	69,00
Fighter's Megamix	99,00

Nintendo 64 ♦ Sony Playstation ♦
 Sega Saturn ♦ Super Nintendo ♦
 Mega Drive ♦ neu und gebraucht

Ankauf von Spielen und Konsolen — Anruf genügt
MEDIA ATTACK

Games & Service
 Laden & Versand

Lüderitzstraße 21
 13351 Berlin

☎ 030-45020208

Alle Preise inkl. MwSt. Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme kostet bis DM 100,- Warenwert = DM 10,-, bis 200,- DM Warenwert = DM 5,- zuzüglich DM 3,- Nachnahme-Gebühr, ab DM 200,- versandkostenfrei.

ZIROtec

SACHSEN Inhaber: Frank Zierold
 Ladengeschäft:
 Schneeberger Str. 5
 08340 Schwarzenberg

Der Multimediaversand aus Sachsen

SONY PLAYSTATION

Software

Jedes Spiel 85 DM	Jedes Spiel 41 DM
Croc*	Air Combat
FIFA 98*	Battle Arena Tosh.
Jack Nicklaus*	Destruction Derby
Moto Racer*	Fade to Black
Nascar 98*	FIFA 96
NBA 98*	NBA 96
NHL 98*	NHL 96
Nuclear Strike*	PGA Tour 96
Oddworld:	Ridge Racer
Abe's Odyssey	Road Rash
Populous 3*	Tekken
PGA Tour Golf 98*	True Pinball
Resident Evil Dir. Cut*	Wipeout
Test Drive 4*	Worms
Theme Hospital*	
Verg. Welten: Jurassic Park	
Warcraft II	

Zubehör

Gamebuster	89
Innovation Pad	25
Lasergun von Naki	59
Laserpointer für Naki-Gun.	39
Lenkrad Mad Catz.	129
Link Cable	14
Memory Card 1 MB	25
Memory Card 8 MB	49
Memory Card 32 MB	79
PSX-Gun	25
RF-Unit	22
RF-Unit für neue Konsolen	29
Scart Cable	15
SONY Tasche incl. Pad + Memory-Card	84
Standard Joypad versch. Farben	25
X-Tender (Joypad Verlängerung)	19

Tamagotchi-Clone ab 29

Bestellannahme rund um die Uhr:

Telefon/Anrufbe.: 03774/27003 T-Online: zierold#

Fax: 03774/27004 e-Mail: zirotec@t-online.de

Internet: <http://www.trv.de/zirotec/>

NINTENDO 64

Software

FIFA Soccer 64	108
FIFA 98*	130
Int. Superstar Soccer	137
Mario Kart 64	81
Multi Racing Championship*	134
NBA Hang Time 64*.	120
Pilotwings	101
Star Wars: Shadows of the Empire	120
TUROK Dinosaur Hunter	134
Wave Race 64.	81

Zubehör

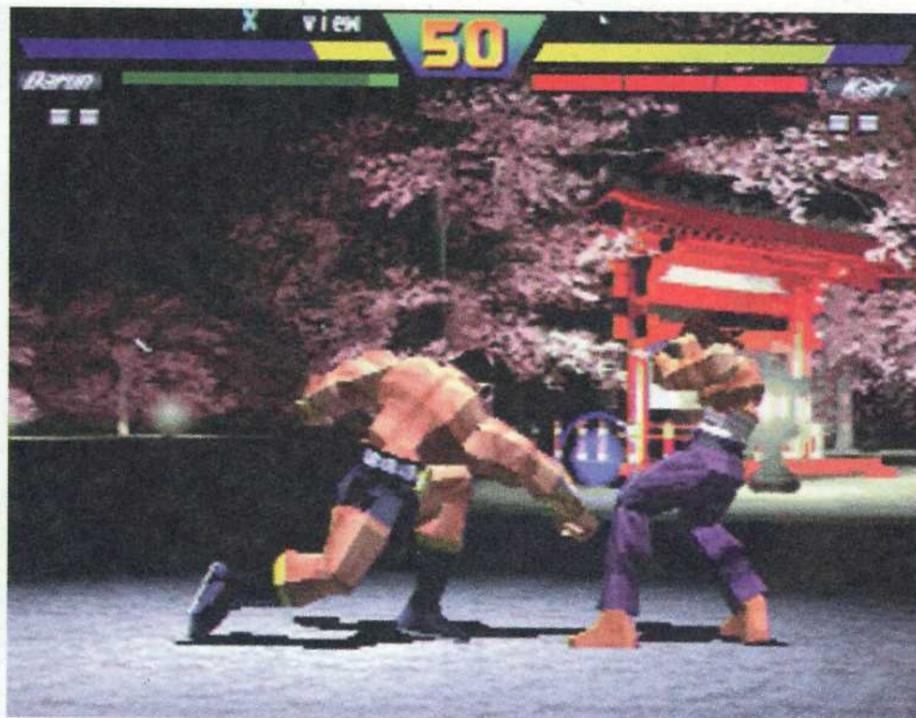
Control Pad versch. Farben	55
Control Pad Verlängerung.	19
Gamekiller.	65
Joypad Mad Catz	69
Joystick Verlängerung.	19
Memory Card 1 MB	34
Memory Card 5 MB	74
Rumble Pack	39
Multinorm Adapter.	29
RF Unit N64	35

Wir führen auch Software für PC. Händleranfragen erwünscht.

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. MwSt. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon.Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Postgebühr), ab 250 DM versandkostenfrei



Gouki alias Akuma kann seinen Gegner bei einem Special Move um 180 Grad umtänzeln



Der Franzose D. Mister ist eine Art Hybride aus einem Boxer und einem Wrestler

Es dürfte bekannt sein, daß europäische Produkte im vermeintlichen Mutterland der Videospiele Japan, abgesehen von wenigen Top-Titeln, gnadenlos untergehen. Doch auch fernöstliche Wonne-Silberlinge tun sich im Abendland manchmal schwer. Tobal No.1 oder Star Gladiator beispielsweise, zwei edle Kloppereien, durchweg mit hohen Ratings seitens der Fachpresse bedacht, fanden in Europa und Amerika nur wenige Fans. Über die Gründe kann man nur spekulieren: zum einen sicherlich die hochkarätige Konkurrenz, zum anderen vielleicht die zu japanische Aufmachung. Mehr Chancen auf einen Erfolg hierzulande dürfte man jedoch SF EX Plus Alpha einräumen, da die Truppe rund



um Ryo und Ken jedermann bekannt sein dürfte. Doch Street Fighter II erfahrene Zocker müssen sich an ein komplett neues Outfit der berühmten Kämpfergilde gewöhnen. Die kunterbunte Bitmap-Grafik (die auch wieder beim dritten Teil verwendet wurde) wickelt sich einer Polygon-Optik. Ansonsten hat sich viel im Bereich der Quantität getan. Dies wird beim Kämpferfeld

PlayStation Beat 'em Up

Street Fighter EX Plus Alpha



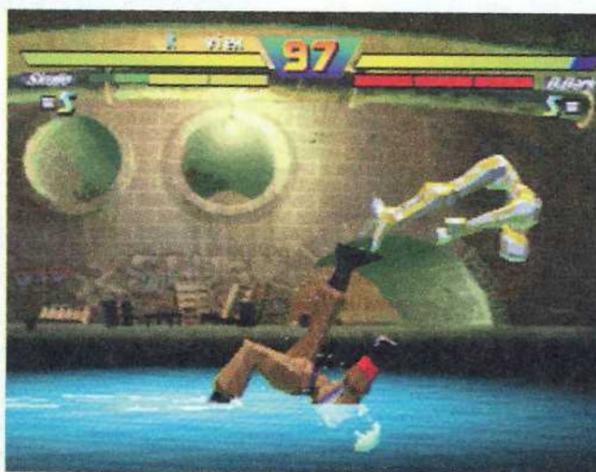
Eine Menge Anhängsel kündigen die erste Street Fighter II-Schlacht im dreidimensionalen Gefilde an. Eine spielerische Revolution wie bei ihrem Debüt im Jahre 1992 sollte man bei den Herren Ken & Co diesmal jedoch nicht erwarten

am deutlichsten: Stattliche 23 Desperados warten auf ihren Auftritt. Unter ihnen befinden sich eine Reihe von bekannten Gesichtern, wie M. Bison, Zangief oder Dhalsim. Aber auch ganze 14 neue Gesichter mischen sich unter das SF II-Ensemble. Die Zahl relativiert sich jedoch, da viele Kämpfer nur eine weitere Ken-Variante darstellen, zum Beispiel der düstere Akuma (in Japan als Gouki bekannt). Es gibt dennoch einige wirklich interessante Kreationen. Die Tempelschleicherin P. Pur-

na begeistert beispielsweise durch ihren ästhetischen Kampfstil, während der spanische Ganove C. Jack die Widersacher mit seinem Baseballschläger quer über den Bildschirm treibt. Einige (abstrakte) Charaktere bleiben aber nur fleißigen Spielern vorbehalten, die sich in der speziellen Trainings-Option namens Expert-Modus die Hände wund spielen. Hier gilt es nämlich, vorgegebene Special Move/Combo-Mixturen nachzuturnen (die zum Teil haarsträubend schwer sind!).



In der Training-Option könnt Ihr im speziellen Master-Modus vorgegebene Techniken nachturnen



Die beiden Exoten Skullo und D. Dark kämpfen im knöchelhohen Wasser im Inneren einer Kanalisation



Russen-Schlächter Zangief beherrscht einige neue, spektakuläre Grifftechniken



Mit einem kleinen Cheat könnt Ihr die bekannte Fässer-Bonusrunde des original Street Fighter II im brandneuen Polygon-Outfit erleben



Finished Ihr mit einem normalen Special Move, verwandelt sich der Hintergrund wie gewohnt in ein Feuermeer



Der mystische Garuda pflegt den wohl unorthodoxesten Kampfstil im Feld - seine Spezialität: sich einigeln und Widersacher mit seinen zahlreichen Stacheln malträtiert

Für jede gelöste Aufgabe winkt je nach Schwierigkeitsgrad eine bestimmte Punktzahl. Verbucht Ihr 100 Punkte auf Eurem Konto, gesellt sich ein neuer versteckter Charakter zu Eurem Feld. Bleiben wir gleich bei den Spielmodi. Deren gibt es nämlich gleich acht, die jedoch allesamt bekannt sein dürften: Arcade, Versus, Team Battle, Time Attack, Survival sowie den passiven Watch-Modus, wo der CPU die gewählten



Hier seht Ihr die komplette Kämpfergarde im Überblick, wenn Ihr die Short Cut-Option aktiviert habt, wodurch aufwendige Zwischenbilder weggeschaltet werden - sehr praktisch



Ulf: Den Fernöstlern gelang das Kunststück, trotz des 3D-Grafikstils alle Tugenden des Originals, wie Special Moves à la Feuerbälle, wieder perfekt in das Gameplay einzuarbeiten. Die Spielbarkeit ist überhaupt über jegliche Kritik erhaben: adrenalinfördernd dynamisch, präzise wie ein Uhrwerk und mit der nötigen Tiefe, um auch Profis bei der Stange zu halten. Ein weiteres Plus stellen das mächtige Kämpfer-Ensemble und die routiniert konzipierten Spielmodi, allem voran die motivierende Expert-Option dar. Man muß den Capcom-Machern aber auch einige Kritikpunkte vorhalten. So geizte Capcom auch diesmal mit Innovation. SF EX Plus Alpha stellt eine quantitativ aufgepeppten Polygon-Version des Klassikers dar, nicht mehr, nicht weniger. Die dritte Dimension wurde ebenso wenig genutzt wie die Chance, einmal völlig neue Ideen ins Gameplay miteinfließen zu lassen. Außerdem stören bei der ansonsten perfekten HiRes-Optik die allzu kantigen Polygon-Körper. Ansonsten ist dieser Klopper aber absolut empfehlenswert, vorausgesetzt Ihr verfügt über ein Beat 'em Up-Pad mit durchgehendem Steuerkreuz, sonst tut Ihr Euch mit der Durchführung der komplexen Special Moves nämlich schwer.

Charaktere agieren läßt. Ihr wollt noch etwas zum Gameplay wissen? Kein Problem: Schaut Euch einfach die letzten SF II-Versionen an, faßt die besten Zutaten zusammen, und schon wißt Ihr auch, was Euch diesmal (erneut) erwartet - alles klar?

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **23 Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin**

Grafik **80** Sound **71**

Fun **88**

BERLIN

UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 · Playstation · Saturn · SNES · 3DO · GB · GG · MD · MCD etc.

Sie wollen JP und Us spielen?
Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

Nintendo 64		Saturn		SNES		3DO	
Blast Corps*	109,00	Life Force Tenka	89,00	Acme Animation Factory	59,00	Death Keep	59,00
Clayfighter*	139,00	Lost World-Jurassic Park*	89,00	Breath of fire 2	109,00	Gex	59,00
Fifa 64	89,00	Magic - The Gathering*	79,00	Casper*	119,00	Hell	59,00
Goenem*	139,00	Mass Destruction*	89,00	Donkey Kong 3	119,00	Out of this World	59,00
Int. Super (DELUXE)	139,00	Mega Man X3	79,00	Fifa 97	109,00	Road Rash	59,00
Gold	139,00	Monopoly*	89,00	Grundgerät gebraucht	89,00	Syndicate	59,00
Lylat Wars (Star Fox)*	129,00	Monster Trucks*	89,00	Lufia DT	109,00	Theme Park	59,00
Mario Kart	89,00	Moto Racer*	89,00	NBA Live 97	109,00	Wing Commander 3	59,00
NBA Hang Time*	129,00	NBA In the Zone 2	89,00	NHL Hockey 97	109,00		
Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00	Need for Speed 2	89,00	PGA Tour 97	119,00		
Star Wars	129,00	NHL Hockey 97	79,00	Sim City 2000	119,00		
Mario 64	89,00	Odd World*	89,00	Terranigma (engl. Anleitung)	99,00		
Turok (engl. pal)	135,00			Toy Story	109,00		
Wave Race	89,00			US chrono Trigger	129,00		
Antennenkabel (Nachbau)	39,00						
Memory Card (Nachbau)	39,00						
Memory Card 5 MB	79,00						
Joypad + Farbig	53,50						
Grundgerät	299,00						
Play Station							
Battle Arena Toshiden 2	89,00	Platinum	45,00				
Carnage Heart	79,00	Rage Racer	89,00				
Cheesy	79,00	Rebel Assault	89,00				
Crash Bandicoot	95,00	Resident Evil 2*	79,00				
Destruction Derby 2	89,00	Lomax	79,00				
Discworld 2*	89,00	Ridge Racer Revolution	89,00				
Dungeon Keeper*	89,00	Tekken 2	95,00				
Exhumed	79,00	Tunnel B1	79,00				
Extreme Games 2	79,00	V-Rally	89,00				
		Warhammer	79,00				
		Warcraft 2	89,00				
		Wing Commander IV	89,00				
		Wipe out 2097	89,00				
		Game Buster	79,00				
		Scart Kabel (Fire)	19,00				
		Link Kabel (Fire)	25,00				
		Soul Blade	89,00				
		Umbachip	19,00				
		Alps Pad	89,00				
		Analog Joypad	59,00				
		Antennenkabel	29,00				
		MemoryCard (Black Nachbau)	29,00				
		MemoryCard (720)	89,00				

Ihr bestellt, wir liefern
 Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
 Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
 Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
 gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES · Bundesallee 71 · 12161 Berlin
 Nähe U Bundesplatz
 fon + fax · 030 859 36 35

PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Analog Joypad	59,00 DM
Abe's Odysee	89,00 DM
Ace Combat 2	89,00 DM
Batman & Robin (Nov)	89,00 DM
Bust a Move 3 (Okt)	79,00 DM
Constructor (Nov)	89,00 DM
F 1 '97	99,00 DM
Lost World	89,00 DM
MDK (Nov)	89,00 DM
NHL Breakaway (Okt)	89,00 DM
Nightmare Creatures (Okt)	89,00 DM
Rage Racer	99,00 DM
Rapid Racer (Okt)	89,00 DM
Syndicate Wars	89,00 DM
V-Rally	89,00 DM
Warcraft II	89,00 DM
Wing Commander IV	89,00 DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
Control Pad (alle Farben)	58,00 DM
Memory Card 1 Meg	49,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Super-Multi-Adapter	59,00 DM
Bomberman 64* (Nov)	119,00 DM
Clayfighter 63 1/3	139,00 DM
Diddy Kong Racing *(Nov)	119,00 DM
F1 Pole Position *(Okt)	139,00 DM

Int. Superstar Soccer	139,00 DM
Lamborghini 64 *(Okt/Nov)	139,00 DM
Mace: The Dark Age *	a.A.
Multi Racing Camp. *(Dt)	179,00 DM
NBA Hang Time	129,00 DM
Top Gear Rally *(Nov)	139,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey	129,00 DM
WCW Wrestling *(Okt/Nov)	139,00 DM

TOP HIT

Goldeneye (us)

Lylat Wars

Ab Anfang Oktober!!! **129,-**

TOP HIT

Starfox (us)

TOP HIT

Tetrisphere (us)

TOP HIT

179,-

TOP HIT

179,-

TOP HIT

179,-

Versandkosten 8,90 DM + 3,00 DM Nachnahme

Tel. 09827/926620
 Fax 09827/926629

Bestellannahme: Mo - Fr 10.00 - 19.00 Uhr
 Versandzentrale: Corner GBR · Schulweg 2 · 91586 Lichtenau

Corner

Hard & Software

Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 8,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,50 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für andere Systeme auf Anfrage.

PlayStation Beat 'em Up / 1-2 Spieler

Dragon Ball Final Bout

Neben den Power Rangers schickt Bandai schon seit geraumer Zeit auch ihre fernöstliche Schlägertruppe der hierzulande unbekannteren Comic-Serie Dragon Ball ins Rennen. Auf der PlayStation versammelt sich das Rudel typischer Nippon-Gestalten, soll man dem Untertitel glauben, zur letzten Runde, diesmal jedoch in 3D. Wie schon bei den Vorgängern erwartet den Europäer ein ziemlich konfuse, beinahe schon befremdliches Beat 'em Up-Gehacke. Zwei knuddelige Polygon-Figuren stehen, laufen und fliegen



durch die Arena, setzen fulminante Special Moves ein, die sich teilweise in bildschirmfüllende Blitze entladen (durch eine regenerierbare Energieleiste limitiert), und versuchen, sich ferner mit Händen und Füßen zu bearbeiten. Die Kämpfe, die nicht selten mehrere Minuten dauern, sind stark strategisch angehaucht. Vielleicht muß man Japaner sein, um dieser Nippon-Keilerei etwas abgewinnen zu können. Ich persönlich habe mich jedenfalls schon frühzeitig mit Grauen abgewendet, zumal den Schlagaktionen die nötige Dynamik fehlt. (Ulf)

Fun: 43%

PlayStation Sportspiel/1 Spieler

VMX Racing

Die Herren von Playmates sollen in Zukunft lieber Videorekorder programmieren, VMX Racing gehört mit zu den schlechtesten Rennspielen, die ich jemals gesehen habe. Wahlweise dürft Ihr mit einer Enduro aus der 125er oder 250er Klasse an den Start von sechs verschiedenen Strecken gehen, die Maschinen unterscheiden sich wie gehabt durch Endgeschwindigkeit, Beschleunigung und Handling, auf das Spielgeschehen hat keines dieser Attribute Einfluß, es genügt, wenn Ihr dauernd Gas gebt und von der Streckenbegrenzung wegbleibt, da Ihr sonst oh-



ne Abfangchance stürzt. Die vollmundig angekündigten Tricks und Stunts bleiben leider im Verborgenen, ebenso wie der Spielspaß. Wenig besser als der Solo-Modus ist der Head-to-Head Modus. Mein Tip: Finger weg, dafür ist Euer sauer verdientes Geld zu schade. (Frank)

Fun 35%



Die fünfte Heroine im Bunde ist She-Hulk, die ihrem berühmten Cousin Bruce Banner in puncto Kraft in nichts nachsteht



Nach einem erledigten Abschnitt könnt Ihr durch einen gewonnenen Zweikampf ein Extraleben einheimsen

PlayStation Beat 'em Up

Fantastic Four

Bevor Cores Fighting Force-Crew um die Gunst der Käufer buhlt, darf Marvels berühmtes Helden-Quartett erst einmal Dr. Doom in die Knie zwingen

Der äußerst machtgierige und destruktive Dr. Doom hat einen geradezu teuflischen Plan geschmiedet: Eine Zeitmaschine soll ihn zum Kaiser aller Zeitepochen krönen. Ohne es zu wissen, hat er die Fantastic Four in sein Vorhaben einkalkuliert. Sie sollen ihm dabei helfen, die in der Geschichte verstreuten seltenen Elemente zu finden, die dem Besitzer unermeßliche Kräfte einverleiben - eine besonders heikle Herausforderung für Reed Richards und seine Kumpanen. Die Story artet - wer hätte es gedacht - in eine kunterbunte Keilerei aus, die das Knochenbrecher-Quartett in sämtliche Zeitepochen führt. Das Gameplay stellt einen weiteren Final Fight-Verteter im Polygon-Gewand dar. Alleine oder via Multiplayer-Adapter sogar zu viert gleichzeitig kloppt Ihr Euch in üblicher Beat 'em Up-Manier durch die insgesamt äußerst umfangreichen fünf Levels, die sanft an Euch horizontal vorbeisrollen. Die Spannweite der Schlag-

möglichkeiten beruht auf dem unkomplizierten, aber energischen Einsatz von Hand und Fuß. Wer mehr Abwechslung in die Balgerei bringen möchte, sollte die R2-Taste gedrückt halten. Auf diese Weise aktiviert Ihr durch simple Joypadkombinationen diverse Special Moves, die je nach Charakteren anders ausfallen. Sue hat beispielsweise eine Vorliebe für eine tödliche Bodenvibration, während Mr. Fantastic seine Griffel kurzerhand in große Morgensterne verwandelt. Ach ja, an Wurftechniken wurde natürlich auch gedacht, in diesem Fall sogar mit der Möglichkeit, die Plagegeister in drei unterschiedliche Richtungen zu werfen.



Der erste Boss attackiert Euch von seinem knallroten Stahlungetüm aus. Bewertet ihn mit den kleinen Aliens, um ihn zu knacken



Ulf: Da habe ich mir mehr erhofft. Fantastic Four ist zwar keine schlechte Keilerei, der wahre Gaudi-Funke

will aber nicht so recht rüberspringen. Es scheint so, als hätte den Programmierern zum Schluß die nötige Zeit zum Feinschliff gefehlt. Dem Gameplay mangelt es eindeutig an Dynamik und Abwechslung. Das Leveldesign bietet beispielsweise immer wieder Längen, und das Vertrimmen der Pixel-Gegner ist aufgrund des eher langweiligen Schlagrepertoires auf Dauer etwas ermüdend - es fehlen einfach mitreißende Combos, Überraschungseffekte oder coole Waffen-Pick Ups. Es nervt zudem, daß man immer wieder umgehauen wird, wenn man einmal in die Fänge der Widersacher gerät (eine kurze Unverwundbarkeitsphase wäre sinnvoll gewesen). Schade eigentlich um den streckenweise sehenswerten Polygon-Hintergrund mit schönen Lichteffekten und den 4-Spieler-Modus.



Die räumliche Ausdehnung der Polygon-Landschaften kann meistens voll ausgenutzt werden; durch einen Zoom-Effekt verliert Ihr dabei nie die Übersicht

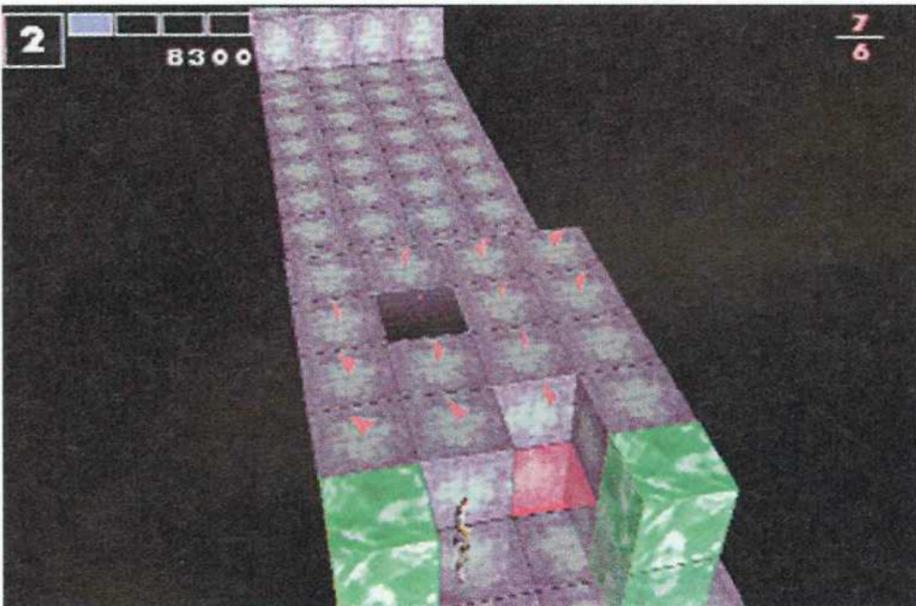
Aus dem Hintergrund attackieren Euch immer wieder mächtige Zwischengegner, die Ihr meistens mit Gesteinsbrocken oder anderen Wurfgeschossen bekämpfen müßt

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **CD-ROM deutsch**
 Datenträger: **erhältlich**
 Erscheinungstermin: **1 - 4**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **5**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik 68 Sound 66

Fun 69



Living on the Edge: Wer auf den Rand zgedrängt wird, muß cool bleiben



Eroberte Städte (Eure Totenkopf-Fahne wird als Zeichen gehißt) dienen als Rücksetzpunkte

PlayStation Geschicklichkeit

Kurushi

Wer gedacht hat, bei der Übermacht an Action-Titeln sei auf der PlayStation für innovatives Knobel-Gameplay kein Platz mehr, der wird Bauklötze staunen ...

Um ebensolche Klötze geht es bei Kurushi, dem neuesten Game von Sony für Gehirn-Akrobaten. Allerdings wird aus jenen Würfeln nichts erbaut, vielmehr geht es darum, bestimmte Mengen dieser geometrischen Körper zu vernichten. Eure Spielfigur steht dabei auf einem schachbrettartigen Feld, von dessen

einem Ende die besagten Würfel in geschlossenen Reihen auf Euch zu kommen. Auf diese Weise wird Eure Lauffläche immer kleiner, je weiter die Klötze aufrücken. Eure einzige Chance ist das „Auslöschen“ möglichst vieler Würfel: Ihr könnt ein einzelnes Bodenquadrat markieren; landet nun ein Quader auf diesem Feld, könnt Ihr das Feld rot färben, und der Würfel wird ausgelöscht. Der Haken bei der Sache: Schafft Ihr es nicht, alle Würfel zu vernichten, wird Eure Lauffläche ebenfalls um eine Würfelbreite verkürzt. Dies tritt ebenfalls ein, wenn Ihr versehentlich einen schwarzen Kubus erwischt, denn mit solchen ist die anrollende Würfelmenge zusätzlich durchsetzt.



Björn: Ich hatte die Hoffnung auf solche Games beinahe schon aufgegeben, aber Kurushi schlägt erfreulicherweise genau in die berühmte „Simple-Prinzip-mit-Suchtfaktor“-Kerbe. Abgesehen von der genialen Idee ist die Grafik recht spartanisch, aber absolut zweckmäßig gehalten. Der Sound macht da schon mehr her, klingt er doch streckenweise wie der Conan-Soundtrack und paßt auf seine Weise erstaunlich gut zu dem surrealen Szenario. Auch ein Zwei-Spieler-Modus ist bei Kurushi implementiert; er ist jedoch kaum der Rede wert, da es sich um einen Wettbewerb handelt, bei dem die Levels abwechselnd ausgetragen werden. Aber im Solo-Mode ist dieser Knobelspaß absolut empfehlenswert und konnte mich regelrecht vor den Screen fesseln. Gerade die späteren Levels verlangen Eure volle Aufmerksamkeit, so daß die Motivation auch einige Zeit vorhalten sollte.

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **5+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **61**Sound **77**

Fun **75**

PlayStation Geschicklichkeit

Overboard!

Psygnosis hißt die Segel für einen Shooter der feucht-fröhlichen Art

Um nach dem legendären Schatz zu suchen, legt Ihr die Leinen los und schippert mit Eurer stolzen Piraten-Galleone über alle sieben Weltmeere. In den 20 Levels gilt es, diverse Aufträge zu erfüllen. Oberstes Ziel ist das Aufsammeln aller grünen Flaschen, damit am Ende der labyrinthartigen Abschnitte das Teleport-Sym-

bol erscheint. Des weiteren solltet Ihr auftauchende Hafenstädte um ihre Verteidigungsstellungen erleichtern, um zur Belohnung diverse Power Ups sowie einen Rücksetzpunkt zu erhalten. Apropos Power Ups, um gegen die zahlreichen Widersacher in Form von Windjammern, explosiven Fischen oder überdimensionalen Kreissägen bestehen zu können, müßt Ihr Euer Schiff mit Minen, Raketen oder einem Flammenwerfer ausrüsten. Ferner solltet Ihr Euch neue Technologien, z.B. Dampftradtrieb oder einen Heißluftballon zum Überwinden von Felsvorsprüngen, zunutze machen. Besonders wertvolle Power Ups kassiert Ihr durch das Schmuggeln von Waren.



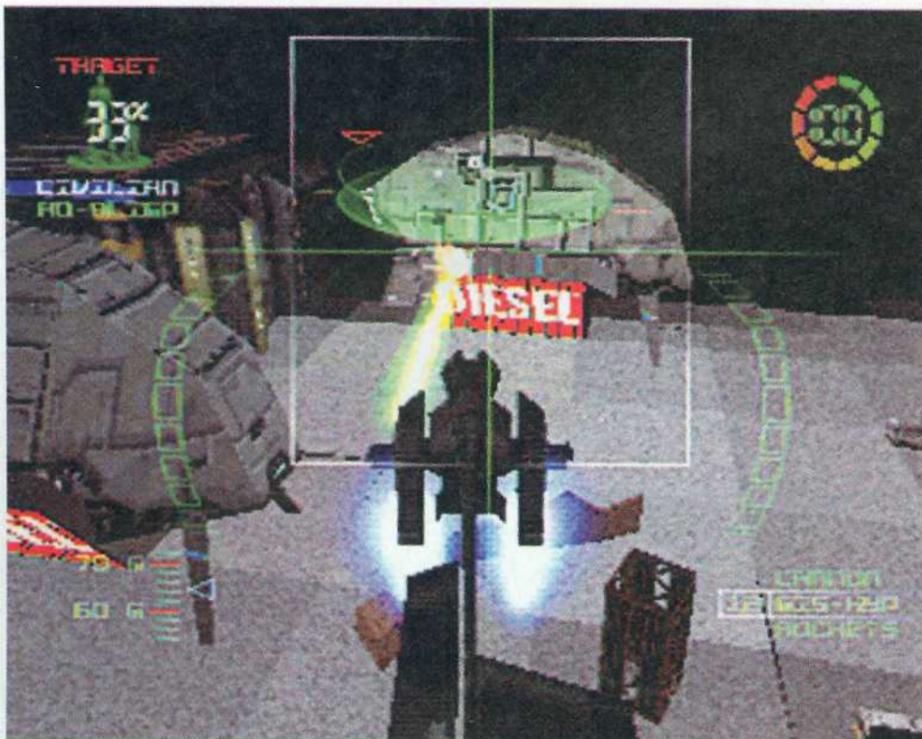
Ulf: Overboard ist schlichtweg ein rundum gelungener Action-Titel, der zwar vom Gameplay her keinen Innovations-Oscar verdient, aber durch seine ausgewogene Mischung aus harter Ballerkost, Geschicklichkeit und Puzzle-Elementen sicherlich viele Freunde finden dürfte. Außerdem lebt die Windjammer-Hatz durch die grafisch hübsch aufbereitete Piraten-Thematik, die mit einigen Gags gespickt wurde. Dazu gehören auch die einfallsreichen Power Ups, denen eine taktische Bedeutung zugute kommt. Ein paar kleinere Mängel sollten jedoch nicht unerwähnt bleiben. Bei der Steuerung vermisste ich einen Rückwärtsgang, um schneller auf die drohenden Gefahren reagieren zu können. Dies ist um so schmerzlicher, da der Spielverlauf bisweilen ziemlich hektisch wird, wenn Ihr beispielsweise eine Hafenstadt attackiert, während feindliche Galleyen um Euch kreisen.

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **20**
 Besonderheiten: **Paßwort**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik **74**Sound **68**

Fun **78**



Das Waffentraining stellt Euch diese Zeppeline als „Pappkameraden“ zur Verfügung, an denen Ihr sämtliche Waffen austesten könnt



Diese Bodeneinheit ist auf Eure Verteidigung angewiesen. Doch die bösen Buben schlafen nicht und greifen meist in der Überzahl an

Die Lage am Ende des 21. Jahrhunderts: Aufgrund der intensiven Ausbeutung der natürlichen Ressourcen auf der Erde bricht man auf, um nun auch andere Himmelskörper als Rohstoffquellen zu nutzen. Und mit jener Erschließung von Bodenschätzen läßt sich auch die Kolonialisierung nicht aufhal-

PlayStation Shoot 'em Up
G-Police



Die Grafik-Zauberer von Psygnosis haben sich entschlossen, die PlayStation-Fans in die Endzeit zu schicken. Ergebnis: Ihr düsterer Zukunfts-Shooter ist mit Sicherheit nicht „bloß irgendein weiteres Ballerspiel“



In der klassischen Endzeit-Metropole dürfen natürlich auch übergroße Werbeträger nicht fehlen



Björn: Mit G-Police stellen Psygnosis einmal mehr klar, daß sie technisch zu den absoluten Cracks gehören.

Die schon erwähnte Qualität der FMV-Sequenzen ist schlichtweg State-of-the-Art, doch auch die Polygongrafik im Game selbst ist allererste Sahne. Der Detailreichtum, mit dem die gigantischen Gebäude der Megastädte geschmückt wurden, regt jeden zu begeisterten Erkundungsflügen ein. Besonders Lob verdient auch das Grafik-Optionsmenü. Hier kann der Spieler nach eigener Vorliebe die Sichtweite und -winkel einstellen, die sich ihrerseits auf die Frame Rate auswirken. Doch die abwechslungsreichen Missionen sorgen für echten Ballerspaß und fordern Euch teilweise das Letzte ab. Mit den Funksprüchen vom Tower im einen Ohr und der stimmigen, teilweise Breakbeat-orientierten Musik im anderen schwebt Ihr erhaben über die Blade-Runner-Skyline - spitzenmäßig! Ich für meinen Teil kann es jedenfalls kaum erwarten, bis die deutschsprachige Version mit den Synchronstimmen von Clint Eastwood und Harrison Ford verfügbar ist.

ten. Doch mit der Ansiedlung größerer Menschenmassen unter geodätischen Kuppeln stellt sich auch bald das Verbrechen ein, weswegen die G-Police, die Government Police nämlich, für Ordnung zu sorgen hat. Jeff Slater, dessen Rolle Ihr in diesem Shooter übernimmt, interessiert das allerdings nur am Rande. Er ist vielmehr der Aufklärung des mysteriösen Todes seiner Schwester auf der Spur, die irgendwie zwischen die Fronten zweier konkurrierender Mega-Konzerne geraten sein muß ... Soviel zum düsteren Szenario von G-Police, das Euch in atemberaubenden Bildern im Intro beschrieben wird. Solche grafisch exzellenten Se-



In Sachen Intros hat sich Psygnosis wieder einmal selbst übertroffen: beeindruckendste Motive in optimaler Bildqualität - Hut ab!

quenzen sind auch innerhalb des Games immer wieder zu sehen, um Euch über den Fortgang der Story aufzuklären. Euer eigentlicher Job ist es jedoch, einzelne Missionen im Stadtgebiet zu absolvieren. Dazu steigt Ihr in Euren Fluggleiter „Havoc“, der einem Chopper (Kampfhubschrauber) ohne Rotorblätter ähnelt. Auch an Bewaffnung orientiert sich der „Havoc“ am Helikopter: MG, Rockets, verschiedene Sidewinder und später auch Bomben gehören zur Ausrüstung. Eure Aufgaben reichen dabei von Verfolgung und Zerstörung aggressiver Raumgleiterpiloten bis zur Bombardierung von Gebäuden und dergleichen mehr. Nachdem



Commander Horton ist Euer mißtrauischer Polizeichef und wird in der deutschen Version die Stimme von Clint Eastwood bekommen

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **35**
 Besonderheiten: **Paßwort, Memory Card, dt. Sprachausgabe**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik 82 **Sound** 79

Fun 87



Die liebeliche Schülerin Kakase legt mit einem ihrer beiden Grifftechniken jeden Kontrahenten aufs Kreuz

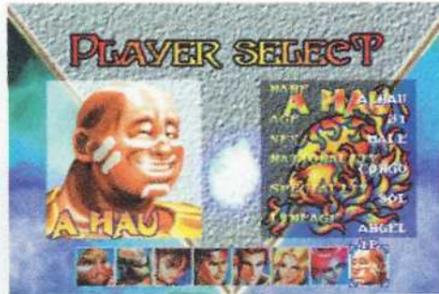
PlayStation Beat 'em Up

Heaven's Gate

JVC läßt auf der PlayStation die Fäuste sprechen. Die heftige Keilerei wird so manchen Prügelfan in den siebten Himmel bringen

Eine achtköpfige Kämpferriege steht im Mittelpunkt des Beat 'em Up-Spektakels von JVC, das von der renommierten japanischen Softwareschmiede Atlus in Szene gesetzt wurde. So ziemlich jede Charakterrichtung dieses Genres ist unter den Prügler vertreten: Da gibt es den agilen, durchtrainierten Allrounder Kyosuke, der mit zwei Kampfstöcken und schnellen Tritten seine Gegner beharkt. Des weiteren gibt es den Wrestlertyp, den afrikanischen Häuptling A Hau, der mit seiner großen Körper-

masse für eine erdrückende Stimmung beim restlichen Kämpferfeld sorgt. Mit dem agilen Dulffer betritt ein ausgefallener Charakter die Arena, der mit seinen Moves an Voldo aus Soul Blade erinnert, denn er besitzt z.B. nicht nur ähnliche Waffen, sondern auch die schnelle Angriffsdrehrolle. Dem heimischen Beat 'em Up-Freak stehen drei unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung. Zu den beiden altbekannten Modis Arcade und Training gesellt sich noch die Tough-Guy-Variante,



Zu Beginn des „himmlischen“ Prügelspektakels könnt Ihr auf acht verschiedene Kämpfer zurückgreifen

die dem Survival-Modus aus anderen Produkten der Szene sehr ähnelt. In der Arena angekommen, geht es dann natürlich an das Eingemachte und mit rasanten Schlag- und Trittkombos nimmt das Spektakel seinen gewohnten Lauf. Mit jedem gelandeten Treffer vermindert sich nicht nur die Lebensenergie Eures Kontrahenten, sondern Ihr steigert auch Euren Spezial-Move-Balken. Ist der erst einmal voll, könnt Ihr kurzzeitig einige sehr vernichtende Treffer landen, die selbst die Deckung Eures Kontrahenten durchschlägt. Bevor Ihr in den Ring steigt, könnt Ihr bestimmen, ob es eine Absperrung der Arenen gibt oder ob Ihr mit der „Ring-Out“-Option in die 3D-Schlacht zieht. Bei eingeschalteter Begrenzung gibt es eine imaginäre Wand wie bei dem Beat 'em Up Iron & Blood, an der die Prügler abprallen und unterschiedlich schwer Schaden nehmen. Die verschiedenen Locations bieten ab-



Im Replay könnt Ihr den Finishing-Move nochmals aus verschiedenen Perspektiven betrachten



Georg: Heaven's Gate ist wahrlich ein zweischneidiges Schwert. Qualitativ wird uns hier ein wirklich guter

Prügler geboten, denn die Kämpfe laufen schnell ab (kommt aber an die Top-Produkte nicht heran), und die Polygon-Klopfer sind detailliert gestaltet worden. Auch die selbstzoomende Kameraführung ist gut gelöst worden und sorgt immer für einen übersichtlichen Blickwinkel auf das Kampfgeschehen. Die Moves sind einem Kenner der Szene zwar teilweise bekannt, können aber schnell erlernt werden und sind gut ausführbar. Dennoch gibt es einige Punkte, die mich daran gehindert haben, eine höhere Wertung zu geben. Im Zeitalter der dritten Dimension wäre es angemessen, auch dorthin ausweichen zu können, um wie beispielsweise bei Soul Blade den Gegner ins Leere laufen zu lassen. Des weiteren sind die drei Spielmodi zwar ausreichend, es hätte aber gern schon etwas mehr sein können. Zu zweit macht die Beat 'em Up-Orgie ebenfalls Spaß, und gegenüber der hochkarätigen Konkurrenz, die der Markt momentan zu bieten hat, ist Heaven's Gate leider nur ein weiteres Ergänzungsprodukt.

wechslungsreiche Szenarien, die von dem bekannten Bild einer Großstadt über den afrikanischen Dschungel bis hin zu den Himmelpforten reichen. Der Hintergrund weist bewegte Elemente, z.B. einen Truck oder eine Windmühle, auf, die für ein belebteres Ambiente sorgen.



Wenn die Ring-Out-Option ausgeschaltet ist, knallen die Prügler gegen unsichtbare Wände. Der Aufprall kostet aber kräftig Energie



Power on! Wenn der Special-Energie-Balken aufgefüllt ist, könnt Ihr kurzzeitig auf Superkräfte zurückgreifen

Test PlayStation

Hersteller: JVC/Atlus
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Datenträger: CD-ROM
 Erscheinungstermin: Oktober
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
 Levels: 9+ Kämpfer
 Besonderheiten: Memory Card
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Virgin

Grafik 75 Sound 71

Fun 74



Haut Ihr tüchtig mit der Axt an die Spinde, erscheinen über ihnen Power Ups. Durch hastiges Erklettern sichert Ihr Euch deren Wirkung. Allerdings gilt es hier zu haushalten!



Ein Strahlemann, wie er im Buche steht. Mit dem schicken Sportflitzer zum Einsatz. Rosco muß man einfach gerne haben



Achtet bei den Waschmaschinen auf die Dampffontänen! Sie zehren an der Lebensleiste! Hier ist Timing gefragt

PlayStation Jump & Run

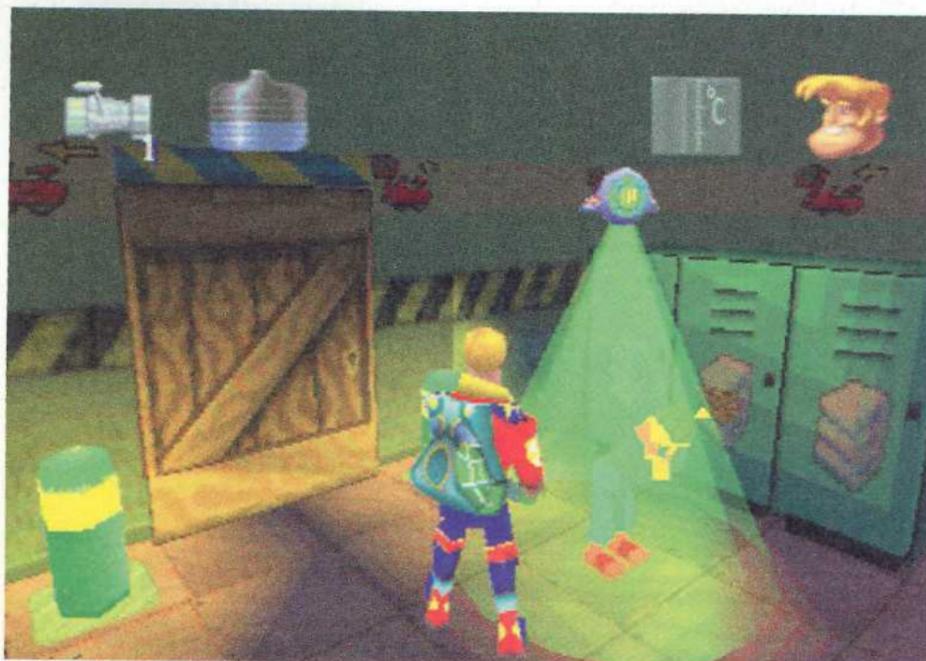
Rosco McQueen

Wasser marsch! Feuerwehrmann Rosco McQueen löscht auf der PlayStation alle Brände

In so einer Großstadt ist schon manchmal die Hölle los. Allerdings haben die Superhelden unserer Zeit im Jahre 2020 schon lange ausgedient. Denn dort rückt Rosco McQueen den Fieslingen auf die Pelle. Ohne Superkräfte, doch dafür mit ultimativen Feuerwehrequipment ausgestattet, beweist er Tag für Tag, wer das Sagen hat in Sachen Brandbekämpfung. Von Einsatz zu Einsatz hetzend übernehmt Ihr die Rolle des coolen Firefighters. Per Backview (wobei die Kamera stets optimal folgt) steuert Ihr den todesmutigen Strahlemann durch allerlei Gebäude, um die dort wütenden Feuersbrunsten einzudämmen. Hierbei steht Euch ein kleiner, fliegender Roboter zur Seite, der Euch mit so hilfreichen Tips wie

„Schau mal auf die Karte, Rosco!“ versorgt. Auch bringt die Blechbüchse gerettete Anwohner per Beamstrahl in Sicherheit. Den Rest der knallharten Arbeit muß Rosco allerdings selbst absolvieren. Mit Eurer Megaaxt kloppt Ihr die Türen zu den Räumlichkeiten elegant ein, um sofort Feuerherde mit der mitgeführten Spezialspritze einzudämmen. Gelegt werden diese Flammen von bössartigen Robotern, die hierfür natürlich gleich die Quittung von Rosco in Form eines kräftigen Axt-

hiebes erhalten, denn ansonsten attackieren sie ihn auch noch. Gut, daß die mitgeschleppte Axt im Laufe des Games Power Ups erhält, womit sich dann auch mal Stahltüren elegant einschlagen lassen. Allerdings müßt Ihr Euren Rosco schon teilweise gekonnt per Springaktion die Goodies aus den entlegensten Winkeln holen lassen. Gut, daß er hierbei gleich weiteren Nachschub für die Wasserspritze (in Form von Wasserflaschen, wer hätte es gedacht) und vor allem Lebenspower (in Form von Kaugummi und Milchtüten) einstreicht. Denn so ein Kampf zehrt schon stark an der Lebensleiste. Noch dazu, wenn unter anderem üble Waschmaschinen die herumliegenden Goodies mit heißem Dampf verteidigen, welcher erneut an der Energie zehrt. Habt Ihr einen Abschnitt erfolgreich gesichert, speichert die PlayStation per Autosavefunktion den Erfolg auf Memory Card ab. Und so jagt Ihr Rosco von Abschnitt zu Abschnitt, löscht, was das Zeug hält, vermöbelt Blechbüchsen, schlägt Türen ein, rettet unschuldige Bewohner und ... kaut Kaugummi.



Gerettete Anwohner beamt Euer fleißiger Hilfsroboter weg



Björn: Um es mit Roscos Worten zu sagen: Yippee! Das Spiel macht eine Heidengaudi! Mal etwas anderes im CD-Laufwerk. Endlich etwas ohne explizite Gewaltdarstellung, was Laune macht. Steuerung und Blickwinkel der automatischen Kamera sorgen dafür, Rosco schon nach wenigen Augenblicken gekonnt seine Arbeit ausführen zu lassen. Dies ist auch nötig, da der Schwierigkeitsgrad im Spiel rapide ansteigt und das schon fast in einen unfairen Bereich hinein. Es würde mir zwar nichts ausmachen, einige Abschnitte mehrmals zu spielen, aber die Rücksetzpunkte sind doch sehr weit nach hinten verlegt. Und so wird man schon ein wenig sauer, nochmals vorherige Level durchzocken zu müssen, um wieder an die Problemstelle zu gelangen. Dafür entschädigen einen der abgedrehte Humor und die passende Jazzuntermalung. Während sich gerade hinter mir Georg und Gunther darum streiten, wer jetzt Nightmare Creatures zockt, und Frank und Uwe sich das nächste GoldenEye Deathmatch geben, schnapp ich mir lieber Rosco und verziehe mich in unser Konsolenzimmer.



Unterschiedlichste Roboter bedrängen Rosco. Hier hilft nur eines, ein Befreiungsschlag mit der Axt!

Test PlayStation

Hersteller: **Slippery Snake Studio**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **50+**
 Besonderheiten: **Paßwort, Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **75** Sound **68**

Fun **76**



Wer mit einem Sportwagen in den Off-Road-Bereich gerät, hat so gut wie verloren. Doch auch mit geländetauglichen Vehikeln sollte man das Kurvendriften perfektionieren

Nintendo 64 Rennspiel

Multi Racing Championship

Echte Rallye-Fans, die für Mario Kart nur ein müdes Lächeln übrig haben, können nun auf realistischeren Pisten ihre Runden drehen

Das Wort „Multi“ im Titel von Imagineers neuester Produktion soll bereits andeuten, daß den Spieler hier nicht nur eine Sorte von Vehikeln erwartet. Vielmehr sind neben tiefliegenden Standard-Karosserien auch echte Off-Road-taugliche 4x4-Boliden mit von der Partie. Die Wahl des richtigen Gefährtes sollte dann auch wohlbedacht sein, da die Strecken an bestimmten Stellen im-

mer mindestens zwei verschiedene Routen anbieten. Seid Ihr mit einem der Jeeps unterwegs, bevorzugt der kluge Fahrer natürlich die Sandpiste gegenüber der für Tourenwagen prädestinierten Teerstraße. Auf den drei Strecken (Küste, Gebirge und Stadt) sorgen neben den Konkurrenzfahrzeugen auch Check Points für Hektik. Schließt Ihr einen Kurs nicht als Erster ab, werdet Ihr auch für den zweiten nicht qualifiziert. Gelingt es Euch dagegen, alle Strecken zu meistern, dürft Ihr dieselben noch einmal im Mirror-Mode austesten.



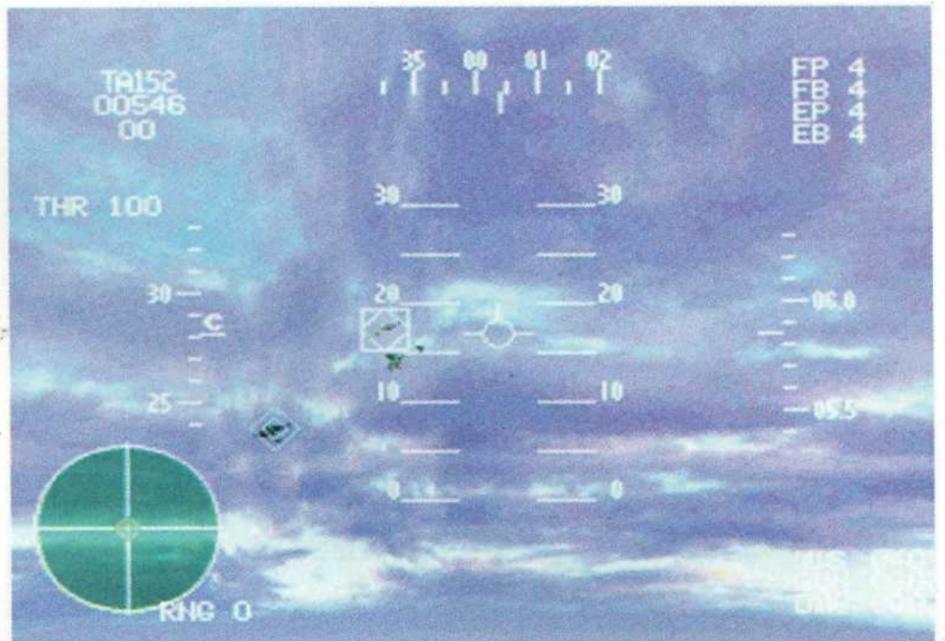
Björn: Was MRC dem hartgesottenen Rallye-Freak zu bieten hat, fällt wohl in allen Bereichen in die Rubrik „gutes Mittelmaß“. Gegen den Fuhrpark mit acht Wagen ist nichts einzuwenden, wobei die Auswahl von nur drei Strecken noch üppiger hätte ausfallen sollen. Die Abzweigungen innerhalb der Pisten ist zwar nett gedacht, bietet in der Praxis aber nicht die Abwechslung, die MRC auch auf Dauer zur Herausforderung machen würde. So cruist man locker durch die drei Strecken und vermißt einfach den entscheidenden Kick, den nicht einmal der Zwei-Spieler-Modus so richtig rüberbringt. Auch die Optik ist zwar grundsolide, doch eckige „Kurven“ und eher unspektakuläre Streckenführung wirken nicht zeitgemäß.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Imagineer**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **3 + Mirror-Mode**
 Besonderheiten: **Rumble-Pak**
 Ca. Preis: **160,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **68** **62** **Sound**

Fun
75



In der Cockpitsicht sind Radar und andere Instrumente übersichtlich angeordnet

PlayStation Flugsimulation

Wing Over

Im 21. Jahrhundert werden Kriege nur noch als Sportwettkämpfe ausgetragen - schöne neue Welt

Im 21. Jahrhundert gehören Kriege endlich der Vergangenheit an. Die Regierung der Erde erkennt aber die Notwendigkeit, ein Ventil für die dem Menschen eigene Aggressivität zu schaffen, und ruft deshalb einen sportlichen Wettkampf ins Leben, in dem Teams, bestehend aus jeweils 4 Piloten, im harmlosen Luftkampf gegeneinander antreten. Wing Over präsentiert sich als durchaus gelun-

gener Flugsimulator, in dem Ihr eines von über 20 verschiedenen Kampfflugzeugen fliegen könnt. Durch gewonnene Luftschlachten verdient Ihr mit Eurem Team Geld, welches dann für notwendige Verbesserungen, wie stärkere MGs oder Raketen, angelegt wird. Euch stehen vier Spielmodi zur Verfügung, so daß auch erfahrene Sim-Piloten ihre Freude an Wing Over haben werden, zumal das Game den analogen Flightstick unterstützt. Grafisch und soundmäßig präsentiert sich die Simulation eher von der biederen Seite, das Gameplay kann allerdings schon in kurzer Zeit süchtig machen. Für zusätzliche Motivation sorgt ein Link-Modus.



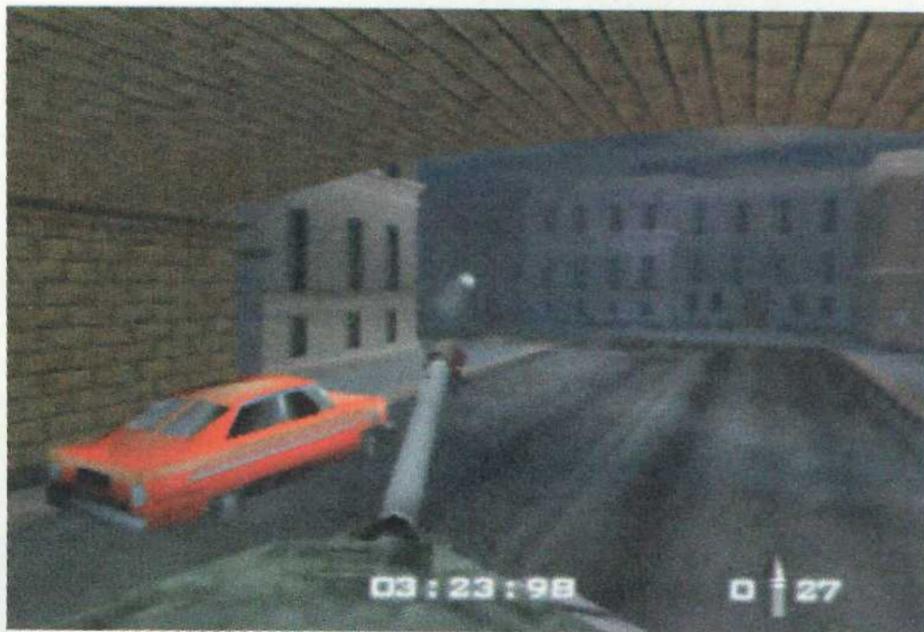
Frank: Auf den ersten Blick macht Wing Over von Virgin Interactive eher den Eindruck spielerischer Hausmannskost. Die grafische Präsentation ist eher einfach, und auch in puncto Sound tut sich wenig. Erst bei näherem Hinsehen entpuppt sich der Flugsimulator als abwechslungsreicher und anspruchsvoller Vertreter seiner Art, der durch die große Anzahl von steuerbaren Flugzeugen und die vier Spielmodi auch längerfristig motivieren kann. Da das Game Analog-Sticks unterstützt, fühlt man sich nach kurzer Zeit wie ein waschechter Jetpilot und jagt mit Begeisterung den feindlichen Piloten hinterher. Komplettiert wird Wing Over durch den Linkmodus, denn es macht einfach einen Heidenspaß, einen Freund zum Fallschirmspringer zu machen. Flugprofis sollten die Simulation allerdings vorher einmal probespielen.

Test PlayStation

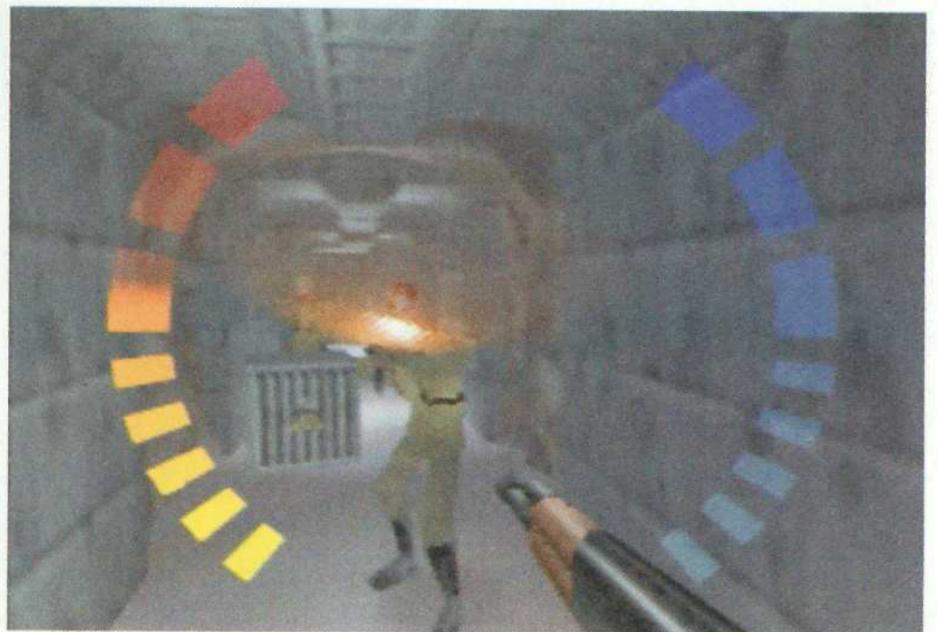
Hersteller: **Virgin Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 2 (über Direct-Link)**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Analog Stick**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin Interactive**

Grafik **73** **61** **Sound**

Fun
73



Mit dem Panzer auf der Jagd nach den Bösewichten, die Kanone macht einen durchschlagenden Eindruck



Die gelb-roten Balken links zeigen Euren Gesundheitszustand, die blauen rechts den Zustand eventuell getragener Schutzkleidung

Sein Name ist Bond, James Bond, und wenn er gerade mal keinen Wodka Martini (geschüttelt, nicht gerührt!) schlürft oder sich mit schönen Frauen im Bett räkelt (aus rein entspannungstechnischen Gründen, versteht sich), dann rettet unser englischer Freund die Welt, schließlich ist er ein 00-Agent im Dienste des englischen Geheimdienstes MI 6. Vom britischen Ex-Spion Ian Fleming geschaffen, erfreuen sich die



Nintendo 64 Ego-Shooter



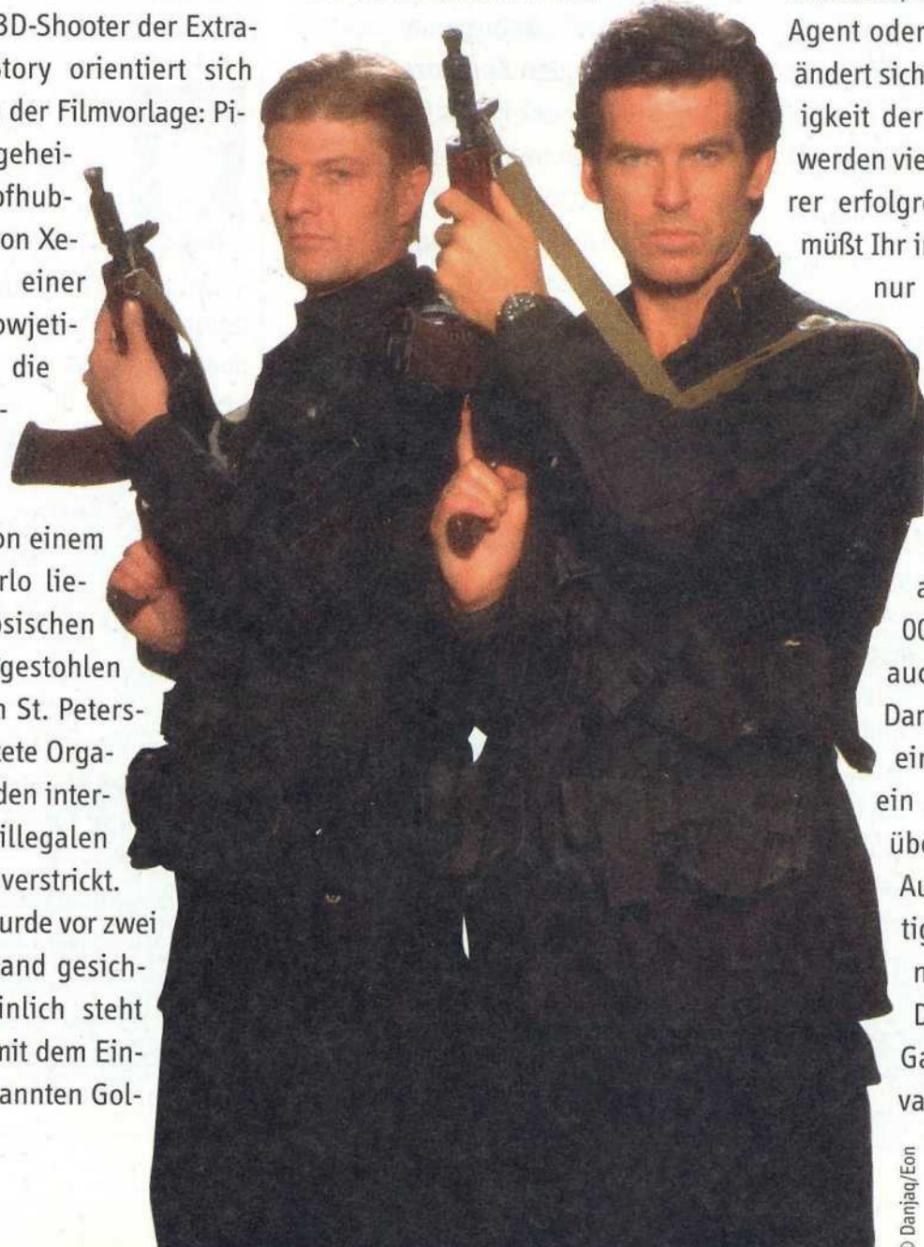
Golden Eye 007

Rare gewährt einen Einblick in das Leben des Superagenten. Für Action und Spielspaß ist gesorgt, um Martinis und Frauen müßt Ihr Euch selber kümmern

Abenteuer des Superspitzels zumindest im Kino großer Beliebtheit, die Konsolen blieben bislang sträflich vernachlässigt, ein Umstand, den die Firma Rare nun geändert hat. Mit der N64-Konvertierung des letzten Bond-Movies Golden Eye liefert die amerikanische Softwareschmiede nun einen 3D-Shooter der Extra-Klasse. Die Story orientiert sich hierbei eng an der Filmvorlage: Pirat, ein hochgeheimer Kampfhubschrauber ist von Xenia Onatopp, einer ehemaligen sowjetischen Pilotin, die nun für das geheimnisvolle Janus Syndikat arbeitet, von einem vor Monte Carlo liegenden französischen Kriegsschiff gestohlen worden. Die in St. Petersburg beheimatete Organisation ist in den internationalen illegalen Waffenhandel verstrickt. Der Chopper wurde vor zwei Tagen in Rußland gesichtet, wahrscheinlich steht der Diebstahl mit dem Einsatz des sogenannten Gol-

den Eye-Satelliten in Zusammenhang, einer neuen Top Secret-Waffe der Russen. Bonds Auftrag ist es nun, die Hintergründe des Verbrechens aufzuklären und ganz nebenbei die Welt von einer großen Bedrohung zu befreien - kein Problem. Ihr übernehmt im Game -

wie Ihr wohl schon erraten habt - die Rolle James Bonds. Als solcher müßt Ihr Euch durch insgesamt 33 Levels schlagen, bis Ihr schließlich dem Oberbösewicht Janus gegenübersteht. Ihr könnt zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, je nachdem, ob Ihr als Agent, Secret Agent oder 00-Agent loszieht, verändert sich nicht nur die Zielgenauigkeit der Gegner, die Missionen werden vielfältiger und sind schwerer erfolgreich abzuschließen. So müßt Ihr im ersten Level als Agent nur den aus dem Film bekannten Bungee-Jump von einem russischen Staudamm machen, als Secret Agent kommt die Aufgabe dazu, alle Alarmglocken auszuschalten, und als 00-Agent dürft Ihr Euch auch noch ins Innere des Damms begeben, um dort in einem Computerzentrum ein Modem zur Satellitenübertragung anzubringen. Auf diese Weise vervielfältigen sich die angebotenen Missionen um das Dreifache, was dem Game eine Langzeitmotivation in ungeahnter



© Danjaq/Eon

Gefährliche Geschütze

Die Maschinenkanone an der Wand feuert noch aus allen Rohren

Schön zielen, dann könnt Ihr die Wumme und die störende Kamera auf einmal ausschalten

Uuund tschüs! Jetzt kann gefahrlos vorgerückt werden



Die Zielvorrichtung springt automatisch von Gegner zu Gegner

Höhe verleiht. Natürlich seid Ihr bei Euren Aufträgen nicht alleine auf Euren unwiderstehlichen Charme angewiesen. Neben Bonds Lieblingswaffe, der Walther PPK, steht Euch ein ganzes Arsenal an Waffen zur Auswahl, welches Ihr von Eurem Ausrüster Q zur Verfügung gestellt bekommt oder welche eliminierte Feinde auf dem Boden zurücklassen. Dabei reicht die Palette der von Euch einsetzbaren „Artillerie“ von einem

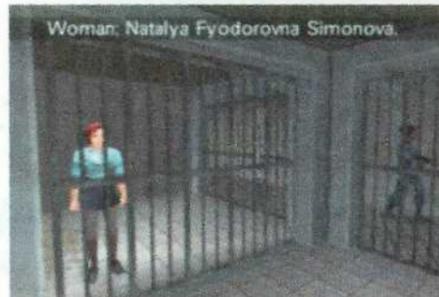
„Gratuliere, Bond, Sie haben wieder einmal das Unmögliche möglich gemacht“

Scharfschützengewehr über Automatikwaffen bis zu Granat- und Raketenwerfern, die Ihr je nach Mission finden könnt. Auch die allseits beliebten Gimmicks, wie Uhrlaser und Uhrmagnet, finden eine Verwendung. In manchen Missionen steht Bond sogar ein speziell für ihn entwickelter Bombenentschärfer zur Verfügung, der automatisch den richtigen Draht kappt (Goldfinger

läßt grüßen). Allerdings genügt es nicht, wenn Ihr plündernd und brandschatzend durch die Levels zieht. Bei Golden Eye ist eher vorsichtiges Taktieren angesagt. So müßt Ihr in manchen Missionen befreundete Agenten treffen, die sich als Wissenschaftler oder Soldaten verkleidet haben, sammelt Disketten und Dokumente und hackt Euch über bestimmte Terminals ins Computersystem des Feindes ein; ein falscher Schuß kann hier das Scheitern eines Auftrags bedeuten. Die Gegner verhalten sich dabei sehr intelligent. Hören sie ein Feuergefecht, so stürmen sie sofort zum Ort desselben. Sich gegenseitig deckend, rücken sie gegen Euch vor. Killt Ihr dagegen leise (mit dem Schalldämpfer), so könnt Ihr in Ruhe Eurer finsternen Arbeit nachgehen. Der Realismus ist dabei kaum zu überbieten. So könnt Ihr mit dem Scharfschützengewehr aus großer Entfernung Wachposten ausschalten, um dann ungestört das vorher bewachte Objekt zu betreten. Die Bewegungen der Figuren sind unglaublich lebensecht geraten. Von weitem hat man den Eindruck, daß



An diesem Hubschrauber müßt Ihr eine Wanze anbringen und nebenbei noch die Geiseln an Bord des Schiffs befreien



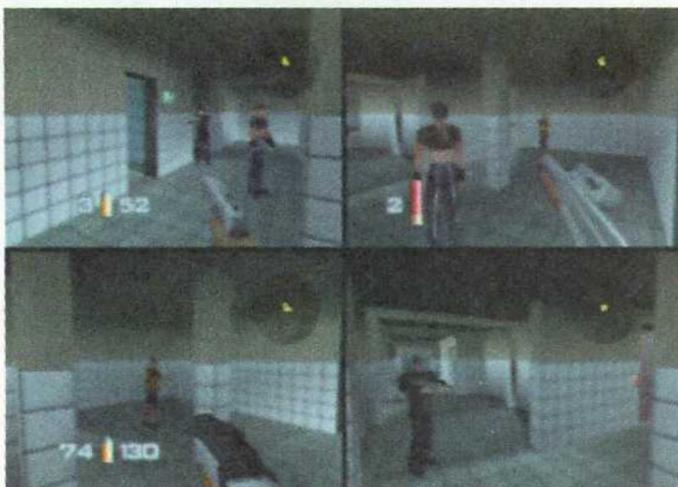
Kleiner Plausch im Knast: Nicht mehr lange und James wird mittels Magnetuhr aus seiner Zelle herausspazieren

echte Menschen durch die Botanik trampeln. Bei längerer Beobachtung kann man sogar sehen, wie sich Wachposten durch Fußestampfen aufwärmen. Feuert man auf einen Feind, ohne zu treffen, so schaut er sich erst einmal um und prüft, ob er getroffen wurde, unglaublich! Aus der Nähe wirken die Figuren zwar sehr kantig, dafür sind die Texturen, mit denen die Polygon-Damen und -Herren überzogen werden, sehr schön. Aus manchen Blickwinkeln hat man das Gefühl, dem Schauspieler persönlich ins Gesicht zu blicken. Der stimmungsvolle Sound unterlegt das Spielgeschehen in Filmmannier, durch altbekannte Bond-Melodien wird die Atmosphäre des Spiels schön komplettiert. Abgerundet wird der gute Eindruck durch den genialen Multiplayer-Modus: Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig durch über 10 Levels hetzen (einige werden erst nach Erledigung bestimmter Einzelspieler-Missionen verfügbar), eine Vielzahl von ver-



Frank: Normalerweise müßte sich hier nur ein leerer Kasten befinden, so sprachlos war ich, als ich Golden Eye zum ersten Mal sah. Zum Glück erholte ich mich im Laufe der nächsten Tage (stundenlanges Zocken half), und somit kann ich Euch jetzt sagen, was für ein unglaublich umwerfendes Spiel Golden Eye ist! Selbst Turok, welches doch seinerzeit für atemloses Staunen in den heiligen Hallen der Redaktion sorgte, konnte mich nicht so begeistern. Was Rare hier abgeliefert hat, das ist - mit einem Wort - phänomenal! Es beginnt mit der fast fotorealistischen Grafik und den beinahe erschreckend realistischen Animationen, setzt sich mit dem atmosphärisch dichten Missionsaufbau fort und endet mit dem tollen Sound und der logischen Steuerung, Golden Eye ist der Mega Hit! Der hohe Grad an Realismus würde dem Spiel in Deutschland dann wohl auch zum Verhängnis werden. Daher wird Golden Eye garantiert nicht in Deutschland erhältlich sein. Eine englische PAL-Version ist jedoch geplant. Ich kann nur jedem, der kein Problem hat, zwischen Computerspiel und Realität zu unterscheiden, zum Kauf raten.

schiedenen Szenarios steht hier zur Verfügung. So könnt Ihr beispielsweise die 007-Variante von Fangen spielen, bei der ein Spieler versucht, so lange wie möglich eine Fahne zu halten, oder Ihr tretet alleine oder im Team gegen Eure menschlichen Widersacher an. Die Motivation wird auf diese Weise hoch gehalten.



Im Multiplayer-Modus könnt Ihr bis zu drei Freunde durch die Levels jagen



In den Gängen der Chemiefabrik kommt es zu wilden Feuergefechten mit den Wachen

Test **Nintendo 64**

Hersteller: **Rare**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **nur Import**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **30+**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Video & Game**
030/42439500

Grafik **87** Sound **83**

Fun 94



Die stechende Sonne wirkt zwar nicht auf Euch ein, ins Schwitzen kommt man angesichts der hohen Geschwindigkeiten trotzdem



Im engen Tunnel kommt keiner an mir vorbei, erst recht nicht, wenn ich mit der blitzenden Ion Side Cannon die Bahn versperre

Nintendo 64 Rennspiel

Extreme G

Heiße Konkurrenz für den König der Future-Rasereien WipEout 2097! Probes erstes N64-Projekt entführt Euch in eine Welt der Achterbahnfahrten, gegen die ein Dreierlooping auf dem Rummelplatz einer sonntäglichen Spazierfahrt gleichkommt

Wenn man der englischen Software-Schmiede Probe Entertainment (die gleichen Jungs, die die Trilogie um Bruce Willis ins Leben gerufen haben) Glauben schenken soll, dann wird unser Planet in der Zukunft einer der schrecklichsten Plätze im Universum sein. Nicht, daß Naturkatastrophen, Kriege oder sonst irgendein vernichtendes Ereignis eingetreten ist, nein, die große Welle der Langenweile ist anscheinend über die Menschheit hereingebrochen. Alles scheint perfekt zu sein, denn alles, was sich Menschen jemals gewünscht haben, ist Wirklichkeit geworden. Wir haben also das Paradies erreicht. Um der actionlosen Zeit entgegenzuwirken und damit das Konkurrenzdenken, was ja unsere Gesellschaft voranbringt, nicht ganz verschwindet, haben findige Köpfe das Extreme G-Rennen ins Leben gerufen. Statt mit aerodynamischen Antischwerkflugflitzern über die Pisten zu brettern, sitzt Ihr bei Probes Flitzerei am Steuer futuristischer Motorräder und versucht, in dem achtköpfigen Fahrerfeld nicht nur die Nase vorn zu behalten, sondern auch lebend wieder aus dem Motordrom zu gelangen. Nicht selten wird man nämlich bei der aggressiven Asphaltatze durch seine verbissenen Mitstreiter aus der



Mittendrin statt nur dabei! Es ist einfach cool, wenn man mit Top-Speed diesem 360-Grad Streckenverlauf entlangbrettet

Bahn geschossen und legt einen spektakulären Crash hin. Zu Beginn einer Karriere als Extremfahrer könnt Ihr zwischen acht verschiedenen Bikes wählen, die sich durch die

fünf Eigenschaften Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Kurvenlage, Schutzschild und Laser (Primärwaffe) unterscheiden. Die Primärwaffe Eurer Vehikel besteht aus einer Ka-

none, die zu Anfang eine gewisse Anzahl von Schüssen hat, aber während des Rennens nicht wieder aufgeladen werden kann. Jeder Flitzer ist mit einer der drei möglichen Typen ausgestattet: Die Laser Cannon feuert schnell, macht aber wenig Schaden; die Pulse Cannon hat eine niedrige Schußgeschwindigkeit, nimmt aber dem gegnerischen Schild ordentlich Power ab. Wer hingegen eine Excel Cannon sein eigen nennt, kann die gegnerischen Fahrer sehr heftig durchschütteln. Durch Ihre unterschiedlichen Bauweisen und Charakteristiken hat jede Maschine ihre individuellen Vor- und Nachteile. So ist z.B. das Bike mit dem obskuren Namen Mooga durch seinen 125%-Schild und seiner Excel-Cannon eine Maschine, mit der Ihr exzellent aussteilen und einstecken könnt, aber auf der anderen Seite nicht gerade zu den schnellsten gehört. Wer sich auf den Grimace-Boliden setzt, kann in kurvenigen Streckenabschnitten bestens beschleunigen, muß aber mit geringerer Endgeschwindigkeit und leichterer Bewaffnung auskommen. Anfänger sollten hingegen mit Khan in das Geschehen eingreifen, da diese Maschine ein ordentlicher All-Rounder ist. Man sieht schon, daß



none, die zu Anfang eine gewisse Anzahl von Schüssen hat, aber während des Rennens nicht wieder aufgeladen werden kann. Jeder Flitzer ist mit einer der drei möglichen Typen ausgestattet: Die Laser Cannon feuert schnell, macht aber wenig Schaden; die Pulse Cannon hat eine niedrige Schußgeschwindigkeit, nimmt aber dem gegnerischen Schild ordentlich Power ab. Wer hingegen eine Excel Cannon sein eigen nennt, kann die gegnerischen Fahrer sehr heftig durchschütteln. Durch Ihre unterschiedlichen Bauweisen und Charakteristiken hat jede Maschine ihre individuellen Vor- und Nachteile. So ist z.B. das Bike mit dem obskuren Namen Mooga durch seinen 125%-Schild und seiner Excel-Cannon eine Maschine, mit der Ihr exzellent aussteilen und einstecken könnt, aber auf der anderen Seite nicht gerade zu den schnellsten gehört. Wer sich auf den Grimace-Boliden setzt, kann in kurvenigen Streckenabschnitten bestens beschleunigen, muß aber mit geringerer Endgeschwindigkeit und leichterer Bewaffnung auskommen. Anfänger sollten hingegen mit Khan in das Geschehen eingreifen, da diese Maschine ein ordentlicher All-Rounder ist. Man sieht schon, daß



Solche Engstellen tauchen urplötzlich vor Euch auf, und Ihr müßt ein hohes Reaktionsvermögen zeigen, um nicht in die Busse zu crashen



Zu Beginn stehen acht verschiedene Motorräder zur Verfügung. Im Drei-Spieler-Modus bekommt ein Zocker eine ganze Bildschirmhälfte für sich alleine



Mit einem der Pick-Ups aktiviert Ihr kurzzeitig einen Afterburner, der wie die Düsen eines Überschalljets Euer Bike kurzzeitig auf Touren bringt

Die drei Perspektiven



Die beiden Außenperspektiven knapp hinter Eurem Bike (oben) und die erhöhte Position (Mitte) sollten zu Anfang gewählt werden, da man so bestens die Fahreigenschaften der Bikes erlernen kann. Erst wenn Ihr die Pisten sehr gut kennt, sollte die rasante Ego-Perspektive (unten) gewählt werden.

Probe in ihrem Fuhrpark für jeden Fahrstil und jede Piste etwas zur Verfügung stellt, und mit den beiden hochgetunten Extra-Bikes, die von Euch erspielt werden können, wird auch der letzte Wunsch nach PS-Stärke und Höchstgeschwindigkeit

befriedigt. Aber kein futuristisches Rennen ohne skurrile Pisten mit einem abgedrehten Streckenverlauf. Bei Extreme G stehen dem ambitionierten Fahrer gleich zwölf Strecken zur Verfügung, die ihn in vier verschiedene Vegetationszonen - Desert, Mines, City und Space Station - entführen. Bei der Gestaltung der Strecken wurde sehr viel Wert auf ein namenbezogenes Ambiente gelegt. So fährt Ihr z.B. im Wüstenkurs durch enge, sandsteinfarbene Schluchten, kreuzt durch eine verlassene Indianerstadt und werdet von der stechenden Sonne geblendet. Anders ist dies natürlich bei den Stadtkursen, wo man zu nächtlicher Stunde über spärlich beleuchtete Highways gehetzt wird und sich in klaustrophobischen Häuserschluchten wiederfindet. In der Space Station jagt das Fahrerfeld durch hell erleuchtete Wälder, zieht an fliegenden UFOs vorbei und brettet durch riesige Hallen. Wer alle Kurse als Sieger beendet hat, darf zudem noch auf einem Extra-Kurs sein fahrerisches Talent unter Beweis stellen. Bei der Konstruktion des Streckenverlaufes haben die Programmierer ihrer Phantasie freien Lauf lassen können, da man sich kaum an bestehende physikalische Gesetze halten mußte. So gibt es nicht nur Steilkurven, Sprungschancen oder Loopings en masse, durch die Ihr fahrt, die Bikes können auch an der Decke und



Yes! Endlich haben wir unseren Konkurrenten aus dem Weg geräumt. Der Granatwerfer hat zwar nur eine geringe Reichweite, ist aber sehr effektiv, wenn er trifft



Das groovige Scheinwerferlicht sorgt mit den harten Techno-Beats für eine herrliche Undergroundstimmung

POINTS NEEDED: 28			
	SCORE	POINTS	
1	UHE	5	34
2	Gray	8	27
3	Strike	6	25
4	Locus	3	28
5	Rizal	4	18
6	Blaze	2	15
7	Phati	1	5
8	Pulse	8	1

PASSWORD: 110015 CONTINUE EXIT

Nach jedem Rennen bekommt Ihr einen Überblick über den aktuellen Meisterschaftsstand

den Wänden von Tunnels fahren, 90-Grad Gefälle rauf und runter bretteln oder folgen dem Streckenverlauf, der sich mit 360 Grad um die eigene Längsachse dreht. Des weiteren bietet jede Piste irgendwann mindestens eine, meistens aber zwei bis drei Gabelungen, die Euch einmal ei-

nen längeren, aber sicheren Weg bieten oder alternativ den kurzen und harten Abschnitt. Wie schon bei den beiden Wipeout-Teilen lassen sich auch bei Extreme G nützliche Pick Ups während des Rennens auf der Piste finden. Das 18-teilige Accessoire bietet nicht nur altgediente

Angriff ist die beste Verteidigung! Alle Pick Ups auf einem Blick



Proximity Mines - normale Mine mit extremer Sprengkraft



Standard Missile - normale Rakete mit durchschnittlicher Sprengkraft



Multiple Needle Missiles - eine Salve von kleinen, explosiven Raketen



Shield Recharger - erneuert die Schildenergie



Ion Side Cannon - Energiewand zu beiden Seiten des Bikes



Flame Exhaust - High Speed mit einer Düsenjetturbine



Morning Star - Mine mit zielsuchendem Detonator



Rear Firing Missile - Rakete, die nach hinten abgeschossen wird



Mortar Rocket - flächendeckender Bombenhagel



Power Shield - schiebt alle Gegner zur Seite



Invisibility - kurz andauernde Unsichtbarkeit



Wally Warp - zwei Warp-Tore, mit denen man sich an die Spitze teleportiert



Laser Limpet-Mine - kleines Minenfeld über die gesamte Fahrbahnbreite



Homing Missile - Fire and Forget-Rakete



Static Pulse - eine Welle an Energie, die jede Elektronik lahmlegt



Invulnerability Shield - keine Waffe kann diesen Schild durchdringen



Phosphor Flare - blendet das Verfolgerfeld



Tractor Beam - legt die Kontrahenten kurzzeitig an die Kette



Ein herrliches Ambiente: In den Space Station-Kursen schweben des öfteren UFOs über den Bildschirm



Und tschüs! Mit einem Feuerstrahl schicken wir eine Homing Missile auf den Weg zu unserem Konkurrenten

Offensiv- und Defensivwaffen, wie Homing Missile, Minen, Unsichtbarkeit oder Unverwundbarkeit, sondern kann auch mit einigen Neuerungen aufwarten. Extrem nervend, wenn gegen Euch eingesetzt, ist der Static Pulse, der aus einer Welle von ionisierten Teilchen besteht und bei den betroffenen Bikes kurzzeitig die Funktionen aussetzt. Eine Haßliebe werden wahrscheinlich aber die Warp-Tore auslösen. Mit

diesem Goodie plaziert Ihr einen Aus- und einen Eingang auf der Piste: Fahrt Ihr in der richtigen Reihenfolge hindurch, dann macht Ihr Boden gut; verpaßt Ihr jedoch das erste Tor und rauscht in das zweite hinein, dann werdet Ihr zurückbeamt. Auf der Piste stehen Euch noch drei La-

„Heiße Techno-Rhythmen sorgen für eine herrliche Raseratmosphäre“

dungen Nitro zur Verfügung, mit denen Ihr kurzzeitig wahnsinnig beschleunigen könnt. Das Geschehen an sich erlebt Ihr aus einer von drei möglichen Perspektiven. Neben zwei Kamerapositionen außerhalb des Vehikels, steht natürlich auch der Ego-Blickwinkel zur Verfügung. Ei-



Endlich erfährt man, wie sich ein Matchbox-Testfahrer fühlen muß, wenn er mit hoher Geschwindigkeit die Loopings durchfährt



Georg: Mit Extreme G hat Probe Entertainment einen wahrlich gelungenen Einstand auf dem N64 abgeliefert. Nicht nur, daß einem zehn unterschiedliche High-Speed-Bikes präsentiert werden, die man auf den 13 verschiedenen Pisten bis zum Exzeß ausfahren kann, sondern auch die 18 Pick-Ups und die unterschiedlichen Kanonen sorgen für reichlich Abwechslung. Wie schon bei Turok wurden auch bei Extreme G die Nebel-effekte verwendet, wodurch zwar der Horizont den Blicken verwehrt wird, aber es zu keinen störenden „Popp-Up-Effekten“ kommt. Die Lichteffekte von Lampen, das Blenden der Sonne und das Streckendesign zeigen die grafische Stärke von Extreme G und sorgen für die richtige Undergroundstimmung, die durch die harten Techno-Rhythmen noch verstärkt wird. Die zahlreichen Tunnels und extremen Schußfahrten sorgen für puren Geschwindigkeitsrausch, die langgezogenen Loopings erregen ein leichtes Schwindelgefühl. Bei soviel Positivem gibt es leider auch Grund zur Kritik. Anfänger werden zu Beginn wahrscheinlich Probleme mit dem Streckenverlauf

haben, da schon in der vierten Strecke einige harte Richtungswechsel kurz hintereinander ablaufen und man erst einmal desorientiert ist und einem die Pisten sehr abgedreht vorkommen. Aber wie schon im Falle von WipEout muß man sich erst an den teilweise verworrenen Streckenverlauf gewöhnen. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig sind die Schwierigkeitsgrade Medium, Extreme und Insane, die nochmals eine Erhöhung der Spielgeschwindigkeit mit sich bringen. Die Mehrspieler-Games bieten meiner Meinung nach in manchen Varianten nicht den langfristigen Spielspaß wie bei Mario Kart 64. Ab drei Spielern wird das Geschehen unübersichtlich, und längere Zockersessions werden sehr anstrengend. Was auch nach längerem Zocken eher auf Abneigung gestoßen ist, war der Battle-Modus. Hier ist das Geschehen sehr unübersichtlich, die Bikes wenden nicht schnell genug in den engen Arenen, und das Zielen hat sehr viel mit Glück zu tun. Extreme G ist meiner Meinung nach für ein bis zwei Zocker qualitativ das beste Rennspiel auf dem N64. Wer hingegen auf Vier-Spieler-Spaß wie bei MK 64 hofft, wird nicht so recht bedient.

nen Rückspiegel benötigt Ihr nicht, da kleine, farbige Dreiecke darauf hinweisen, wieviele Gegner sich in Eurem Rücken befinden und durch Farbänderung annähernd ihren Abstand darstellen. Um mit Eurem Vehikel auch durch langgezogene Kurven zu sliden, könnt Ihr mittels der R-Taste ein Power-Slide anwenden, das Euch das Driften erleichtert. Für spielerische Abwechslung ist ebenfalls gesorgt. Dem Einzelspieler wird neben dem Practice Mode, dem Time Trial und einer Shoot'em Up-Variante natürlich der XG-Cup geboten, der in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt ist. Eure Platzierung wird mit Punkten bewertet, von denen Ihr eine gewisse Anzahl im nächsten Rennen benötigt, um weiterzukommen. So berechnet sich Eure Mindestplatzierung immer aus den Punkten, die Ihr mitbringt. Wenn Ihr z.B. im ersten Rennen ganz oben auf dem Podest steht, dann langt im nächsten Rennen schon ein niedriger Platz, um in die nächste Runde zu gelangen. Für zwei bis vier Spieler gibt es eine Head-to-Head-Variante, jedoch ohne Computergegner,

ein Flag-Game und einen Battle-Modus, der in vier Arenen ausgetragen wird. Bis zu 16 Fahrer können sich im Cup-Modus nach den Knock-Out-Regeln um den Titel des besten Bikers streiten. Eure Erfolge könnt Ihr einerseits mit Paßwörtern festhalten oder auf Memory Pak speichern. Letztgenannte Funktion kann ebenfalls genutzt werden, wenn Ihr das Rumble Pak verwendet, das von Extreme G unterstützt wird.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Probe/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul (deutsch)**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **12 + 1 Strecken, 4 Battle Arenas**
 Besonderheiten: **Memory Pak, Rumble Pak**
 Ca. Preis: **149,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik 83 Sound 87

Fun 90



Befindet sich der Tower auf der Kugel, so müssen rundherum alle Teile entfernt werden, so daß der Turm frei steht

Nintendo 64 Geschicklichkeit

Tetrisphere

Der Name klingt zwar fast wie Tetris, verkörpert aber ein völlig eigenständiges Spielprinzip

Jeder kennt Tetris, doch das Einzige, was Tetrisphere mit dem Klassiker zu tun hat, ist, ein paar Blöcke nach bestimmten Regeln verschwinden zu lassen. Wie der Name schon sagt, spielt sich alles auf einer Kugel ab. Ihr bekommt per Zufall einen Umriß vorgegeben, und wenn mehrere nebeneinanderliegende Teile diesen Umriß besitzen, so könnt Ihr

diese entfernen - fairerweise wurde alles im Trainingsmodus erklärt. So legt Ihr Schicht um Schicht der Kugel frei. In jedem Level müßt Ihr ein bestimmtes Ziel erfüllen. Unter anderem sollt Ihr einen Bot befreien, das sind freundliche „Tennisbälle“. Dabei müßt Ihr von der untersten Sphäre einen genügend großen Bereich freilegen. Ein anderes Ziel ist es beispielsweise, ein verborgenes Bild freizulegen. Im Puzzle Mode müßt Ihr mit vorgegebener Anzahl von Bewegungen alle Teile entfernen, im Versus Mode könnt Ihr gegeneinander oder gegen die CPU zocken, und im Time Trial Mode versucht Ihr, in fünf Minuten möglichst viele Punkte zu erreichen.



René: Tetrisphere erhält das Attribut kinderfreundlich. In seiner ganzen Art und Weise ist dieser Geschicklichkeitstest für Kinder angelegt. Dabei ist Tetrisphere längst nicht so einfach, wie es der erste Eindruck erscheinen läßt. Hat man erst einmal die Regeln kapiert, so vermag das Game, einen vor den Bildschirmen zu fesseln. Vor allem die Variante Versus, in der Ihr gegen einen Freund zocken könnt, und Hide & Seek, in der die zu erfüllenden Zielstellungen ständig wechseln, sorgen für ein kurzweiliges Zocken. In Sachen Technik wird zwar nicht das höchste N64-Niveau angeboten, aber die Grafik läßt sich als zweckmäßig einstufen, und das Boxengedudel stört erst nach einer ganzen Weile. Im Endeffekt ist Tetrisphere eine solide Leistung, die ich guten Gewissens allen Eltern als Weihnachtsgeschenk für ihre Nachkommen empfehlen kann.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **200+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Eigenimport**



Ladenlokal 45131 Essen Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201 / 777235 <small>Ladenpreise können abweichen</small>	GAMESTORE <small>Spezial-Angebote - Lieferungen</small>	Ladenlokal 40211 Düsseldorf Kölner Str. 25 Tel. 0211 / 1649409 <small>Ladenpreise können abweichen</small>
SONY PLAYSTATION		
Sony Playstation dt. 299,- Pad 44,90 Padverlängerung 24,90 Negcon dt. 89,90 Memorycard 39,90 Memorycard 360 99,90 Link-Kabel 39,90 RGB-Kabel 39,90 Gamebuster dt. 89,90 Lenkrad + Pedale 149,90 Porsche Challenge dt. 79,90 Destruc. Derby 2 dt. 99,90 Rebel Assault dt. 99,90 Pandemonium dt. 89,90 The Note dt. 89,90 Croc dt. 89,90 Abe`Oddysee dt. 89,90 Agent Armstrong dt. 89,90 FORMEL 1-97 dt. 109,90 Need for Speed 2 dt. 89,90 Transport Tycoon dt. 89,90 Resident E. d. Cut dt. 89,90 Nuclear Strike dt. 89,90 Baphomets Fluch dt. 89,90 Lost World dt. 89,90 G-Police dt. 109,90 NHL 97 dt. 69,90 Virtua Pool dt. 89,90 V-Rally dt. 89,90 Jet Rider dt. 79,90 Mechwarrior 2 dt. 89,90 Crash Bandicoot dt. 109,90 Tenka dt. 99,90 Decent 2 dt. 89,90 Soulblade dt. 99,90 Rage Racer dt. 99,90	The Crow dt. 89,90 Supers.Soccer Pro. dt. 99,90 Tomb Raider 2 dt. 89,90 Wing Com. 4 dt. 89,90 Little Big Adv. dt. 89,90 Suikoden dt. 99,90 Fifa Soccer 97dt. 69,90 Wild Arms us. 119,90 Hercs Adv. us. 119,90 Hercules dt. 89,90 Final Fantasy 7 us. 149,90 NBA 97dt. 69,90 Comand&Conq. dt. 99,90 Micro Mach. 3 dt. 99,90 Warcraft 2 dt. 89,90 Overblood dt. 89,90 Tekken 2 dt. 109,90 Moto Racer dt. 89,90 NHL Powerplay dt. 79,90 Syndicate Wars dt. 89,90 Twisted Metal 2 dt. 89,90 Wipeout 2097 dt. 99,90 Total NBA 97 dt. 79,90 Stadt d. v. Kinder dt. 89,90 Legacy of Kain dt. 89,90 Monster Trucks dt. 99,90 Excalibur dt. 99,90 Vandal Hearts dt. 99,90	N 64 N 64 dt. 299,- Mario 64 dt. 99,90 Mario Kart 64 dt. 99,90 NBA Hangtime dt. 139,90 Turok engl. Pal 139,90 Superstar Socc. dt. 149,90 Lylat Wars dt. 89,90 Blastcorps 64 dt. 119,90 F1 Pole Position 64 dt. 119,90 Multi Racing Ch. dt. 149,90 Gretzky Hockey dt. 139,90 Goldeneye PAL-Version ab Oktober lieferbar !!! Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!
NEU NEU NEU NEU NEU NEU PowerStation In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen Jetzt testen 17,50 DM		
<h1>0201 / 777235</h1> <p>Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 <small>Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM</small></p>		

E3 Messe - Video

alle Neuheiten 97/ 98 von der Messe in Atlanta für N64 und Playstation und Saturn

6 Stunden !!!

auf
 2 Kassetten
 in
 Top Qualität
 *** VHS ***
 jetzt bestellen
 nur
49,90 DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

Telefon:
 (02622)
 83517



HARDWARE SOFTWARE SERVICE
 HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Gerät+S-VHS-Kabel für Top Bildqualität 349,99DM
N64 us/jp/deutsche Umrüstung 149,99DM
Adapter für Importspiele 49,99DM
RGB-Umbau für usa+Japan N64 99,99 DM
Joypadverlängerung 2m 24,99DM
Spiele zB.M kart,Wave Race ab 99,99DM
Blast Corps 129,99DM
Turok (ungeschnitten) 149,99DM

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
 Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
4-fach Umschalter 159,99DM
7-fach Umschalter 249,99DM
Audiokabel 2,5m 7,99DM

Anschlußkabel

NEU! Sony RGB BESSER!!! 39,99DM
N64 S-VHS Kabel+Hifi TOP!!! 59,99DM
Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
SNES RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
Neo Geo, CD-Kabel Stereo 49,99DM
Mega Drive1,2 RGB Stereo 49,99DM
Hifi Adapter für RGB-Kabel 39,99DM
Jaguar RGB-Kabel+Hifi 39,99DM
 Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u. a.. Hersteller 49,99DM

Umbau, Tuning

Nintendo 64 jp,us,deutsch 149,99DM
Playstation dt,jp,us mit Chip 89,99DM
Saturn dt,jp,us 50/60Hz 99,99DM
Super NES dt,jp,us 50/60Hz 99,99DM
Sega SMD dt,jp,us 50/60Hz 75,75DM
Jaguar 50/60Hz 75,75DM
Neo Geo, CD dt,jp,us 50/60Hz 99,99DM

Tips & Tricks

-durch einen Umbau 50/60Hz laufen die Spiele bei 60 Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken oben und unten
 -RGB&S-VHS-Kabel geben bestes Bild

SONY PSX

Neu!! Umbau für Importspiele 89,99DM
 Einfach CD einlegen und Spielen!
RGB-Kabel für Umbau PSX 39,99DM
PSX+Umbau+Spiel+RGB-Kabel 499,99DM
Joypadverlängerung 2m 24,99DM

Sega

Saturn+Umbau+2Spiele+RGB 549,99DM
Saturn Umbau dt,jp,us,/50/60Hz 99,99DM
Joypadverlängerung 2m 24,99DM
Spiele lieferbar dt,usa,jap. ab 69,99DM

MAK

Original Spielhallenspiele für Zuhause!!
MAK, die Arcade-Konsole 549,99DM
 Sonderangebote lieferbar wie z.B.:
 Trog2, Streetfighter2, und viele Oldies
 desweiteren führen wir auch Spiele für:
 PC, Jaguar, Neo Geo CD, SNES, SMD, 3D0

Angebot des Monats:

Virtua Boy+Spiel 129,99DM
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Nintendo 64 Adventure / RPG

Goeman 64



Der fünfte Teil der Action-Adventure-Serie von Konami ist nun in japanischen Kaufhausregalen gesichtet worden. Mit aufwendigen Grafiken, einer riesigen 3D-Welt und massenhaft Gegnern und Rätseln will man die Gunst der heimischen Joypad-Akrobaten wieder einmal gewinnen



Hier geht es hart zur Sache. Der riesige Big-Boss beschießt Euch mit Raketen und geht auch zum Nahkampf über. Mit Händen, Füßen und einer Plasmawumme schlägt Ihr zurück



Gegen bare Münze könnt Ihr in Geschäften neues Equipment erstehen

Wegen dem geringen Erfolg der Goeman-Serie auf den westlichen Videospiele-Märkten mußten sich Zocker hierzulande in den letzten Jahren mit japanischen Importversionen herumschlagen, wenn sie die Geschicke des Helden von Konami erleben wollten. Mit dem fünften Teil wird dies alles anders, denn es ist zu 100 % sicher, daß eine PAL-Version von Goeman 64 in Arbeit ist, die mit englischen Texten aufwarten wird und um den Jahreswechsel erscheinen soll. Worum geht es aber im fünften Teil des Action-Adventures? Zwei Bösewichte bedrohen mit ihrem riesigen Raumschiff das friedliche Leben aller Lebewesen in der Welt von Goe-

man. Dieser macht sich natürlich auf, der Bedrohung entgegenzutreten. Unterstützt wird er von seinen drei Freunden Ebi, Sasaki und Yae, von denen nur Ebi zu Beginn dabei ist. Wie bei Mario 64 bewegt Ihr Euch auch hier in einer Third-Person-Perspektive durch die komplexen 3D-Welten. Die Charaktere können nicht nur rennen, springen und klettern, sondern auch durch Wasserbecken schwimmen und durch enge Röhren kriechen. Das Game teilt sich in zwei Hauptelemente auf: Zum einen gibt es den Adventure/RPG-Modus und zum an-



deren die Kampfsequenzen mit einem Riesenroboter. Im Cockpit dieser Maschine steuert Ihr neben Armen und Beinen auch die Bordkanone und eine Harpune und müßt Euch meist einem übermächtigen Big-Boss stellen. In den zahlreichen Städten und Abenteuerorten, die auf dem ganzen Kontinent verteilt sind, müßt Ihr in Gesprächen mit der Bevölkerung mehr über den Feind herausfinden. In Geschäften könnt Ihr Euch mit nützlichen Gegenständen, wie Nahrung, Waffen und Spezialequipment, ausrüsten. Andere Informationen, Gegenstände oder den Zugang zu einer neuen Location gibt es natürlich nur gegen bare Münze oder nach erfolgreicher Erfüllung eines Auftrages. Bei den Plattform-Eskapaden und der Suche nach dem richtigen Weg könnt Ihr mit einem flexiblen Kamerasystem einen ordentlichen Überblick



Bevor Ihr Euch einem Big-Boss stellt, könnt Ihr mit Eurem Roboter durch einen selbstscrollenden Level brettern und Euch an Gebäuden und Gegnern schadlos halten



Der erste Endgegner ist eine feurige Angelegenheit. Mit unterschiedlichen Feuerstrahlen will er Euch ans Leder. Gezielte Schläge auf sein Kinn schicken ihn aber in die ewigen Jagdgründe



Extrem wichtig sind die Gespräche mit Passanten. Hier erhaltet Ihr Informationen und manchmal einen kleinen Auftrag



Georg: Mit dem fünften Teil der Goeman-Serie wird uns dank der 64-Bit-Power ein Highlight in spielerischer und grafischer Hinsicht geboten. Nicht nur die völlige Bewegungsfreiheit, sondern auch die feine, abwechslungsreiche Gestaltung der einzelnen Locations sorgt für einen sehr guten Eindruck, und die actiongeladenen Roboterschlachten bringen angenehme Abwechslung. Fernöstliche Musik und zahlreiche Cut-Scenes runden das sehr gute Gesamtbild noch ab. Die zahlreichen Gegner sind kunterbunte, meist skurrile Gestalten, die vom Clown bis hin zu einem Harmonika-Wurm reichen. Soweit alles gut, wäre da nicht die sprachliche Barriere, mit der wir Europäer zu kämpfen haben. Denn wer nicht mit den japanischen Schriftzeichen vertraut ist, kann es vergessen, das Game mit all seinen Möglichkeiten zu spielen. Hartgesottene Zocker können natürlich einen gewissen Erfolg erzielen, aber da meiner Meinung nach die Gespräche mit den Leuten und andere Textpassagen äußerst wichtig sind, wird man das Ende wohl kaum erreichen können. Somit bleibt der breiten Masse, wie im Falle von Final Fantasy VII, nur das Warten auf die PAL-Version mit englischen Texten. Dann aber können sich N64-Besitzer auf ein komplexes Adventure/RPG freuen, das einen mit all seinen Möglichkeiten stundenlang vor den Bildschirm verharren lassen wird.

über Eure momentane Position bekommen. Dies ist vor allem bei heiklen Gradwanderungen sehr hilfreich.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul (Jp.)**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Pack**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **83** Sound **78**

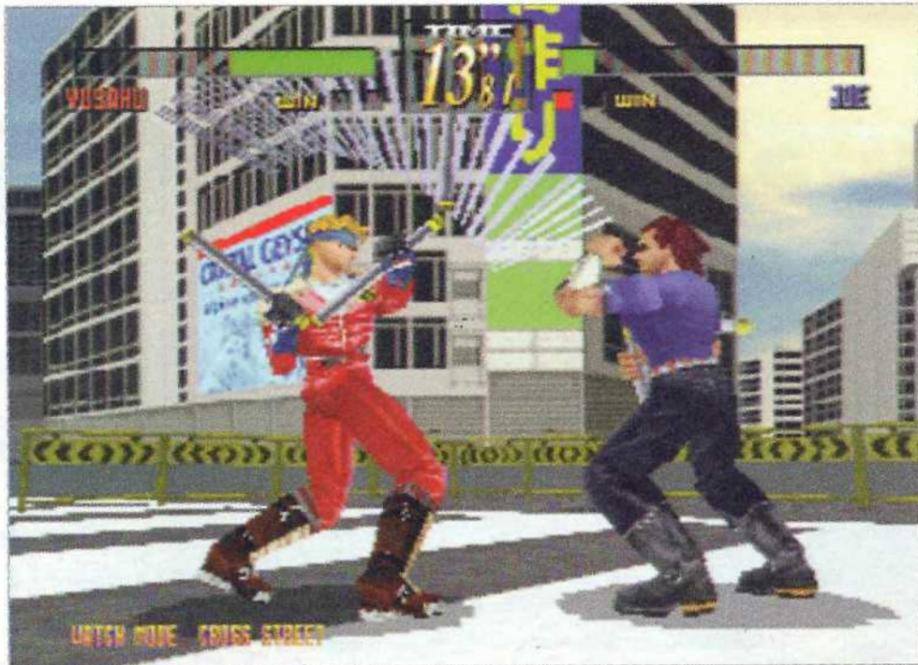
Fun **84**



Solche FMV-Abspänne gibt es zur Belohnung nur im Saturn-Modus, die man anschließend in der Movie-Option sogar immer wieder begutachten kann



Der mysteriöse Endgegner Red Eye verfügt über eine nahezu endlose Liste an Special Moves und Combos



Solche Nachzieh-Effekte beim Einsatz der unterschiedlichen Waffen sind typisch für Last Bronx und unterstreichen zusätzlich die Dynamik des Handgemenges

Saturn Beat 'em Up

Last Bronx

Mit ihrem wahrscheinlich vorerst letzten Titel für den Saturn stellt die Nobelschmiede AM3 noch einmal ihr ganzes Können unter Beweis, zur Freude aller Virtua Fighter-Freaks, denen es nach Nachschub dürstet

Nachdem der Softwarefluß aus den Sega-eigenen Entwicklungsabteilungen AM1-AM3 in letzter Zeit immer stärker abebbt, stellt sich natürlich die Frage, womit Yu Suzuki und all die anderen Programmierkünstler ihre Zeit verbringen. Viele träumen von einer 1:1 Konvertierung des Mega-Racers Scud Race oder einer Virtua Fighter 3-Transplantation mit einigen zusätzlichen Features für den noch namenlosen Saturn-Nachfolger. Ehe wir aber zu sehr in Zukunftsmusik abdriften, begnügen wir uns noch mit der derzeitigen Saturn-Realität. Und die führt uns mal wieder in dichtbesiedelte Beat 'em Up-Gefilde. AM3 setzte den Arcade-Klopfer Last Bronx für den Saturn-Schlund um.

Die Hintergrundstory berichtet - kurz zusammengefaßt - von einer sportlich ausgetragenen Fehde zwischen Tokyos Straßengang um die Beat 'em Up-Krone. Vom Gameplay her werden sich Virtua Fighter-gestählte Zocker sicherlich schnell heimisch fühlen. In einem abgegrenzten Areal hauen sich zwei Streithähne via drei Aktionstasten (Deckung, Schlag, Tritt) stetig auf die Glocke, bis eine Energieleiste schlapp macht. Das Kämpferensemble um-

faßt acht fernöstlich angehauchte Zeitgenossen sowie einen bizarren Endgegner namens Red Eye, der nur durch einen Cheat für Euch parat steht. Im Gegensatz zum großen Vorbild verfügen sämtliche Nasenbrecher über schmerzbringende Hieb- und Stichwaffen, wie beispielsweise Nunchakus, Holzscherwerter oder Arm-Ton-Fahs, die sie formvollendet einsetzen. Last Bronx setzt sich insgesamt nur durch kleine, aber feine Details von seiner zahlreichen 3D-Konkurrenz ab. Erstmals nutzten die Programmierer beispielsweise die ansonsten „leeren“ X-Z Tasten für diverse Knopfkombinationen (z.B. A + B oder B + C), die die Aktivierung der schier endlosen Liste an Special Moves und Combos ungemein er-



Ulf: Last Bronx präsentiert sich als Arcade-Klopfer wie er im Buche steht: schnörkellos, packend und vor allem ziemlich rasant. Daß die Jungs bei Sega ihr Handwerk verstehen, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Last Bronx spielt sich erwartungsgemäß hervorragend und bietet durch die ellenlange Liste an Combos und Special Moves genügend spielerische Tiefe. Das herausstechendste Merkmal ist dabei der Einsatz von Schlagwerkzeugen, die zum Teil äußerst kunstvoll geschwungen werden (in Kurosawas obercoolen Kampfstil habe ich mich sofort verliebt). Bis in den Himmel wachsen die Last Bronx-Blüten allerdings nicht. Generell bemängle ich das mit neun Charakteren eher bescheidene Kämpferfeld und die Tatsache, daß dieses Virtua Fighter-Pendant nichts Neues bietet. Äußerst ungewöhnlich ist außerdem der fast schon zu leichte Schwierigkeitsgrad, zumal fast alle CPU-Widersacher mit dem „In die Knie gehen und Zuschlag“-Trick besiegt sind. Doch das alles sollte Saturn-User mit Klopfer-Neigungen nicht abhalten - Last Bronx ist vor allem zu zweit ein packender Beat 'em Up-Spaß.

leichtert. Interessant ist ferner die Möglichkeit, eine einmal gestartete Angriffsbemühung abrupt abzuhalten, um so den Gegner zu verwirren bzw. sich der entsprechenden Situation schnell anzupassen. Eine 3D-Flucht gibt es übrigens nicht, dafür aber eine schnelle Vorwärtsrolle durch die L-Taste.



Das hochauflösende Hintergrundlayout ist zwar nur „flach“, durch schön gewählte Szenarios aber dennoch sehr ansehbar



Wenn der Gegner endgültig flachliegt, kommt es zu unvermeidlichen Posen

Test Saturn

Hersteller: **AM3/Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **9**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik

80

Sound

71

Fun

86

Referenzen

Die besten Videospiele



Beat 'em Up

1. Fighters Megamix

Saturn AM2 MF 03/97 S.70 93%

2. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 92%

3. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 91%

Action-Adventure

1. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core Design MF 12/96 S.44 92/90%

2. Story of Thor 2

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%

3. Dark Savior

Saturn Sega/Climax MF 02/97 S.76 85%



Rollenspiel

1. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft MF 10/97 S.70 94%

3. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

2. Shining the Holy Ark

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

Basketball

1. NBA In the Zone 2

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

2. Total NBA '96

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

3. NBA Live '97

PlayStation Electronic Arts MF 02/97 S.70 81%



Ego-Shooter

1. GoldenEye 007

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 91%

3. Alien Trilogy

PlayStation Acclaim MF 03/96 S.40 90%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 81%

3. Smash Court Tennis

PlayStation Namco MF 11/96 S.70 73%

Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

3. Worms

PlayStation Team 17/Ocean MF 02/96 S.68 88%

Shoot 'em Up

1. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 90%

2. Wing Commander IV

PlayStation Origin Systems MF 07/97 S.60 90%

3. Lylat Wars

Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 89%

Fußball

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

2. Sega Worldwide Soccer '97

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%

3. Int. Superstar Soccer Deluxe

PlayStation Konami MF 1/97 S.42 87%

Rennspiel

1. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

2. Sega Rally

Saturn AM3 MF 01/96 S.32 92%

3. Formel 1 '97

PlayStation Psygnosis MF 10/97 S.64 92%



Eishockey

1. NHL '97

Mega Drive Electronic Arts MF 12/96 S.95 89%

2. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

3. NHL Breakaway '98

PlayStation Acclaim MF 11/97 S.62 85%

Denkspiel

1. Bust-A-Move 2

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 06/96 S.62 86%

2. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%

3. 3D Lemmings

Saturn/PlayStation Psygnosis MF 09/96 S.64 81/83%



Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Super Mario World 2 Yoshi's Island

Super Nintendo Nintendo MF 09/95 S.40 93%

3. Super Mario All Stars

Super Nintendo Nintendo SH 01/94 S.54 91%



Entgegen allen Befürchtungen hat sich die traditionsreiche ECTS-Messe in London trotz der scheinbar übermächtigen E3 als DIE europäische Fachmesse etablieren können. Die nackten Zahlen verdeutlichen dies am eindrucksvollsten: An den drei Messtagen besuchten insgesamt rund 20 000 Besucher (1996: 16 000) aus 30 Ländern die insgesamt drei Hallen. Mit einer Ausstellungsfläche von 18 500 Quadratmetern (180 Aussteller) war sie außerdem um 30% größer als im Vorjahr. Am erfreulichsten war jedoch die gehobene Qualität & Quantität der gezeigten Produkte, umrahmt von einem bißchen Glamour, wie man es nur von der E3 gewohnt ist. So wurde der Auftritt der offiziellen Lara Croft-Darstellerin wie der Empfang der britischen Königin zelebriert - Blitzlichter wie bei der Oscar-Nacht. Für viele Kenner war die diesjährige ECTS daher auch die vielleicht bisher schönste. Neben dem Tomb Raider 2-Wirbel gab es

ECTS '97

Europäische Spitzenshow

Wer denkt, daß die Londoner ECTS-Messe nur noch den Status einer E3-Restverwertung hätte, irrt sich gewaltig; die größte europäische Fachmesse zeigte sich dieses Jahr in Höchstform!

natürlich auch andere Highlights, allen voran das Resident Evil 2-Demo, das dem Director Cut beigelegt wird. Der schiere Wahnsinn, wie hier Spitzen-Grafik, tadellose Spielbarkeit und eine dichte Atmosphäre miteinander

verknüpft wurden! Die Trendsetter kamen diesmal aus dem Peripherie-Bereich. Die Produktpalette der rund zehn Aussteller war ebenso unübersichtlich wie zum Teil kreativ. Angefangen beim Ein-Hand-Pad für die

PlayStation über die Original-Time Crisis-Knarre (inklusive dem Rückschlag-Effekt) bis hin zum Rumble Pak/Memory Card-Combo für das N64 war alles vertreten, was das Zockerherz begehrt.



Interessanter Fantasy-Klopfer: Mace the Dark Age

Aufgrund des strengen Auges der BPjS und der neuen Regelung (mehr dazu in der Mega Mail) werden einige geplante Titel nun doch nicht in Deutschland erscheinen. So fielen neben Konvertierungen indizierter Ego-Shooter auch MK Mythology und das ultra-brutale War Gods dem BPjS-Rotstrich zum Opfer. Dennoch darf man sich auch in Zukunft über einige hochinteressante Titel freuen. Midway steuert



Echtzeit-Strategie meets Gauntlet: Youngblood

beispielsweise gleich zwei tolle Titel bei. Bei der Arcade-Konvertierung **San Francisco Rush** donnert Ihr ohne Rücksicht auf Verluste durch Californiens schönste Stadt, wobei jeder der drei Rundkurse auch versteckte Abkürzungen bietet - mehr dazu in der nächsten Ausgabe. Besonders freudig warten wir auf den Release von **Rampage World Tour**, der Fortsetzung des Arcade-Oldies. Mit bis zu drei Mega-

Die BPjS vereitelt Softwarepläne

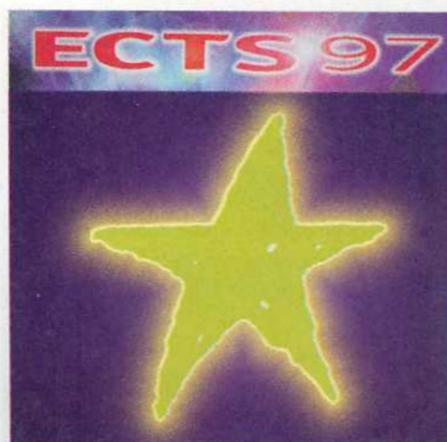
GT Interactive

Monstern gleichzeitig müßt Ihr bei diesem Comic-Klopfer sämtliche weltweiten Großstadt-Citys in Schutt und Asche zerlegen. Das Gameplay wurde mit Gags in Sekundentakt gespickt und sieht äußerst vielversprechend aus. Von Realtime stammt der hochinteressante Action-Adventure-Cocktail

Youngblood, wo Ihr in der Gauntlet-Perspektive eine sechsköpfige Party durch wildes Terrain dirigiert. In luftige Höhe begeben sich Ihr bei **Bugriders**. Auf dem Rücken eines Riesen-Insekts schwebt Ihr durch packende Circuits und bearbeitet die Konkurrenz mit gezieltem Waffeneinsatz.

Release Schedule

Titel	PS	SAT	N64
Bugriders	Oktober	-	-
Critical Depth	November	-	-
Mace the Dark Age	Frühjahr '98	-	Ende '97
NHL Open Ice	Oktober	-	-
Rampage World Tour	Ende '97	-	-
Return Fire	-	Oktober	-
San Francisco Rush	-	-	November
Youngblood	Frühjahr '98	-	-



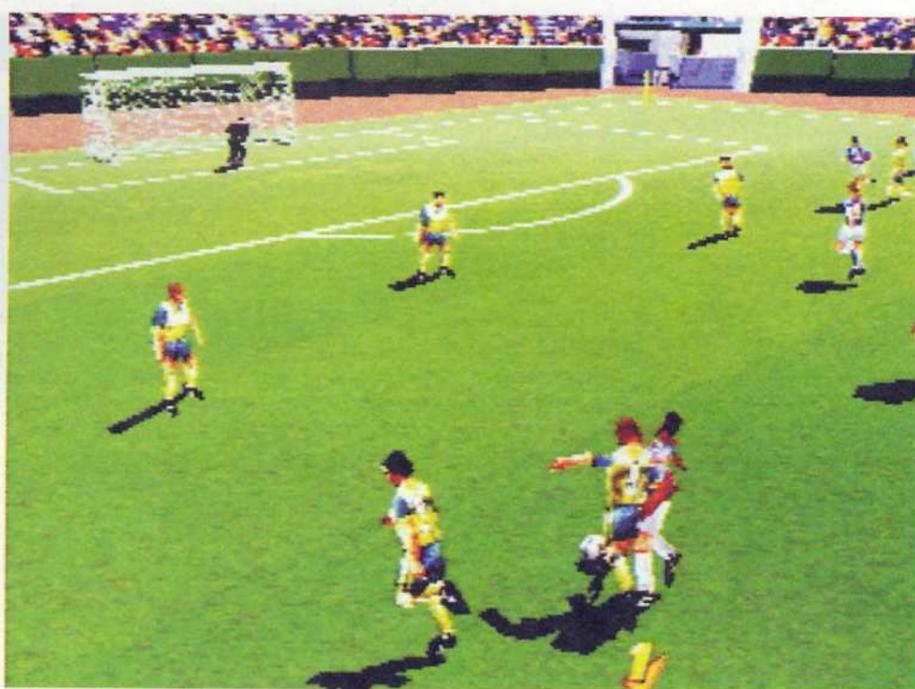
Auf dem ECTS-Messegelände war Sega mit seinem Saturn rein oberflächlich mit keiner Konsole vertreten, dennoch war die Stimmung beim weltweit größten Software-Entwickler gut. Dies liegt zum einen an der Gewißheit, daß der immer spruchreifer werdende Saturn-Nachfolger ein Knaller werden dürfte (mehr dazu in den Scene Seiten), zum anderen aber auch am kleinen, aber feinen Line Up für Segas 32-Bitter. Um auch die Fachwelt davon zu überzeugen, ging der Branchen-Oldie eigene Wege. Die kommenden Saturn-Hits wurden in einer gemütlichen Atmosphäre im nahegelegenen



Sonic R: Traveller's Tales selbstentwickelte 3D-Engine vollbringt wahre Wunderdinge auf dem Saturn



Harte Konkurrenz für Cool Boarders: Steep Slope Sliders



Noch mehr Realismus bei World Wide Soccer '98

Füllte ein ganzes Stadion ...

Sega

Hilton Hotel vorgestellt, und die gesamte Presse abends mit großen Bussen zum Chelsea-Stadion, einem von insgesamt sechs Londoner Fußball-Clubs, in dem Premier Liga spielen, gekarrt. Dort gab es neben vielen Sega-Automaten im weiten Rund des Stadions schnuckelige Cheerleaders sowie eine selbstbewußte Ansprache des Europa-Chefs Malcom Miller zu sehen und hören. Im Software-Bereich erwarten den Saturn-User in den kommenden Monaten noch einige Hochkaräter. In technischer Hinsicht überraschte **Sega Touring Car Championship** durch eine glasklare Optik ohne störende Pop Ups. Auch der Fun Racer **Sonic R** hinterließ grafisch einen hervorragenden Eindruck. In einem Affentempo düst das blaue Maskottchen mit einer Leichtigkeit durch die kunterbunten Polygon-Szenarios, als wäre der Saturn

ein reiner 3D-Spezialist. Der dritte Rennspiel-Kollege **Formula Karts** wurde ebenfalls erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Das Go Kart-Spektakel überzeugt durch ein rasantes Gameplay und eine ausgereifte Steuerung, die das Handling der Mini-Boliden gut simuliert. Genre-Wechsel: In sportlicher Hinsicht setzt Sega neben **NBA Action '98** und **NHL All Star Hockey '98** vor allem auf die Fortsetzung der erfolgreichen Dribbelelei **Worldwide Soccer '98**, die wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen werden. Zum Abschluß der Präsentation gewährte Sega uns noch einen Blick in die Zukunft. Besonders gespannt ist die Mega Fun-Redaktion auf das blutige Lightgun/Zombie-Spektakel von AM1 **House of the Dead**, das in der Spielhalle kräftig abräumt und derzeit zu unseren Lieblingsspielen zählt.



Wendige Go Karts in action: Formula Karts

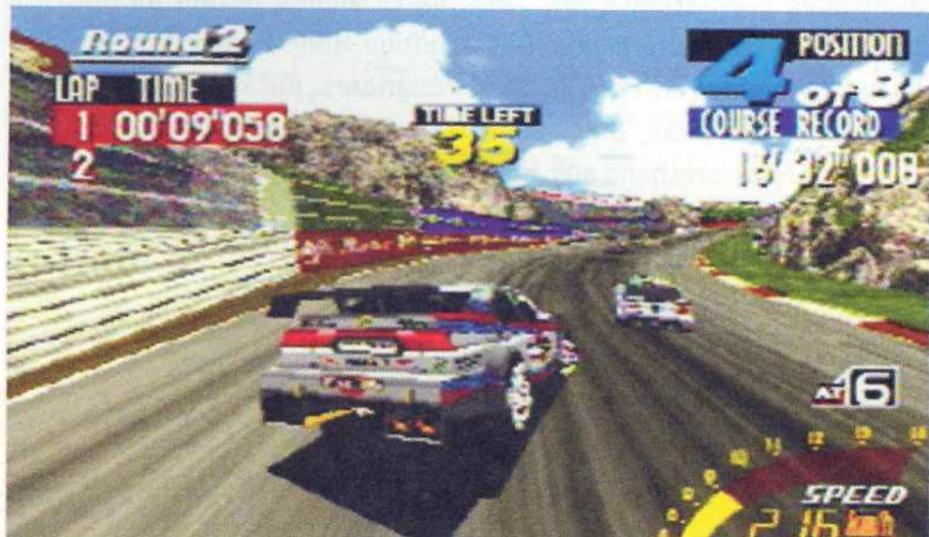


Panzer Dragoon Saga vermischt auf ungewöhnliche Weise Flugaction- mit Adventure-Elementen

Ebenfalls gespannt sind wir auf Sonic Teams neuesten Streich **Burning Rangers**, einem äußerst aufwendigen, futuristischen 3D-Shooter mit Adventure-Elementen. Das Pendant zum grandiosen Athlete Kings stellt **Winter Heat** dar, ebenfalls entwickelt auf der Titan-Arcade-Platine und mit HiRes/60 fps luxuriös ausgestattet. Ebenso ins rege Schneetreiben entführt Euch die technisch hochwertige Snowboard-Sim **Steep Slope Sliders**, entwickelt von einem bisher unbekanntem Programmiererteam.

Release Schedule

Titel	SAT
Atlantis	30. Oktober
Burning Rangers	1. Quartal '98
Enemy Zero	27. November
Formula Karts	30. Oktober
Grandia	1. Quartal '98
House of the Dead	März
NBA Action '98	27. November
NHL All Star Hockey '98	4. Dezember
Panzer Dragoon Saga	1. Quartal '98
Riven (Myst 2)	Frühjahr '98
Sega Touring Car Championship	6. November
Sonic R	20. November
Steep Slope Sliders	Frühjahr '98
Winter Heat	1. Quartal '98
Worldwide Soccer '98	16. Oktober



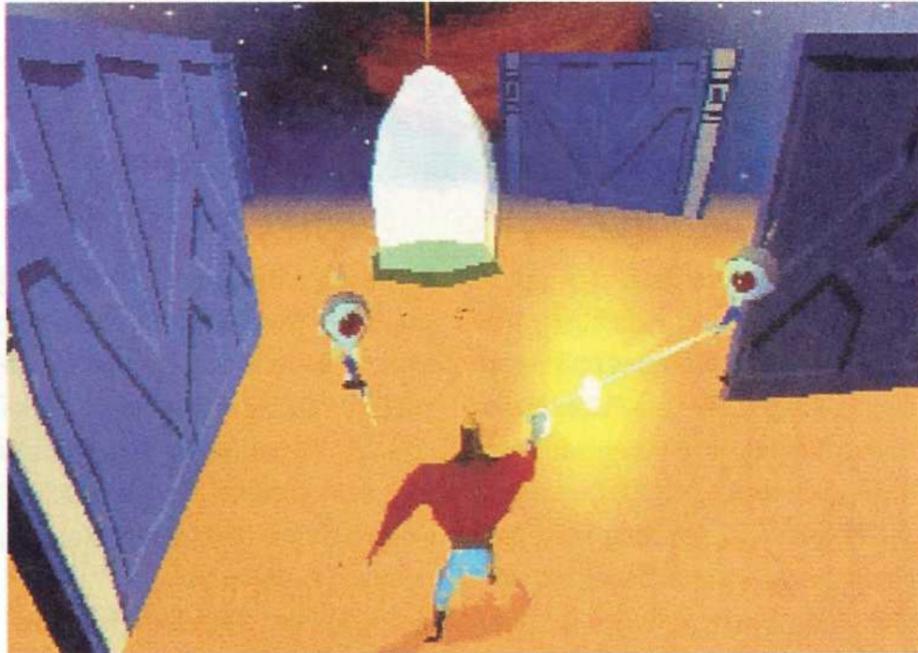
In technischer Hinsicht rundum überzeugend: Sega Touring Car Championship



Sonic Teams ehemaliges Geheimprojekt: das 3D-Wunder Burning Rangers



Bei dem Taucherabenteuer Treasures of the Deep verschlägt es Euch in das Bermuda Dreieck, die Antarktis und in die versunkenen Ruinen einer alten Kultur



Mit Cpt. Blasto kämpft Ihr gegen eine Vielzahl von skurrilen außerirdischen Wesen wie diese fliegenden Augen mit ihren tödlichen Blicken



Eine 500 Jahre alte japanische Kampfkunst lebt mit dem Prügler Bushido Blade auch auf dem deutschen Markt wieder auf

Auf der IFA in Berlin verkündete Sony Deutschland den Verkauf der 1.000.000sten PlayStation auf dem germanischen Markt und behauptet so seine Rolle als Marktführer. Ganz in diesem Sinne präsentierte sich das Unternehmen auch auf der diesjährigen ECTS in London. In einer eigenen Halle konnte man nicht nur bei der stündlichen Produktpräsentation, die auf riesigen Leinwänden via Videoprojektor ausgestrahlt und mit dröhnendem Sound und untermalt wurde, die aktuellen Games bewundern, sondern an unzähligen Bildschirmen die heißen Spiele auch probezocken. Das Highlight und meist belagerte Spiel war eine spielbare Demoversion von Capcoms Gruselschocker Resident Evil 2. Das Horrospektakel wird

durch die verbesserte Grafik exzellent in Szene gesetzt. Nicht nur, daß alle Figuren sehr authentisch wirken und in ihren Bewegungsabläufen der Realität sehr nahe kommen, auch die detailliertere Gestaltung der Locations konnte begeistern. Die Räumlichkeiten sind meist mit vielen Gegenständen ausgestattet worden, und Hintergrundanimationen, z.B. brennende Müllhaufen und Autos, beleben die gesamte Szenerie noch mehr. Ebenso wurde das cinematische Feeling durch aufwendige Cut-Szenes noch verbessert. So z.B. wenn

Ihr den Laden eines Waffenhändlers betretet, bekommt Ihr erst einmal eine Pump Gun unter die Nase gehalten, und nur viel Überredungskunst bewahrt Euch vor der tödlichen Durchsiebung. Während Ihr Euch im Laden umschauf, stürmen auf einmal fünf Zombies durch die Eingangstür und das Schaufenster herein und fallen über den Händler her. Auf animalische Weise wird der arme Mann regelrecht zerhackt und seines Lebenssaftes beraubt. Schon jetzt läßt sich sagen, daß RE 2 in allen Bereichen, angefangen beim Gameplay bis hin zu der bedrückenden Horrorstimmung, kräftig zulegen wird. Außerdem konnte man sich durch die 3D-Welt von Medi Evil kämpfen und mit Cpt. Blasto auf Vernichtungsjagd gehen. Musikfreunde

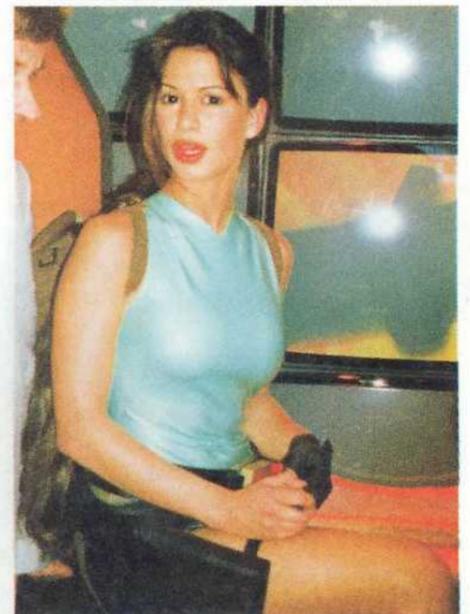
Spielspaß ohne Ende

Sony

werden mit Depth viel Freude haben. Auf einem Delphin reitend sammelt Ihr bei entspannenden Chill-Out-Klängen in einer virtuellen Welt Soundsampels ein und könnt eigene Stücke komponieren. Mit Treasures of the Deep, einem Unterwasserabenteuer für Schatzsucher, und X-Files, der Umsetzung der spannenden Fernsehserie, werden zwei interessante Action-Adventure-Games im nächsten Jahr auf dem Markt erscheinen. Weitere Action wird das Light-Gun-Spektakel Point Black bieten und der fernöstliche Prügler Bushido Blade, der nun doch auf dem deutschen Markt erscheinen wird.



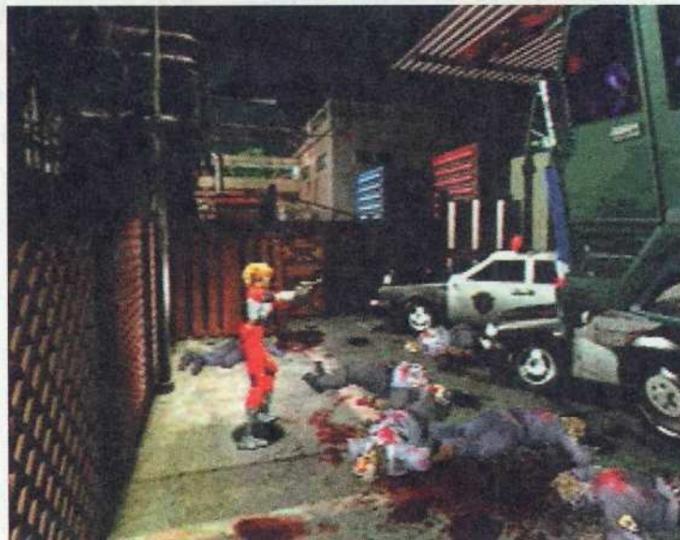
Via Videoleinwand und -projektor präsentierte Sony das Line-Up der nächsten Monate



Sorgte für viel Hysterie und Gesprächsstoff unter den männlichen Besuchern der Messe: das offizielle Lara-Babe



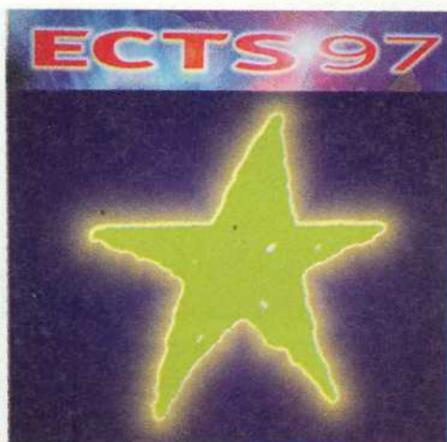
Die exzellent dargestellten Zombies vermitteln eine herrliche Schauerstimmung. Die gute Claire Redfield muß schnell den beiden Jungs mit einem Bleischauer zu Leibe rücken, um nicht selbst zum Opfer zu werden



Jetzt reicht's! Diese Gruppe von blutsaugenden Untoten hat wirklich genervt; mit zahlreichen Salven aus der Pistole sind sie jetzt aber endgültig tot, oder etwa nicht?

Release Schedule

Titel	PS
Ace Combat 2	Oktober
Baphomets Fluch 2	Dezember
Bushido Blade	November
Cpt. Blasto	Februar '98
Crash 2	Dezember
Depth	Februar '98
Final Fantasy VII	November
Hercules	Oktober
Kurushi	September
Medi Evil	Februar '98
Parappa the Rapper	September
Point Black	1998
Rapid Racer	Oktober
Resident Evil 2	April '98
Rosco McQueen	Oktober
Time Crisis	November
The X-Files	1. Quartal '98
Treasure of the Deep	1998



Wie schon bei der E3 in Atlanta hatte Eidos auch in London die schönsten Messe-Babes (zum Großteil aus der Fighting Force-Belegschaft) zu bieten, und während der Vorstellung der offiziellen Lara-Croft-Darstellerin wurde der Stand von Eidos regelrecht belagert. Der Presserummel um die schöne Abenteuerin kam dem einer Hollywood-



Der Held Kettenhund im Kampf mit zwei aggressiven Harlekinverschnitten

Revolverbräute und Fantasyrecken

Eidos

veranstaltung gleich: Unter einem nicht endenden Blitzlichtgewitter buhlten die Kamerateams und Besucher gleichermaßen um Plätze in der ersten Reihe. Gespielt wurde aber auch noch und das nicht zu knapp. Die Prügelorgie **Fighting Force** hat ebenfalls die Massen begeistert wie eine fortgeschrittene Version von **Tomb Raider II**. Lara wird nicht nur mit einer besseren 3D-Engine in neuen Locations auf Schatzsuche gehen, sondern kann nun auch mit einem Snowmobil und einem Motorboot fahren. Ebenfalls in einer 3D-

Welt müssen sich Fantasiefreunde durch die dunklen Gewölbe bei **Deathtrap Dungeon** kämpfen. Für dieses außerordentlich interessante Game brachte der Chairman von Eidos, Ian Livingstone, seine Erfahrungen als Fantasy-Autor in die Entwicklung des Games ein. Fernöstliche

3D-Beat 'em Up-Action wird mit **Ninja** auf den NG-Konsolen landen. Mit über 50 Kampftechniken und Magie müßt Ihr Euch durch zehn isometrische Levels voller Fallen, Rätseln und dämonischen Gegnern schlagen. Auch im Sportsektor hat das Hamburger Unternehmen einiges zu bieten. Mit der offiziellen Lizenz und der Unterstützung von Renningenieuren von McLaren soll **F1** mit einem hohen Grad an Realismus und vielen technischen Möglichkeiten auf dem Rennspielsektor für Furore



In TR II müßt Ihr nicht nur auf den Grund des Ozeans tauchen, um ein versunkenes Schiff zu untersuchen, sondern Euch auch gegen aggressive Haie mit der Harpune verteidigen

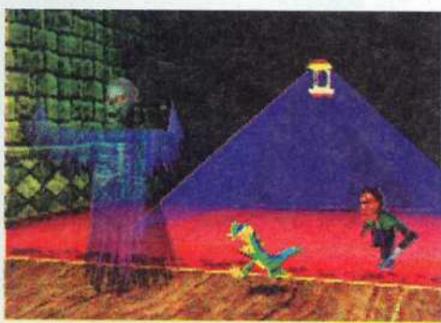


Die Boliden bei F1 wirken im Hi-Res-Modus sehr authentisch (PC-Version)

sorgen. Zum Start der Fußball WM in Frankreich wird mit **World League Soccer 98** rasante und realitätsnahe Fußballsimulation im hart umkämpften Markt der Dribbelorgien mitspielen. Motion Capture Technik, flüssige Animationen und optisch gelungene Spezialeffekte sollen ebenso für Furore sorgen wie die einfache und eingängige Steuerung. Mitten im Kampf zwischen rivalisierenden Konzernen entführt Euch der futuristische Shooter **Lunatik** von Pure Entertainment.

Release Schedule

Titel	PS	SAT
Deathtrap Dungeon	Januar '98	-
F1	Marz '98	-
Fighting Force	Oktober	Oktober
Lunatik	März '98	März '98
Ninja	Februar '98	Februar '98
Tomb Raider II	November	-
W. L. Soccer '98	Mai '98	-



Die agile Echse Gex auf der Flucht vor Zombis und Geister im Horrorlevel

Die gesamte Fachpresse war schon auf der E3 von BMGs beiden Jump & Run-Knallern **Pandemonium 2** und **Gex: Enter the Gecko** hellauf begeistert. In London konnte man nun Hand an die fast fertige Version von Pandemonium 2 legen und mit Nikki und Fergus durch die Welten springen. Mit verbesserter Grafik, superben Jungle- und House-Rhythmen und neuen Aktionsmöglichkeiten hat sich gegenüber dem ersten Teil einiges getan. Beide Charaktere können jetzt schwimmen und klettern, mit einem obskuren Flugapparat durch die engen Tunnelsyste-

Angriff auf den Jump & Run-Thron

BMG

me brettern und an Gerüsten hangeln. Mit Gex 2 will man laut BMG den Referenzthron von Mario angreifen: Die riesigen 3D-Welten sind mit HiRes-Grafik gestaltet worden und bieten schillernde Abwechslung. So gibt es eine Horrorwelt mit massenhaft Zombies, denen Ihr mit gezielten Schlägen einzelne Gliedmaßen abschlagen könnt, was zur



Pandemonium 2 hat herrliche Lichteffekte und Grafiken zu bieten

Folge hat, daß die Untoten z.B. auf einem Bein herumhüpfen. In einem Sturmtruppenanzug und bewaffnet mit einem Laserschwert muß sich der grüne Held im Star-Wars-Level gegen Lord Vader und Co. durchsetzen. Ein weiteres Spitzengame, das höchstwahrscheinlich Kultstatus erreichen wird, ist **Grand Theft Auto**. In über 200 Missionen müßt Ihr aus einer Vogelperspektive als Fahrer einer kriminellen Organisation in den Häuserschluchten einer Großstadt Euer Unwesen treiben. Dabei könnt Ihr jedes Vehikel (über 20) benutzen, um z.B. Banken auszurauben und Mordaufträge auszuführen. Alles läuft in Echtzeit ab, und Ihr müßt Euch beeilen, um rechtzeitig den nächsten Auftrag zu erledigen. Ein

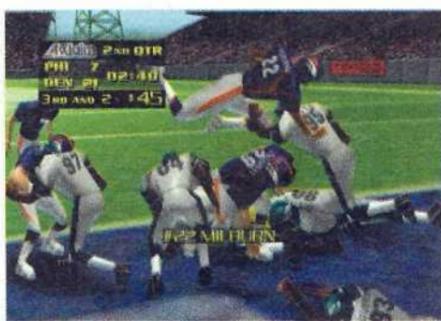


Unser Meisterdieb ist in eine Polizeisperre geraten. Mittels des Maschinengewehrs und des Autos werden die Beamten aber aus dem Weg geräumt

Game, um seine kriminelle Ader voll auszuleben. Zur WM '98 in Frankreich will BMG mit **Soccer** ebenfalls um die Gunst der riesigen Fangemeinde auf dem hart umkämpften Markt mitspielen.

Release Schedule

Titel	PS	N64
Courier Crisis	November	-
Gex 2	Februar '98	-
G. T. A.	November	-
Monkey Hero	März '98	-
Pandemonium 2	November	-
Silicon Valley	-	März '98
Soccer	März '98	-
Spec Ops	März '98	-
Tanktics	März '98	-



Pure Action und eines der grafisch besten Footballspiele: NFL Quat. Club '98

Auf dem geräumigen Acclaim-Stand war vor allem ein Game stark umlagert: Der exzellente 3D-Shooter **Forsaken** sorgte für ungebrochenen Spielspaß. Vier High-End PCs mit 21-Zoll-Monitoren ausgerüstet waren via Netzwerk miteinander verbunden, und mit Tastatur und Mouse



Der exzellente 3D-Shooter Forsaken konnte nicht nur im Mehrspieler-Modus überzeugen. Hier die kampfestollen Hover-Biker

Action, wohin das Auge reicht

Acclaim

ging man auf die virtuelle Jagd nach drei Kontrahenten. Der Sieger aus solch einem Kontest wurde mit einem T-Shirt und einer coolen Sonnenbrille belohnt. Im Einzelspiel müßt Ihr Euch in 15 riesigen, unterirdischen Welten gegen aggressive Gegner durchsetzen; ebenfalls erwarten Euch 25 Pick-Ups. Ein weiteres High Light war sicherlich die N64-Version von **NFL Quarterback-Club '98**, die mit einer HiRes-Grafik aufwartet, was in allen

Perspektiven für ein photorealistisches Aussehen bei den Spielern sorgt. Durch eine exzellente Steuerung können auch Anfänger schnell die zahlreichen Spielzüge erfolgreich umsetzen. PS-Besitzer werden leider enttäuscht, denn das Footballspektakel wurde für Sonys 32-Bitter gecancelled. Sportfreaks können sich weiterhin auf **NBA Jam '98** und **Acclaim Sport Soccer** freuen. Die Motorradsimulation **Moto Cross** entführt den Spieler in eine schlammige Off-Road-Flitzerei, bei der Ihr auch durch Gebäude, z.B. eine Scheune, brettet. Mit **Shadow Man** ist ebenfalls ein interessanter Titel in Arbeit. Der Hauptcharakter springt zwischen der Realität und einer Voodoo-Welt hin und her und wird aus einer Third-Person-Perspektive gesteuert. Mit gedrückter R-Taste kann der rechte Arm einzeln bewegt werden, was ein zielgenaues Schießen in alle Richtungen ermöglicht. Fantasy-Freaks hingegen werden mit den beiden Produkten **Spirit Master** und **Armageddon**, beides Games, die aus einer isometrischen Per-



Riesige Landschaften und ein action geladenes Gameplay sollen dem Voodoo-Game Shadow Man viele Fans bescheren

spektive gesteuert werden, hoffentlich bestens bedient. Eine spielbare Version von **Batman & Robin** zeigt schon jetzt, wie umfangreich die Levels werden und welche Möglichkeiten der Spieler besitzt. Die Wirtschafts-Simulation **Construktor** wartet nicht nur mit knallhartem Konkurrenzkampf auf, sondern läßt auch mit viel Humor den virtuellen Arbeitsalltag erleben. Mit Mouse ist die Steuerung in der isometrisch dargestellten Perspektive sehr gut ausgefallen.

Release Schedule

Titel	PS	N64
Acclaim Sport Soccer	-	2. Quartal '98
Armageddon	-	2. Quartal '98
Batman & Robin	Januar	-
Construktor	Dezember	-
Extreme G	-	Oktober
Forsaken	Februar	Februar
Moto Cross	2. Quartal '98	-
NFL Quat. Club '98	-	November
NBA Jam '98	1. Quartal '98	1. Quartal '98
Shadow Man	2. Quartal '98	2. Quartal '98
Spirit Master	2. Quartal '98	-
Turok 2	-	Mitte '98
WWF Warzone '98	Ende '97	Ende '97

Beam me up, Scotty ...

Interplay



Bei Interplays Powerboat Racing werden nicht nur tolle Spiegeffekte eingebaut, sondern auch tolle Hintergrundgrafiken

Interplay hatte einen geräumigen Stand zu bieten, an dem man ohne großen Streß die zahlreichen Produkte probieren konnte. Hervorzuheben sind in erster Linie das Rennspektakel **Powerboat Racing**, das mit seiner aufwendigen Grafik, wie Spiegeffekten und detailliertem Streckendesign, eine echte Konkurrenz für Rapid Racer darstellen kann. Mit **Earthworm Jim 3D** werden Freunde des abgedrehten Wurms von David Perry wieder helle Freude haben.

Jimmy Boy muß diesmal durch die Welten seiner Träume wandeln und arbeitet dabei nicht nur die Ängste seiner Kindheit auf, sondern trifft auch auf altbekannte Feinde. Ebenfalls konnte man Hand an ein weiteres Shiny-Produkt, nämlich **Wild 9's**,



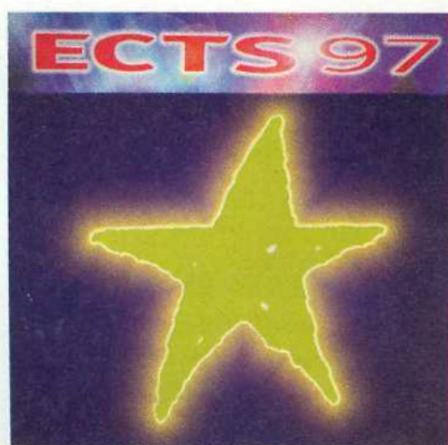
Jimmy hat es bei seinem dritten Abenteuer mit seiner eigenen Vergangenheit und den schlimmsten (Alp-)Träumen von sich zu tun

legen. Das futuristische Jump & Run-Spektakel bietet neben exzellenten Grafiken und tollem Sound ein ähnlich gutes Gameplay wie BMGs Pandemonium. Mit viel Action ist **Crime Killer** verbunden. In einer gangsterverseuchten Stadt müßt Ihr als Cop für Recht und Ordnung sorgen und mit drei Vehikeln auf Gangsterjagd gehen (Auto, Motorrad und Helikopter). Die Missionen finden meist als High-Speed-Hatz auf den weitverzweigten Straßen statt. Rasant geht es auch bei **Rock 'n' Roll Racing II: Red Asphalt** zu. Dieser futuristische Racer erinnert mit den Pick-Ups und dem aggressiven Gameplay stark an die beiden WipEout-Teile. Die Treki-Fans unter Euch können bald mit der

guten alten Enterprise abheben. Bei **Star Trek: Starfleet Academy** müßt Ihr in 27 Missionen nicht nur fremde Welten erforschen oder feindliche Raumschiffe zerstören, sondern auch Intrigen in der Konföderation aufdecken. Dabei trifft Ihr auf Oldies wie Cpt. Kirk, Sulu oder den Vulkanier Spok, die durch 3D-Animationen sehr authentisch wirken. Des weiteren konnte man **Clay Fighter 63 1/3** und **Clay Fighter Extreme** probieren. Beide Produkte konnten jedoch in ihrer frühen Version nicht so recht überzeugen.

Release Schedule

Titel	PS	N64
Caesars Palace	4. Quartal '97	-
Clayfighter 63 1/3	-	4. Quartal '97
Clayfighter Extreme	1. Quartal '98	-
Crime Killer	1. Quartal '98	-
Earthworm Jim 3D	1998	1998
Jimmy Johnsons AM.	4. Quartal '97	-
MDK	4. Quartal '97	-
Powerboat Racing	1. Quartal '98	-
Rock 'n' Roll Racing II	4. Quartal '97	-
Starfleet Akademie	2. Quartal '98	-
VR Baseball	1. Quartal '98	-
VR Pool '98	1. Quartal '98	-
Wild 9's	2. Quartal '98	-



Sunsofts Produktpalette war deutlich umfangreicher als die auf der E3 und zudem teilweise recht unjapanisch. Zu dieser Kategorie zählt das Echtzeit Action Adventure **The Note**, wo Ihr als Journalist drei verschwundenen Teenagern in Europa auf die Spur kommen wollt. Ein



3D-Hüpferei mit einem typisch japanischen Charakterdesign: Chameleon Twist

Fernöstlicher Softwarezauber

Sunsoft

neues Grafikverfahren namens VILA (Virtual Interactive Luminated Architecture) und eine „Freitag der 13“-Atmosphäre zeichnen dieses Adventure aus. Wer auf Wirtschafts-Simulationen mit Witz steht, sollte sich **Burger Burger** vormerken. Ähnlich wie bei Theme Park müßt Ihr mit viel strategischem Geschick in einer Großstadt eine Hamburger-Kette hochziehen. Auch im Action-Bereich hat Sunsoft etwas zu bieten. Bei **Ayrton Senna Kart Duel 2** dürft Ihr Euch



Leckere Hamburger kreieren, Logos entwickeln, die Konkurrenz ausstechen - alles möglich bei der Wirtschafts-Sim Burger Burger

allein oder zu zweit gleichzeitig mit den wendigen Flitzern auf insgesamt 13 Rundkurse begeben. Äußerst putzig geht es beim 3D-Jump & Run **Chameleon Twist** zu, das vor allem durch das dreidimen-

sionale Environment in Echtzeit und das knuddelige Charakterdesign auffiel. In einem speziellen Battle-Modus kommt es zudem zu heißen Gefechten mit bis zu drei Mitstreitern.

Release Schedule

Titel	PS	SAT	N64
Ayrton Senna K.D. 2	Ende '97	-	-
Burger Burger	1. Quartal '98	-	-
Chameleon Twist	-	-	Dezember
Devil's Deception	Ende '97	-	-
The Note	Ende '97	-	-



Noch eine flotte Go Kart-Raserei: Ayrton Senna Go Kart Duel 2

Findet wieder zu alter Form

Electronic Arts

EA präsentierte sich gewohnt sportlich und protzig. Das umfassende Line Up rechtfertigte auch den großen Stand. Zwei Dinge waren in diesem Zusammenhang äußerst erfreulich. Zum einen gab es auf der ECTS wesentlich mehr zu sehen als auf der E3, zum anderen überzeugte



Strategen dürfen sich im Theme Hospital nach Herzenslust austoben

die neueste Sportkollektion nach längerer Flaute endlich mal wieder auf ganzer Linie. Vor allem **NHL '98** konnte schon nach wenigen Sekunden begeistern (siehe Review). Auch **FIFA: Road to World Cup '98** hinterließ bereits in seinem frühen Stadium einen besseren Eindruck als der Vorgänger. Vielleicht liegt es an den Motion Capture-Animationen von Andy Möller. **NBA Live '98** protzt mit einer ganzen Serie von Features: mehr FMV, individuelle Moves der NBA Stars, 3-Punkte Wurf-Kontest etc.. Richtig krachen läßt es EA bei **NASCAR '98** mit elf Original-Strecken plus sechs Phantasie-Rundkursen und einem tollen Split-Screen. Weg vom Sport: Das Erfreu-



Neuer 3D-Shooter mit dem Bob-Roboter in der Hauptrolle: Reboot: Countdown to Chaos

lichste zuerst. Gleich drei Top PC-Titel werden auf Konsole umgesetzt - Bullfrogs Mega-Hit **Dungeon Keeper**, das Sequel des Strategie-Klassikers **Populous: The Third Coming** sowie **Theme Hospital**, wo Ihr nach einem Freizeitpark diesmal ein Krankenhaus managen müßt. Brandneu ist außerdem **Reboot: Countdown to Chaos** (Arbeitstitel), ein spacier 3D Shooter mit abge-

drehter Story und nicht-linearem Aufbau.

Release Schedule

Titel	PS	SAT	N64
Auto Destruct	Dezember	-	-
Dungeon Keeper	1998	-	-
FIFA '98	November	November	November
Moto Racer	Oktober	-	-
NASCAR '98	Oktober	November	-
NBA Live '98	November	November	-
NHL '98	Oktober	Oktober	-
Populous 3	1998	-	-
Reboot	Januar	-	-
Skullmonkeys	Ende '98	-	-
Theme Hospital	November	-	-



Leeloo aus dem Filmhit Fifth Element wurde nicht nur von Monstern umlagert

Activision

Die Grufties unter den Software-Entwicklern lassen sich mit ihren beiden PS Projekten viel Zeit. Insbesondere beim Bruce Willis Action-Drama **Apocalypse** ist diese Sorgfalt wohl auch angebracht, während die Entwicklung von **Pitfall 3D: Beyond the Jungle** scheinbar etwas schleppend vorsich geht.

Cryo

Die Franzosen mit den gehobenen Ansprüchen werkeln derzeit an einem aufwendigen 3D-Action-Drama namens **Dreams to Reality** mit einem phantasievollen und vor allem umfassenden Environment. Außerdem kommen Adventure-Fans beim isometrischen Endzeit-Drama **Ubik** voll auf ihre Kosten, das im guten alten Point & Click-Verfahren gespielt wird.

Empire

Die Engländer entwickeln sich allmählich zu den Flipper-Spezialisten. Bei **Pro Pinball** wird erneut das bekannte Spielchen mit der Schwerkraft betrieben. Zumindest die PC-Version sah fast schon photorealistisch aus.

Gremlin

Hobbla, das englische Softwarehaus bot ein recht stolzes Line Up! Im Blickfeld stand dabei die Actua Sportserie, die **Actua Soccer 2**, **Actua Tennis**, **Actua Golf** sowie **Actua Ice Hockey** umfaßt. Bei **Premier Manager '98** kommen außerdem auch Hobby-Fußballtrainer auf ihre Kosten. Auch im Action-Bereich wird einiges geboten. **N20** kann man als spacigen 3D-Shooter beschreiben, wo sich der Ballerman um 360 Grad

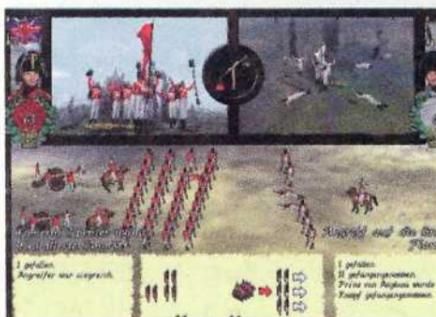
Masse und Klasse

Rest der Welt

drehen kann. Scurril ist die wieder-aufgewärmte Comic-Lizenz **Judge Dredd**, die sich als reinrassiger Lightgun-Shooter entpuppt. Noch 'ne Film-Lizenz: Beim Kassenknüller **Men in Black** dürft Ihr nächstes Jahr mit dem Duo einen abwechslungsreichen Action-Mix erwarten. Zu guter Letzt gebt Ihr beim kunterbunten Renn- & Action-Cocktail **Buggy** mächtig Gas.

Grolier

Noch ein französisches Programmiererteam, das im Konsolen-Geschäft mitmischen will. **Xenocracy** entführt Euch in die endlosen Weiten des Weltraums, wo den Zocker eine interessante Mischung aus Wing Commander und Strategie erwartet. **V2000** ist die reichlich verspätete Fortsetzung des Amiga Oldies Virus. Auch diesmal müßt Ihr eine Raumschleuder sicher durch 3D-Areale bugsieren und in bekannter Manier diverse Aufträge erfüllen.



Ein Fall für strategische Spürnasen: Risiko

Hasbro

Neben dem Geschicklichkeits-Hit **Frogger** und der straighten Action-Ballerei **Beast Wars Transformers** werden zwei Brettspiel-Klassiker auf Konsole umgesetzt. **Risiko** kann entweder in der klassischen Version oder in einer reichlich aufgepeppten Variante mit vielfältigen strategischen Möglichkeiten gespielt werden. Bei **Monopoly** war hingegen Werktreue angesagt, wo vor allem Solo-Zocker beim Kampf gegen CPU-Konkurrenten ihren Fun haben werden.

Konami

Bei den Japanern nimmt das offizielle Olympia-Spiel **Nagano Olympics** endlich konkrete Formen an. Neben der hübschen Polygon-Optik gefällt vor allem die Disziplin-Vielfalt, die

neben klassischen Events beispielsweise auch Curling bietet. RPG-Fans dürfen sich auf **Other Life Azure Dreams** freuen, mit einer ziemlich japanischen Aufmachung. Noch zwei Anmerkungen zur Information: Der Action Adventure Hoffnungsträger **Metal Gear Solid** wird nicht vor dem zweiten Quartal erscheinen. Dafür geht Ihr demnächst mit dem **Goemon** doch noch hierzulande auf Reisen.

Mindscape

Im Hilton Hotel wurden kurioserweise zwei Sport-Titel namens **Super Football Champ** und **World League Basketball** gezeigt, die zumindest grafisch einen guten Eindruck hinterließen.

Ocean

Beim vielleicht größten englischen Software-Entwickler war fast alles bereits bekannt. Nur das fernöstliche Schwergewicht **Dynasty Warriors** im Stile von **Soul Blade** war halbwegs neu. Diesen Titel sollte man sich aufgrund der blendenden Spielbarkeit auf jeden Fall vormerken!

Psygnosis

Bis auf die Fortsetzung **Power Soccer 2** mit deutlich größerem Simulationsanspruch gab es keine Neuheit zu erspähen. Es sollte jedoch erwähnt werden, daß der 3D-Hopser **Rascal** noch einmal gründlich überarbeitet wird und deshalb erst im März erscheinen wird.

SCI

Die Briten haben gleich zehn Konsolen-Projekte in der Mache, die fast alle PC-Konvertierungen darstellen und erst ab dem ersten Quartal '98 erscheinen sollen - warten wir also erst einmal ab ...

Take 2

... beglückt die N64-Fangemeinde mit den zwei TV-Game-shows **Jeopardy** und **Wheels of Fortune** (Glücksrad).

THQ

Die Company ist vor allem für ihre 16-Bit-Freundlichkeit bekannt. Im Next Generation-Bereich ist der Klopfer **Vs.** erwähnenswert, der auf



Entführt Euch in traumhafte 3D-Welten: Dreams to Reality



Cooler Soul Blade-Pendant: Dynasty Warriors

einer japanischen 3D-Engine beruht, jedoch in England entwickelt wurde. Das ungewöhnliche Charakterdesign und die solide Spielbarkeit prägten den ersten Eindruck.

Titus

Lamborghini 64 hat sich seit der letzten Begegnung erfreulicherweise merklich verbessert. Die Grafik wirkt hochauflösend, und die Spielbarkeit bewegt sich auf einem hohen Level. **Virtual Chess 64** basiert auf einem der leistungsfähigsten Programme und soll dank Tutorial-Modus selbst blutigen Anfängern die ersten Schritte erleichtern.

Telstar

Joe Blow soll in einem witzigen 3D-Gehopse die Fangemeinde begeistern. Ansonsten gab es, abgesehen von der PS-Version von **Formula Karts**, nichts Neues zu erblicken.

Release Schedule

Titel	PS	SAT	N64
Actua Soccer 2	Nov.	1998	-
Apocalypse	Dez.	-	-
Buggy	Nov.	-	-
Dreams to Reality	1998	-	-
Dynasty Warriors	Ende '97	-	-
Goemon	-	-	Ende '97
Jeopardy	-	-	Nov.
Joe Blow	1998	-	-
Judge Dredd	Okt.	-	-
Men in Black	April	-	-
Metal Gear Solid	2. Qu. '98	-	-
Monopoly	Okt.	-	-
Nagano Olympics	Januar	-	Januar
Other Life Azure D.	1998	-	-
Pitfall 3D	1. Qu. '98	-	-
Premier Manager '98	Dez.	1998	-
Pro Pinball	Ende '97	-	-
Rascal	März	-	-
Risiko	Nov.	-	-
Super Foot Champ	Ende '97	-	-
Ubik	1998	-	-
V2000	1. Qu. '98	-	-
Virtual Chess	-	-	Februar
Vs.	Januar	-	-
Wheel of Fortune	-	-	Nov.
W. L. Basketball	Ende '97	-	-
Xenocracy	Februar	-	-

Kleinanzeigen

Nintendo 64

Verkaufe für N64: Mario 64 70 DM, Wave Race 64 80 DM, Fifa 64 für 100 DM, Pilotwings 64 für 90 DM, 1 Controller für 40 DM, 2 Controller 70 DM. Für PSX: Super-sonic Racers für 50 DM. Und SNES-Spiel: Mr. Nutz für 40 DM. Tel.: 02226/4896 Michael

Hilfe!!! Suche dringend jemanden der sein N64 gegen meine PSX tauscht. Alles ist in Topform. Meldet euch bei Marcel Tel.: 02053/80931

N64 Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu ca. 20 Spielen. Inkl. Mario 64 120 Sterne Lösung. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme 6 DM. Christian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Verkaufe: Super Mario Kart 64 Race 4 Fun Winner T-Shirt (limitierte Auflage, nirgendwo zu kaufen). Prima zum Angebot!! Also ruft an Tel.: 07581/8621

Kaufe/tausche Spiele für PSX, N64, Saturn, auch Sammlungen mit Konsole, suche auch Turbo Duo mit Spielen o. SNES mit Spielen. Tel.: 04774/991104 Rainer

Verkaufe N64 Spiele, Speicher, Adapter, Kabel u. Rumble Paks zu günstigen Preisen. Eventuell auch Tausch möglich. Tel.: 030/3312204

Hi N 64 Fans. Verkaufe/tausche/kaufe Spiele für N 64 z.B. MRC, Blastdozer, Starfox, Hexen, ego-shooter uvm. Suche auch günstige PlayStation mit Spielen. Tel.: 0351/2753776 Jörg

Verkaufe für N 64 folgende Spiele: Turok 99 DM, S.O.T.E. 89 DM, Wave Race 69 DM. Alle Spiele sind dt. Pal-Versionen. Alle zusammen für 260 DM inkl. Porto+NN. Tel.: 02433/86236 Gregor

Verkaufe für N 64 folgende Spiele: Super Mario 64 für 60 DM, Turok f. 90 DM u. Fifa Soccer f. 70 FM. Tel.: 034925/70097 Thomas

Dringend gesucht: N 64+PSX mit Spielesammlung! Suche auch Neuheiten für alle anderen Systeme von Nintendo, Sony, Sega. Tel.: 0641/970436 Monika

Stop!! Suche Spiele für das N 64 u. PSX. Suche für N 64: Golden Eye, MRC, Starfox+Jolt-Pak u.a. Suche für PSX: Resident Evil o. R.E. Directors Cut. Die Anzeige gilt laufend. Suche auch alles mögliche an Zubehör fürs N 64. Tel.: 05232/86159 Thomas

Tausche: Mario 64, Wave Race 64, Mario Kart 64 gegen andere N 64 Spiele, z.B. Star Wars, Turok, Pilotwings, KIG. Tel.: 09947/2670 ab 19 Uhr Andreas

Saturn

Verkaufe Saturn US, Action Replay Pro, Joypad, Joypad 3D, Hori Stick, VF 2, Sega Rally, Gun-Spiel+Lightgun, Bomberman, Exhumed, Alien Trilogy, F. Vipers, Dark Savior, Street F. Zero 1+2 für 500 CHF. Nur zusammen. Verk. auch Turok us u. KI us je 70 CHF. Tel.: 0794177821 o. schreibt an: Lancellotti Pero, Kantonstr. 138, 8807 Freienbach, Schweiz

Saturn Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 100 Spielen. Nur 15 DM inkl. Porto. Nachnahme 6 DM. Din A5 Heft. Christian Dahl. Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Verkaufe für Saturn: A. Kings dt 50 DM, Bug! Us 35 DM, Gun Griffon us 50 DM, TH 2 dt 45 DM, Vampire Hunter jp 35 DM, Worms dt 45 DM. Für PS: Magic Carpet dt 40 DM, Rayman dt 30 DM, Star Gladiator jp 50 DM, Toshinden 2 jp 35 DM. Versand per NN. Alles 100%ig ok+Anleitung +Verpackung! Tel.: 02246/5735

Ihr wohnt in Düsseldorf, habt einen Saturn aber niemanden mit dem ihr Games tauschen könnt? Dann ruft an beim Saturn-Club NRW (mit Tauschbörse, Competitions and many more). Tel.: 0211/464618 (Verk. auch Spiele ab 25 DM: Exhumed, Virtual on, Dark Savior...)

Verkaufe Saturn US, Action Replay Pro, Joypad, Joypad 3D, Hori Stick, VF 2, Sega Rally, Gun-Spiel+Lightgun, Bomberman, Exhumed, Alien Trilogy, F. Vipers, Dark Savior, Street F. Zero 1+2 für 500 CHF. Nur zusammen. Verk. auch Turok us u. KI us je 70 CHF. Tel.: 0794177821 o. schreibt an: Lancellotti Pero, Kantonstr. 138, 8807 Freienbach, Schweiz

Verkaufe Saturn mit 15 Spielen für 450 DM. Für PS: Rage Racer, WipeOut 2097 je 50 DM, WC3 40 DM. Für N 64 Turok 70 DM. Tel.: 06648/7214

Verkaufe Sega Saturn mit 10 Topspielen (Tomb Raider, C&C, Sega Rally, VF2, Nights, Analog Pad, S. Fighter Alpha, NFL QB 96, Bug, Ballerspiel, VF Remix), Universaladapter, 6 Demo CD's für nur 600 DM. Verk. außerdem für N 64: Super Mario 64 50 DM, „Blast Corps (us) 100 DM. Tel.: 02234/75940

PlayStation

Suche: PlayStation Spiele (bis 50 DM). Auch Interesse an PS-Hardware vorhanden. Ruft an: Tel.: 06101/86829 ab 15 Uhr

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.

Kaufe aktuelle Games u. Konsolen für PSX (pal). Ich zahle bis 50 DM pro Spiel. Ich kaufe auch Großsammlungen. Meldet euch unter Tel.: 02351/82649

Verkaufe ca. 200 PlayStation Spiele ab 30 DM bis 70 DM. Tel.: 0461/13965

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele u. Konsolen für Sega Saturn, PSX u. N 64. Suche für Saturn Back up Memory (Original Sega), Game Buster u. Universal Adapter. Tel.: 05561/982042 ab 16.30 Uhr Thomas

Verkaufe, tausche: Tunnel B1, Crash Bandicoot, L. o. Kain, Pandemonium, B. Fluch, WC 3 je 60 DM, Alone i. t. Dark 2, D, NFS, Fifa Soccer 96, Extreme Pinball, Shockwave Assault, Magic Carpet, Shellshock je 40 DM. Alles Pal u. ohne Kratzer. Komplet mit Verpackung u. Anleitung. Tel.: 0371/4011374

Verkaufe o. tausche folgende Spiele für PS: Fade to Black 30 DM, V-Tennis 50 DM, Return Fire 50 DM, NFS 25 DM, Overblood 55 DM, WC 3 30 DM, A-Train 40 DM. Suche The Crow, Stadt d. verlorenen Kinder, Lost Vikings 2, X-Com, Suikoden, Syndicate Wars, Vandal Hearts. Tel.: 05261/5000 Benno. Tausche auch 2 gegen 1

PlayStation Action Replay Cheatheft mit Action Replay Codes zu über 170 Spielen. Nur 15 DM inkl. Porto. Nachnahme 6 DM. Christian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Verkaufe/tausche: DD2 50 DM, Tomb Raider 50 DM. Suche: Rage Racer, Tekken 2, Soul Balde, Wild Arms, alles Pal! Tel.: 04106/69349

Suche Komplettlösung zu ego-shooter, entweder Lösungsheft o. Abdruck aus Zeitung in deutsch. Gunia, Kursdorfer Weg 2, 04205 Leipzig

Verkaufe: Street F. EX Plus Alpha, F. Fantasy 4, King of Fighters 96, L. o. Kain, Time Crisis, Tobal 2, Ace Combat 2, Saga Frontier, Fantasy Tactics, Bushido Blade, Marvel Superheroes, Alundra, Metal Slug (Sat), C&C (Sat), Rockman X3, Dynamite Heady (MD), X-Mas Knights, Sega Saturn+4 Spiele 300 DM!!! Einfach anrufen Tel.: 0251/212846

Verkaufe/tausche: Tekken, Hulk us, Zero Divide je 30 DM. Machinehead, ISS, DD2, Fifa 97, Blood Omen, NFLQ 97, Soviet Strike, True Pinball, NBA 97 us, Monster Trucks us, Hang Time us, Live 97 us, RAZ us, WC 4 us, Ace Combat 2 jp, Time Crisis jp, Soul Edge jp, Tenka us, Tobal 2 jp, Rage Racer jp, Runabout jp, A. Armstrong us, Saga Frontier jp je 50 DM. Suche: Spiele, NegCon, Syndicate Wars usw. Tel.: 02236/40793 David

Kaufe/tausche Spiele für PSX, N 64, Saturn, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch Turbo Duo mit Spielen o. SNES mit Spielen. V4774/991104 Rainer

Tausche 2 PS Spiele (Air Combat u. Discworld) gegen NFS 2. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641/84912 ab 14 Uhr Maik

Verkaufe P. Challenge für 50 DM, Raiden Project, Warhawk, Ridge Racer, WipeOut, Battle Arena T., S. Fighter Alpha für je 30 DM u. Krazy Ivan f. 20 DM. Alles zusammen zum Hammerpreis von 230 DM (20 Dm gespart). Tel.: 0375/785718 immer gegen Abend Tino

Verkaufe NFS 2 f. 50 DM, Crash Bandicoot 50 DM, Fifa 97 35 DM, Excalibur 50 DM, Exhumed 50 DM zu verkaufen. Sorgfältige Behandlung durch Opi. Tel.: 02245/3374 Ramrath

Verkaufe für PSX: Battle Stations, Toshinden, Chronicles o. t. Sword mit Lösungsheft, Aircombat, Time Commando, DD (Spiele 20-70 DM).BG: Wario Land, Blues Brothers 1+2, Mystic Quest, Spiderman, X-Man, Zelda, Tom u. Jerry, Double Dragon 2. NES Spiele u. SNES Spiele, verk. GB. Alles Topzustand Tel.: 0451/24011 Mike

Suche Tauschpartner für PS u. N 64 Spiele. Habe u. suche neuere Pal-Spiele. Habe z.B. Rage Racer, P. Challenge, Wave Race, Mario Kart usw. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr

Verkaufe PSX Spiele: Formel 1, WipeOut 2097 u. Criticom (alle Pal). Preis: VB. Tel.: 08379/467

Bombenangebot! Verk. Spiele für SNES, PS u. N 64. Habe für PS: Suikoden, Blood Omen, B. Fluch, Blazing Dragons, Little

Big Adventure usw. N 64: Mario 64, Tu-
rok, Star Wars, Wave Race. SNES:
Großes RPG Angebot, aber auch ältere
u. neuere Spiele versch. Genres. Ruft
bitte an! Tel.: 02161/665632 zw. 16 u. 21
Uhr Pierre

Verkaufe für PS: Alien Trilogy, Adidas P.
Soccer, DD je 35 DM, Toshinden 2, Dis-
ruptor, RRR, Fifa 97 je 40 DM, Resident
Evil 55 DM, Soviet Strike, Tomb Raider,
Suikoden u. Formel 1 je 60 DM. Alle Pal
u. mit Anleitung. Tel.: 02533/503 Holger
ab 13 Uhr

Tausche P. Challenge gegen Soul Blade,
Sim City 2000, Overblood, NBA In t. Zo-
ne 2, Tomb Raider, B. Fluch, R. Evil, NHL
Faceoff 97, WWF Wrestlemania o. Crash
Bandicoot Tel.: 05245/1336

Verkaufe für Saturn: A. Kings dt 50 DM,
Bug! Us 35 DM, Gun Griffon us 50 DM,
TH 2 dt 45 DM, Vampire Hunter jp 35
DM, Worms dt 45 DM. Für PS: Magic Car-
pet dt 40 DM, Rayman dt 30 DM, Star
Gladiator jp 50 DM, Toshinden 2 jp 35
DM. Versand per NN. Alles 100%ig
ok+Anleitung +Verpackung! Tel.:
02246/5735

Ihr wohnt in Düsseldorf, habt einen Sa-
turn aber niemanden mit dem ihr Games

tauschen könnt? Dann ruft an beim Sa-
turn-Club NRW (mit Tauschbörse, Com-
petitions and many more). Tel.:
0211/464618 (Verk. auch Spiele ab 25
DM: Exhumed, Virtual on, Dark Savior...)

Verkaufe nur 1 Woche altes Player Ma-
nager für PS für nur 75 DM o. tausche
gegen dringend gesuchtes Triple Play
Baseball. Bitte meldet euch entweder
unter Tel.: 02662/940797 o.
02743/930532 Marco

PlayStation Cheatheft mit Cheats, Codes,
Tips usw. zu über 200 Spielen. Din A5
Heft. Nur 15 DM inkl. Porto. Nachnahme
6 DM. Christian Dahl, Auf den Sandber-
gen 5, 21337 Lüneburg

Verkaufe für PSX: VRF1-Lenkrad mit Pe-
dalen für 100 DM u. Excalibur für 50 DM.
Tel.: 0641/490356 ab 15 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konso-
len für alle Systeme. Kaufe u. tausche
auch ganze Sammlungen. Habe auch
noch Spiele für PC-Engine, Atari VCS,
7800, Phillips, Coleco, MS, NES, usw.
Tel.: 089/1403732

Verkaufe PSX Spiele in neuwertigem
Zustand: Blam, Black Dawn, WipeOut
2097, RRR, Discworld, Assault Rigs je
nur 50 DM (Pal), Nascar Racing us 45

DM. Verk. Games für Game Gear, Master
System ab 10 DM. Verk. Amiga 500 1MB,
viele, viele Spiele, ext. Laufwerk für nur
200 DM. SW-Drucker für nur 70 DM.
Amiga-Drucker 250 DM. Tel.: 06007/2763
ab 16.30 Uhr

Verkaufe: Spider us 40 DM, Pandemoni-
um 50 DM, Tobal 2 jp 40 DM, Little Big
Adventure jp 40 DM, Spot g.t.H. us 50
DM, Suikoden us 50 DM, Crash Bandi-
coot 50 DM, Fifa 97 45 DM, Vitual Golf 40
DM, Adidas P. Soccer 30 DM, Ridge Racer
30 DM. Tel.: 0171/3202474 Uwe

Verkaufe/tausche WC 4, Mechwarrior 2,
Suikoden, C&C, Exhumed je 65 DM. Star
Gladiator, Pandemonium, Tunnel B1 je
55 DM. Space Hulk, Fifa 96, Ridge Racer
Rev. Je 45 DM. Tekken 1, Descent, Alone
i.t.D. 2 je 35 DM. Suche: u.a. The Crow,
Vandal Hearts, X-Com, Soviet Strike,
usw. Tel.: 02735/6613 Patrick

Verkaufe für PSX: RRR 50 DM, Toshin-
den 25 DM, Contra 50 DM, Blood Omen
60 DM. Verk. NES mit 5 Spielen, 2 Joy-
pads für 100 DM. Tel.: 030/9443183

Kaufe u. verkaufe ständig Spiele, Konso-
len u. Zubehör für PSX, N 64, SNES, MD
u. GB. Zahle Höchstpreise auch für älte-
re Spiele. Also ran ans Telefon u. sofort

anrufen. Diese Anzeige gilt ständig, also
ran an die Pinnwand damit! Tel.:
09603/1764 o. Tel.: 0172/9792398 Chris

Suche: Importspiele für PS us&jp. Nur
neue Spiele ab August 97 (für Insider
mit Multinorm PS). Tel.: 0041792060384

Verkaufe: NBA Jam T.E. 30 DM, Fade to
Black 40 DM, NHL Face Off 96 30 DM,
WipeOut 30 DM, Alien Trilogy 35 DM.
Suche: Soul Blade für ca. 60 DM. Tau-
sche auch! Verkaufe außerdem: NES
Spiele als NTSC-Versionen. Tel.:
02266/1513 ab 15 Uhr Tobias. P.S. Ver-
kaufe Final Fantasy Legend I für GB u.
Jungle Strike, NBA Live 96 (SNES).

Tausche B. Fluch, SC 2000, Lost Vikings
2, Fifa 97, Mickey'S Wild Adventures, Ali-
en Trilogy, Starfighter 3000, F1. Suche:
C&C, Tomb Raider, Soviet Strike, Mon-
ster Trucks, DD2, Exhumed, Mechwarrior
2, alles Pal. Tel.: 036843/60835 Claudia

Verschiedenes

Wer verkauft mir günstig seine PSX o. N
64 mit Spielen. Habe auch Interesse an
SNES u. GB. Kaufe auch Spiele anderer
Konsolen z.B. NES, MD, GG, Saturn. Zu-
behör u. Spiele nehme ich auch ohne
Konsolen. Ruft an o. schickt mir ein Fax

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Meine Adresse:

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----
2. -----
3. -----

Auf diese, noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meisten

1. -----
2. -----
3. -----

Feedback

Wie findest Du folgende Rubriken?
Wertung von 1 (super) bis 6 (schlecht)

- Software News
- Scene
- Previews/Work in Progress
- Spieletests
- Tips & Tricks
- Players Guide
- Mega Mail
- ECTS-Special
- Heftgestaltung

Mega Fun 11/97

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

mit euren Spielen u. Preisvorstellung.
Tel.: 05543/592 Peter

Verkaufe Master System mit 2 Control-
lern u. 28 Spielen (Sonic 1+2, Sonic Cha-
os, Dschungelbuch, Sonic Spinball, Golf-
mania, Alien 3, GP Raider, Taz-Mania,
Collumns u.a.) Tel.: 05832/6495 ab 18
Uhr

Verkaufe neue Konsolen u. Spiele für
PSX, N64 zu Hammerpreisen. Biete da-
neben auch PC CD-ROM Spiele günstig
an. Tel.: 069/531236

Ver/kaufe/Tausch von Konsolen +
Sammlungen. Verkäufe PCE - Duo +
Spiele(Gunland, Pansol.)

Außerdem Turbo Express incl. Umbau.
Viele Spiele für SNES, MD, PS vorhan-
den. Bitte melden unter 04962/5655

Kaufe Spiele, Spielesammlungen und
Konsolen: Game Boy, SNES, PlayStation
und N64 alles nur Pal. Spiele möglichst
mit Verpackung und Anleitung.

Peter Grebenteuch, Kölldaerstr.40
99610 Sömmerda Tel./Fax 03634/38495

Philips G7400 Konsole, Nintendo Game
+ Watches sowie Spiele für Philips
G7000 Vectrex und Cdecovision gesucht.
Tel.:02156/77827

Verkaufe N64 und PS Spiele: Wave Ra-
cer & Turok je 80 DM, KI Gold(130 DM)
kompl. 250 DM. Fifa 97, NHL 97, Madden
97 (je 70 DM) NBA Jam (40 DM), Street
Racer (50 DM), PMP Wrestling (50 DM).
Komplet 320 DM + Toshinden gratis. Su-
che 3-fach Scart-Umschalter. Tel
030/4137378 (Oliver)

Suche komplette Movieliste für Kasumi
Ninja (Jaguar), Ultra Vortek (Jaguar),
Way o.t. Warrior (3DO), Rise 2 Resurrec-
tion (PSX), Eternal Champions (MD).So-
wie komplette Lösungen zu Dragon Lore
(3DO), UWD Hell (3DO). Zahle gut. An-
gebote an: Alexander Jefimenko, Por-
schestr. 98, 38440 Wolfsburg

Oldie-Konsolen zu verkaufen: Intellivisi-
on mit 2 Spielen 80 DM, Colecovision mit
2 Sp. 100 DM, Phillips G 7000 mit 1 Sp.
60 DM, Vectrex 180 DM, Interton VC
4000 70 DM, Microvision+Blockbuster
160 DM. Verk. auch Module für o.a. Sy-
steme+Atari 2600/7800.Tel.:
02156/77827

Kaufe/verkaufe Spiele für versch. Syste-
me, z.B. N 64, PSX, NES, MD, SNES, usw.
Tel.: 05621/2231

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konso-
len für alle möglichen Systeme. Kaufe u.
tausche auch ganze Sammlungen. Habe
auch noch Spiele für PC-Engine, Atari
VCS 2600, 7800, Phillips Coleco, NES,
MS usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe Software für PlayStation, N 64,
Saturn, SNES, MD, Neo Geo, Neo Geo
CD, PC-Engine. Suche Grundgeräte. Kau-
fe Spiele für N 64, PSX, Neo Geo, Saturn.
Tel.: 0172/7246825

Suche u. verkaufe Spiele insbesond.
RPG's (z.B. FF2/3, Wild Arms usw.) für
PSX, N 64, SNES, MS, PC-Engine, NES,
Turbo Grafx u.a. Konsolen. Ruft an Tel.:
08678/8852 Stefan o. Tel.: 08678/1086
Richard ab 18 Uhr

Stop!! Suche Spiele für das N 64 u. PSX.
Suche für N 64: Golden Eye, MRC, Star-
fox+Jolt-Pak u.a. Suche für PSX: Resi-
dent Evil o. R.E. Directors Cut. Die Anzei-
ge gilt laufend. Suche auch alles mögli-
che an Zubehör fürs N 64. Tel.:
05232/86159 Thomas

Verkaufe u. kaufe Spiele u. Hardware für
Turbo Duo/PC-Engine. Tel.:
02374/850355 ab 17 Uhr

Verkaufe: ca. 140 MD, 40 MCD, 15 32X,
20 Saturn, 15 3DO, 8 Jaguar Spiele.MD
1(50/60 Hz Umbau), CDX-Adapter, SNES
mit 14 Spielen 390 DM. GG+Spiele. Su-
perscope, Menacer, Lightgun (3DO), Se-
ga Scope. PC-Soundkarte Typhoon 32
Wave PHP (neu). 20 Shareware Samm-
lungen auf CD mit je 500 Programmen je
19 DM. Suche PSX, Saturn, Nomad, N 64,
MCD 1 u. div. Spiele. Tel.: 02421/971596.
Postnachnahme ist kein Problem!

Wer verkauft mir günstig seine PSX o. N
64 mit Spielen. Habe auch Interesse an
SNES u. GB. Kaufe auch Spiele anderer
Konsolen z.B. NES, MD, GG, Saturn. Zu-
behör u. Spiele nehme ich auch ohne
Konsolen. Ruft an o. schickt mir ein Fax
mit euren Spielen u. Preisvorstellung.
Tel.: 05543/592 Peter

Löse MD+MCD Sammlung auf. Viele
Spiele ab 20 DM. Verk. auch Spiele für
PS, N 64, SNES, 3DO, GG. Verk. MD 1 mit
50/60 Hz Umbau mit MCD 2 u. Spielen
für nur 200 DM. Verk. SNES mit 2 Pads,
Spiel für 100 DM. Verk. Hori-Joystick mit
Mikroschaltern für Saturn nur 60 DM.
Verk. über 200 Original Videofilme ab 5
DM, u.a. Free Willy. Tel.: 0511/414899

Verkaufe für Saturn NHL Powerplay 72
DM, C&C 60 DM, Shining t.h. Ark 60 DM,
Galactic Attack 39 DM, Andretti Racing
50 DM, Shooter+Gun 75 DM. Für PSX:
Olympic Games 40 DM, Pete Sampras
Tennis 45 DM, F1 60 DM, Vandal Herts
70 DM. Tel.: 02227/1709

Über 1200 Lösungen, Moves, Tips usw.
für PSX, N 64, Saturn, SNES. Von Asbach
uralt bos absolut neu. Gratisliste: Chri-
stian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337
Lüneburg, je Lösung 10 DM: Tomb Rai-

Inserentenverzeichnis

Acclaim	15	Jöllnbeck	35
Brainstorm	63	Kudak	65
Computec Verlag	42, T&T 11, 59, 97	M.C. Game	19
Corner	71	Magic	9
Cross	13	Media Attack	69
Cybergames	65	MLC	31
Dino Verlag	39	Playcom	27
Electronic Arts	U4	Speed	25
Fusion	11	Theo Kranz	5
Game Express	7	UBI Soft	U3
Game It	21	Ufo Games	71
Gamers Point	37	Video & Games	23
Games & More	33	Wolf Soft	83
Gamestore	83	Zirotec	69
Groß	67		
Hasbro	U2, 3		

der, C&C, Legacy of Kain, Mario 64 120
Sterne Lsg., Turok, S.O.T.E., Discworld, B.
Fluch. Alle in deutsch. NN+3 DM.

Stop! Suche Neuheiten (z.B. Warcraft 2,
Swagman usw), Konsolen mit Spielesam-
mlungen für PSX, N 64, SNES, GB,
NES... Suche auch Zubehör, wie Pads,
Spieleberater, PC-Games. Einfach anru-
fen unter Tel.: 0641/970424 Kirsten

Tausche Spiele für Saturn (Exhumed,
Mysteria, SF-Zero & Movie, Shellshock,
Bubble Bobble, NHL, Golden Axe) u. N
64 (Mario 64, ego-shooter). Tel.:
07744/5187 von 18-20 Uhr Thomas

Suche u. verkaufe Spiele insbesondere
RPG's (z.B. FF2/3, Wild Arms usw.) für
PSX, N 64, SNES, MS, PC-Engine, NES,
Turbo Grafx u.a. Konsolen. Ruft an unter
Tel.: 08678/8852 Stefan o. Tel.:
08678/1086 Richard ab 18 Uhr

Wer verkauft mir günstig seine PSX o. N
64 mit Spielen. Habe auch Interesse an
SNES u. GB. Kaufe auch Spiele anderer
Konsolen z.B. NES, MD, GG, Saturn. Zu-
behör u. Spiele nehme ich auch ohne
Konsolen. Ruft an o. schickt mir ein Fax
mit euren Spielen u. Preisvorstellung.
Tel.: 05543/592 Peter

Verkaufe, suche, tausche Automatenplati-
nen, PC-Engine, Turbo Duo, Hard- u.
Software, CBS-Colecovision Spiele u.
Zubehör. Verk. auch TV-Automatenplati-
nen ab 50 DM. Viele Titel. Verk. TV-Auto-
mat (Universalgehäuse) für 200 DM.
Tel.: 04551/83490 ab 18 Uhr

Verkaufe u. tausche TV-Automatenplati-
nen, z.B. Gunsmoke, Terra Cresta, Exeri-
on, Carrier Airwing, Buzzard, Bank Pa-
nic, Flash Gal, World Cup 90, Legendary
Wings uvm. Biete auch TV-Automat für
200 DM. Suche PC-Engine, Turbo Duo,
Vectrex, CBS-Colecovision Hard- u. Soft-
ware. Tel.: 04551/83490 ab 18 Uhr

Verkaufe günstig Topspiele für PS+Sa-
turn. Habe auch günstig Spiele für MD,
MCD, GG, SNES, N 64, 3 DO, 32X. Verk.
US-SNES mit 2 Spielen für 200 DM. Verk.
Saturn mit 2 Spielen u. 7 Demo CD's für
nur 250 DM. Verk. Hori-Joystick für Sa-
turn mit Mikroschaltern für nur 60 DM.
Verk. SNES Joystick günstig. Suche Die
Hard für Saturn. Tel.: 0511/414899 Tho-
mas

Verkaufe Jaguar (60 Hz) mit Raiders o.
Iron Soldier. Tel.: 0171/8300280

SNES

Suche Rollenspiele für SNES, am besten
Final Fantasy III. Nehme auch US-Spie-
le. Tel.: 07522/3346

Verkaufe SNES Pile Pac Man 2, Bubsy,
Coolspot, Tiny Toons, Krusty, The Flint-
stones u. S. Fighter 2. Preis je Spiel 54
DM. Tel.: 08725/910011

SNES Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips
usw. zu über 130 Spielen. Din A5 Heft.
Nur 15 DM inkl. Porto. Nachnahme 6
DM. Christian Dahl, Auf den Sandbergen
5, 21337 Lüneburg

Kaufe (fast) alles für Nintendo u. PSX.

Das lest Ihr in der nächsten

MEGA FUN

Überraschungen

Dezember-Specials

Pünktlich vor dem heiligen Fest gibt es in der besonders dicken Weihnachtsausgabe wieder einmal allerlei Extras: Ein tolles Gewinnspiel, Wunschzettel mit allen wichtigen Dezember-Hits sowie edle Software en masse füllen das nächste Mal die über 100 Seiten. Außerdem gibt es on Top noch ein ganz besonderes Special, das es wahrlich in sich hat, unser Wort drauf!



PlayStation

Rapid Racer

Ja, ja, eigentlich hätten wir diesen High Tech-Racer mit PS-gewaltigen Power Boats in der Hauptrolle bereits diese Ausgabe testen sollen. Da die vermeintliche Testversion jedoch ständig muckte, haben wir uns in diesem Fall dafür entschieden, den Test zu verschieben, bis wir eine 100 % aussagefähige Version in den Händen halten. Angesichts dieses wichtigen Titels versteht Ihr unsere Entscheidung sicherlich.

PlayStation

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Wenn alles klappt, zielt ein umfassender Test von Westwoods Verkaufsschlager (alleine die PC-Version verkaufte sich in Deutschland über 400 000mal) unsere Dezember-Ausgabe. Der erste Test auf der ECTS überzeugte bereits auf ganzer Linie, denn insbesondere durch die komfortable Maus-Steuerung hat der Spielspaß deutlich zugenommen. Ob es auch reicht, um Warcraft II in die Schranken zu weisen, erfahrt Ihr in vier Wochen.



Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg, Telefon 0931 / 155 18, Telefax 0931 / 155 19

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: Sonntag, den 26. Okt. 97, 14-18 Uhr, Tel. 0931 / 15518
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144

Disposition: Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552

Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Acclaim / Probe

Abonnement:
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

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 Interactive Europe, Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 12/97 erscheint am 5. November 1997



F1 POLE POSITION

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.



Deine schärfsten
Gegner:
Die schnellsten
Fahrer der Welt.



Vertrieb Konami
069/95 081 222

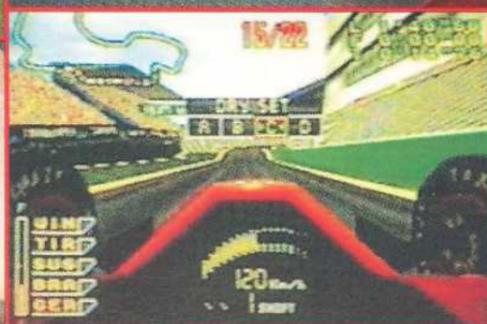
Laut und in Farbe:
Soundeffekte
und Darstellungen.



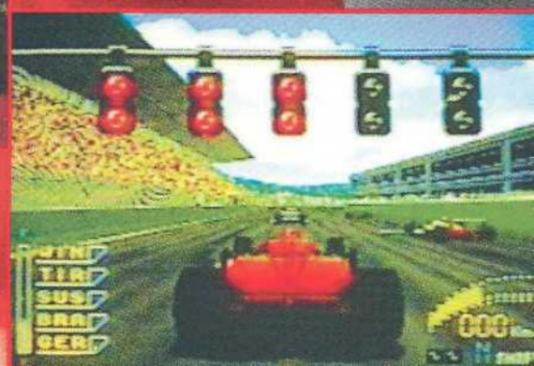
Fast wie im
richtigen Leben:
Perfekte Strecken-
Simulation.



Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.



Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.



Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com

Sony PlayStation™ • SEGA Saturn™ • Nintendo64™ • Windows® 95

