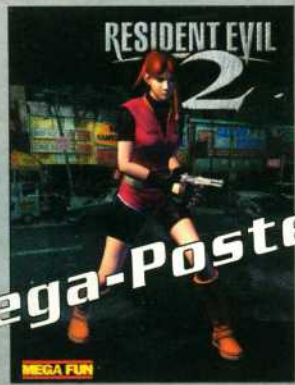


MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

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

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



mit 2 Mega-Postern

Forsaken PS

Probes Ego-Shooter im Härtetest

Iguana-Special N64

Exklusiv-Interview mit dem Turok 2-Macher

Resident Evil 2 PS

Alles über Capcoms Gruselschocker. Test und Komplettlösung auf 19 Seiten

5 Jahre Mega Fun

COMPUTEC Verlag GmbH Roonstraße 21, 90429 Regensburg
Postvertriebsstück Entgelt

Mega-Gewinn Nintendo-Special



Alundra
TOCA Touring Car Championship
Broken Helix, Pandemonium 2



GEX 3D

RETURN OF THE GECKO

Die Action-Echse kehrt zurück. In über 20 genial designten 3D-Welten jagt unser Superagent Gex seinen Erzfeind - den grausamen Rez. Denn Rez will die Macht über das Fernsehen an sich reißen. Gex 3D bietet viel Witz und Ironie, tolle Animationen und überragendes Gameplay. Mit seinem unwiderstehlichen Charme, nur den besten Designer-Anzügen und immer einen coolen Spruch auf seiner zu langen Zunge begleiten wir unseren Helden durch das ultimative Action-Adventure des Jahres...



Coming soon to a Playstation near you!
<http://www.bmginteractive.com>



1080° Soooo heiß geht's ab auf Seite 89



Big N-Special 16 Seiten voller Insider-Information über den japanischen Videospielekonzern ab Seite 63

5 Jahre voller Videospielespaß!

Verdammt noch mal, wo ist bitteschön die Zeit geblieben?! Es ist noch gar nicht so lange her (jedenfalls empfinden wir das so), da fing ein Rudel von Jungredakteuren an, mit einem monatlichen Videospielemagazin (es gab damals nur ein weiteres Multiformatheft) die Öffentlichkeit über die vielleicht schönste Nebensache der Welt zu informieren, und nun feiern wir bereits das erste größere Jubiläum (die Betonung liegt auf dem Wort „erste“). 5 Jahre Mega Fun - wenn das kein Grund zum Jubeln ist. Natürlich sollen auch die zahlreichen Leser, die dieses freudige Ereignis erst ermöglicht haben, etwas von diesem Jubiläum haben - und zwar kräftig. Nicht ohne eine stolzgeschwellte Brust können wir behaupten, daß die Ausgabe 5/98 in vielfacher Hinsicht eine ganz besondere ist - besonders umfangreich, besondere Themen, einfach besonders

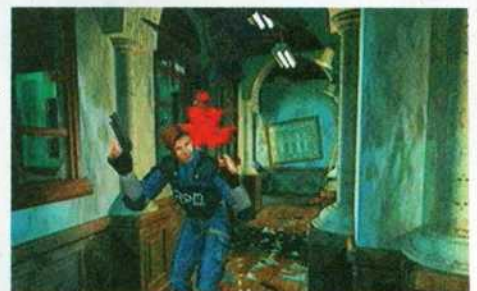


Turok 2 Erste handfeste Infos auf Seite 6

gut! Zunächst einmal haben wir die gesamte **Mega Fun-Geschichte** auf insgesamt fünf interessanten Seiten aufgeschlüsselt. Neben dem rührseligen Streifzug durch die Konsolengeschichte (Ach ja, damals, Schnief...) kommen endlich auch einige schonungslose Wahrheiten über den Mega Fun-Alltag zum Vorschein. Besonders stolz sind wir aber auf das ultimative **Nintendo-Special**.

Auf sage und schreibe 16 Seiten haben wir durch beharrliches Recherchieren nahezu alles Wissenswerte über den altherwürdigen Videospielekonzern zusammengetragen - ein echtes Sammlerstück für alle Videospielefreaks

und die es noch werden wollen. Zu so einem Ereignis darf natürlich auch nicht das passende ultimative **Gewinnspiel** fehlen. Neben unzähligen wertvollen Sachpreisen könnt Ihr diesmal auch Euer Wissen auffrischen. Um zu den glücklichen Gewinnern zu gehören, müßt Ihr nämlich in einem speziellen **Quiz** Eure Videospielekenntnisse unter Beweis stellen. Na, wenn das keine Herausforderung ist! Auch die Softwarefirmen scheinen sich über das Ereignis derart gefreut zu haben, daß sie uns förmlich mit Specials, Extras und Interviews zugeworfen haben. Einige Beispiele gefällig? Als eines der ersten deutschen Magazine stand uns der **Turok 2**-Macher David Dienstbier Rede und Antwort. Außerdem lud uns Sony zur Präsentation ihres edlen und überaus witzigen 3D-Hack 'n' Slay-Spiels **MediEvil** ein, das man wohl getrost zu den Highlights '98 zählen darf. Ach ja, getestet wurde natürlich auch noch, unter anderem solche CD-ROM-Leckereien wie **Resident Evil 2** (PS) oder **1080** für das Nintendo 64. Abgerundet wird der 140seitige Lesespaß zudem mit allerlei coolen Überraschungen. Wem das alles immer noch nicht ausreichen sollte, dem können wir nicht mehr helfen.



Resident Evil 2 Ein neues 90% Spiel? ab Seite 102

Viele Spaß beim Schmökern unserer Jubiläumsausgabe

Euer Mega Fun-Team



Achtung!!!
Neue Anschrift:
 Redaktion Mega Fun
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg

news scene work in progress preview

PlayStation

- B-Movie31
- Dead or Alive20
- Ed Hunter13
- Golden Goal '9828
- MediEvil22
- Puma Street Soccer12
- Tomba!34
- V200030
- Vigilante 828
- WarGames26
- World Rally Champion35
- Xenocracy35
- X-Men vs. Street Fighter EX Edition27

Nintendo 64

- Castlevania 6412
- Shadowman10
- Turok 26
- World Grand Prix12
- Scene16



spieletest

PlayStation

- Bomberman World108
- Dark Omen99

- Diablo41
- Forsaken38
- Gex 3D100
- Lucky Luke110
- NBA Pro '98116
- Nectaris122
- Pitfall 3D104

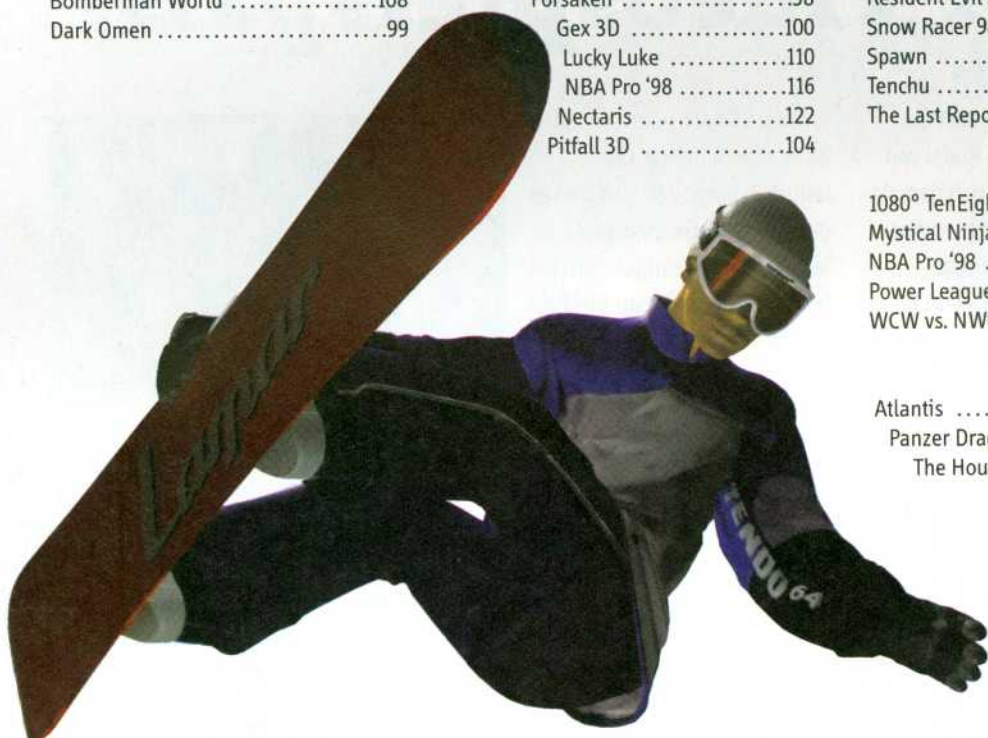
- Reboot117
- Resident Evil 2102
- Snow Racer 98109
- Spawn107
- Tenchu112
- The Last Report122

Nintendo 64

- 1080° TenEighty114
- Mystical Ninja119
- NBA Pro '98116
- Power League 64113
- WCW vs. NWO - World Tour118

Saturn

- Atlantis123
- Panzer Dragoon Saga120
- The House of the Dead122



tips & tricks players guide

PlayStation

- Alundra68
- Bloody Roar44
- Broken Helix45
- Descent 244
- Gex 3D66
- K1 The Arena Fighters44
- Marvel Super Heroes44
- Nuclear Strike45
- Pandemonium 245
- Resident Evil 248

- Shadow Master45
- Skullmonkeys44
- Steel Reign45
- Street Fighter EX Plus Alpha46
- TOCA Touring Car Championship46

Nintendo 64

- Bomberman 6446



index

- 1080° TenEighty 114
- Alundra T&T 68
- Atlantis 123
- Bloody Roar T&T 44
- B-Movie 31
- Bomberman 64 T&T 46
- Bomberman World 108
- Broken Helix T&T 45
- Castlevania 64 12
- Dark Omen 99
- Dead or Alive 20
- Descent 2 T&T 44
- Diablo 41
- Ed Hunter 13
- Forsaken 38
- Gex 3D T&T 66
- Gex 3D 100
- Golden Goal '98 28
- Lucky Luke 110
- K1 The Arena Fighters T&T 44
- Marvel Super Heroes T&T 44
- MediEvil 22
- Mystical Ninja 119
- NBA Pro '98 116
- Nectaris 122
- Nuclear Strike T&T 45
- Pandemonium 2 T&T 45
- Panzer Dragoon Saga 120
- Pitfall 3D 104
- Power League 64 113
- Puma Street Soccer 12
- Reboot 117
- Resident Evil 2 102
- Resident Evil 2 T&T 48
- Shadowman 10
- Shadow Master T&T 45
- Skullmonkeys T&T 44
- Snow Racer 98 109
- Spawn 107
- Steel Reign T&T 45
- Street Fighter EX Plus Alpha T&T 46
- Tenchu 112
- The House of the Dead 122
- The Last Report 122
- TOCA Touring Car Champion. T&T 46
- Tomba! 34
- Turok 2 6
- V2000 30
- Vigilante 8 28
- WarGames 26
- WCW vs. NWO - World Tour 118
- World Grand Prix 12
- World Rally Champion 35
- Xenocracy 35
- X-Men vs. Street Fighter EX Edition 27

editorial special mega mail börse game over

- 5 Jahre Mega Fun124
- Börse135
- Editorial3
- Game Over138

- Gewinnspiel130
- Inserentenverzeichnis137
- Inside4
- Mega Mail36

- Nintendo-Special63
- Personality129



Manche mögen's

HEISS
...Du auch?



NEWMAN HAAS™

Faszination indy car RACING



www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.





Prächtige Hallen ersetzen die vergleichsweise primitiven Bauwerke des ersten Teils



Nebel stellt bei Turok 2 keine technische Notlösung mehr da, sondern wird diesmal sehr gezielt eingesetzt

Acclaim Special

Der Leguan schlägt wieder zu!

Iguana Entertainment, neben Probe Soft Acclains zweites Vorzeige-Programmiererteam, hat momentan alle Hände voll zu tun, Turok 2 (Iguana USA) und ihren neuesten 3D-Kracher Shadowman (Iguana UK) bis zum Jahresende fertigzustellen. Auf den folgenden Seiten erhaltet Ihr die ersten Informationen über die beiden N64-Toptitel des kommenden Weihnachtsgeschäfts

Turok war ohne Zweifel einer der ersten N64-Knüller einer Third Party-Firma, so daß eine Fortsetzung lediglich eine Frage der Zeit war, zumal Acclaim sich durch den Millionenseller finanziell gesundstoßen konnte. Turok 2 - Seeds of Evil, so der wohl

endgültige Titel, dürfte - glaubt man den ersten Informationen - ein weiterer bahnbrechender Ego-Shooter werden, zumal Iguana Entertainment mit NFL Quarterback Club 64 schließlich bewiesen haben, daß sie neben Rare und Konami zu den absoluten Spitzenentwicklern für Nintendos Flaggschiff gehören. Durch ein Interview mit dem Produzenten David Dienstbier, der auch für den ersten Teil

verantwortlich war, und eine umfangreiche Produktion-Information können wir Euch bereits ein gutes Bild davon vermitteln, was Turok 2 Ende des Jahres zu bieten haben wird. Auffällig ist zunächst einmal, daß Turok 2 (T2) eine fundiertere Hintergrundgeschichte hat, die während des Spielverlaufs besser zum Tragen kommt. Die Handlung von T2 schließt sich nahtlos an die des Vorgängers an. Nachdem Turok den Campaigner besiegt hatte, nahm



Die prachtvollen Tempelanlagen vermitteln eine Atmosphäre aus 1001 Nacht

er den mächtigen Chronoscepter an sich. Da dieses Gerät jedem Besitzer jedoch mit einer verführerisch großen Macht ausstattet, beschloß er, den Chronoscepter in den größten Vulkan von Lost Land zu versenken, ohne zu wissen, daß er damit eine schreckliche Kettenreaktion ausgelöst hat.





Das orientalische Flair täuscht: Die vielen Areale bieten sehr unterschiedliche Locations

Die Bestandteile stammen von einem Raumschiff, dessen einziger Insasse, der Primagen, für Millionen von Jahren eingeschlossen war, bis zu diesem Augenblick. Joshua Fireseed, der Turok des 1998, hat es nun mit einem

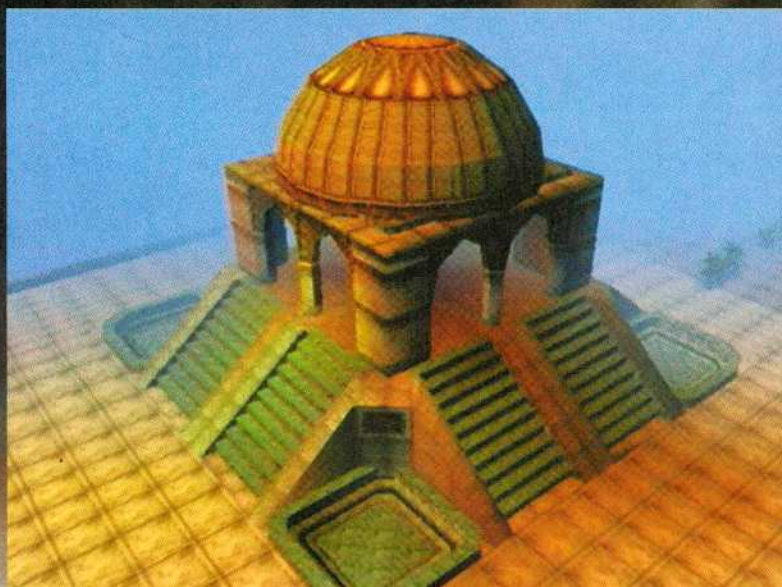
Gegner und einer Armee zu tun, gegen die der Campaigner wie ein Waisenknabe wirkt. Soweit zur Kurzfassung der Hintergrundgeschichte, die in voller Länge geradezu episch anmutet. Der Hintergrundgeschichte

entsprechend soll T2 eine wesentlich düsterere Atmosphäre bieten als der Vorgänger. Turok schleicht in vielen Levels durch mächtige Tempelanlagen, die ein dezentes orientalisches Flair vermitteln. Markante Details, wie Blutspritzer an den Wänden oder hinterlassene Fußspuren der Widersacher, erzeugen eine geradezu bedrohliche Atmosphäre, unterstützt durch einen sinistren Soundtrack. Bei dem Levelaufbau haben sich die Programmierer diesmal stärker an Klassikern wie Super Mario 64 oder Zelda orientiert. So seid Ihr nun gezwungen, bereits erkundete Ortschaften später noch einmal zu betreten, um beispielsweise mit einem inzwischen erhaltenen Schlüssel neue Regionen erschließen zu können. Ihr taucht also im Laufe des Spiels immer tiefer in die Turok-Welt ein, erhaltet neue Waffen oder Zugangsberechtigungen und stattet so Stück für Stück Euren Helden mit mehr Möglichkeiten aus. Unterschiedliche Missionen und noch mehr Cut Scenes unterstreichen den größeren Adventure-Charakter. Ansonsten regiert das Wort MEHR: Noch mehr Waffensysteme und andere Items, noch mehr Umfang (T2 dürfte etwa doppelt so umfangreich sein wie der Vorgänger) und noch mehr Widersacher (mehr als 40, um konkreter zu werden). Bleiben wir beim letzten Punkt. Der kosmische Widersacher inspirierte die Designer zu sehr coolen Aliengeschöpfen (es gibt aber auch weiterhin Dinosaurier), die laut Iguana wesentlich intelligenter und noch aggressiver sein sollen. Von

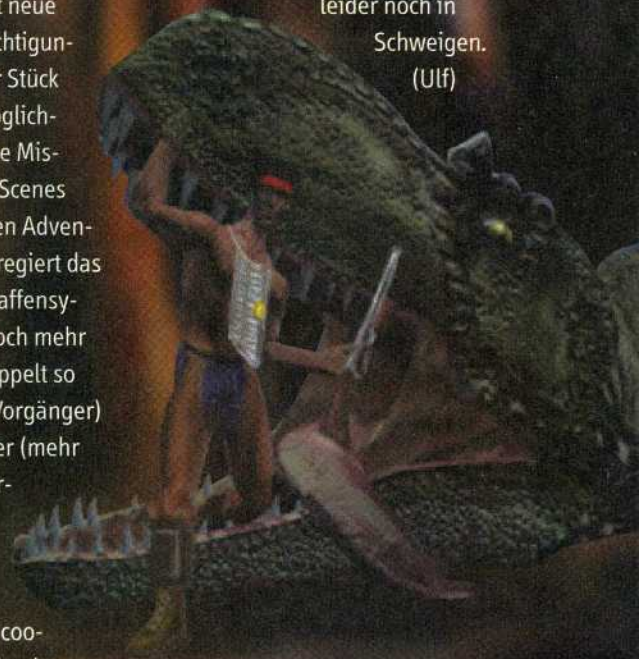
großem Interesse ist natürlich der technische Aspekt. Im Internet kursieren seit geraumer Zeit erste T2-Screenshots, die allerdings derart unverschämte gut aussehen, daß sie eigentlich nur von einer Workstation stammen können. Iguana äußert sich diesbezüglich, daß die fertige Spielgrafik diesen ersten Bildern sehr nahe kommen soll. Wenn das wahr ist, können wir uns auf ein optisches Feuerwerk einstellen mit hochauflösend wirkenden Polygon-Architekturen, die allesamt mit grandios gestalteten Texturen überzogen wurden. Ein großes Fragezeichen steht momentan allerdings noch hinter dem Mehrspieler-Modus. Zwar würde dieser Schritt die logische Weiterentwicklung darstellen, doch David Dienstbier hüllt sich diesbezüglich leider noch in Schweigen. (Ulf)



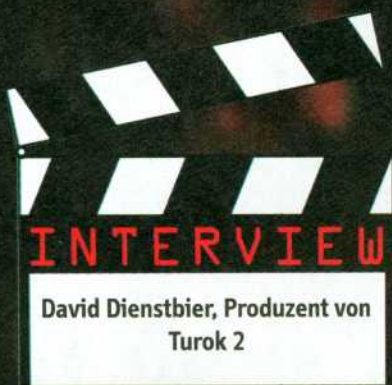
Noch ist ungewiß, inwieweit die ersten Turok 2-Bilder der eigentlichen Spielgrafik entsprechen



Noch ist alles friedlich: In der fertigen Version lauern jedoch über 40 verschiedene Feindkreationen auf Euch



Hersteller: **Acclaim/Iguana** Erscheint: **Ende '98** Muster von: **Acclaim** Umsetzungen geplant: **keine**



David Dienstbier, Produzent von Turok 2

David Dienstbier, Leiter des Turok 2-Projekts, war bereit, uns als einer der ersten Videospilmagazine überhaupt erste Informationen über den neuen Ego-Shooter-Kracher zu liefern.

Mega Fun: Turok war ein weltweiter Erfolg. Wie viele Module wurden denn bislang verkauft?

David Dienstbier: Der Erfolg war in der Tat überwältigend. Bislang dürften wir rund 1,3 Millionen Kopien von Turok verkauft haben.

MF: Ein technisches Problem von Turok war der Pseudo-Nebel. Wird es beim Nachfolger ebenfalls den blauen Dunst geben, oder konnten Sie diesen Effekt diesmal vermeiden?

DD: Wir werden auch bei Turok 2 Nebel-Effekte einsetzen, da sie eine tolle Atmosphäre verbreiten und zudem auch realistisch sind. Es wird in diesem Punkt aber bei Turok 2 eine große Veränderung geben, denn im ersten Teil glich der Nebel-Effekt einer unrealistischen Mauer, die den Spieler manchmal verwirrte. Bei Turok 2 wird Nebel als rein atmosphärischer Effekt eingesetzt. Außerdem kann man im Durchschnitt zweibis dreimal so weit in die Ferne blicken wie bei Turok.

MF: GoldenEye 007 war ebenso

wie Turok durch viele neue Ideen richtungsweisend für das gesamte Ego-Shooter-Genre. Können wir bei Turok 2 ähnliche Features, wie beispielsweise unterschiedliche Missionen und RPG-Elemente, erwarten?

DD: Es gibt eine ganze Reihe von neuen Features bei Turok 2, wie eben unterschiedliche Missionsziele und eine größere Einbettung der Hintergrundgeschichte in den Spielverlauf. Dennoch kann man Turok 2 nicht mit GoldenEye 007 vergleichen, da es sich um zwei komplett unterschiedliche Produkte handelt.

MF: Wie umfangreich ist Turok 2 eigentlich im Vergleich zum Vorgänger?

DD: Da nenne ich einfach die

telgerätes liefern?

DD: Natürlich. Wir werden das Rumble Pak sehr effektiv und differenziert einsetzen, beispielsweise beim Benutzen einer Waffe und bei Treffern. Das Vibrieren setzt außerdem bei äußeren Umwelteinflüssen ein, wie beispielsweise bei einer Erschütterung des Erdreichs oder wenn man sich gerade in einem Maschinenraum befindet.

MF: Wie viele Waffensysteme wird Turok 2 ungefähr bieten?

DD: Die genaue Anzahl möchte ich momentan noch nicht nennen, es werden aber auf jeden Fall mehr als 16 Wummen sein.

MF: Wie viele Leute sind denn an diesem Projekt beteiligt, und wie

ren spektakulär. Können Sie uns schon eine kleine Vorahnung geben, was den Spieler bei Turok 2 erwartet?

DD: Das Interesse kann ich gut verstehen, aber diese Informationen sind momentan noch top secret - tut mir leid.

MF: Wann soll das Wonne-Modul denn erhältlich sein?

DD: Wir versuchen, Turok 2 bis zum Weihnachtsgeschäft dieses Jahres auf den Markt zu bringen.

MF: Arbeiten Sie derzeit auch an einem anderen Videospilprojekt?

DD: Derzeit widme ich meine Zeit voll und ganz dem Turok 2-Projekt. Ich muß allerdings zugeben, daß ich nebenbei ein paar neue Ideen entwickelt habe. Eines dieser Konzepte könnte durchaus mein neues Projekt werden, wenn wir mit Turok 2 fertig geworden sind. Mal sehen, was passieren wird.

MF: Wird Iguana die neue Sega-Maschine unterstützen?

DD: Es ist bekanntlich unsere Firmenpolitik, daß wir alle Konsolen unterstützen, die in der Industrie eine wichtige Rolle spielen. Wir sind auf jeden Fall sehr interessiert an Segas neuer Konsole.

MF: Die übliche Schlußfrage: Wie lautet Ihr momentanes Lieblingsspiel?

DD: Zur Zeit beschäftige ich mich mit Resident Evil 2 und Alundra auf der PlayStation und kann es kaum erwarten, Zelda 64 in meinen Händen zu halten!

MF: Vielen Dank für diese ersten Informationen.

David Dienstbier, Produzent von Turok 2
„Es wird in diesem Punkt aber bei Turok 2 eine große Veränderung geben, denn im ersten Teil glich der Nebel-Effekt einer unrealistischen Mauer, die den Spieler manchmal verwirrte. Bei Turok 2 wird Nebel als rein atmosphärischer Effekt eingesetzt.“

blanke Zahl, damit man eine ungefähr Vorstellung von der Größe hat. Turok war ein 8-Megabyte-Spiel, Turok 2 bringt hingegen 16 Megabyte auf die Waage.

MF: Die Verwendung des Rumble Pak ist ein sehr interessantes Feature. Können Sie ein paar Beispiele für die Verwendung des Schüt-

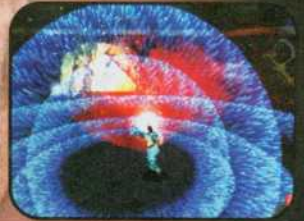
lange dauert der gesamte Entwicklungszyklus?

DD: Mein überaus talentiertes Team ist vergleichsweise kompakt und umfaßt im Durchschnitt 17 Mitarbeiter. Für die gesamte Produktionszeit sind insgesamt 18 Monate veranschlagt worden.

MF: Die Endgegner bei Turok wa-



ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND



EINZIGARTIGE MISCHUNG
AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT
JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D

GENIALE SPECIAL EFFECTS, DIE
AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN
SUCHEN

STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND
SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE
(Z.B. FUNKVERKEHR DER GEGNER)

NEUARTIGE "POWER"ANZEIGE - DAS "RAGEMETER"

EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU
MEISTERN

THERE CAN BE ONLY

ONE

Als ein korruptes Militärexperiment schief läuft, ist die Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind verschwommen. Sie erinnern sich an nichts. Ihr Körper fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder sind von einer Legierung aus schwarzem Metall umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige Monstrosität, eine tödliche Waffe.

Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen das Leben retten wird... RASENDE WUT



768 9642 8472

ERHÄLTlich AB: 16.03.98

ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. ©1998 BMG Interactive. All rights reserved. Distributed by the local BMG Company. A unit of BMG Entertainment.

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



VISUAL CONCEPTS



www.bmginteractive.com





Die Schattenmaske auf der Brust des Helden ist das Erkennungszeichen des Shadowmans und Zentrum seiner Macht



Diese Grafikstudie illustriert gut den anspruchsvollen Grafikstil von Shadowman

Auf dem Papier hat Shadowman mit Turok 2 sehr viel gemeinsam. Beide Projekte bieten eine imposante 3D-Optik in Echtzeit, beide Spiele basieren auf einer Comic-Vorlage, und beide Module wurden für

das ältere Publikum konzipiert. Beim genaueren Hinsehen sind die Unterschiede jedoch nicht zu übersehen.

Shadowman, das von der englischen Iguana-Abteilung entwickelt wird, ist ein ziemlich gruseliger Psychothriller, dessen beklemmende Stimmung an Schweigen der Lämmer erinnert. Im Mittelpunkt steht ein „Schattengebore-

ner“, der in der Lage ist, zwischen der realen und der Welt der Toten zu wechseln. Im wirklichen Leben handelt es sich um den eher unauffälligen Mike LeRoi, der gerade sein Diplom in englischer Literatur in der Tasche hat und ein friedliches Leben in New Orleans führt. Sobald er jedoch das Portal der Toten durchschreitet, verwandelt er sich in den Shadowman, der über einen mächtigen Voodoo-Zauber verfügt. Seine Schöpferin ist die Voodoo-Zauberin Nettie, die ihm eines Tages die Schattenmaske in seine Brust implantierte und damit sein gesamtes Leben veränderte. Das Abenteuer nimmt seinen Lauf, als Nettie eines Tages einen erschreckend realen Traum vom Weltuntergang (Armag-

geddon) hatte. Ihr war klar, daß ein düsterer Voodoo-Kult dahinter steckt, und sie schickt sofort ihren

besten Mann ins Rennen - den Shadowman. Spielerisch entfaltet sich die faszinierende Story als ein anspruchsvolles Action-Adventure, das eine Art Mixtur aus Resident Evil (Atmosphäre, RPG-Elemente) und Tomb Raider (Grafikstil, Actionreichtum) darstellt. Eine Third-Person-Kameraeinstellung begleitet Euren mysteriösen Shadowman auf der Reise durch New Orleans, die weiten Sümpfe von Louisiana und in das finstere Totenreich. Wer aber ausschließlich eine blutige Keilerei

Nintendo 64 3D-Action-Adventure

Shadowman

Lange nicht mehr gegruselt? Dann dürfte Iguanas Horror-Adventure, bei dem ein Voodoo-Meister in der Lage ist, zwischen der realen Welt und der Welt der Toten hin- und herzuwechseln, genau das Richtige sein

„Shadowman verbindet Tomb Raider-Gameplay mit der Atmosphäre von Schweigen der Lämmer“



Die Gestaltung des Interieurs dokumentiert viel Liebe zum Detail



Die Ruhe ist trügerisch: Euer Held kann auch in die gefährliche Welt der Toten eindringen



Unnatürliche Nebel effekte gehören bei diesem Titel der Vergangenheit an

oder dumpfes Geballer erwartet, liegt ziemlich daneben. Shadowman gleicht vielmehr einem interaktiven Detektivdrama, dessen Atmosphäre stark an die Filme Heart oder Seven erinnert. Um dem bösen Voodoo-Kult auf die Schliche zu kommen,

muß der Shadowman sowohl in der Totenwelt mystische Texte als auch FBI-Unterlagen von Serienkillern auswerten. Der ständige Wechsel zwischen den kontrastreichen Welten gibt diesem Adventure-Hammer ein ganz besonderes Flair und sorgt

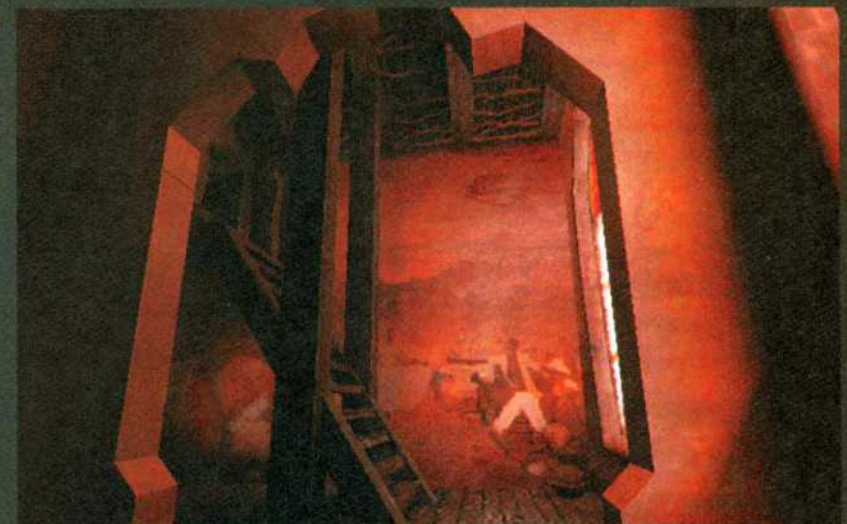
zudem für einen streng nichtlinearen Aufbau mit vielen Lösungswegen - ein idealer Spielplatz für virtuelle Spürnasen. Bahnbrechend soll auch das Steuerungsinterface aus-

„Ein Grusel-Adventure für Erwachsene, das neue Maßstäbe setzen könnte“

fallen. So soll der Held gleich mehrere Dinge auf einmal können, wie beispielsweise zur Seite rollen und gleichzeitig einen Schlüssel einstecken. Genauere Angaben zu den Action-Elementen fehlen allerdings noch (es soll aber nicht gerade sehr zümpellich zugehen). In technischer Hinsicht sorgt das sogenannte 3D VISTA-Verfahren (Virtually Integrated Scenic Terrain) für das adäquate

grafische Umfeld. Die Macher versprechen extrem realistische Szenarios (kein Comic-Stil), bei denen man ohne einen Pseudo-Nebel effekt bis zum Horizont blicken kann. Die Charaktere wurden zudem mit der Softskin-Methode ausgestattet, durch die man selbst kleinere Details, wie Muskelspiele, erkennen kann. Überflüssig zu erwähnen, daß die Animationen durch Acclaims hochmoderne Motion Capture-Studios realisiert wurden. Fazit: Mit der Kombination aus Mario 64/Myst-Gameplay und der „erwachsenen“ Atmosphäre von Hollywood Gruselklassikern à la Schwestern der Lämmer könnte Iguana äußerst stilvoll eine Softwarelücke schließen - wir sind auf das Ergebnis auf jeden Fall verdammt gespannt. (Ulf)

Hersteller: **Iguana** Erscheint: **November**
Muster von: **Acclaim** Umsetzungen geplant: **keine**



Der Detailreichtum ist beeindruckend: Man achte auf das äußerst kunstvolle Wandgemälde

Nintendo 64 3D-Jump & Fight

Castlevania 64

Nach einigen Grafikstudien gibt es endlich erste Screenshots zu Konamis neuester Vampirjagd

Ein weiterer Spieleklassiker wird in die dritte Dimension geführt. In diesem Fall handelt es sich um Castlevania und seine Vampirjäger aus der Belmont-Familie, die schon zu 8-Bit-Zeiten ihr Unwesen trieben. Die technisch mächtig aufgemotzte Nintendo 64-Version bietet in vielfacher Hinsicht einige Neuheiten. So stehen Euch nunmehr vier Charaktere zur Auswahl, darunter auch Schneider Belmont, der jüngste Sproß des Clans, der es

wie seine Vorfahren versteht, mit der Peitsche allerlei Wunderdinge zu vollbringen. Außerdem macht Ihr noch Bekanntschaft mit der erst zwölfjährigen Carrie Eastfield sowie dem Martial-Arts-Experten Cornell Reinhart, der sich sogar in einen Wolf verwandeln kann. Das Jump & Fight-lastige Spielprinzip ähnelt natürlich den Vorgängern, nur daß Ihr diesmal dreidimensionale Gemäuer nach Gegenständen absucht und aufregende 3D-Ge-



Die Tageszeiten haben einen maßgeblichen Einfluß auf das Spielgeschehen Eurer insgesamt vier auswählbaren Helden



fechte mit allerlei Schattenwesen durchlebt. Da die vier Charaktere jedoch so unterschiedliche Fähigkeiten bieten, ändert sich nicht nur der Abspann, sondern auch der Spielablauf etwas. Besonders interessant ist zudem das Tag & Nachtfeature. Durch den ständigen Wechsel der Tageszeiten ändern sich auch die Aufgaben. Während



Ihr am Tag noch relativ ungestört nach Gegenständen suchen könnt, habt Ihr es abends mit vielen düsteren Wesen zu tun - klingt vielversprechend. (Ulf)

Hersteller: Konami Erscheint: Ende '98
Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine



Nintendo 64 Rennspiel

World Grand Prix

Neues Paradigm-Projekt: Die Macher von Pilotwings und Aero-Fighter Assault schlagen wieder zu. Unter dem Arbeitstitel World Grand Prix werkeln die Amerikaner derzeit an einer interessanten Formel 1-Simulation. Ähnlich wie Psygnosis' Vorzeige-Racer wartet diese Simulation mit vielen Features auf. So stehen Euch 27 Fahrer, elf Rennställe sowie sämtliche 17 Original-Circuits zur Auswahl, angefangen vom Hockenheim bis hin zu Monte Carlo. Der mit 96 MBite ziemlich üppig ausgestattete Racer bietet im Story-Modus außerdem unterschiedliche Wetterbedingungen, Wagenschäden, das Flaggsystem sowie eine virtuelle Werkstatt an, in der Ihr alle notwendigen Fahrzeugeinstellungen vornehmen könnt. Sehr interessant dürften zudem der Zwei-Spieler-Modus und die CPU-Kameraeinstellung sein, die sich automatisch die beste Perspektive aussucht.



Die Cockpit-Perspektive wurde sehr aufwendig gestaltet



Alle 17 Original-Circuits sind mit von der Partie

Hersteller: Paradigm Erscheint: Sommer '98
Muster von: Paradigm Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Sportspiel

Puma Street Soccer

Daß die Italiener was vom Fußball verstehen, das ist wohl bekannt, daß sie diesen Sachverstand auch in ansprechende Computerspiele umsetzen können, das ist neu. Die relativ junge und unbekanntere Firma Pixelstorm arbeitet an einem Street Soccer-Spiel, das mit alten Traditionen brechen soll. Zum einen wird es nur insgesamt acht Spieler auf dem Feld geben, wie es sich für Street Soccer gehört. Die AI wird speziell auf diese Art Spiel ausgelegt sein, was ein vollkommen neues Spielgefühl vermittelt. Zum anderen soll Puma SS Fußball vom Rasen in ungewöhnliche Umgebungen brin-



gen. So spielt Ihr z.B. auf einem Flughafen oder auf einem Schiffslandesteg. Das Spielfeld wird von einer Bande umgeben sein, die Ihr für tolle Tricks nutzen könnt. Komplettiert werden soll das Spiel durch einen trendigen Soundtrack und tolle Gags, wie Autoscheiben, die durch einen Schuß zersplittern. Um höchste Realitätsnähe zu garantieren, arbeitet das Team mit Spielern wie Casiraghi, Okocha und Matthäus zusammen.



Hersteller: Pixelstorm Erscheint: 3. Quartal '98
Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Shoot 'em Up Ed Hunter

Das „niedliche“ Iron Maiden-Maskottchen tobt sich in einem sehr ungewöhnlichen Lightgun-Shooter-Spektakel aus

Wer nicht auf Heavy Metal-Musik steht, dürfte mit dem schrulligen Ed Hunter wohl nicht viel anfangen können, die anderen hingegen verehren ihn als Kultfigur der gitarrenlastigen Musik. Es handelt sich um eine düstere Comic-Figur, die sich die britische Heavy Metal-Combo Iron Maiden als ihr Maskottchen ausgedacht hat. Nun versucht auch die Videospieldunst, Kapital aus

dem Bekanntheitsgrad zu schlagen, und glaubt man den Gerüchten, dann sollen die Bandmitglieder die Programmierer auch aktiv beraten haben. Herausgekommen ist - wer hätte es gedacht - ein ziemlich herbes Actionspiel, bei dem Ihr Eure Lightgun sprechen läßt. Iron Maiden war es bei diesem Spiel sehr wichtig, daß die typische Ed Hunter-Atmosphäre optimal rüberkommt. So bil-



Auch der Humor kommt nicht zu kurz: Teddybären dienen hier als Wurfobjekte



Die Szenarios sind dem Held entsprechend sehr düster gehalten



Die gerenderten Gegner bieten sehr viele Details

den zahlreiche Lieder der Hardrockgruppe den Soundtrack, und die Szenarios, durch die Ihr Euch ballert, wurden den insgesamt 14 Plattencovern entnommen. Dazu gehört unter anderem ein Friedhof, das sonnige Ägypten sowie das Höllenreich. Um dem Genre etwas mehr Spieltiefe abzugewinnen, bauten die Macher einige Features ein. So müßt Ihr in den Levels Objekte entdecken und könnt durch die Art der Treffer die

weitere Route bestimmen - der Aufbau ist also nichtlinear. In technischer Hinsicht gibt es zudem aufwendig gerenderte Gestalten begutachten, und zwar dank der guten alten Rot/Grün-Brille auf Wunsch sogar in 3D! (Ulf)

Hersteller: Synthetic Dimensions
Erscheint: September
Muster von: Synthetic Dimensions
Umsetzungen geplant: keine

GAME STATION

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

Jetzt bestellen unter : 02761 / 929732

Versandbedingungen:

- Nachnahme DM 10,80+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90, Eurocheck bis DM 400,-
- Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,-
- Keine Auslandslieferung!
- Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal, Rücksendungen nur nach Absprache.
- Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen!

Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Playstation	
Playstation + Umbau	349,-
Tomb Raider 2	99,-
Crash Bandicoot 2	99,-
Baphomets Fluch 2	99,-
Bushido Blade	99,-
Shadowmaster	99,-
Cool Boarders 2	99,-
Tekken 3 (JP)	159,-
Fifa 98	99,-
Final Fantasy VII	99,-
Fighting Force	89,-
Formel 1 97	99,-
Bug Riders	89,-
Jersey Devil	99,-
Pax Corpus	99,-
Toca Touring Car Champ.	99,-
One	99,-
Colony Wars	99,-
Resident Evil 2	139,-
Gran Turismo	139,-
Bloody Roar	119,-
Nagano Winter Olympics	89,-
Rascal	89,-
Pifall 3D	99,-

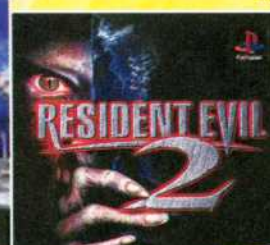
Skull Monkeys	99,-
WCW Nitro	99,-

Nintendo 64	
Grundgerät+2Pad's	349,-
Mace - The Dark Age	139,-
Chameleon Twist	139,-
Lamborghini	139,-
Wild Choppers (JP)	159,-
Rush	139,-
Diddy Kong Racing	95,-
Fighters Destiny	149,-
Nagano Winter Olympics	149,-

PC	
Tomb Raider 2	79,-
MIB	79,-
Blade Runner	79,-
Monkey Island 3	79,-
F1 Racing	79,-

und viel mehr...

US/Japan Importspiel kein Problem!



Artino & Hoffmann Gbr — Bruchstr. 13 — 57462 Olpe

Tel.: 02761 / 929732

Fax: 02761 / 929732

Neueröffnung Game Station
Hermannstr. 9 - 45964 Gladbeck
Fax.: 02043/929189
Tel.: 02043/929193 oder 02043/929194

VMX RACING



ABCDEF

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 •

Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE

AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS

Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment, Inc. VMX Racing developed by Studio e. © 1996 Playmates Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Explosive Racing developed by TOKA. Published by FUNSOFT



AH RREN!



EXPLOSIVE RACING

EXPLOSIVE RACING

RACING



Psygnosis

Die Space Opera geht weiter



Für alle Wing Commander-Fans hat Psygnosis eine sehr gute Nachricht. Im November soll bereits das Sequel **Colony Wars 2: Vendetta** erhältlich sein. Die Programmierer haben sich die Kritiken der Spieler zu Herzen genommen und wollen dem Space-Shooter nun noch mehr spielerische Tiefe verleihen. Dies geschieht in erster Linie durch eine stärker ausgeprägte Hintergrundgeschichte. Zu Beginn stehen Euch gleich **zwei Charaktere** zur Auswahl, jeder ausgestattet mit einer umfangreichen Vita. Der Spielverlauf soll zudem wie bei Wing Commander diesmal **nichtlinear** aufgebaut sein und sechs unterschiedliche Abspanne bieten (es gibt mindestens **26 aufwendige CG-Sequenzen**). Beim Gameplay soll alles wesentlich üppiger ausfallen, das bedeutet noch mehr Waffen (über **22 Wummen**), noch mehr Raumschiffstypen (ca. 75 unterschiedliche Typen) sowie nunmehr **19 Levels**. Die Möglichkeit des Raumschiffunings durch unterschiedliche Bauteile läßt ebenfalls vermuten, daß der Adventure-Charakter jetzt viel stärker zum Tragen kommen wird. PS: Die Helikopter-Hatz **G-Police 2** wird erst im nächsten Jahr ein Thema sein.

Color Game Boy

Jetzt wird 's bunt!

Howard Lincoln kündigte endlich ein Gerät an, auf das so viele Fans sehnsüchtig gewartet haben - den **Game Boy mit Farbbildschirm**. Genaue Informationen erhaltet Ihr im **Big N-Special** auf den Game Boy-Seiten.

PlayStation

Sensation: Der PlayStation-Handheld kommt

Sony ließ am 19. Februar kurzum die Bombe platzen und kündigte mit dem **Personal Digital Assistant (PDA)** einen hochinteressanten Hardwarezusatz für die PlayStation an. Es handelt sich dabei um ein multifunktionales Handheld/Speichermedium, das per Memory Card Slot mit der Konsole kommuniziert. Das kleine **32 x 32 Punkt LCD-Display** und die fünf Aktionstasten werden in erster Linie für **Multimedia-Anwendungen** genutzt, wie beispielsweise als eine Uhr, persönlicher Timer, Adressenverzeichnis, Wörterbuch, Memo oder digitaler Bildspeicher. Das handliche Gerät eignet sich zudem perfekt für allerlei Tamagotchi-Spielereien. Der eigentliche Clou ist jedoch die Möglichkeit der

Informationsübertragung per Infrarotlicht. Dadurch können Daten jederzeit und überall ausgetauscht werden, oder zwei PDA-Besitzer könnten untereinander hitzige Gefechte austragen. Durch den PlayStation Memory Card Slot kann ferner neue Anwendungssoftware per spezieller CD-ROM auf den PDA übertragen werden, der Handheld ist somit quasi lernfähig. Das Herzstück des PDA bildet ein recht leistungsstarker **32 RISC Prozessor** und ist dadurch bestens für den multifunktionalen Einsatz gerüstet. Der kleine Tausend-sassa soll diesen Winter in Japan erscheinen, eine Europa-Version dürfte bald folgen.



Saturn

Sega of America wirft das Handtuch

Viele haben es kommen sehen: Angesichts der herben Verluste der letzten Monate in den Vereinigten Staaten (**366 Millionen Dollar**) beschloß Sega of Japan, den Verkauf der Saturn Hard- & Software ab Ende März im gesamten nordamerikanischen Raum komplett einzustellen. Außerdem sollen die drei Sega Divisionen (Sega of America, Sega Soft und Sega Entertainment) reorganisiert werden, um weitere Kosten einzusparen. Diese drastischen Maßnahmen sind notwendig, um gezielt Kräfte sammeln zu können für den Launch von Segas neuester Konsole mit dem derzeitigen Codenamen **Katana**. Der soll laut ersten Angaben gepusht werden wie bisher noch kein zweites Gerät in der Sega-Geschichte. Für sämtliche drei Weltmärkte (Japan, USA, Europa) sind rund **100 Millionen Dollar** veranschlagt worden. Demnach wären **45 Millionen Dollar** Werbeetat für Deutschland innerhalb der ersten sechs Monate durchaus realistisch. Im Vergleich: SCE Deutschland stand für die PlayStation-Einführung damals „nur“ **25 Millionen Dollar** zur Verfügung. Hinsichtlich des Veröffentlichungstermins verdichten sich Gerüchte zunehmend. Für Japan scheint **November '98** der mögliche Termin zu sein, in den USA entweder April oder September '99, und die Europäer müssen sich wohl bis mindestens **September '99** gedulden. Geniale Software soll die Wartezeit jedoch rechtfertigen. Als neuesten Softwarelieferanten konnte Sega Capcom gewinnen, deren erster möglicher Kandidat die fulminante 2D-Keilerei **Street Fighter 3: 2nd Impact** sein dürfte.



Schon Gehört

+++ **Erinnert Ihr Euch** noch an Konamis Eishockey-Klassiker **Blades of Steel** für das NES? Die Firma möchte noch in diesem Jahr für das Nintendo 64 eine Fortsetzung veröffentlichen.

+++ **Nintendo of America** kündigte an, daß der geplante Veröffentlichungstermin des 64 DD im Herbst diesen Jahres noch nicht sicher sei. Fest steht aber auf jeden Fall der Sommer-Release des Speichermediums in Japan.

+++ **An Extreme-G 2** wird gerade heftigst gewerkelt. Es soll 32 Rundkurse, neue Waffensysteme und eine deutlich verbesserte 3D-Engine mit weniger „Nebel“-Effekten bieten.

+++ **BMG Interactive** wird vermutlich demnächst das Programmiererteam **Take Two (Grand Theft Auto)** aufkaufen.

+++ **Rekordjahr in den USA:** Der Gesamtumsatz der Videospielebranche stieg letztes Jahr von 2 Milliarden sprunghaft auf 3,3 Milliarden Dollar an. Das bedeutet einen Zuwachs von 38% gegenüber dem Vorjahr.

+++ **Gewalttaten durch Videospiele?** Nachdem in Japan ein 13jähriger Junge einen Klassenkameraden aus Spaß erstochen hatte und der prozentuale Anteil von jugendlichen Gewalttaten mittlerweile 44,5% aller registrierten Verbrechen ausmachten, halten japanische Psychologen die Videospiele für die Ursache der zunehmenden Gewaltbereitschaft, da japanische Videospiele-Kids nicht mehr zwischen dem Spiel und der Realität unterscheiden können.

+++ Die **Knuddel-Ausgabe** von Capcoms **Street Fighter II** namens **Pocket Fighter** wird gerade für die PlayStation umgesetzt.

+++ **Sony macht ernst:** Um die Verbreitung von Raubkopien einzudämmen, werden Händler, die einen Modulations-Chip zum Abspielen von Gold-CDs anbieten, künftig nicht mehr mit Hard- & Software beliefert.

+++ Gerüchten zufolge plant **Ubi Soft** die Übernahme von **Funsoft**.

PlayStation/Nintendo 64

Neue EA Fußball-Sim

EA überrascht die Öffentlichkeit mit einer weiteren Fußball-Simulation, die bereits im **Mai** erhältlich sein soll. Nach der WM-Qualifikation hat man nun bei **Frankreich '98: Die Weltmeisterschaft** die Möglichkeit, die komplette WM nachzuspielen. Neben allen Original-Nationalteams bietet die Dribbelei noch einen interessanten **History-Modus**, in dem Ihr klassische Begegnungen, wie beispielsweise Deutschland gegen Holland bei der WM '74 noch einmal erleben könnt. Die Programmierer haben zudem etwas an der Grafik und dem Gameplay gefeilt. So sollen die AI und die Steuerung noch etwas verbessert sowie einige neue Fußballtechniken aus dem Lehrbuch hinzugefügt werden.



Hall of Fame

Wer ist der beste?

Da sich der Veröffentlichungstermin der April-Ausgabe mit unserem letzten Abgabetermin überschneidet, gibt es logischerweise noch keine Bestzeiten von Euch. Daher hier noch einmal der Aufruf:

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

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

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

Redaktion Mega Fun

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

Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



PlayStation

Tekken 3-News

Die neuesten Infos zu Namcos Hammer-Klopfer **Tekken 3**: Neben vielen Geheimcharakteren bietet das Beat 'em Up-Vergnügen einen coolen **Final Fight-Modus**, in dem Ihr Euch prügelnweise durch ein Szenario kämpft. Sony plant außerdem für den Japan-Release am 27. März ein **Bundle-Set** mit dem **Dual Shock-Controller**, durch den Ihr Treffer durch ein differenziertes Vibrieren wahrnehmt. Der Dual Shock-Controller, vom Design her identisch mit dem Analog-Pad, soll entgegen früherer Planungen nun doch in diesem Jahr auch in Deutschland erhältlich sein. Es dürfte daher von Interesse sein, daß Sony noch dieses Jahr eine Palette mit bunten Dual Shock-Controllern auf den Markt bringen möchte.



MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

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

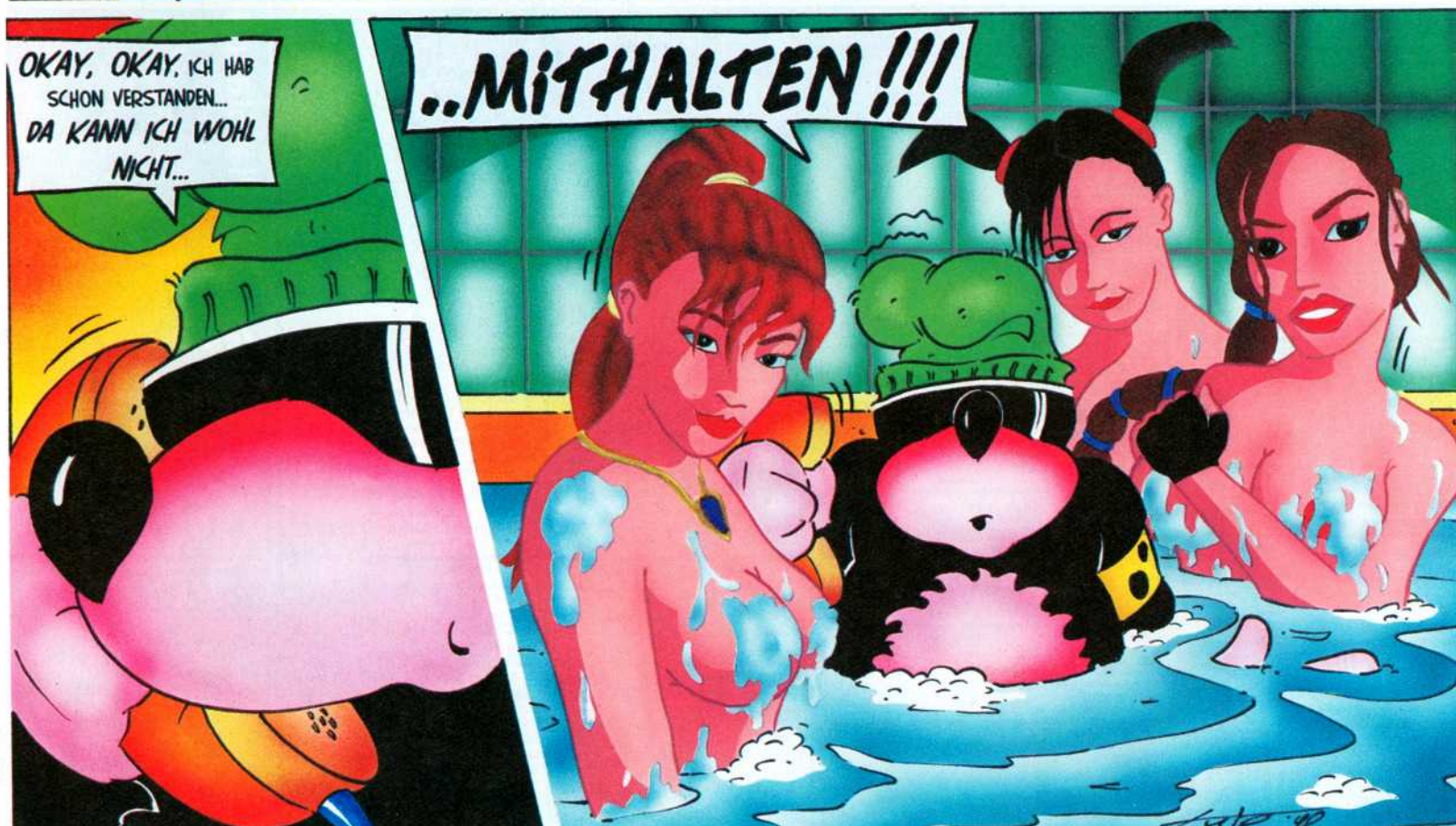
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

<http://www.mlc-moers.de>
Anschritt Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

MULTINORM PLAYSTATION  Finanzierung 12 x 39,- 359,95 !!! mit voller Garantie !!! PSX mit Multinorm Umbau* und voller Garantie!!!		VERSANDFREI ▶ PLAYSTATION-GAMES ◀ VERSANDFREI		PlayStation  lieferbar CAPCOM US=139,95 JP=149,95	
PSX MULTINORM UMBAUSATZ Multinorm* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. 54,95		RESIDENT EVIL 2 104,95 RASCAL 94,95 NEWMANN HAAS RACING 94,95 ONE 94,95 FIFA, NBA, NHL 98 JE 89,95 DARK OMEN 89,95 GRAN TURISMO 109,95 SKULL MONKEY 'S 89,95 NEED FOR SPEED 3 89,95 MASTER OF TERÄS KÄSI 94,95 BLOODY ROAR 89,95 COOL BOARDERS 2 89,95 RIVEN: THE SEQUEL OF MYST 109,95 LUCKY LUKE 94,95 GEX 3D 99,95		Gran Turismo (Us) Die US Version des Mega- Knaller ca. ab dem 08.04.98 lieferbar... 139,95	
ORIGINAL PLAYSTATION TASCHEN Original Tasche incl. Pad und 1M Memory Card. 59,95		PSX Cooler Umbau Wir bauen Spezial-Lüfter in Ihre PlayStation für den Dauer-Spielegenuß. 49,95		PRO TV-BOX  Endlich können Sie Ihre Playstation oder Nintendo Konsole an jedem hochauf- lösenden PC-Monitor betreiben und zusätzlich noch dank 200,95	
1 Meg Memory Card 24,95 8 Meg Memory Card 49,95 48 Meg Memory Card 99,95 Gamebuster 79,95 Scart/RGB Kabel 19,95		Abes Odyssey 94,95 Abes Odyssey 2 (Oddworld) 94,95 Ace Combat 2 99,95 Ark of Time 89,95 Athanos 89,95 Ayrton Senna Kart Duel 2 49,95 Baphomets Fluch 1 94,95 Baphomets Fluch 2 94,95 Batman & Robin 49,95 Battle Arena Toshinden 89,95 Battle Arena Toshinden 3 89,95 Beast Wars 89,95 Beyond the Beyond 84,95 Bio Freaks 89,95 Blasto 94,95 Blaze 'n Blade 99,95 Bleifuß 2 89,95 Bloody Roar 89,95 Brahma Force 84,95 Broadside 94,95 Buggy 94,95 Bushido Blade 74,95 Bust a Move 3 104,95 Buzzaw 94,95 Coll Boarders 2 99,95 Colony Wars 99,95 Command & Conquer 2 99,95 Constructor 49,95 Crash Bandicoot 1 94,95 Crash Bandicoot 2 94,95		Samurai Showdown 3 84,95 Sensible Soccer 2000 94,95 Sign of The Sun 94,95 Skull Monkeys 89,95 Soviet Strike 49,95 Spice World 49,95 Spiral Saga 104,95 Steel Reign 89,95 Streetfighter Collection 94,95 Super Pang Collection 99,95 Tekken 2 dt 109,95 Tekken Platinum 49,95 Test Drive 4 99,95 The Fallen 99,95 The Note 89,95 Theme Hospital 99,95 Time Crisis inkl. Gun 159,95 Tomb Raider 2 99,95 Toshinden 3 94,95 Total Driving 99,95 Touring Car Championship 99,95	
Ultra Racer Pad 79,95 PSX Contoller Pad 24,95 Laser Gun 29,95 Laser Gun + Redlight 89,95		PSX Cooler Umbau Wir bauen Spezial-Lüfter in Ihre PlayStation für den Dauer-Spielegenuß. 49,95		Final Fantasy VII 109,95 Formular 1 '97 109,95 Forsaken 99,95 Gran Turismo 109,95 Grand Theft Auto 94,95 Horned Owl 104,95 Island of Dr. Moreau 94,95 Jersey Devil 99,95 Judge Dredd 94,95	
GAMEBUSTER MOGEL MODUL länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen 79,95		ANALOG PAD: BARACUDA 17 Funktionen -tasten -Dauerfeuer -Zeitlupe 59,95		MULTINORM* CHIP incl. Einbauanleitung 39,95	
V3-RACING WHEEL  129,95		PSX mit Multinorm Umbau* und voller Garantie!!!		JP 139,95	

ENTE'S
PEPPL
PLATT FUß
 DER ULTIMATIVE BLINDGÄNGER



HOT in USA

1. Resident Evil 2 (PS)
2. WCW Nitro (PS)
3. Final Fantasy Tactics (PS)
4. NBA Pro '98 (N64)
5. Golden Eye 007 (N64)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT in JAPAN

1. Pro Baseball Manager (SAT)
2. Zengius (PS)
3. Choro Q 3 (PS)
4. Resident Evil 2 (PS)
5. Gran Turismo (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

Acclaim

N64-Modulpreise gesenkt

Als erster Third Party-Hersteller reagiert **Acclaim** auf Nintendos **Modulpreissenkung**. So wird ihr gesamtes N64-Line Up künftig zu Preisen zwischen **109 DM** (zum Beispiel Turok Dinosaur Hunter) und **129 DM** erhältlich sein.



Weihnachtsgewinnspiel

Herzlichen Glückwunsch

Die Gewinner des **Weihnachtsgewinnspiels** aus der **Mega Fun 12/97** lauten: Das **Command & Conquer-Pack** erhält: **Martin Resch** aus 94157 Perlesreut. Das **Final Fantasy 7-Bundle** geht an: **Bruno Siehr** aus 89584 Ehingen. Das **Mega Discworld-Pack** hat gewonnen: **Sebastian Lange** aus 34281 Gundersberg. Über das **V-Rally & Co-Geschenk** freut sich: **Martin Manns** aus 29221 Celle. Den **Gutschein über 500 DM** erhält: **Benjamin Schmid** aus 91301 Forchheim. Die **exklusive Eidos-Kluft** geht an: **Lucian Gavris** aus 85221 Dachau. Über das **F1 Pole Position Set** freut sich: **Thomas Brill** aus 66740 Saarlouis. Das **Abe's Oddysee-Paket** bekommt: **Oliver Busch** aus 56566 Neuwied. Das **BMG Spielespaß-Set** geht an: **Peter Surballe** aus 10963 Berlin. Das **NHL Action Pack** erhält: **Michael Morawetz** aus 97270 Kist. Das **ultimate Action-Paket** geht an: **Tamer Müsdecı** aus 70188 Stuttgart. Und das **XXL Sport-Geschenk** erhält: **Daniel Hofmeister** aus 40225 Düsseldorf.



Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion:

1. Metal Gear Solid (PS)
2. Turok 2 (N64)
3. Gran Turismo (PS)

BEAT 'EM UP

P 1124 ULTRA RACER PSX
Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis

- Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
- 14 Funktionstasten • Analoges Mini-Lenkrad
- 10 Tasten programmierbar als Feuertasten
- Analoge Trigger-Steuerung
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempfehlung **DM 79,95**

P 107 SZ GAME PAD (SCHWARZ)

P 107 BU GAME PAD (BLAU)

P 107 GAME PAD
Bringt Farbe ins Spiel...

- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten
- Vier Richtungstasten
- Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 29,95**

P 102 KLEINE MEMORY CARD
So klein, aber so viel drin

- Für Sony PlayStation • Bis zu 15 Speicherplätze
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**

P 107 GN GAME PAD (GRÜN)

SV 100 PIRANHA PAD
Das griffige Pad

- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten • Dauerfeuer
- Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD (o. Abb.)
• 4 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**

Interact of Europe · Jöllbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de



• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Wenn Euch Tina so in der Mangel hat, könnt Ihr nur noch hoffen, weich zu landen, denn sie setzt zu ihrem gefürchteten Hammerwurf an



Bei diesem Kick Ayanes könnt Ihr einen Blick auf ihre Unterwäsche werfen. Die japanischen Programmierer scheinen auf diesen Gag sehr großen Wert zu legen



Kasumis Kampftechnik Ninjitsu scheint für Zack zuviel zu sein, der zusätzlich durch den lächerlichen Anzug gehandikapt ist

PlayStation Beat 'em Up

Dead or Alive

Heiße Konkurrenz für Tekken 3 aus dem bisher relativ unbekanntem Softwarehaus Tecmo, Japan. Die vielversprechende Prügellorgie wird von Sony selbst vertrieben, ein Beweis für die hohe Qualität



Der riesige Bass wartet mit Schlägen und Tritten aus seinem großen Wrestler-Repertoire auf

Tekken 3, Namcos neuestes Beat 'em Up wird wohl von allen PS-Prügelfans sehnlichst erwartet. Doch aus einer bislang wenig beachteten Softwareschmiede aus Japan kommt ein ernstzunehmender Konkurrent



Spezial-Würfe und -Schläge beherrscht Ihr schon nach kurzem Spiel und könnt sie dann wirksam einsetzen

für den dritten Teil der Tekken-Saga. Dead or Alive konnte in den Spielhallen für Furore sorgen. Jetzt soll es auch die PlayStation-Besitzer zu Verzückungsrufen animieren, denn was Tecmo nach einer recht langen Entwicklungszeit jetzt vorstellt, sieht wirklich toll aus. Gegenüber dem Spielhallen-Original wurden sogar zwei zusätzliche Kämpfer eingebaut, so daß Ihr Euch nun mit anfangs 11 Charakteren durch die sechs Spielmodi prügeln könnt. Die Fighter vertreten unterschiedliche Kampfsportarten. So kämpft die zierliche Kasumi beispielsweise im Ninjitsu-Stil, während der gebrechlich wirkende Gen Fu Meister des

Shin-I Rokugoken ist, der traditionellen chinesischen Kampfsportart. Neben den acht aus dem Spielhallen-Game bekannten Charakteren werden Euch auf der Konsole auch noch die asiatische Schönheit Ayane und der Wrestler Bass zur Verfügung stehen, deren Kampfweisen sich natürlich von denen der anderen unterscheiden. Zum Thema Spielmodi gibt es nicht viel Neues, außer dem bewährten Arcade-Turnier, dem Time Attack (in dem Ihr in möglichst kurzer Zeit alle Gegner besiegen müßt), Survival (versucht mit einem Leben so weit wie möglich zu kommen), dem Team-Battle und Training steht Euch der so ge-

nannte Kumite-Modus zur Verfügung, in dem Ihr Euch durch 30, 50 oder 100 Kämpfe schlagen müßt. Euer Erfolgsquotient wird dann anhand Eurer gewonnenen und verlorenen Fights ermittelt. Das Besondere an Dead or Alive ist zum einen seine tolle Grafik: Die Jungs und Mädels werden dank hoher Auflösung und Unmengen von Polygonen sehr detailliert dargestellt. Als besonderer Gag ist bei den Damen auch die Oberweite animiert worden, d.h., die allesamt wohl proportionierte Weiblichkeit steht nach wilden Bewegungen mit wogendem Busen da. Typisch japanisch: Die im Schulmädchenstil gekleideten Ka-



Der gute Zack überrascht durch sein Ganzkörperkondom schon etwas, bei Tina kann er durch seine lächerliche Erscheinung aber nicht auf Gnade hoffen



Den alten Gen-Fu zu besiegen erscheint nur auf den ersten Blick leicht, denn seine Erfahrung macht ihn zu einem gefährlichen Gegner

Charakterstudie:



Jann Lee

Alter: 20
Land: China
Gewicht: 165 Pfund
Größe: 173 cm
Stil: Jeet Kune Do

Seine Eltern flohen aus China, als Jann gerade mal drei Jahre alt war. Daß er so eine lange Zeit der amerikanischen Kultur ausgesetzt war, konnte aber nicht verhindern, daß er zu einem versierten Kämpfer wurde. Seine Fähigkeiten kann er in seinem Job als Bodyguard unter Beweis stellen.



Gen-Fu

Alter: 65
Land: China
Gewicht: 172 Pfund
Größe: 168 cm
Stil: Shin-I Rokugoken

Sein Spitzname „Sen-sei“ verrät schon, daß Gen-Fu ein versierter Kämpfer ist. Nach der Flucht aus seiner Heimat China führt er nun ein Antiquaat in San Francisco. Jedem, der es anzweifelt, beweist er gerne, daß er trotz seines Alters noch ein harter Brocken ist.



Bayman

Alter: 31
Land: Russland
Gewicht: 231 Pfund
Größe: 198 cm
Stil: Kommando

Bayman erlernte seinen Kampfstil bei einer russischen Spezialeinheit. Nach dem Zusammenbruch der UdSSR zog er nach New York um, wo er heute seinen Lebensunterhalt als Profikiller verdient.



Kasumi

Alter: 17
Land: Japan
Gewicht: 106 Pfund
Größe: 165 cm
Stil: Ninjitsu

Kasumi ist die jüngste in der Runde. Sie geht noch zur Schule, wo sie nur Einsen einsammelt. Obwohl sie sehr zerbrechlich aussieht, sollte man die Kleine nicht unterschätzen.



Lei Fang

Alter: 21
Land: China
Gewicht: 110 Pfund
Größe: 165 cm
Stil: Taijyokuken 0

Die chinesische Austauschstudentin kann ihrem Hobby - Karaoke - in den Staaten nicht so oft fröhnen, wie sie gerne würde. So nutzt sie die freie Zeit zwischen den Kursen um ihre Kampfsporttechnik zu üben. Da sie sehr gut aussieht, hat Lei jede Menge Verehrer. Keiner aber traut sich, zudringlich zu werden - warum nur?



Ryu Hayabusa

Alter: 23
Land: Japan
Gewicht: 154 Pfund
Größe: 175 cm
Stil: Ninjitsu

In seiner Jugend war Ryu ein bekannter Freeclimber, durch diesen Sport bekam er unglaubliche Kräfte. Mit 19 kam er als Student in die USA, wo er neben seinen Studien Unterricht in Ninjitsu gab. Z.Zt. betreibt er einen Dojo in Cincinnati.



Tina

Alter: k.A.
Land: USA
Gewicht: k.A.
Größe: k.A.
Stil: Pro Wrestling

Tina war in ihrer Highschoolzeit Champion des Ringerteams. Sie verweigert hartnäckig weitere Aussagen zu ihrer Person. Und zwingen kann man das Energiebündel nicht, denn sie ist ein gefährlicher Gegner.



Zack

Alter: 25
Land: USA
Gewicht: 172 Pfund
Größe: 183 cm
Stil: Muetai

Der pazifistisch eingestellte Zack erlernte die dem Thai-Boxen ähnliche Kampfsportart Muetai eher aus Langeweile, denn in seinem Heimatort Blissfield war der Hund begraben. Nach dem Kämpfen spielt er gerne Billard.

sumi, Lei und Ayane haben manchmal Röckchen an, die bei manchen Moves schon mal nach oben geweht werden und den Blick auf die Unterwäsche freigeben - neckisch, neckisch! Damit die Motivation hoch bleibt, könnt Ihr mit erfolgreichen Kämpfen nicht nur neue Charaktere bekommen, sondern auch neue Outfits für Eure Kämpfer, die eventuell noch ein bißchen mehr zeigen (?). Neu ist auch die Belegung der L- und R-Tasten mit Extra-Schlägen

bzw. -Tritten, wodurch Euer Schlagrepertoire natürlich um ein Vielfaches vergrößert wird. Das Abblocken von Schlägen wurde auch sehr schön gelöst. Mittels einer Block-Taste wandelt Ihr manche Angriffe der Gegner in eigene Punches oder Würfe um, was nicht nur unheimlich cool aussieht, manchmal kann ein gelungener Block auch zur Entscheidung führen. Im Gegensatz zu Games wie Tekken 2 und Soul Blade findet der Kampf nicht auf weite

Entfernung, sondern auf sehr kurze Distanz statt. Eure Fighter stehen sich immer in Greifweite gegenüber. Daraus ergibt sich logischerweise eine sehr schnelle Kampfaktion, bei der Ihr alle Moves wirklich gut beherrschen müßt, denn Euch bleibt nur sehr wenig Zeit, eine Entscheidung zu fällen. Falls das Release-Datum eingehalten wird, können sich alle PS-Besitzer im Juni ein eigenes Bild von der tollen Qualität des Games machen. (Georg)

Hersteller: Tecmo/Sony Erscheint: Juni
Genre: Beat 'em up Umsetzungen geplant: keine

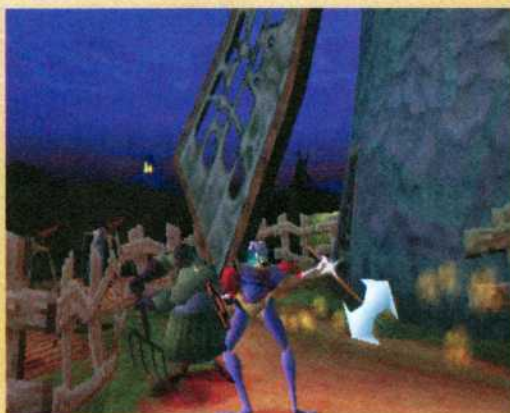
First Look

super

Rasante Nahkampfaktion mit Hi-Res Optik und vielfältigen Schlagkombinationen



Wenn Ihr eine Hexe mit einem speziellen Runenstein beschenkt, bietet sie Euch eine Mission an. Dazu schrumpft sie Euch auf Ameisengröße ein, und Ihr müßt gegen diese Insekten kämpfen



In diesem Level lauft Ihr durch weite Weizenfelder, wo Ihr es unter anderem auch mit ausgeflippten Bauernfrauen zu tun bekommt, die Euch mit ihrer Mistgabel ans Leder wollen



Die armen Kerle über den Feuerstellen wurden von Schattendämonen dort aufgehängt. Ihr müßt erst die Feuer löschen, um dann einen Hebel zu betätigen, der die ärmsten befreit

PlayStation Action-Adventure

MediEvil

Sony rief, wir folgten. Beim Pressetermin in London hatten wir nicht nur Gelegenheit, uns mit dem Programmiererteam von MediEvil zu unterhalten, wir konnten uns auch selbst ein Bild von den Veränderungen und Verbesserungen in diesem mit schwarzem Humor gespickten Hack & Slay-Action-Adventure machen

Bereits im Oktober vergangenen Jahres konnte eine sehr frühe Vorabversion von Milleniums Hack & Slay-Abenteuer MediEvil für leuchtende Augen nicht nur bei den Genre-Fans in der Redaktion sorgen. Nachdem der Release-Termin für das Spiel immer wieder verschoben wurde, lud Sony, die Ende 1997 Millennium übernommen hatten, nun zum Pressetermin nach London. Dort präsentierten die für Grafik und Design von MediEvil Verantwortlichen der versammelten europäischen Fachpresse, wie weit ihr Kind denn nun schon gediehen war. Dabei hatten wir die Gelegenheit, uns selbst von dem Fortschritt der Arbeit zu überzeugen, ein bißchen mit dem Team zu plauschen (und nach dem Treffen auch noch für ein Stündchen im Namco Wonderpark die neuesten Spielhallenkracher auszutesten). Soviel gleich vorweg: Es hat sich eini-

ges verändert. Geplant war das Spiel als eine Mischung aus Hack & Slay und Plattform-Game mit 30 Levels. Nach reiflicher Überlegung haben sich die Programmierer nun dazu entschlossen, MediEvil mit einigen RPG-Elementen anzureichern (z.B. einem Inventory und eingebauten Missionen, die Ihr erledigen müßt, um das Spiel erfolgreich zu beenden) und die Zahl der teilweise sehr komplexen und großen Spielabschnitte auf 20 zu verringern. Da Ihr die meisten der Levels mehr als einmal besuchen könnt (in vielen Fällen sogar müßt), bleibt der ursprünglich

angestrebte Umfang also erhalten. Nun ganz kurz zur wahrlich abgedrehten Story von MediEvil: Zarok, seines Zeichens Schwarzmagier und professioneller Schurke, plant, die Macht im fantastischen Land Gallow-

„Der Ritter ohne Fleisch und Atem wird für einiges Gelächter sorgen“

mere an sich zu reißen. Um dieses Ziel zu erreichen, legt er einen



Es gibt keine Endgegner, vielmehr wurden Bossmonster wie dieser Riesen Kürbis an Stellen ins Spiel integriert, die dem Spielverlauf nach logisch sind

Schleier der ewigen Nacht über das Land und verwandelt alle seine Bewohner in hirnlose Zombies (Ihr erkennt die Parallelen zum Privatfernsehen). Mittels eines mächtigen Zauberspruchs erweckt Zarok zusätzlich alle Toten aus ihren Gräbern, um sie als seine Armee der Finsternis zu nutzen. Bei dieser Aktion erwacht auch ein alter Widersacher Zaroks wieder zum Leben - Sir Dan Fortesque! Sir Dan ließ vor 100 Jahren in der entscheidenden Schlacht gegen Zarok sein Leben und verlor 50 % seiner Sehkraft. Der Kampf ging jedoch siegreich für Dans Armee aus, und der Ritter fand sich mit seiner ewigen Ruhe ab. Da Sir Fortesque auf Ruhestörung ebenso allergisch reagiert wie der Frührentner von nebenan, macht er sich nun auf, um Zarok ein für allemal zu beseitigen und so Gallowmere zu retten. Dabei stört es unseren Helden wenig, daß er nur noch aus Knochen besteht. Er schultert sein Schwert und zieht los. Wie Ihr schon aus dieser kurzen Zusammenfassung erkennen könnt, ist MediEvil von schwarzem Humor durchsetzt (wie sollte es bei einem englischen Spiel auch anders sein?). Das Team, allen voran Produzent Chris Sorrell und Lead Artist Jason Wilson, gab denn auch an, vor allem von



Diese Geisterschlange kriecht kreuz und quer über den Friedhof, die Transparenz-effekte sehen schon jetzt ganz toll aus



Diese großen Maschinen sind von vorne gar nicht zu besiegen. Ihr müßt durch die Beine rennen und den Gnom, der am Steuer sitzt, erledigen



Genau wie Dan wurden auch alle Gegner und die im Bild zu sehenden Gegenstände dreidimensional dargestellt



Auf dem Friedhof trifft Sir Dan auf schwankende Zombies, die er möglichst schnell wieder ins Jenseits befördern muß

Tim Burtons Film „Nightmare Before Christmas“ sowie von fantastischen Filmen und Büchern generell und natürlich durch den Hack & Slay-Klassiker Ghosts 'n' Goblins zu dem Spiel inspiriert worden zu sein. Überhaupt war die gruffige Grundeinstellung der Crew schon auf den ersten Blick zu erkennen. Alle waren in modisches Schwarz gehüllt und mit keltischem Silberschmuck ausgestattet. Diese düstere, aber witzige Stimmung kommt dann auch im Ga-

„Ein bunter Genre-Mix aus Jump & Run, Action-Adventure und RPG - vielversprechend“

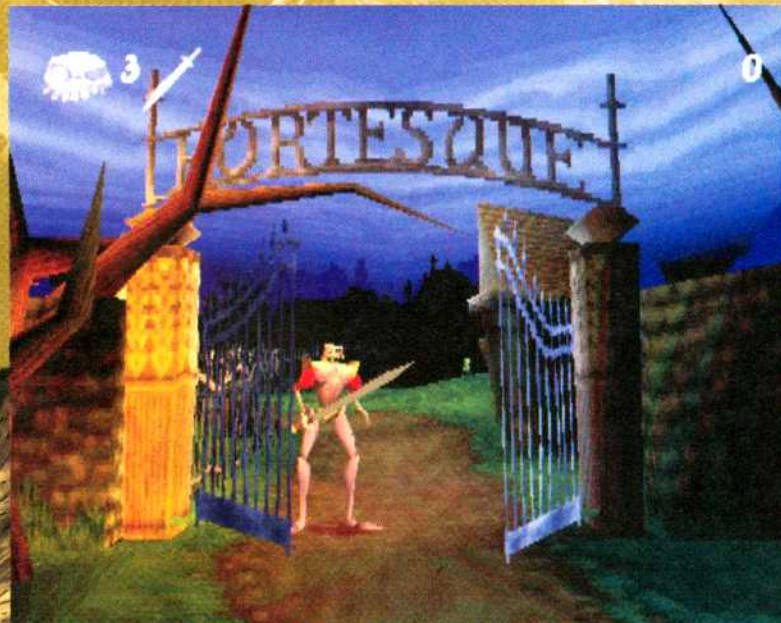
me voll rüber. Zum einen natürlich durch die Grafik, die mit witzigen Charakteren und Feindgestalten (u.a. Hammer schwingende Mönche à la Bruder Tuck) und wunderbaren Texturen glänzt. Da wären aber auch die

tollen FMV-Sequenzen, die Euch den Fortgang der Geschichte zwischen den einzelnen Levels näherbringen und Zeichentrickqualität erreichen. Der schaurig-schöne Soundtrack erinnert an Filme wie Poltergeist und verstärkt die leichte Gruselatmosphäre. Das Game ist schwer in ein Genre einzuordnen, denn obwohl es Jump & Run-Elemente enthält (es gibt z.B. einen Level, der an Donkey Kong erinnert: Ihr müßt eine Serpentinstraße hinaufstürmen und Euch dabei vor herunterpolternden Steinkugeln in Acht nehmen), sind diese keinesfalls spielbestimmend. Auf der anderen Seite ist es aber auch kein typisches Action-Adventure, da es, wie oben bereits erwähnt, mit einigen RPG-Bausteinen angereichert wurde. So müßt Ihr wie gesagt Missionen erfüllen, um an spezielle Gegenstände heranzukommen. Ganz sicher liegt der Schwerpunkt von MediEvil aber auf Kampf, denn nur durch gnadenlosen Einsatz Eurer Waffen kommt Ihr an Euer Ziel. Zum Thema Waffen sei noch soviel ge-

sagt: Ihr könnt in den Levels verschiedene Extrawaffen finden (es gibt neben dem Standardkurzschwert u.a. auch Bogen, Armbrust, Keulen und - als Gag - Hähnchenschlegel). Eine andere Art, an besonders durchschlagskräftige Schwerter etc. zu kommen, ist die Halle der Helden, eine Art Walhalla, wo sich ehemalige Helden Gallowmeres zu heftigen Gelagen zusammenfinden. Besiegt Ihr in einem Level genügend Feinde, so wandern deren Seelen in einen Seelenkelch. Findet Ihr diesen Kelch, werdet Ihr in die Halle transportiert, wo Euch die Ex-Helden Spezialwaffen geben, zu denen auch ein durchschlagskräftiger Blitz gehört. Doch nicht nur im Kampf liegt das Rezept für den Erfolg, an manchen Stellen müßt Ihr Euch durch gewagte Sprünge oder schnelle

„Im Kampf gegen Zombies, Vogelscheuchen und durchgedrehte Spießbürger“

Sprints vor Gefahren retten, die nicht mit blankem Metall zu beseitigen sind. Daher verfügt Dan über eine reichhaltige Bewegungspalette. Er kann gehen, laufen, springen, schleichen, sich ducken und soll sich im fertigen Spiel auch seitwärts bewegen können. Während dieser Aktionen seht Ihr Dan aus wechselnden Perspektiven, da MediEvil mit einer dynamischen Kameraführung ausgestattet ist, die viele verschiedene Ansichten ermöglicht. Mit einem Release des Games wird aber erst im Oktober zu rechnen sein, so könnt Ihr rechtzeitig zu Halloween in die fantastische Welt Gallowmere eintauchen.



Im ersten Level kämpft sich Euer tapferer Ritter durch den Familien-Friedhof, das hätte er sich vor seinem Ableben wohl auch nicht träumen lassen



Der Blitzeschleuderer ist die wohl mächtigste Waffe in MediEvil, Ihr könnt sie in der Halle der Helden bekommen



Die Hexe möchte von Euch einen Runenstein, dann bietet sie Euch an, einen Auftrag für sie zu übernehmen



Manchmal findet Ihr Gegenstände, die Euch erst später nützlich sind. Diesem geisterhaften Orgelvirtuosen müßt Ihr ein Blatt mit Noten geben, dann spielt er eine Melodie, die Euch geheime Türen öffnet



Dieser Level ähnelt dem Klassiker Donkey Kong: Ihr müßt den Berg hinaufrennen und dabei den anrollenden Felsen ausweichen oder sie mit Eurer Keule zerbrechen



Chris Sorrell, Jason Wilson und Jason Riley, Programmierer von MediEvil

Wir hatten Gelegenheit, mit drei Mitgliedern des Programmiereteams von MediEvil zu sprechen. Chris Sorrell (Produzent), Jason Wilson (Künstlerischer Leiter) und Jason Riley (Grafiker) verrieten uns ein bißchen über sich selbst und ihre Arbeit an MediEvil.

Mega Fun: Wie entstand eigentlich die Idee zu einem Spiel mit einer derart abgedrehten Story?

Chris Sorrell: Ich war früher ein großer Fan des Arcade-Spiels Ghosts 'n' Goblins und wollte schon immer ein Spiel in der Art machen. Als ich vor ein paar Jahren den Film „Nightmare

Before Christmas“ von Tim Burton sah, reifte dann auch die Idee für MediEvil heran. Mit Jason Wilson zusammen habe ich dann den Stil des Spiels ausgearbeitet.

MF: Die Firma Millenium Interactive wurde ja 1997 von Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) übernommen. Nahm Sony Einfluß auf MediEvil, das zu diesem Zeitpunkt ja schon über ein Jahr in Arbeit war?

CS: Wir hatten ja schon von Beginn an als Third Party-Hersteller für SCEE gearbeitet. Als wir Teil von SCEE wurden, konnten wir auf viel größere Ressourcen zurückgreifen. So wurden z.B. alle Soundeffekte in den Sony-Studios gemacht. Auch beim Gameplay stand man uns beratend zur Seite. So kamen wir dann auch zu dem Entschluß, RPG-Elemente ins Spiel aufzunehmen.

MF: Wie viele Leute haben seit Projektbeginn an MediEvil gearbeitet?

CS: Wir haben mit drei Programmierern inklusive mir angefangen und

sind z.Zt. bei sechs, darunter vier künstlerische Mitarbeiter, die für das Design der Levels und Figuren zuständig sind. Zwei Leute sind für Form der Levels und Platzierung der Gegner verantwortlich. Dazu kamen dann noch einmal drei Mitarbeiter



Chris Sorrell (vorne links), Jason Wilson (vorne rechts) und Jason Riley (hinten rechts), Programmierer von MediEvil
„Wir denken, daß wir mit MediEvil einen neuen Standard auf der PlayStation und auch im Vergleich zum N64 setzen können.“

der Sony Audio-Abteilung, die den Sound erstellten.

MF: Die FMV-Sequenzen sehen wirklich beeindruckend aus. Dan macht darin so einen tollen Eindruck, habt Ihr schon einmal über eine weitere Ver-

wendung seiner Figur nachgedacht, also über Zeichentrickfilme oder Comics?

JR: Na ja, für den Playboy ist Dan zwar ungeeignet (lacht), aber falls das Spiel gut einschlägt, ist so etwas durchaus denkbar.

JW: Wir haben gehört, daß sich Jim Carey für die Rolle Dans seinen Unterkiefer entfernen lassen will! (allgemeines Lachen)

MF: Auf was seid Ihr besonders stolz?

JW: Wir denken, daß wir mit MediEvil einen neuen Standard auf der PlayStation und auch im Vergleich zum N64 setzen können.

CS: Ich denke, daß wenige Spiele bei der Detailfülle, der grafischen Güte und der schiereren Menge von vollständig dreidimensionalen Charakteren und Objekten mit MediEvil mithalten können.

MF: Glaubt Ihr, daß es aufgrund des sehr britischen Humors Probleme in anderen Ländern Europas geben wird, MediEvil zu verkaufen?

CS: Also wir glauben das eigentlich nicht. Schließlich wird das Spiel in fünf Sprachen (u.a. Deutsch - Anm.d.Red.) übersetzt. Das sollte eigentlich keine Probleme geben. Ich freue mich schon auf das Feedback nicht-englischer Spieler.

MF: Ich danke Euch für dieses Interview.



BOARDING
NICHT
NUR ZUR
WINTERZEIT.
NEIN, AUCH
IM SOMMER,
WENN ES
SCHEINT.

Fakie to Backside Ally
Oop Crippler 1080 oder
McJohanntwist 1020 Shuffle
oder Frontside McTwist 720
Indy Grab oder Revert
Method Air 356 Tage im Jahr.
Nur auf PlayStation.

(...eine kleine Offenbarung...". NEXT LEVEL 1/98)



IT'S NOT A GAME

Mehr Infos über PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (1.20 DM pro Min.) • www.playstation-europe.com

OFFIZIELLER SPONSOR DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE.  AND PLAYSTATION ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION. 1997 UEP SYSTEMS, INC.  PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.



Die Truppen des Computers WOPR verfügen über High-Tech-Waffensysteme, wie diese futuristischen Hubschrauber



Dieser Mech stieft unbeeindruckt über einen Berg, der die meisten Tanks zu einem Umweg zwingen würde



Die Explosionen können ebenso wie die dreidimensionale Landschaft schon jetzt voll überzeugen

WarGames, so war der Titel eines Films, der vor 15 Jahren mit einer bedrückenden Zukunftsvision für Aufsehen sorgte. Der junge Hacker David Lightman (gespielt von Matthew „Ferris“ Broderick) dringt unwissentlich in das Netz der strategischen Verteidigungsorganisation NORAD ein. Da er glaubt, in der Mailbox eines Computerspielherstellers gelandet zu sein, fordert er das Programm WOPR (War Operations Planned Response) zu einem, wie er glaubt, Spiel heraus - Weltweiter Thermo-nuklearer Krieg. WOPR, das auf jede strategische Bedrohung der USA automatisch reagieren soll, hält das Spiel für die Realität und inszeniert beinahe einen Atomkrieg. Wie für Hollywood üblich, kann der nukleare Holocaust natürlich in letzter Sekunde abgewendet werden. Die Story des Games setzt 20 Jahre nach den oben beschriebenen Ereignissen ein. David, inzwischen selbst für NORAD tätig, benutzt das Internet, um das mittlerweile um-programmierte WOPR (man rechnet jetzt eher mit einem konventio-

PlayStation Shoot 'em Up/Strategie

WarGames

Ein durchgeknallter Computer - WOPR - bedroht den Weltfrieden. Rettet die Menschheit und zerstört die Zentrale des Rechners oder führt die Truppen von WOPR und bringt den Menschen Eure Version von Frieden - den ewigen!

nellen Krieg) gegen die besten Spieler der Welt zu testen. Leider geht der Plan wieder einmal schief. WOPR hält die Spielsituation wieder einmal für den Ernstfall und aktiviert seine Mech-Einheiten, um



Die Menschen haben natürlich auch eine Luftwaffe. Der Harrier ist mit MG und Raketen recht gut bewaffnet, muß sich aber vor den Stingers der Infanterie in acht nehmen

der Welt endlich Ruhe zu bringen - Grabesruhe. Ihr könnt in WarGames wahlweise die menschliche Seite übernehmen, die mit ihren Streitkräften versucht, zum Hauptcomputer vorzudringen, oder Ihr steuert WOPRs Mech-Einheiten und beseitigt die menschlichen Friedensbedroher. Insgesamt 30 Missionen mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad verlangen Euch äußerst viel an taktisches Geschick ab. Dabei gibt es für jede Seite 15 Missionen, die in je drei Kampagnen aufgesplittet sind. Die Steuerung des Games erinnert etwas an Nuclear Strike. Ihr lenkt Eure Panzer, Mechs, Flugzeuge oder Schiffe aus der Außenansicht über die dreidimensionale Landschaft. Diese weist neben Bäumen und Häusern auch unterschiedliche Höhenlevel auf. Nicht jedes Fahrzeug ist auch geländegängig genug, um jeden Berg zu überwinden. Auch eignet sich nicht jede Einheit gleich gut zur Bekämpfung von allen Gegnern. Ihr müßt also überlegen, an welcher Stelle Ihr welche Truppe einsetzt, sonst scheitert Ihr frühzeitig. Die Perspektive, aus der Ihr die Einheiten steuert, könnt Ihr natürlich verändern. Normalerweise seht Ihr Euer Fahrzeug aus einem 30-Grad-Winkel von hinten. Ihr könnt



Auch Schiffe gehören zum Arsenal der beiden Armeen, hier beharkt ein menschliches Patrouillen-Boot die feindliche Küste

aber stufenlos den Winkel und gleichzeitig die Zoomstufe der Kamera verändern, bis Ihr die Einheit aus der Vogelperspektive betrachtet. Die meisten der Truppen verfügen über eine Primär- und eine Sekundärbewaffnung. Dabei ist die Munition für die Primärwaffe unendlich, die für die zweite und meistens durchschlagskräftigere könnt Ihr durch Power Ups auffüllen, die ab und zu nach der Zerstörung feindlicher Einheiten oder Gebäude zurückbleiben. Natürlich seid Ihr nicht auf einen Panzer oder Mech beschränkt. Insgesamt 32 verschiedene Luft-, Land- und See-Einheiten könnt Ihr in den Missionen steuern. Ab Mai soll das Game in den Regalen stehen. (René)



Ein Rudel Mechs stürmt auf Euer Spähfahrzeug zu. Hier ist es besser, Fersengeld zu geben, denn die Kiste ist nur mit einem MG bewaffnet

Hersteller: Interactive Studios Ltd./Electronic Arts
Erscheint: Mai
Genre: Shoot 'em Up/Strategie
Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Knallhartes Shoot 'em Up-Spektakel mit 32 Waffensystemen in zoombarer 3D-Umgebung

PlayStation Beat 'em Up

X-Men Vs. Street Fighter EX Edition

Capcoms interessanter Vergleichskampf wurde gegenüber der Saturn-Version leicht verändert

Erstaunlich schnell folgte nach der Saturn-Konvertierung auch das PlayStation-Pendant der Arcade-Keilerei zwischen Marvels X-Men-Helden und Capcoms Street

Fighter-Garde. Der Zusatz „EX-Edition“ deutet an, daß sich die Asiaten speziell für diese Version etwas Neues einfallen ließen (nach meinem Geschmack leider zum Negati-



Mit vereinten Kräften: Wenn Ihr eine bestimmte Kombination ausführt, vollführt Euer Prügelduo gemeinsam einen fulminanten Supermove

ven hin). Auf dem ersten Blick scheint jedoch alles beim alten geblieben zu sein. Aus einem Feld von insgesamt 16 Charakteren (plus Gouki als finaler und erspielbarer Bösewicht) sucht Ihr Euch ein Duett aus, um wahlweise den Arcade-, Survival- oder Trainingsmodus zu absolvieren. Die schnell vorgetragenen Kämpfe werden in bewährter SF II-Manier durchgeführt und nehmen sämtliche Buttons in Anspruch. Das geniale Charakter-Wechsel-Dich-Spielchen des Originals wurde

jedoch stark verändert. Diesmal könnt Ihr nicht mit einer Tastenkombination zwischen den Kämpfern wechseln, sondern lediglich einen gemeinsamen Supermove ausführen, der besonders viel Lebensenergie abzapft. Da ein zusätzliches RAM-Modul fehlt, sind die Ladezeiten zudem merklich länger geworden. (Ulf)

Hersteller: Capcom Erscheint: Sommer '98
Muster von: Gamers Delight
089/34018649 Umsetzungen geplant: keine



Die schnuckelige Rogue hat eine Vorliebe für bittersüße Küsse

FIRST LOOK

sehr gut

Ungemein dynamischer 2D-Klopfer, dessen überarbeitetes Gameplay jedoch nicht 100%ig überzeugt

GAMESHOP KRASCHL

A - 6200 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1

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

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

Sony Playstation

Constructor* Apr.	öS 748.-
Dark Omen	öS 748.-
Deathtrap Dungeon	öS 748.-
Diablo	öS 748.-
Gex 3D	öS 748.-
Gran Turismo (21.05.) Sonderpreis	öS 698.- (DM 100.-)
Hugo* Apr.	öS 748.-
Indy 500	öS 748.-
Jet Rider 2* Apr.	öS 598.-
Lucky Luke* Apr.	öS 798.-
Masters of Teras Käsi	öS 748.-
Mega Man 8* Apr.	öS 698.-
Need for Speed 3	öS 748.-
Newman Haas Racing One	öS 748.-
Parasite Eve us* Apr.	öS 948.-
Pitfall 3D* Apr.	öS 748.-
Popolous 3* Apr.	öS 748.-
Powerboat Racing* Apr.	öS 748.-
Rascal	öS 748.-
Resident Evil 2 (Ende Apr.) Sonderpreis	öS 698.- (DM 100.-)
Road Rash 3D	öS 748.-
San Francisco Rush* Apr.	öS 748.-
Senna Kart 2	öS 748.-

Super Pang Collection* Apr.	öS 698.-
TEKKEN 3 jap 30.03.98	öS 1148.-
Theme Hospital	öS 748.-
Youngblood	öS 748.-

NINTENDO 64

Aerofighters Assault* Apr.	öS 1048.-
Cruis'n USA	öS 748.-
Fighters Destiny	öS 1048.-
Gasp	öS 1048.-
Goemon 64	öS 1098.-
Gretzky Hockey 98* Apr.	öS 998.-
M Mythology	öS 898.-
Nagano Winter Games	öS 998.-
NBA Pro 98*	öS 1048.-
NHL Breakaway	öS 998.-
Olympic Hockey 98* Apr.	öS 998.-
Qua	öS 948.-
Rampage World Tour* Apr.	öS 998.-
Robotron X* Apr.	öS 998.-
Snowboard Kids*	öS 748.-
Snowboard 1080 jap	öS 1298.-
WCW	öS 1048.-
Yoshi's Story Sonderpreis	öS 698.-

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

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

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandkosten öS 80.-/ EMS öS 120.-; Versandkosten für's Ausland öS 105.-.

Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

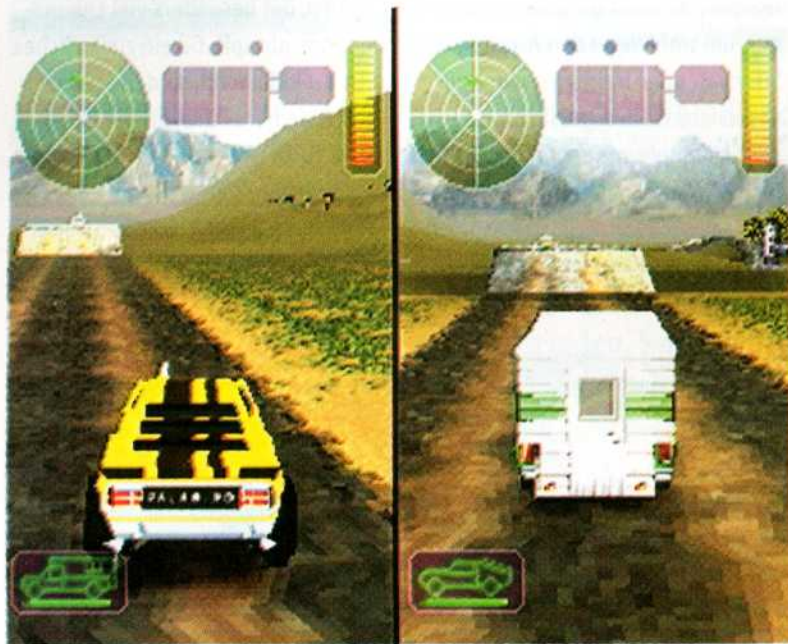
PlayStation Rennspiel/Shoot 'em Up

Vigilante 8

Neues Ballerfutter für Liebhaber von Autoschlachten à la Twisted Metal

Vigilante 8 bietet ein simples Spielprinzip, das man bereits in den siebziger Jahren beispielsweise durch den primitiven Shooter Tank

genießen konnte. Mit einem Vehikel Eurer Wahl betretet Ihr zwölf auswählbare Areale, um dort per Waffengewalt und fahrerischem Ge-



Der Split-Screen kann vertikal oder horizontal gewählt werden



Ein auftauchendes Fadenkreuz markiert das momentane Ziel. Treffer sind dabei auch grafisch sichtbar



Da die Ballerei 1975 stattfindet, bietet der Fuhrpark bisweilen recht skurrile Fahrzeuge

schick sämtliche anderen Konkurrenten (maximal drei) auszuschalten. Verstreute Power Ups liefern Schutzschilde oder diverse Extrawaffen, die im Gegensatz zur Standard-MG allerdings nur über einen begrenzten Vorrat an Munition verfügen. Wer einen Gleichgesinnten gefunden hat, kann dieses rustikale Spielprinzip auch zu zweit gleichzeitig genießen. Im Gegensatz zu Twisted Metal findet die Materialschlacht in den tiefsten 70er Jahren statt, weshalb der Fuhrpark sich aus exotischen Oldtimern zusammensetzt. In spielerischer und technischer Hinsicht übertrumpft die Autohatz locker sämtliche Genre-Konkurrenten. Jeder Wagen verfügt über ei-

ne individuelle Fahrphysik, und technische Kabinettstückchen, wie effektreiche Transparenzeffekte, und eine aufwendige Texturierung verwöhnen das Auge. (Ulf)

Hersteller: Activision Erscheint: Mai/Juni
Muster von: Activision Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

Grafisch und spielerisch hochwertige Autohatz im Stile von Twisted Metal, garniert mit einer Portion Humor

Freunde von Fußball-Simulationen werden dieser Tage mit einer wahren Schwemme an virtuellen Dribbeleien eingedeckt. Auch die kalifornische Softwareschmiede Z-Axis will mit Golden Goal '98 ganz oben in der Wertung landen. Hierfür haben sich die US-Boys einige Innovationen ausgedacht, um sich von der breiten Masse abzuheben. So gibt es keinen lästigen Kommentator, der einem auf die Nerven ge-

PlayStation Sportspiel

Golden Goal '98

Kein Monat ohne neue Fußball Simulation. Man merkt, die WM rückt mit großen Schritten näher

hen kann. Es sind die Mitspieler, die Euch während des Spiels mit Zurfen wie „Du hast Zeit“ beim Spielaufbau helfen. Wenn Ihr auf

die Kiste ballert, könnt Ihr mittels einer Zielscheibe den Punkt bestimmen, wo der Ball einschlagen soll. Neben 50 aktuellen Nationalmannschaften gibt es noch einige Extra-Teams zu erspielen. Hier könnt Ihr auf Top-Teams der Vergangenheit zurückgreifen, wie z.B. auf die englische Wembley-Mannschaft von 1966. Jeder Spieler verfügt über 18 Eigenschaftswerte, die sein Verhal-



Der Rückhalt der DFB-Auswahl, Andy Köpke, wird wie Oliver Bierhoff für das Produkt werben

ten auf dem Platz beeinflussen. So ist z.B. Andy Möller ein ballverliebter Spieler, der zwar sehr schnell ist, aber weniger zu seinen Mitspielern paßt. (Georg)

Hersteller: Z-Axis Erscheint: 24. April
Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine



Mit der Zielscheibe könnt Ihr den Ball nach Euren Vorstellungen im Tor versenken



Das obligatorische Gruppenfoto vor dem Spiel. Na, erkennt Ihr Bertis Buben?

FIRST LOOK

sehr gut

Der Kampf um die ersten Plätze wird mit Golden Goal '98 stattfinden

RASCAL

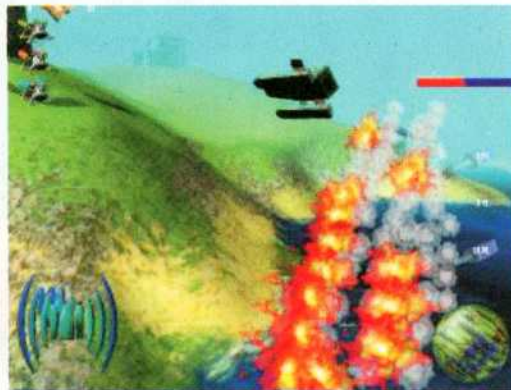


Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise





Die Gegner sollen sehr realistisch animiert werden. Hier seht Ihr ein ganzes Rudel Spinnen



Fast zu schön, um wahr zu sein? Lassen wir uns von der Endversion überraschen, die aber noch einige Zeit auf sich warten lassen wird



Ein Energiebalken hält Euch über Euren Gesundheitszustand auf dem Laufenden

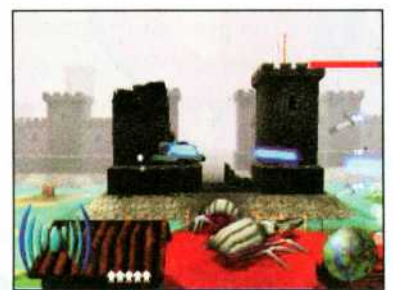


Die Explosionen sehen schon recht beeindruckend aus, ebenso wie der Rest der Grafik

PlayStation Shoot 'em Up

V2000

David Braben, Altmeister der Spielesoftware, will es noch einmal wissen. Inspiriert von seinem früheren Game Virus werkelt er zur Zeit an V2000, einem Spiel, das sich nicht so leicht in eine Genre-Schublade einpassen läßt



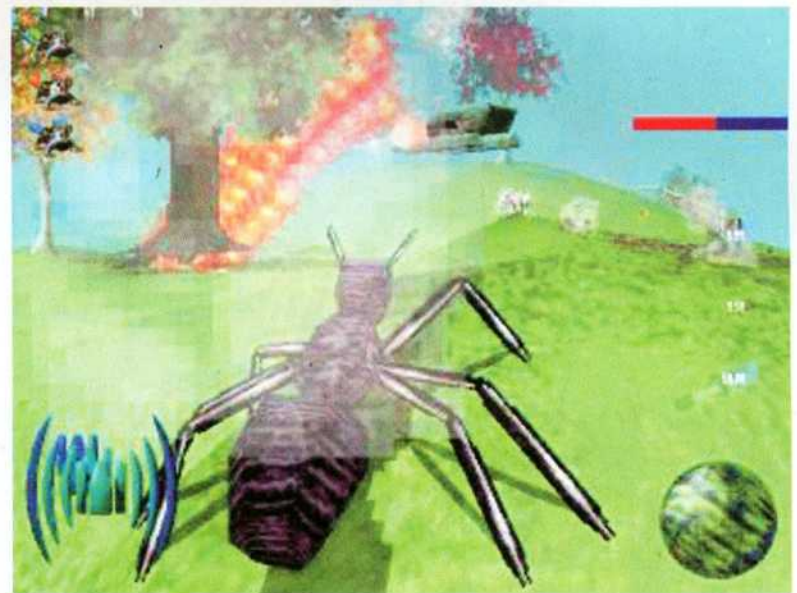
Die Welten, durch die Ihr Euch mit Eurem Gleiter bewegt, sind vollkommen verschieden voneinander. Hier befindet Ihr Euch in einer mittelalterlichen Umgebung

Der Name David Braben wird vor allen Dingen den älteren Zockern ein Begriff sein, ist doch sein größter Erfolg - Elite - schon ein in Ehren ergrauter Klassiker aus den 80er Jahren. Da David Spiele nicht gerade wie am Fließband produziert, ist es schon etwas Besonderes, wenn er nach längerer Zeit wieder einmal ein Spiel der Öffentlichkeit präsentiert. Zur Zeit arbeitet David mit seinem Team von Frontier gerade an V2000, das von dem Game Virus beeinflusst wird. Im Spiel wird eine fiktive Welt von einem außerirdischen Virus bedroht.



Nicht nur auf dem Boden lauern Feinde, auch fliegende Monster machen Euch das Leben schwer

Der Virus verändert die Erbanlagen der Tiere, und diese mutieren zu gefährlichen Monstern, die eine Bedrohung für die auf dem Planeten lebenden Menschen darstellen. Ihr müßt mit einer Art Raumgleiter über die Planetenoberfläche fliegen und vom Virus, der sich zufällig auf der Oberfläche ausbreitet, eingeschlossene Bewohner retten. Ihr könnt diese dann zu Fabriken fliegen, wo sie Euch aus Dankbarkeit Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände herstellen. V2000 wird also eine Art Ressourcen-Management beinhalten. Natürlich kommt auch das Ballern nicht zu kurz, jedoch sind nicht alle Monster mit Euren Bordwaffen zu besiegen. Manche müßt Ihr mittels gezielter Schüsse



Der außerirdische Virus hat viele sonst harmlose Tiere in blutrünstige Monster verwandelt

auf Felsbrocken zerquetschen, oder Ihr lockt sie erst von Eurem Ziel weg, um dann, die höhere Geschwindigkeit Eures Gleiters auszunutzend, schnell zurückzukehren. Außerdem werdet Ihr einer großen Zahl von Rätseln und Problemen begegnen, die ganz ohne Schießen zu lösen sind. Zudem müßt Ihr Euch gut überlegen, wann Ihr die Ausrüstung, die Ihr findet, einsetzt. Manches ist im aktuellen Level unbrauchbar und kann erst in einem der späteren eingesetzt werden. So findet Ihr beispielsweise im Dschungel eine wasserverspritzende Kano-

ne, die erst später, wenn Ihr Euch durch eine von Vulkanen und Lavaströmen geprägte Welt kämpft, wirklich nützlich ist. David Braben verspricht alle Möglichkeiten der PlayStation auszunutzen, und wer seine früheren Produkte kennt, der weiß, daß dieses Versprechen ernstzunehmen ist. Wir dürfen also auf V2000 gespannt sein, auch wenn noch kein genaues Veröffentlichungsdatum bekannt ist. (Björn)

Hersteller: Frontier Erscheint: k.A. Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine



Der Vater der Klassiker Elite und Elite 2, David Braben, der mit seiner Crew von Frontier gerade an V2000 arbeitet



Feindliche Objekte beschränken sich in dieser frühen Version lediglich auf ein paar unterschiedliche UFO-Typen



Die Bevölkerung muß per Traktorstrahl vor der Aggression der Invasoren gerettet werden

PlayStation Shoot 'em Up

B-Movie

Schon sieben Monate vor Veröffentlichung gewährten uns GT Interactive einen kleinen Einblick in ihr neuestes Projekt

B-Movies werden von der Fachpresse verschmäht, von den Fans jedoch geliebt. Sie zeigen zu meist auf primitive und billige Art und Weise, wie sich der Regisseur die Zukunft des blauen Planeten vorstellt. Ein absoluter Klassiker seiner Zunft ist der Streifen „Plan 9 from Outer Space“. Dieses „Meisterwerk“ von Ed Wood gilt als der schlechteste Film aller Zeiten, und jeder, der den Film gesehen hat, weiß, wovon die Rede ist. Genau in diesem Umfeld spielt sich die Handlung der Ballerorgie B-Movie ab. In der sehr frühen Version standen uns drei verschiedene Vehikel zur Verfügung, von denen zumindest zwei an einen modernen Düsenjet erinnern. Das dritte Luftgefährt könnte man wohl eher als ei-

ne Art Rakete bezeichnen. Ihr startet Euer Geballer auf der Erde, die von Scharen feindlicher Flugobjekte angegriffen wird. Umherlaufende hilflose Menschen werden mit Hilfe eines Traktorstrahles an „Bord“ gebeamt und somit vor den Invasoren gerettet. Die Grafik sieht bereits zum jetzigen Zeitpunkt recht ordentlich aus. Die Explosionen der UFOs erscheinen dank Transparenzeffekt sehr realistisch. Ich denke, daß der Titel nicht nur alleine durch seine skurrile Umgebung im Herbst auf sich aufmerksam machen wird.

Hersteller: GT Interactive Erscheint: Oktober Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine



In diesem recht frühen Entwicklungsstadium kann man bereits auf drei unterschiedliche Vehikel zurückgreifen

Game It!

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 Betzigau

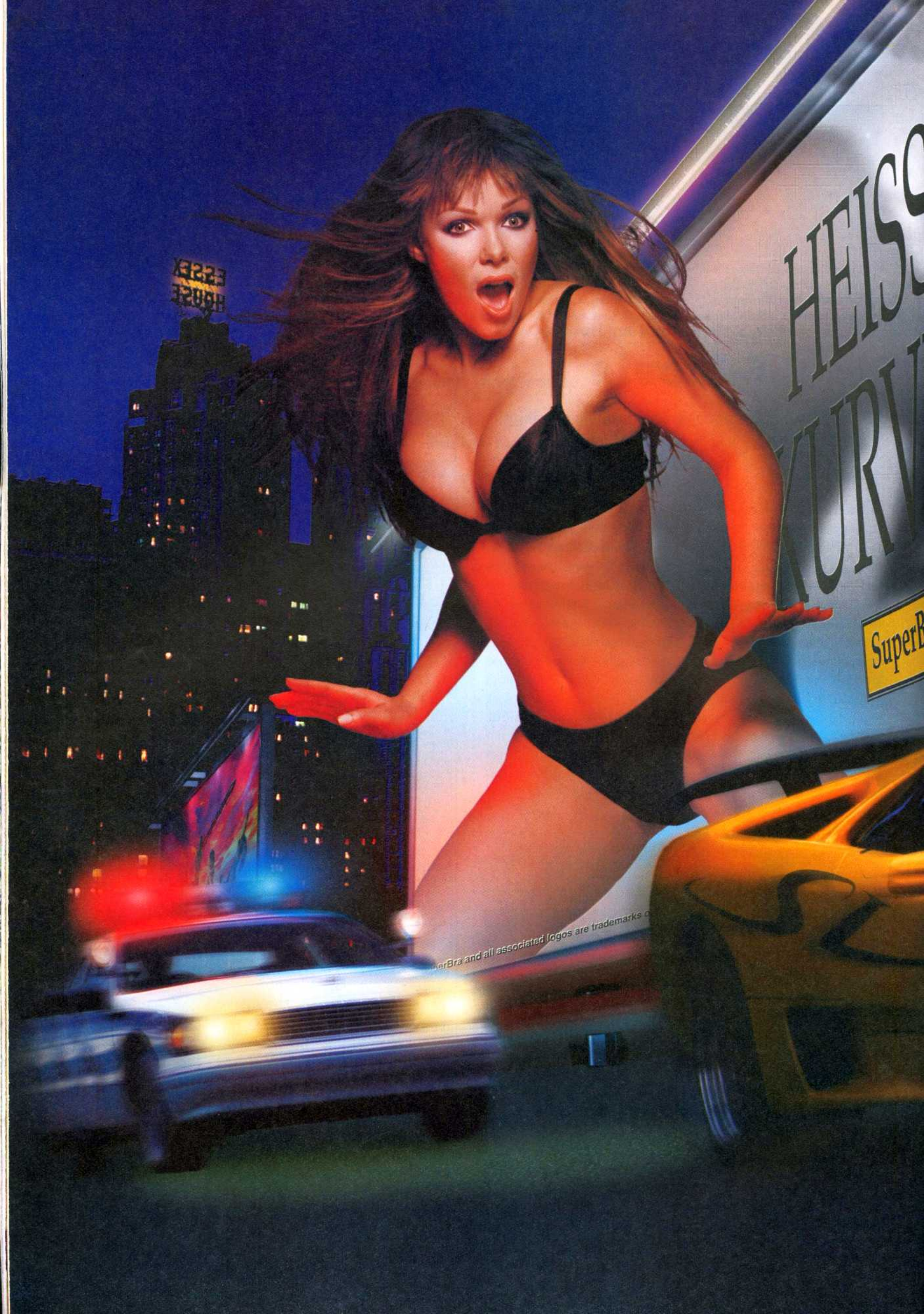
Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorliegende Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sozort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung gerante Termine 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 5.3.98
* = noch nicht verfügbar am 5.3.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

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

SONY PSX	
Abe's Odyssey	7,99
Ace Combat 2	7,99
Actua Fishockey*	7,99
Actua Golf 2	7,99
Actua Soccer	7,99
Actua Soccer 2	7,99
Actua Tennis	7,99
Actua Power Soccer 2	7,99
Air Combat Platinum	7,99
Air Race	7,99
Alien Trilogy	7,99
Ark of Time	7,99
Armored Core	7,99
Atari Arcade Hits	7,99
Atari Arcade Hits 2	7,99
Auto Destruct	7,99
Ayrton Senna Kart Duel 2*	7,99
Blaphemets Fluch 2	7,99
Batman & Robin	7,99
Battle Arena Toshinden	7,99
Battle Arena Toshinden 3	7,99
Battle Stations	7,99
Beast Wars	7,99
Blazing Dragons	7,99
Booby Roar	7,99
Brahma Force	7,99
Breath of Fire	7,99
Broken Hell	7,99
Rug Riders	7,99
Buggy	7,99
Bushido Blade	7,99
Just a Move 4	7,99
Cast a Move 3	7,99
Castlevania	7,99
Caesar's Palace	7,99
Cart World Series*	24,95
Castleblanch	7,99
Castle of the Winds	7,99
Castle of the Winds 2	7,99
Castle of the Winds 3	7,99
Castle of the Winds 4	7,99
Castle of the Winds 5	7,99
Castle of the Winds 6	7,99
Castle of the Winds 7	7,99
Castle of the Winds 8	7,99
Castle of the Winds 9	7,99
Castle of the Winds 10	7,99
Castle of the Winds 11	7,99
Castle of the Winds 12	7,99
Castle of the Winds 13	7,99
Castle of the Winds 14	7,99
Castle of the Winds 15	7,99
Castle of the Winds 16	7,99
Castle of the Winds 17	7,99
Castle of the Winds 18	7,99
Castle of the Winds 19	7,99
Castle of the Winds 20	7,99
Castle of the Winds 21	7,99
Castle of the Winds 22	7,99
Castle of the Winds 23	7,99
Castle of the Winds 24	7,99
Castle of the Winds 25	7,99
Castle of the Winds 26	7,99
Castle of the Winds 27	7,99
Castle of the Winds 28	7,99
Castle of the Winds 29	7,99
Castle of the Winds 30	7,99
Castle of the Winds 31	7,99
Castle of the Winds 32	7,99
Castle of the Winds 33	7,99
Castle of the Winds 34	7,99
Castle of the Winds 35	7,99
Castle of the Winds 36	7,99
Castle of the Winds 37	7,99
Castle of the Winds 38	7,99
Castle of the Winds 39	7,99
Castle of the Winds 40	7,99
Castle of the Winds 41	7,99
Castle of the Winds 42	7,99
Castle of the Winds 43	7,99
Castle of the Winds 44	7,99
Castle of the Winds 45	7,99
Castle of the Winds 46	7,99
Castle of the Winds 47	7,99
Castle of the Winds 48	7,99
Castle of the Winds 49	7,99
Castle of the Winds 50	7,99
Castle of the Winds 51	7,99
Castle of the Winds 52	7,99
Castle of the Winds 53	7,99
Castle of the Winds 54	7,99
Castle of the Winds 55	7,99
Castle of the Winds 56	7,99
Castle of the Winds 57	7,99
Castle of the Winds 58	7,99
Castle of the Winds 59	7,99
Castle of the Winds 60	7,99
Castle of the Winds 61	7,99
Castle of the Winds 62	7,99
Castle of the Winds 63	7,99
Castle of the Winds 64	7,99
Castle of the Winds 65	7,99
Castle of the Winds 66	7,99
Castle of the Winds 67	7,99
Castle of the Winds 68	7,99
Castle of the Winds 69	7,99
Castle of the Winds 70	7,99
Castle of the Winds 71	7,99
Castle of the Winds 72	7,99
Castle of the Winds 73	7,99
Castle of the Winds 74	7,99
Castle of the Winds 75	7,99
Castle of the Winds 76	7,99
Castle of the Winds 77	7,99
Castle of the Winds 78	7,99
Castle of the Winds 79	7,99
Castle of the Winds 80	7,99
Castle of the Winds 81	7,99
Castle of the Winds 82	7,99
Castle of the Winds 83	7,99
Castle of the Winds 84	7,99
Castle of the Winds 85	7,99
Castle of the Winds 86	7,99
Castle of the Winds 87	7,99
Castle of the Winds 88	7,99
Castle of the Winds 89	7,99
Castle of the Winds 90	7,99
Castle of the Winds 91	7,99
Castle of the Winds 92	7,99
Castle of the Winds 93	7,99
Castle of the Winds 94	7,99
Castle of the Winds 95	7,99
Castle of the Winds 96	7,99
Castle of the Winds 97	7,99
Castle of the Winds 98	7,99
Castle of the Winds 99	7,99
Castle of the Winds 100	7,99
Castle of the Winds 101	7,99
Castle of the Winds 102	7,99
Castle of the Winds 103	7,99
Castle of the Winds 104	7,99
Castle of the Winds 105	7,99
Castle of the Winds 106	7,99
Castle of the Winds 107	7,99
Castle of the Winds 108	7,99
Castle of the Winds 109	7,99
Castle of the Winds 110	7,99
Castle of the Winds 111	7,99
Castle of the Winds 112	7,99
Castle of the Winds 113	7,99
Castle of the Winds 114	7,99
Castle of the Winds 115	7,99
Castle of the Winds 116	7,99
Castle of the Winds 117	7,99
Castle of the Winds 118	7,99
Castle of the Winds 119	7,99
Castle of the Winds 120	7,99
Castle of the Winds 121	7,99
Castle of the Winds 122	7,99
Castle of the Winds 123	7,99
Castle of the Winds 124	7,99
Castle of the Winds 125	7,99
Castle of the Winds 126	7,99
Castle of the Winds 127	7,99
Castle of the Winds 128	7,99
Castle of the Winds 129	7,99
Castle of the Winds 130	7,99
Castle of the Winds 131	7,99
Castle of the Winds 132	7,99
Castle of the Winds 133	7,99
Castle of the Winds 134	7,99
Castle of the Winds 135	7,99
Castle of the Winds 136	7,99
Castle of the Winds 137	7,99
Castle of the Winds 138	7,99
Castle of the Winds 139	7,99
Castle of the Winds 140	7,99
Castle of the Winds 141	7,99
Castle of the Winds 142	7,99
Castle of the Winds 143	7,99
Castle of the Winds 144	7,99
Castle of the Winds 145	7,99
Castle of the Winds 146	7,99
Castle of the Winds 147	7,99
Castle of the Winds 148	7,99
Castle of the Winds 149	7,99
Castle of the Winds 150	7,99
Castle of the Winds 151	7,99
Castle of the Winds 152	7,99
Castle of the Winds 153	7,99
Castle of the Winds 154	7,99
Castle of the Winds 155	7,99
Castle of the Winds 156	7,99
Castle of the Winds 157	7,99
Castle of the Winds 158	7,99
Castle of the Winds 159	7,99
Castle of the Winds 160	7,99
Castle of the Winds 161	7,99
Castle of the Winds 162	7,99
Castle of the Winds 163	7,99
Castle of the Winds 164	7,99
Castle of the Winds 165	7,99
Castle of the Winds 166	7,99
Castle of the Winds 167	7,99
Castle of the Winds 168	7,99
Castle of the Winds 169	7,99
Castle of the Winds 170	7,99
Castle of the Winds 171	7,99
Castle of the Winds 172	7,99
Castle of the Winds 173	7,99
Castle of the Winds 174	7,99
Castle of the Winds 175	7,99
Castle of the Winds 176	7,99
Castle of the Winds 177	7,99
Castle of the Winds 178	7,99
Castle of the Winds 179	7,99
Castle of the Winds 180	7,99
Castle of the Winds 181	7,99
Castle of the Winds 182	7,99
Castle of the Winds 183	7,99
Castle of the Winds 184	7,99
Castle of the Winds 185	7,99
Castle of the Winds 186	7,99
Castle of the Winds 187	7,99
Castle of the Winds 188	7,99
Castle of the Winds 189	7,99
Castle of the Winds 190	7,99
Castle of the Winds 191	7,99
Castle of the Winds 192	7,99
Castle of the Winds 193	7,99
Castle of the Winds 194	7,99
Castle of the Winds 195	7,99
Castle of the Winds 196	7,99
Castle of the Winds 197	7,99
Castle of the Winds 198	7,99
Castle of the Winds 199	7,99
Castle of the Winds 200	7,99
Castle of the Winds 201	7,99
Castle of the Winds 202	7,99
Castle of the Winds 203	7,99
Castle of the Winds 204	7,99
Castle of the Winds 205	7,99
Castle of the Winds 206	7,99
Castle of the Winds 207	7,99
Castle of the Winds 208	7,99
Castle of the Winds 209	7,99
Castle of the Winds 210	7,99
Castle of the Winds 211	7,99
Castle of the Winds 212	7,99
Castle of the Winds 213	7,99
Castle of the Winds 214	7,99
Castle of the Winds 215	7,99
Castle of the Winds 216	7,99
Castle of the Winds 217	7,99
Castle of the Winds 218	7,99
Castle of the Winds 219	7,99
Castle of the Winds 220	7,99
Castle of the Winds 221	7,99
Castle of the Winds 222	7,99
Castle of the Winds 223	7,99
Castle of the Winds 224	7,99
Castle of the Winds 225	7,99
Castle of the Winds 226	7,99
Castle of the Winds 227	7,99
Castle of the Winds 228	7,99
Castle of the Winds 229	7,99
Castle of the Winds 230	7,99
Castle of the Winds 231	7,99
Castle of the Winds 232	7,99
Castle of the Winds 233	7,99
Castle of the Winds 234	7,99
Castle of the Winds 235	7,99
Castle of the Winds 236	7,99
Castle of the Winds 237	7,99
Castle of the Winds 238	7,99
Castle of the Winds 239	7,99
Castle of the Winds 240	7,99
Castle of the Winds 241	7,99
Castle of the Winds 242	7,99
Castle of the Winds 243	7,99
Castle of the Winds 244	7,99
Castle of the Winds 245	7,99
Castle of the Winds 246	7,99
Castle of the Winds 247	7,99
Castle of the Winds 248	7,99
Castle of the Winds 249	7,99
Castle of the Winds 250	7,99
Castle of the Winds 251	7,99
Castle of the Winds 252	7,99
Castle of the Winds 253	7,99
Castle of the Winds 254	7,99
Castle of the Winds 255	7,99
Castle of the Winds 256	7,99
Castle of the Winds 257	7,99
Castle of the Winds 258	7,99
Castle of the Winds 259	7,99
Castle of the Winds 260	7,99
Castle of the Winds 261	7,99
Castle of the Winds 262	7,99
Castle of the Winds 263	7,99
Castle of the Winds 264	7,99
Castle of the Winds 265	7,99
Castle of the Winds 266	7,99
Castle of the Winds 267	7,99
Castle of the Winds 268	7,99
Castle of the Winds 269	7,99
Castle of the Winds 270	7,99
Castle of the Winds 271	7,99
Castle of the Winds 272	7,99
Castle of the Winds 273	7,99
Castle of the Winds 274	7,99
Castle of the Winds 275	7,99
Castle of the Winds 276	7,99
Castle of the Winds 277	7,99
Castle of the Winds 278	7,99
Castle of the Winds 279	7,99
Castle of the Winds 280	7,99
Castle of the Winds 281	7,99
Castle of the Winds 282	7,99
Castle of the Winds 283	7,99
Castle of the Winds 284	7,99
Castle of the Winds 285	7,99
Castle of the Winds 286	7,99
Castle of the Winds 287	7,99
Castle of the Winds 288	7,99
Castle of the Winds 289	7,99
Castle of the Winds 290	7,99
Castle of the Winds 291	7,99
Castle of the Winds 292	7,99
Castle of the Winds 293	7,99
Castle of the Winds 294	7,99
Castle of the Winds 295	7,99
Castle of the Winds 296	7,99
Castle of the Winds 297	7,99
Castle of the Winds 298	7,99
Castle of the Winds 299	7,99
Castle of the Winds 300	7,99
Castle of the Winds 301	7,99
Castle of the Winds 302	7,99
Castle of the Winds 303	7,99
Castle of the Winds 304	7,99
Castle of the Winds 305	7,99
Castle of the Winds 306	7,99
Castle of the Winds 307	7,99
Castle of the Winds 308	7,99
Castle of the Winds 309	7,99
Castle of the Winds 310	7,99
Castle of the Winds 311	7,99
Castle of the Winds 312	7,99
Castle of the Winds 313	7,99
Castle of the Winds 314	7,99
Castle of the Winds 315	7,99
Castle of the Winds 316	7,99
Castle of the Winds 317	7,99
Castle of the Winds 318	7,99
Castle of the Winds 319	7,99
Castle of the Winds 320	7,99
Castle of the Winds 321	7,99
Castle of the Winds 322	7,99
Castle of the Winds 323	7,99
Castle of the Winds 324	7,99
Castle of the Winds 325	7,99
Castle of the Winds 326	7,99
Castle of the Winds 327	7,99
Castle of the Winds 328	7,99
Castle of the Winds 329	7,99
Castle of the Winds 330	7,99
Castle of the Winds 331	7,99
Castle of the Winds 332	7,99
Castle of the Winds 333	7,99
Castle of the Winds 334	7,99
Castle of the Winds 335	7,99
Castle of the Winds 336	7,99
Castle of the Winds 337	7,99
Castle of the Winds 338	7,99
Castle of the Winds 339	7,99
Castle of the Winds 340	7,99
Castle of the Winds 341	7,99
Castle of the Winds 342	7,99
Castle of the Winds 343	7,99
Castle of the Winds 344	7,99
Castle of the Winds 345	7,99
Castle of the Winds 346	7,99
Castle of the Winds 347	7,99
Castle of the Winds 348	7,99
Castle of the Winds 349	7,99
Castle of the Winds 350	7,99
Castle of the Winds 351	7,99
Castle of the Winds 352	7,99
Castle of the Winds 353	7,99
Castle of the Winds 354	7,99
Castle of the Winds 355	7,99
Castle of the Winds 356	7,99
Castle of the Winds 357	7,99
Castle of the Winds 358	7,99
Castle of the Winds 359	7,99
Castle of the Winds 360	7,99
Castle of the Winds 361	7,99
Castle of the Winds 362	7,99
Castle of the Winds 363	7,99
Castle of the Winds 364	7,99
Castle of the Winds 365	7,99
Castle of the Winds 366	7,99
Castle of the Winds 367	7,99
Castle of the Winds 368	7,99
Castle of the Winds 369	7,99
Castle of the Winds 370	7,99
Castle of the Winds 371	7,99
Castle of the Winds 372	7,99
Castle of	



HEISE
KURVY

SuperBra

SuperBra and all associated logos are trademarks of

III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III



ELECTRONIC ARTS™



Um den Nebel am anderen Ende des Szenarios davonzublasen, müßt Ihr den Babytornado dort freilassen



Beim alten Mann hört Ihr die Geschichte um die sieben bösen Schweine, die Ihr fangen sollt

Es ist kein herkömmliches Jump & Run, was uns Whoopee Camp hier anbietet. Wenn wir es genau nehmen, haben wir es eigentlich mit einem Action-Adventure zu tun, das nur in eine dem Jump & Run ähnliche Spielsteuerung eingepackt wurde. Die Story ist kurz erzählt: Sie dreht sich um einen Urzeitknauben, der mit Vorliebe rosarote Schweinchen jagt. Bei einer dieser Hatzen ist ihm sein Armband abge-



Dieser Zwerg sammelt gelbe Schmetterlinge. Ist doch klar, daß wir ihm helfen



Gemein: Um die Zwergensprache zu lernen, müssen wir dem Zwerg auf den Kopf springen

PlayStation Jump & Run Tomba!

Ein Urmensch zum Knuddeln treibt demnächst auf Sony's 32-Bitter sein Unwesen: Whoopee Camp präsentiert mit Tomba! eine vielversprechende Hüpferei

nommen worden, das er von seinem Großvater bekam. Nun macht er sich auf die Suche nach dem geliebten Stück. Allerdings, so stellt sich bald heraus, muß er sieben Teufelsschweine fangen, die die bösen Endgegner darstellen. Dabei kommen ihm aber nicht nur Schweinchen in die Quere, sondern auch Spinnen, Adler und anderes Ungetier. Euer Held ist zu unzähligen Bewegungen fähig. So schwingt er sich an Ästen hin und

her, klettert Lianen hoch, rennt wie ein Tier oder macht einen Salto wie Sega's Sonic. Besonders witzig ist der Kampf animiert: Ihr könnt einen Gegner anspringen und durch einen Nackenbiß in die ewigen Jagdgründe schicken. Wie schon angedeutet, haben wir es nicht mit einem herkömmlichen Jump & Run zu tun. So fehlen zum Beispiel die Levels. Ihr bewegt Euch in einer 2D-Welt, in der Ihr immer neue Bereiche erschließen könnt. Zwischendurch erhaltet Ihr verschiedene Aufgaben, die Ihr erfüllen müßt. Entweder müßt Ihr einen Gegenstand finden oder ein kleineres Wesen zu einem anderen Punkt schleppen. Oder Ihr erhaltet einen Auftrag, zum Beispiel alle gefange-



Den Affen macht Ihr Euch zum Freund, indem Ihr ihm Bananen anbietet

nen Zwerge, die Ihr finden könnt, zu befreien. In Tomba! sind viele RPG-Elemente enthalten. So bekommt Ihr für jeden vernichteten Gegner Erfahrungspunkte und steigt dann eine Stufe auf. Ihr findet Schatztruhen und verschiedenste Gegenstände, wie Waffen oder Kleidungsstücke, die Eurem Helden eine besondere Fähigkeit verleihen können. Erwähnenswert ist zudem, daß die 2D-Welt in Ebenen eingeteilt ist. Es gibt bestimmte Stellen; an denen Ihr zwischen ihnen hin- und herspringen könnt. Ihr könnt Euch sicherlich vorstellen, daß wir uns schon auf den Test freuen. (René)

Hersteller: Whoopee Camp Erscheint: Sommer '98 Muster von: Sony Umsetzungen geplant: keine



Pech gehabt! An diesem Riesenbaby kommt Ihr erst vorbei, wenn Ihr schwimmen gelernt habt

First Look

sehr gut

Amüsante Jump & Run-RPG-Mixtur, die sehr innovativ wirkt

PlayStation Rennspiel

World Rally Champion Tommi Mäkinen

Eine weitere Rallye-Simulation, diesmal mit dem Weltmeister als Zugferd

Seit dem Mega-Erfolg von V-Rally wollen anscheinend alle Hersteller vom Rallye-Boom profitieren. Das Programmiererteam Europress startet nun einen weiteren Angriff auf die Portemon-

naies rennspielbegeisterter Zocker. Als Galionsfigur dient dabei kein geringerer als der momentane Weltmeister Tommi Mäkinen. Er sowie acht weitere Rallye-Piloten und ihre Boliden

(darunter auch Colin McRae) stehen Euch bei der Drifterei über die verschlammten Pisten zur Verfügung. In konventioneller Manier habt Ihr die Möglichkeit, im Arcade-Modus die über acht Strecken einzustudieren, sich mit einem Freund eine PS-Schlacht zu liefern oder in den WM-Modus einzusteigen. Letzterer bietet zwischen den Etappen eine virtuelle Werkstatt, in der Ihr Eure persönlichen Fahrzeugabstimmungen vornehmt. Besonders vielversprechend dürfte zudem der angekündigte Streckeneditor werden, mit dem Ihr Eure eigenen Pisten erstellt. Apropos Pisten, WRC bietet mindestens acht Austragungsorte, darunter die USA, Schweden, Australien, England sowie Alaska.



In Australien erfordern staubige Abschnitte Eure volle Konzentration



Jeder Austragungsort wartet auch mit unterschiedlichen Wittereinflüssen auf



Die Grafik kann sich sehen lassen: Durch die transparenten Windschutzscheiben kann man beispielsweise das Fahrer-Cockpit erkennen

Das erste Grafik-Demo sieht recht verheißungsvoll aus: wenig Grafikaufbau, effektvolle Nachtfahrten und eine realistische Texturierung. (Ulf)

Hersteller: Europress/Ubi Soft Erscheint: 2. Quartal Muster von: Ubi Soft Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Shoot 'em Up

Xenocracy

Einen futuristischen Weltraumshooter mit Strategieanteilen, der sich mit Kultprogrammen wie Elite und Wing Commander messen kann, verspricht uns die englische Softwarefirma Grolier

Wir schreiben das Jahr 10098. Die Menschheit hat sich endlich auch den Weltraum untertan gemacht, Kolonien existieren auf allen Planeten des Sonnensystems. Vier

planetare Supermächte bedrohen das fragile Kräftegleichgewicht, und in Euren Händen liegt wieder einmal das Schicksal der Menschheit. Das Game wird eine Mischung aus Action,

Strategie und Management werden. Dabei soll aber das Hauptaugenmerk auf den Luftkämpfen liegen, Ballerfreaks werden also nicht zu kurz kommen. Ihr müßt stets ein Auge auf die Entwicklungsstatistiken der Planeten haben, denn sollte eine der Mächte die Überhand gewinnen, würde dies das Ende des Friedens bedeuten. So verteilt Ihr also Ressourcen um, erobert Minen für einen Planeten und zerstört die auf anderen, sobald es sich abzeichnet, daß der eine oder andere zu mächtig oder zu schwach wird. Dazu müßt Ihr Euch natürlich selbst in den Kampf begeben. Um die verschiedenen Missionen zu meistern, könnt Ihr Euch aus einer Reihe von Fluggeräten - wie viele ist noch nicht bekannt - das passende auswählen. Im Gegensatz zu Games wie Wing Commander läuft die Handlung



Die Handlung des Spiels findet um das Jahr 10000 in unserem Sonnensystem statt, viele Planeten sind bewohnt



Nicht nur gegen menschliche Gegner müßt Ihr antreten, später sollen auch Aliens in das Spiel eingreifen

nicht linear vorgegeben ab, sondern ein neuartiges Strategiesystem generiert die Missionen immer wieder neu, so daß man nie von vornherein weiß, was auf einen zukommt. (Björn)

Hersteller: Grolier Erscheint: k.A. Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine



Die Bewaffnung Eurer Jäger soll aus Raketen und Laserstrahlern bestehen

Vielen Dank!

Damit meinen wir Euch - all die zahlreichen treuen Leser, die uns in den letzten Jahren stets begleitet haben. Wir haben zu unserer Freude einige Glückwunschbriefe erhalten, die allesamt sehr warme Worte enthielten, dafür an dieser Stelle noch einmal ein kräftiges Dankeschön! Ach ja, damit der Strom an Briefen auch in der Zukunft nicht abreißt, hier noch einmal zwei alternative Wege, Eure Meinung uns kundzutun: Fax: 0931/7842515 oder E-Mail: uk0001@wuerzburg.baynet.de



„Kranker“ Saturn

Als erstes möchte ich ein großes Lob aussprechen, denn ich lese Eure Zeitschrift schon seit der Ausgabe 6/93, und sie ist wirklich das derzeit führende Videospieldmagazin auf dem Markt, macht bitte weiter so. Das sei aber nur nebenbei angemerkt, denn der eigentliche Grund für diesen Brief ist der Saturn. Ich bin selbst schon seit zwei Jahren ein Saturn-User. Die Konsole hat mir bis vor sechs Monaten noch gut gefallen, und ich war sehr zufrieden mit ihr. Aber in letzter Zeit ließen auf einmal die Neuerscheinungen „etwas“ nach. Aber auch ältere Umsetzungen, wie zum Beispiel Need for Speed oder andere, sind schlechter als auf der PlayStation, und dies obwohl der technische Unterschied nicht so groß ist. Und in einer anderen Zeitschrift mußte ich lesen, daß SEGA fast keine Hersteller mehr hat. Was ist denn eigentlich mit dem Saturn los? Soweit zum Saturn, jetzt hätte ich noch eine Bitte, könntet Ihr in der Hall of Fame vielleicht mal Sega Rally mit Lake Side bringen?

Johannes Kafka, Klosterlechfeld

Ich kann Deine Enttäuschung gut verstehen. Tatsache ist es aber nun einmal, daß die PlayStation und das Nintendo 64 Segas 32-Bitter

eindeutig den Rang abgelaufen haben. Der Saturn hat weltweit gesehen mittlerweile den Status einer Exoten-Konsole erworben (nur in Japan erzielt Sega derzeit noch recht vernünftige Verkäufe). Da die Hardwareverbreitung daher nicht mehr sehr umfangreich ist, verlieren die Third Party-Softwarefirmen zunehmend das Interesse an dieser Konsole, da sie mit der PlayStation und dem Nintendo 64 logischerweise wesentlich mehr Software absetzen können. Wie schlecht es um den Saturn steht, das beweisen zwei Fakten. Sega Deutschland hat für dieses Jahr gerade einmal 15 Titel angekündigt, und andere Titel darf man von Fremdherstellern nicht

mehr groß erwarten. Außerdem hat Sega of America angekündigt, ab Ende März die Produktion des Saturn einzustellen, da sie mittlerweile ein zu großes Verlustgeschäft darstellt (mehr dazu in den Scene-Seiten). Sega möchte mit dieser Politik vor allem eins: Kosten einsparen um jeden Preis, um genügend Kräfte sammeln zu können für ihr neuestes „Konsolen-Baby“ mit dem Arbeitstitel Kantana. Spätestens nächstes Jahr dürfte Sega dann wieder ganz vorne mitmischen können. Deiner Hall of Fame-Bitte können wir momentan nicht entsprechen, da wir Sega Rally gerade als Saturn-Spiel angeboten haben.

Resident Evil 2 zu einfach?

Ich möchte mich gerne einmal zum aktuellen Thema Resident Evil 2 äußern. Nein, keine Angst, es kommen keine Fragen, wie Ihr jetzt vielleicht glaubt. Ich besitze die US-Version bereits seit dem 19.2., und gegen das Spiel kann ich eigentlich nichts sagen (wir wissen



Resident Evil 2: Für einige Leser etwas zu kurz ausgefallen

ja alle, daß kein Spiel perfekt ist). Ich bezeichne mich selbst als Durchschnittszocker, und trotzdem habe ich das Game in 2 Wochen 5x durchgespielt (Claire und Leon je das A und das B Spiel auf Easy und mit Leon das A Spiel auf Normal). Meine beste Leistung war dabei Leon im A Spiel auf Normal mit einem B Ranking, 6x speichern und einer Gesamtzeit von 2:59:06. Das Spiel ist also auch für Durchschnittszocker nicht unmöglich. Ich finde es sogar einfacher als den Vorgänger. Aber was mich stört ist, daß das Sequel kaum größer als das Prequel ist und die Rätsel für RE-Kenner viel zu leicht zu lösen sind! Außerdem, was denkt sich Capcom eigentlich mit den Extras bzw. dem Ranking? Für Otto-Normal-Zocker ohne Game Buster werden die Extrawaffen und die Bonusgames immer ein unerreichbares Ziel bleiben. Da fragt man sich doch, für wen Capcom das Spiel gemacht hat, für Game Buster Besitzer, für Profis oder für sich

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. GoldenEye 007

(1) 4. Monat Ego-Shooter Rare

2. Diddy Kong Racing

(5) 3. Monat Rennspiel Rare

3. Extreme-G

(3) 4. Monat Rennspiel Probe/Acclaim

4. San Francisco Rush

(-) 1. Monat Rennspiel Midway

5. Turok Dinosaur Hunter

(4) 2. Monat Ego-Shooter Acclaim/Iguana

Leserhits PlayStation

1. Tomb Raider II

(2) 3. Monat Action-Adv. Core Design

2. Final Fantasy VII

(1) 5. Monat Rollenspiel Squaresoft

3. V-Rally

(-) 1. Monat Rennspiel Infogrames

4. Fifa 98: Die WM-Quali...

(-) 1. Monat Sportspiel Electronic Arts

5. Resident Evil

(5) 12. Monat Adventure Capcom

Leserhits Saturn

1. Resident Evil

(4) 3. Monat Adventure Sega/Capcom

2. Winter Heat

(-) 1. Monat Sportspiel Sega/Data East

3. Command & Conquer

(3) 2. Monat Strategie Westwood/Virgin

4. Sega Rally

(5) 2. Monat Rennspiel AM3

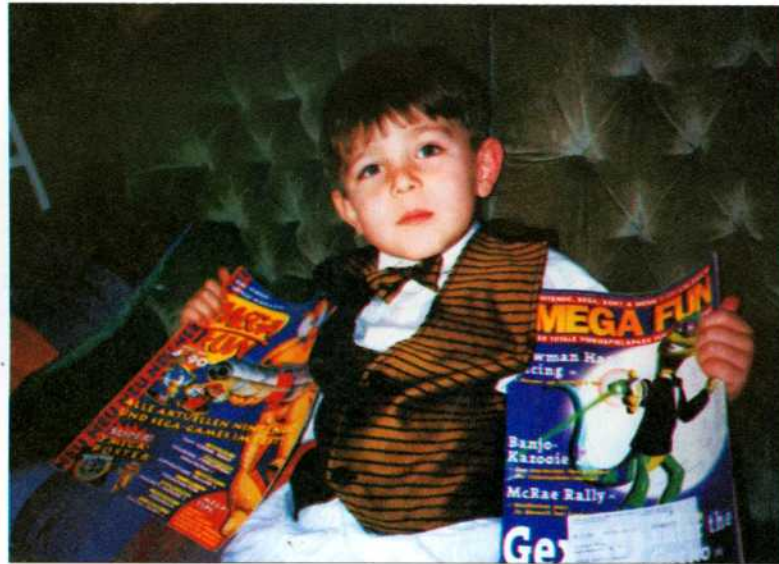
5. Dragon Force

(-) 1. Monat Strategiespiel Sega

selbst? Welcher „normale“ Spieler schafft es schon, RE 2 - ohne zu schummeln - durchzuspielen, ohne daß er seine Energie auffüllt oder speichert? Mir ist schon klar, daß es in Japan einige Spieler gibt, die Resident Evil nur mit dem Messer bewaffnet in Superzeit durchspielen. Aber warum zum Geier sollen dann die weniger guten Spieler in den USA und Europa darunter leiden?

Rene Ronschkowski, Göttingen

Mit diesem Brief hast Du uns zum Teil aus dem Herzen gesprochen. Anfangs denkt man noch, daß Resident Evil 2 DAS Spiel schlechthin sei. Super Grafik & Sound, zwei CDs, faszinierendes Gameplay, etc... Doch dann kommt die große Ernüchterung: Selbst durchschnittlich begabte Zocker dürften mit einer Portion Ehrgeiz im Bauch das Spiel bereits nach zwei Tagen zum ersten Mal gelöst haben. Natürlich gibt es dann noch die Motivation, das Grusel-Adventure mit dem anderen Charakter zu lösen oder in einem anderen Schwierigkeitsgrad, dennoch bleibt unter dem Strich ein klein bißchen Enttäuschung übrig. Nach all dem Hype im Vorfeld haben alle einen wesentlich umfangreicheren Nachfolger erwartet, an dem man eine Weile zu knacken hat. Vielleicht wäre es besser gewesen, die zwei CDs für ein Abenteuer zu nutzen. Aus diesen Gründen hat Resident Evil 2 auch keine 90% erhalten. Natürlich ist auch 89% eine sehr hohe Wertung, doch die hat RE2 auch allemal verdient, schließlich bietet dieser Titel innerhalb der Spielsessions maximalen Spielspaß. Deine Kritik bezüglich der RE2-Boni kann ich indessen nicht verstehen, da Du Dich da ein bißchen widersprichst. Auf der einen Seite ist Dir das Spiel zu leicht, auf der anderen Seite aber auch zu schwer. Nun, ich kann Dir versichern, daß man sämtliche Boni auch ohne Schummeleien ergattern kann, selbst wenn man nicht gerade der Videospiegelgott ist. Mein Tip daher: Sei froh, daß Du noch nicht alles gesehen hast und trainiere fleißig weiter.



Was hat die Mega Fun wohl mit diesem Knaben namens Ray Joel Pruy gemeinsam? Das Alter! Sein Vater Oliver schickte uns dieses niedliche Foto, über das wir uns sehr gefreut haben

Zum Jubiläum alles Gute

Zum bevorstehenden 5jährigen Jubiläum sende ich Euch vom Bodensee die besten Wünsche und hoffe, daß Ihr in weiteren fünf Jahren auch ein 10jähriges feiern könnt. Auch ich habe an Ostern '98 ein Jubiläum, weil ich vor genau fünf Jahren (mit damals 40 Jahren) in einem Liegestuhl auf den Kanarischen Inseln mit dem neuen GameBoy meiner Tochter Nadine (damals 6 Jahre) auf den Geschmack gekommen bin. Am anderen Tag nannte ich ebenfalls einen GameBoy mein Eigen. Kurz darauf, im verregneten Juli '93, schaffte ich mir dann ein SNES (natürlich mit Mario und Zelda 3) an. Im Laufe der Jahre gesellten sich PS, PC, Game Boy Pocket (für meine Frau) und natürlich das N64 hinzu. Beim PC habe ich aber bald das Spielen aufgehört, weil hier aufgrund der schnellen Entwicklung soviel Geld investiert werden muß, daß auch der beste Spielspaß der Welt diese Investitionen nicht rechtfertigt. Die MF habe ich erstmals gelesen, als ich mir die PS zulegte, denn ab diesem Zeitpunkt mußte ein Multiforamtmagazin her. Also habe ich gleich alle gekauft, wobei die vier besten Hefte auch heute noch regelmäßig erworben werden. Da in der Testbeurteilung der einzelnen Hefte teilweise größere Abweichungen immer wieder vorkommen (es ist schon erstaunlich, wie in manchen Fällen die Ansicht der

jeweiligen Redaktionen auseinander gehen), fasse ich die Endergebnisse in einer Exceltabelle zusammen, lasse den Mittelwert errechnen und lege mir somit im Laufe der Jahre eine sehr gute repräsentative „Hitparade“ (getrennt nach PSX und N64) zu. Mit dieser Methode dürfte ich kaum falsch liegen, denn ein Spielefehlerkauf ist bisher noch nicht vorgekommen. Damit ein Spiel überhaupt in meine Hitparade kommt, muß es einen Mittelwert von mindestens 80% erreichen. Aufgrund der Vielzahl der Spiele werde ich aber künftig die Meßlatte höher legen (vermutlich 85%). Viel Spaß beim Feiern!

Erwin Lüghausen, Friedrichshafen

Vielen Dank für die Glückwünsche. Wir wissen die Treue unserer Leser, deren Kreis sich in letzter Zeit stetig vergrößert hat, sehr zu schätzen. Die Idee mit der Vergleichstabelle ist übrigens sehr interessant. Wäre es vielleicht möglich, wenn wir diese Liste auch einmal bekommen könnten?

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar. Schickt Eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
 email:
UK0001@WUERZBURG.BAYNET.DE

Hotline-Fragen

Mit welchen Programmen gestaltet Ihr eigentlich Eure Seiten?

Im Grunde mit den Standardprogrammen. Wir arbeiten ausschließlich mit PowerMacs. Das DTP-Programm ist Quark und für die Bildbearbeitung verwenden wir den Photoshoph.

Warum kommen in den USA und in Japan mehr N64-Spiele raus als in Deutschland?

Ein wesentlicher Grund ist die familienfreundliche Politik von Nintendo, was natürlich eng mit der BPjS zusammenhängt. Nintendo möchte auf alle Fälle verhindern, daß ein Titel von ihnen indiziert wird.

Wie sieht es eigentlich mit den Verkaufszahlen der Mega Fun aus?

Sehr gut: Wir liegen derzeit zwischen 60.000 und 70.000.

Warum macht Ihr eigentlich keine wöchentliche Hotline?

Dazu fehlt uns erstens das Personal, zweitens die Zeit, und drittens reicht der monatliche Termin unserer Meinung nach aus.

Warum erhöht Ihr Euren Seitenumfang eigentlich nicht einmal?

Das ist in erster Linie eine reine Kostenfrage. Gegenfrage: Würst Du bereit, für die Mega Fun mehr zu zahlen, wenn sie mehr Seiten hätte? In der Weihnachtszeit erhöhen wir aber regelmäßig den Umfang, um der Softwareflut Herr zu werden. Mit 140 Seiten ist die Jubiläumsausgabe zudem auch nicht gerade schmal ausgestattet.

Warum ist keine PC-Umsetzung von Resident Evil 2 geplant?

Da muß man die Chefetage von Capcom persönlich fragen. Hauptgrund dürfte wohl sein, daß das Konsolengeschäft in Japan wesentlich größer ist als das PC-Lager.

Habt Ihr etwas von einem WipEout 2097-Nachfolger gehört?

Leider noch nicht, vielleicht erfahren wir etwas Neues auf der E3.

Ich bin sehr enttäuscht, weil die japanische Resident Evil 2-Version nicht den Werbeclib von George A. Romero enthält, obwohl Ihr es behauptet habt.

Tja, da geht es Dir genauso wie uns. Eine japanische Zeitschrift hat dieses Gerücht in die Welt gesetzt, und auch Virgin Deutschland hat diese Informationen zunächst bestätigt. Leider war diese Information jedoch lediglich eine Zeitungs-Ente - sorry.

Könnet Ihr mir Unterlagen über die Videospiegelgeschichte zuschicken?

Kauf Dir einfach das Buch „Game Boy“ von David Sheff, dort steht alles Wissenswerte über die Entstehung der Videospiele drin.



Die Lichteffekte sind bei Forsaken eine wahre Pracht. Um durch diese Passage von tödlichen Laserstrahlen zu gelangen, muß zunächst die Stromzufuhr unterbrochen werden

PlayStation Ego-Shooter

Forsaken

Nach einer weiteren Verzögerung von zwei Monaten ist es Anfang Mai endlich soweit: Forsaken, der actiongeladene 360-Grad-Shooter will neue Maßstäbe in puncto Gameplay und Hardwareausnutzung setzen. Ob dies der englischen Software-schmiede Probe gelungen ist, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten

Wir befinden uns einmal mehr in nicht allzu ferner Zukunft, und die Erde hat schon bessere Zeiten erlebt, als die, wie sie von Probe Entertainment gesehen wird. Im Jahre 2113 sorgt ein fehlgeschlagenes Experiment für eine gewaltige Energiewelle, die große Teile des blauen Planeten vernichtet. Die Erde wird von den Verantwortlichen aufgegeben und zur Plünderung freigegeben. Die Schätze und Reichtümer, die in den Trümmern vermutet werden, ziehen aus dem gesamten Universum Glücksritter

und Abenteurer an, die auf das ganz große Geschäft aus sind. Ihr übernimmt die Rolle von einem der 15 wählbaren Schatzsuchern, die mit ihren Anti-Gravity-Fahrzeugen durch die klaustrophobischen Tunnelsysteme brettern. Alle Charaktere und deren Fahrzeuge verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften: Neben Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Schildstärke wird auch zwischen Handling und Rumpfstärke differenziert. Die Schildstärke ist ein Energiewert, der durch Aufnah-

me von Schild-Cores wieder aufgeladen wird. Die Rumpfstärke kann während eines Levels nicht mehr erneuert werden. Zu Beginn jedes

„Probe hat alles aus der PlayStation herausgeholt“

Levels seid Ihr mit der gleichen Bewaffnung ausgestattet, mit dem Pulsar und un gelenkten Raketen. Schon bald aber könnt Ihr Euch mit



Bei Forsaken stehen Euch 15 verschiedenen Biker zur Verfügung, die sich in ihren Eigenschaften unterscheiden

den unterschiedlichsten Angriffs- und Defensivsystemen ausrüsten, die Ihr z.B. bei zerstörten Feinden, in den Gängen oder in geheimen Kammern finden könnt. Bei Forsaken gibt es ein 25teiliges Waffenarsenal, das vom ordinären Laser und dessen Upgrades über Disruptoren bis zu raumvernichtenden Minen und IR-Raketen reicht. Ihr werdet dieses umfangreiche Repertoire auch benötigen, um die 39 verschiedenen Feindarten zu besiegen. Stationäre Raketenlafetten oder langsam fahrende Panzer und Me-



Der Zwei-Spieler-Modus bietet eine rasante und actiongeladene Abwechslung gegenüber dem Alltag als Einzelkämpfer. Hierfür sind eigens fünf Level von den Programmierern kreiert worden



Während Ihr durch die Gänge brettet, könnt Ihr jederzeit Euren Statusbericht abfragen, wo Ihr all Eure Waffen und Schäden betrachten könnt



Welchen Weg soll ich nur nehmen? Erst einmal abzuwarten ist die Devise, vielleicht lassen sich einige Dronen blicken



Spezial-Waffen wie dieser Sonic-Beam treffen ziel-sicher auch weit entfernte Gegner. Meist reichen ein oder zwei Schuß mit dieser Waffe aus, um die ge-häß-ten Feinde zu eliminieren



Während des Spiels erhaltet Ihr immer wieder Infor-mationen, was Ihr als nächstes zu tun habt



Jetzt wird es ernst! Eine ganze Gruppe von Swarms (andere Biker) sind auf Angriffskurs

chs sind ja relativ leichte Ziele. Die Schwereinheiten und fliegenden Dronen hingegen werden von Ab-schnitt zu Abschnitt immer gerisse-ner und flinker. Minenleger ver-süßen Euer Leben nicht nur mit be-wegungslosen Minen, sondern es gibt auch solch explosive Teile, die sich an Eure IR-Signatur hängen

über unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungsvarianten, die Euch immer neue Taktiken abverlangen. Eine überlegte Vorgehensweise ist in den dunklen Tiefen der 15 Anla-gen die Grundvoraussetzung für das Überleben. Hitzköpfe, die ein-fach drauflosstürmen, sind ganz schnell von den feindlichen Trup-pen umzingelt und segnen das Zeit-liche. Flinke Aufklärungsdrohnen und Sensoren, die an Wand und Decke hängen, melden Euer Kom-men, und es dauert nicht mehr lan-ge, bis ganze Feindeshorden (bis zu 5 Gegner sind keine Seltenheit) von allen Seiten auf Euch einballern. In solchen hektischen Situationen hilft meist nur ein geordneter Rückzug oder eine überdurchschnittliche Er-fahrung mit der Kontrolle über Euer Vehikel. Mittels Analogpad steuert Ihr über den linken Klöppel die Richtung der rechte Klöppel ist für Sidesteps und das Schweben nach oben oder unten vorgesehen. Die

„Forsaken ist schneller, aggressiver und actiongeladener als die beiden Descent-Teile“

und Euch so verfolgen. Darüber-hinaus gibt es noch verschiedene Endgegner, die am Ende mancher Levels auf Euch warten. Zu ihnen gehören z.B. das Unterwasserwesen Bigeet oder die mechanische Spinne Exogenon. Jeder verfügt



Dieser Panzer beharrt Euch mit seinem Pulsar-Geschütz. Später kommen noch Vari-anten hinzu, die Euch mit Raketen und Granaten beschießen



Kriegszone pur! Dieser Teleporter (links) ist schwer bewacht. Einige der Mechs, Pan-zer und Dronen sind durch den Einsatz einer Bombe hinweggefegt worden, aber der Sieg ist noch nicht unser

beiden L-Tasten übernehmen die Waffensysteme, und die R-Tasten geben Euch Schub. Auch müßt Ihr in den Secret Areas höllisch aufpas-sen. Dort können z.B. in Kisten kei-ne Goodies versteckt sein, sondern

Bomben, die explodieren, wenn Ihr Euch in deren Nähe befindet. Daher ist es besser, mit einem leichten Be-schuß aus Euren Pulsaren die Ki-sten aus sicherer Entfernung zu knacken. Um ein Level vollständig



Georg: Wer sich schon mit den beiden Descent-Teilen durch die dun-ken Tiefen der Berg-werksanlagen gekämpft hat, wird von Acclaims 360-Grad-Shooter vollends begeistert sein. Die Jungs von Probe haben hier ein kleines Meisterwerk vollbracht. Die Framerate ist dermaßen schnell und bietet darüber hinaus eine High Res-Grafik, die selbst aus nächster Nähe keine Pixeligkeit er-kennen läßt. Weiterhin ist das Light sourcing ein wahrer Augen-schmaus, und die Explosionen sind ebenfalls effektiv. Die Steuerung Eures Vehikels ist nach kurzer Ein-gewöhnungsphase vertraut genug, um durch die klaustrophobischen Tunnelsysteme zu düsen. Das Pro-blem der Orientierungslosigkeit ist ebenfalls gut gelöst worden. Zum einen gibt es die Auto-Level-Opti-

on, die Euch beim Eintreten in ei-nen neuen Raum oder Tunnel au-tomatisch in eine horizontale Lage bringt. Zum anderen gibt es keine Karte, die wie bei Descent mehr verwirrt als hilft. Die Intelligenz der CPU sorgt schon im Normal-Modus für schweißtreibende Arbeit und man muß immer 100%ig konzen-triert sein, will man nicht schon wieder in einem Hinterhalt der Gegner sterben. Die schnellen Drum 'n Bass-Rhythmen sorgen für die richtige Ego-Shooter-Stim-mung. Des weiteren sind die ein-zelnen Charaktere mit zahlreichen Sprachsamples ausgestattet wor-den, die immer zu den Situationen passen. Kritisieren kann ich eigent-lich nur den Schwierigkeitsgrad, der bei Anfängern ein wenig auf die Euphorie drücken wird, aber wer anfängt zu weinen, der ver-liert halt.

Die Ausrüstung bei Forsaken



Pulsar: Die Standardwaffe jedes Bikes mit relativ großer Wirkung.



Pulsar-Upgrade: Verstärkt den Pulsar bis auf den dreifachen Wert.



Transpulse: Ähnlich wie die Standardwaffe, die Energie wird von den Wänden reflektiert.



Trojax: Starke Energiewaffe, die durch Aufladen noch mehr Power hat.



Laser: Zwei extrem starke Laserstrahlen mit großer Reichweite.



Flammenwerfer: Exzellente Nahkampfwaffe.



Benzingallonen: Weiteres Futter für den Flammenwerfer.



Suss Gun: Maschinengewehr mit geringer Wirkung.



Munition: Die Suss Gun benötigt diese Magazine.



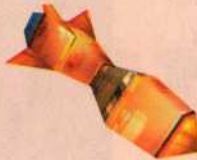
Flares: Schützen Euch vor gegnerischen Raketen.



MUGs: Ungelenkte Raketen mit mittlerer Durchschlagskraft.



Gravgon Rakete: Erzeugt ein Magnetfeld, das alle Objekte anzieht und festhält.



Scatter Rakete: Suchrakete, die alle Waffen des getroffenen Gegners verstreut.



Zielrakete: Fire-and-Forget-Rakete.



Raketenwerfer: Verschießt schnell viele kleine Raketen.



Purge Minen: Standardmine, die nur bei Berührung explodiert.



Pine Mine: Feuert zielsuchende Raketen auf die Feinde ab.



Solaris: Hitzesuchende Lenkrakete mit hoher Durchschlagskraft.



Energy-Core: Versorgt Eure Energiewaffen mit neuer Power.



Schild-Core: Führt neue Energie zu Eurem Schild.

zu meistern, müßt Ihr verschiedene Aufgaben erledigen. Diese bestehen sowohl im Umlegen von Schaltern oder in der Zerstörung von Generatoren als auch darin, eine Anzahl von DNA-Modulen zu finden, um eine weitere Tür zu öffnen.

Manche Portale lassen sich nur durch die komplette Zerstörung aller Gegner in einem Bereich öffnen. Die Tunnelsysteme der einzelnen Levels, die z.B. von einem Vulkan über atomare Versuchsanlagen und riesige Schiffswracks bis hin zu ei-

nem uralten Tempel reichen, sind überaus umfangreich und verzweigt. Dennoch benötigt Ihr keine Karte, denn Ihr müßt nur selten wieder sehr weit in die gesäuberten Territorien zurück. Neben dem Einzspieler-Modus hat Probe einen

Deathmatch Mode eingerichtet. Hier könnt Ihr via Split-Screen in den fünf neuen Levels gegen einen Kumpel antreten.



Mannigfaltige und röhrende Explosionen sind bei der großen Zahl von Feinden an der Tagesordnung



Das Leveldesign ist immer unterschiedlich, und mit den tollen Lichteffekten wirken die Tunnel und Räume zum Teil gruselig

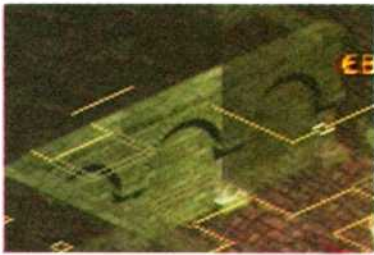
Test PlayStation

Hersteller: **Probe/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Anfang Mai**
 Umsetzungen geplant: **N 64**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **15 + Deathmatch**
 Besonderheiten: **Analog-Pad, Passwörter**
 Ca. Preis: **99,-DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik 87 Sound 85

Fun 90





Im gesamten Dungeon wird Euch eine Automap-Funktion zur Verfügung gestellt

Das englische Team Blizzard ist auf dem PC schon seit Jahren eine fixe Größe und machte sich unter anderem mit Warcraft 2 auf der PlayStation einen guten Namen. Das soll nun mit Diablo fortgesetzt werden, einer actionlastigen RPG-Hack & Slay-Mixtur. Diablo ist einer der drei Anführer der Schattenwelt, die in einem Äonen dauernden Krieg von den Göttern besiegt und eingesperrt worden sind. Nun gelingt es dem Dämonen, sich zu befreien, sich in einem Dungeon festzusetzen, und er terrorisiert ein nahes Dorf. Ihr kommt, angelockt von Heldengeschichten und möglichen Reichtümern, dorthin und wollt Euer Glück versuchen. Dabei habt Ihr die Wahl, entweder als Krieger, Bogenschütze oder Magier den aus 16 Ebenen bestehenden Dungeon auszuräubern. Jeder Charakter hat seine Vor- und Nachteile. Krieger sind starke Nahkämpfer, Bogenschützen können Fallen entschärfen, und Magier sind in der Lage, mit ihren Fähigkeiten ganze Horden von Gegnern matt zu setzen. Ihr erfahrt im Laufe der Handlung unterschiedliche Aufgaben, für die es dann Belohnungen in Form von Ge-



Vorsicht mit den Fegefeuern, sie können Euch schaden

PlayStation Rollenspiel
Diablo

Auf dem PC war es für viele das Spiel des letzten Jahres. So ist es nicht verwunderlich, daß wir uns Diablo genau angeschaut haben

genständen gibt. Auf Items wird in Diablo besonderer Wert gelegt. Sie könnt Ihr im Dorf verkaufen und das erhaltene Geld in Heiltränke und in Waffen investieren. Eine ordentliche Rüstung kann die Werte Eures Helden immens steigern. Aber das Herausragende ist fraglos der Level Creator. In jedem neu begonnenen Spiel sieht der Dungeon komplett anders aus. Auch die Goodies und die Monster werden neu verteilt. Allein das macht Diablo äußerst spannend. Und als Dreingabe könnt Ihr Euren Charakter gesondert abspeichern und in ein neues Spiel importieren, so daß er nicht verlorenght.



In den tieferen Levels werdet Ihr den Stadtportal-Zauber schätzen lernen, der Euch in das Dorf und wieder zurück transportiert



Der Zwei-Spieler-Modus hat einen Nachteil: Ihr müßt Euch beide innerhalb eines Bildschirms befinden



Grisworld der Schmied ist gleichzeitig der Waffenhändler und wird diejenige Person sein, mit der Ihr am meisten zu tun habt - kein Wunder, bei den Unmengen von Goodies



Kaum mehr Ruinen stehen vom Dorf, seitdem Diablo dort sein Unwesen treibt



René: Ich finde es schade, daß ich mich nur eine Seite lang über dieses Game auslassen darf, und so tut es mir richtig leid, daß ich es nicht entsprechend würdigen kann. Denn was ich hier zu sehen bekam, ist einfach meisterhaft. Der Level Creator und die importierbaren Charaktere machen Diablo zu etwas Einzigartigem. Langeweile kommt mit Sicherheit so schnell nicht auf! Ob allein oder zu zweit, Ihr werdet, habt Ihr einmal begonnen, so lange spielen, bis der Unhold erledigt ist. Leider ist die Spielzeit mit ca. 30 Stunden etwas zu kurz geraten. Auch grafisch hätte es durchaus etwas mehr sein können. Dafür dürftet Ihr vom Hintergrundflüster der Musik nicht genug bekommen. Ebenso als gelungen kann ich die deutsche Übersetzung inklusive Sprachausgabe bezeichnen. Fazit: Diablo solltet Ihr auf jeden Fall zocken!

Test PlayStation

Hersteller: **Blizzard/EA**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **16**
 Besonderheiten: **dt. Sprachausgabe, Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik	74	82	Sound
Fun 88			
MEGA FUN GOLD GAME			

MEGA FUN

im Abo



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



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



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



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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

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

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

B313

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

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 5/98

PlayStation

Bloody Roar	Diverses	50
Broken Helix	Munition/Energie	51
Descent 2	Paßwort/Cheats	50
K1 The Arena Fighters	Diverses	50
Marvel Super Heroes	Alternatives Outfit	50
Nuclear Strike	Cheats	51
Pandemonium 2	Paßwörter	51
Shadow Master	Levelselect/Waffen/Energie	51
Skullmonkeys	Cheats/Paßwörter/FMS	50
Steel Reign	Cheat/Panzer/Marsmission	51
Street Fighter -EX Plus Alpha	Zusätzl. Fighter/Mini-Game	52
TOCA Touring Car Championship	Panzeraction/Paßwörter	52

Nintendo 64

Bomberman 64	Zusätzliche Arenen	52
--------------	--------------------	----

Players Guide 5/98

PlayStation

Alundra	2. Teil	74-80
Gex 3D	1. Teil	72-73
Resident Evil 2	1. und letzter Teil	54-70

Rückblick

Tips & Tricks 3/98

PlayStation

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

Nintendo 64

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

Players Guide 3/98

PlayStation

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

Tips & Tricks 4/98

PlayStation

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

Nintendo 64

Fifa 98 - Die WM Qualifik. (Pal)	Verändertes Spiel	46
----------------------------------	-------------------	----

Saturn

Dragon Force (Pal)	Debug Mode/Tips	47
Saturn Bomberman (Pal)	Diverses	34
Torico (Pal)	FMV-Sequenzen	34

Players Guide 4/98

PlayStation

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

PlayStation (Pal) Diverses

K1 The Arena Fighters

Für alle Freunde der Kickboxkunst ein paar zusätzliche Features:

Alternatives Outfit: Haltet im Titelscreen L1 + L2 + R1 + R2 so lange gedrückt, bis ein Signal dreimal ertönt ist.

Master Ishii: Wählt den Team Battle Mode. Sobald die Kämpferauswahl erscheint, gebt Ihr schnell ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start ein. Die Ansage stellt den Meister nun vor, und er wird auf der rechten Seite anwählbar.

Stärkeneinstellung: Pausiert ein Match und gebt L2, R1, L1, R1, L2, R1 ein. Es erscheinen unten im Screen Zahlen. Verstellt diese, um die Stärke des Fighters zu verändern.

Endsequenz: Schließt zwei Controller an die PlayStation an und haltet folgende Tasten auf beiden Controllern gedrückt, während Ihr die Konsole einschaltet: ← + ○ + Δ + L1 + L2.

PlayStation (Pal) Cheats/Paßwörter/FMV

Skullmonkeys

Skullmonkeys erzeugt des öfteren durch den Schwierigkeitsgrad den Drang, das Gamepad gegen die Wand zu werfen. Um Euch jedoch die Anschaffungskosten für ein neues Pad zu ersparen, haben wir hier einige Codes für Euch:

Extra Halo: Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein:

R2, ○, ○, ↓, ←, ○, →, ↓.

Maximale Leben: Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein:

L1, Δ, ↓, ←, ○, Select, □, →.

Paßwörter:

Monkey Tempel: R2 R2 □ ×

Hartgekocht: R2 □ R2 R1 □ × R1 × × R1 Δ

Schnee: ○ Δ □ Δ ○ R1 R2 L1 × R1 □

Terror über den Wolken: L1 L1 □ L1 □ R1 □ L1 □

YNT Garten des Todes: □ R1 ○ L1 ○ R1 ○ L1 × × □ R2

YNT Minen: × □ × Δ × × □ L1 □ □

YNT Gestrüpp: Δ R2 Δ Δ □ × ○ L1 □ Δ □ □

Engine Nr. 9: × Δ × × R1 □ ○ × L1 ×

Hiermit erhaltet Ihr einige FMV:

1.) ○ L1 × Δ □ × × × L1 R1

2.) ○ R1 □ Δ L1

3.) × R2 □ ×

4.) □ R1 □ × × × ○ ○

5.) × Δ × × R1 □ ○ × L1 ×

PlayStation (Pal) Alternatives Outfit

Marvel Super Heroes

Um mit dem alternativen Outfit der Helden in die Arena zu treten, ist folgendes zu tun. Für Hulk, Wolverine, Spider-Man, Magneto oder Juggernaut haltet Ihr das Steuerkreuz nach oben gedrückt, bevor Ihr den gewünschten Helden auswählt. Für Iron Man, Psylocke, Captain America, Shuma-Gorath oder Blackheart hingegen muß das Steuerkreuz nach unten gedrückt gehalten werden, bevor die Kämpferwahl erfolgt.

PlayStation (Pal) Paßwort/Cheats

Descent 2

Paßwort für den letzten Level:

2R*8H-9YMBL-3JGCS-NF#WR-WHKG97

Gebt das Paßwort ein. Spielt ein wenig. Brecht Ihr nun ab und startet ein neues Spiel, können alle Level angewählt werden.

Cheats: (Gebt die folgenden Tastenkombinationen während des Spiels ein, OHNE zu pausieren. Eine entsprechende Anzeige im Screen informiert jeweils über die erfolgreiche Eingabe.)

Waffen, Energie, Schild: □, Δ, ○, □, Δ, □, ×, □, ○, Δ, □, ×.

Waffen, Energie, Schild, Schlüssel, Level Select: Δ, □, ○, ×, Δ, □, Δ, ×, Δ, □, ×, ○.

Schlüssel: □, Δ, ×, Δ, ○, Δ, ×, Δ, ×, Δ, □, ×.

Unverwundbarkeit (Toggle): Δ, ×, Δ, ○, ×, Δ, □, ×, Δ, ×, ○, Δ.

Schild: Δ, ×, ○, □, □, ×, ○, Δ, □, ×, ○, □.

Cloak (Toggle): ×, Δ, ○, □, ○, Δ, □, ×, Δ, ×, Δ, ○.

Alle Gegenstände: □, Δ, ○, ×, ×, Δ, □, ×, ○, □, ○, ×.

Turbo: Δ, □, ○, ×, □, ×, ○, □, Δ, ○, ×, ×.

Zusatzleben: Δ, ×, □, ○, Δ, ×, □, ×, ○, ×, Δ, ○.

Wingnut: Δ, □, ○, Δ, ×, □, Δ, ○, □, Δ, ×, ○.

Schnelle Robos: Δ, ×, □, □, Δ, ○, □, ×, ○, □, Δ, ○.

Farben: Δ, ×, ○, Δ, □, ○, ×, Δ, ×, Δ, ○, ×.

Acid: □, Δ, ○, □, Δ, □, ×, Δ, ×, Δ, ○, ×.

Minnie: ×, ○, ×, ○, ×, ○, ×, ○, ×, ○, ×, ○.

PlayStation (Pal) Diverses

Bloody Roar

Big Head Mode: Bevor Ihr Euch einen Fighter erwählt, haltet Ihr die L2-Taste gedrückt und bestätigt mit ○.

Kleine Fighter: Bevor Ihr einen Fighter bestätigt, haltet die R2-Taste gedrückt und bestätigt mit ○.

Big Arm Mode: Spielt den Arcade Mode auf Stufe 4 ohne Continue durch.

No Gauge Mode (keine Energieleisten im Screen): Spielt auf Stufe 4 mit Yugo durch.

Camera Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Alice durch.

No Lightning Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Long durch.

No Guard Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Gado durch.

No Wall Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Fox durch.

Vitality Recover: Spielt auf Stufe 4 mit Bakuryu durch.

Small Stage: Spielt auf Stufe 4 mit Greg durch.

Big Stages: Besiegt mindestens 10 Gegner hintereinander im Survival Mode.

Afterimage Mode: Mit den entsprechenden Charakteren auf Stufe 4 durchzocken.

Outfit Alice: Besiegt alle Gegner im Time Attack Mode unter zehn Minuten.

HOOOTLINE !!!

Sonntag, 19. April, unter 0931/78425-14 stehen wir erneut bereit, Eure Fragen rund um die Welt der Konsolenspiele zu beantworten. Aber auch Lob und Kritik sind uns willkommen.

PlayStation (Pal) Cheat/Panzer/Marsmission

Steel Reign

Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen im Hauptscreen ein, in welchem die Optionen für One/Two-Player sowie Load und Options anwählbar sind. Bei der Eingabe solltet Ihr nicht zu schnell die Tasten drücken.

Unverwundbarkeit: L2, L1, R2, O, □, O, O, L1, L2, L1. (Effekt: Es wird keine Energie des Schutzschildes mehr abgezogen.)

Zusätzliche Tanks: L1, L2, L1, O, □, O, O, L2, L1, R2. (Im Panzerauswahlscreen werden folgende Fahrzeuge anwählbar: Venom, Viper; Cobra, Rattler, Fang, Death Adder, Python, Desert King, Anaconda.)

Marsmission: L1, L2, L1, L2, R2, R1, □, O, □, □. (Die Mission wird automatisch eingeladen. Als Fahrzeug steht ein bekanntes Gerät zur Verfügung. Achtet darauf, daß Ihr schon bald von aggressiven Ufos attackiert werdet.)

PlayStation (Pal) Levelselect/Waffen/Energie

Shadow Master

Startet die erste Mission auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und der vorgegebenen Padbelegung. Düst ein wenig nach vorne. Hier öffnet sich eine Türe, aus welcher zwei Aliens herausstürmen. Vernichtet die beiden Aliens und geht in den Raum hinein. Hier drückt Ihr nun mehrmals folgendes:

L1 + L2 + R1 + R2 + △

L1 + L2 + R1 + R2 + O

L1 + L2 + R1 + R2 + △

Nun laßt Ihr Euch vernichten und wartet, bis das Spiel erneut startet.

Auf der Hauptauswahl erwartet Euch nun eine praktische Levelanwahl, die Ihr mit dem Steuerkreuz betätigen könnt.

Startet jedoch noch einmal den ersten Level. Beseitigt wieder die Aliens und drückt folgendes:

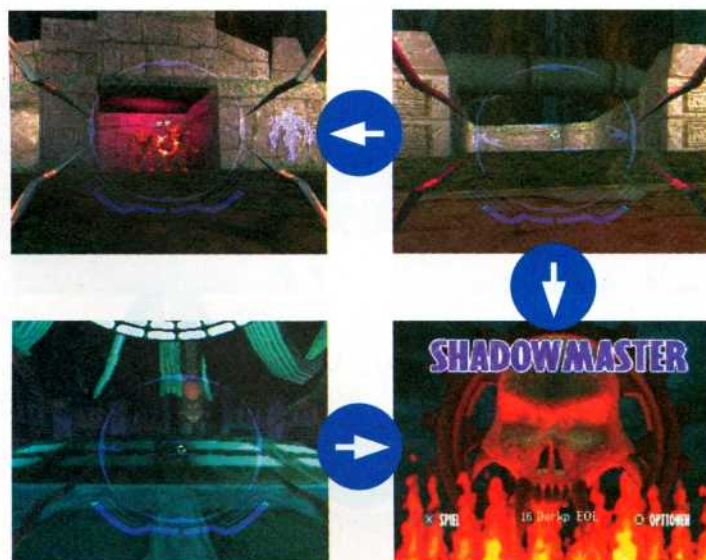
L1 + L2 + R1 + R2 + △

L1 + L2 + R1 + R2 + O

L1 + L2 + R1 + R2 + □

L1 + L2 + R1 + R2 + ×

Im Spiel selber stehen Euch jetzt zusätzlich Waffen und unendlich Energie zur Verfügung. Wer das Game nun nicht bewältigt, ist selber schuld.



PlayStation (Pal) Munition/Energie

Broken Helix

Um sich das Leben in Area 51 (es gibt sie also doch!) zu erleichtern, benutzt Ihr einfach folgende Cheats:

Pausiert ein Spiel und drückt △. In diesem Menü markiert Ihr die Option Hilfetext. Nun haltet L1 + R2 gedrückt und betätigt gleichzeitig △ + ×. Hierdurch wird der Munitionsvorrat aufgestockt. Um an mehr Lebensenergie zu gelangen, markiert Ihr auch hier die Option Hilfetext und haltet L1 + R2 gedrückt. Betätigt nun gleichzeitig × + O. Ein Jingle bestätigt, und Ihr erhaltet Schutz und Lebensenergie.

PlayStation (Pal) Cheats

Nuclear Strike

Schon wieder haben wir zwei Paßwörter aufgetan. Probiert einmal LAZARUS als Paßwort aus, um bei der Lebensanzahl ein wenig zu mogeln. Das Paßwort WARPDRIVE hingegen sorgt für etwas mehr Geschwindigkeit.

PlayStation (Pal) Paßwörter

Pandemonium 2

Für all diejenigen unter Euch, die nur in einem Level nicht weiterkommen, hier eine Paßwortliste:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 01. EMIAGCAI - ICE PRISON | 10. LOBJIEI - PIPE HOUS |
| 02. OMACCBAI - ZORRSCHA'S LAB | 11. IGBJIGJ - HATE TANK |
| 03. FAIAGCBI - HOT PANTS | 12. FFCAGCCC - FANTABULOUS |
| 04. FEKAGCCA - STAN'S THE MAN | 13. FHCAGCCK - MR.SCHNEOBELEN |
| 05. LGBFIIICE - OYSTER DESOYSTER | 14. FJKEGCDC - COLLIDE O SCOPE |
| 06. LMBBIIIEE - PUZZLE WOOD | 15. FLKEGCDC - THE ZOUL TRAIN |
| 07. IEBBIIIGF - TEMPLE OF NORI | 16. ADIKBIIB - LICK THE TOAD |
| 08. KNBBIIAI - EGG! EGG! | 17. ADMIBIID - THE BITTER END |
| 09. LGBJICI - HUEVOS LIBERTAD! | 18. MAECCBEJ - RUB THE BUDDHA |

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

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

MEGA FUN

Theo
KRANZ
VERSAND

Nintendo 64 (Pal) Zusätzliche Arenen

Bomberman 64

Normalerweise stehen nur 6 verschiedene Arenen anfangs im Battle Mode zur Auswahl. Geht Ihr allerdings in das Menü, in welchem Ihr die Spielart aussuchen könnt (Adventure, Battle, Custom, Options) und drückt da mehrfach schnell hintereinander die Starttaste, werden weitere anwählbar! Ihr müßt so lange schnell Start betätigen, bis ein leises Jingle eine Bestätigung signalisiert. Nun werden folgende Arenen anwählbar: In the Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle sowie Lost at Sea.



PlayStation (Pal) Zusätzliche Fighter/Mini-Game

Street Fighter Ex Plus Alpha

Markiert im Mode Select Screen die Option Practice. Gebt nun schnell folgendes ein:

Select, ↑, →, ↓, →, Select.

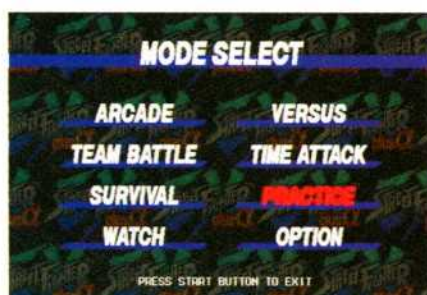
Es ertönt eine Stimme mit der Mitteilung: Here comes a new Challenger. Fortan stehen Euch zusätzliche Knochenknoter zur Auswahl.

Mini Game:

Markiert im Mode Select Screen erneut die Option Practice. Gebt nun schnell folgendes ein:

Select, ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, Select.

Eine Stimme kündigt folgendes an: Here comes a new Game Mode. Startet den Practice Mode. Hier ist nun die neue Option Bonus Game hinzugekommen. Wählt Ihr diese an, dürft Ihr ein wenig Fässer zer schlagen üben. (Dürfte alten Street Fighter-Fans noch als Bonusrunden bekannt sein.)



Die Spiele Hotlines in Deutschland:

Acclaim:	01805-335555	24h/Tag
BMG Interactive:	0180-5304525	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomico & Laguna:	06103-334-100	Mo.-Fr. 15.00-19.00
Disney Interactive:	069-66568555	Mo.-Fr. 11.00-19.00; Sa. 14.00-19.00
Electronic Arts:	02408-940-555	Mo.-Fr. 10.00-12.00 und 13.00-17.00
GT Interactive		
Software:	01805-254391	Mo.-So. 15.00-20.00 (außer Feiertags)
Infogrames:	0221-4543106	Mo.,Di.,Do.,Fr. 15.00-18.00
Micropose:	01805-252565	Mo.,Mi. 14.00-17.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00
Sony C.E./		
Psygnosis:	0190-578578	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Virgin:	040-39101300	Mo.-Do. 14.00-18.00

PlayStation (Pal) Panzeraction!/Paßwörter

TOCA Touring Car Championship

Selten so gelacht! Was das Internet so alles hergibt! Gebt bei TOCA als Fahrernamen CMGARAGE ein. Dann als zweite Eingabe TANL. Nun sucht Ihr Euch den Panzer aus und geht mit diesem auf die Piste. Mit der Kreistaste würde normalerweise die Hupe für Platz sorgen. Beim Tank hingegen wird scharf geschossen! Ja, Ihr könnt sogar die anderen Flitzer wegballern! Bei einem Volltreffer fliegen diese meterweit durch die Luft, und das Beste ist, daß sie ausscheiden, falls sie auf dem Dach landen.

So macht Motorsport erst richtig Spaß! Und um den Unterhaltungswert weiter zu steigern, können sich böartige Fahrer gemütlich an den Streckenrand stellen und die vorbeirasenden Autos wegpusten.

Und weil wir gerade dabei sind, hier noch mehr tolle Paßwörter, mit denen man mehr Pepp ins Game bringt:

COMMAYHEM: Die Fahrer sind wesentlich aggressiver.

CMLOGRAV: Weniger Schwerkraft.

CMDISCO: Anderer Hintergrund.

CMCHUN: Go-Kart-Modus! (schaltet die Perspektiven im Game durch)

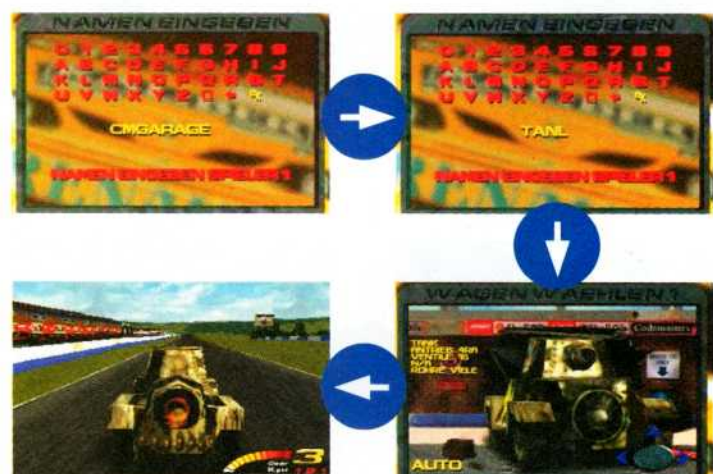
CMFOLLOW: Andere Kameraperspektive.

CMUPSIDE: Überkopf-Perspektive.

CMRAINUP: Regen fällt nach OBEN!

CMCATDOG: It's raining cats and dogs, und zwar sprichwörtlich.

JHAMMO: Streckenfreigabe



N 64

PSX

Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand

Playstation

Playstation Grundgerät	289,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	79,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Bloody Roar	89,90
Bugriders	79,90
Bushido Blade	79,90
Bust a Move 3	59,90
Colony Wars	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Diablo *	89,90
Deathtrap Dungeons *	89,90
Discworld 2	89,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad verschiedene Farben	29,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90
Action Replay	79,90

Final Fantasy 7	99,90
Formel 1 '97	99,90
Forsaken *	89,90
Hercules	89,90
Lucky Luke *	89,90
Madden NFL '98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Resident Evil 2 US	129,90
Skull Monkeys	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	89,90

3 Memory Carts	79,90
Gun mit Laserpointer	89,90
Gun mit Autoreload	59,90
Analog Controller	59,90
Antennenadapter	39,90



Resident Evil 2 US

129,90

Playstation Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Playstation Grundgerät und ein Platinumspiel nach freier Wahl 333,90

Platinum Box 3 Spiele aus der Platinumserie nach freier Wahl 129,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96	Soul Blade*
Alien Trilogie	Int. Track & Field	Soviet Strike
Crash Bandicoot	Micro Machines V3	Tomb Raider *
Destr. Derby 2	Porsche Challenge *	Wipeout 2097 *
Fade to Blackt	Rayman	Worms

49,90



89,90
Yoshi's Story *

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Cruis'n USA	89,90
Diddy Kong Racing	89,90
Fighters Destiny	139,90
G.A.S.P. *	139,90
Geomon *	139,90
Golden Eye 007	139,90

Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
NBA Hang Time	129,90
Snowboard Kids	89,90
Super Mario 64	89,90
Tetrisphere	89,90
Wave Race 64	89,90
WCW vs. NWO	139,90
Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64 Zubehör:

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

Rumble Pack-Verstellbar 24,90

Gameboyadapter für Nintendo 64

Spielen Sie jetzt Ihre Gameboy Spiele in voller Bildschirmgröße und in Farbe auf Ihrer Nintendo 64 Konsole !

119,-

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

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

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomets Fluch 2	Resident Evil	Final Fantasy 7
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Tomraider 2
Exhumed	Oddworld: Abe's Odysse	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Herc's Adventure
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Castlevania-S.of the Night

14,80

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

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.



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

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

Händleranfragen erwünscht !

PlayStation (US)

Resident Evil 2

Das Grauen greift wieder um sich. Nachdem die mysteriösen Geschehnisse im Wald von Raccoon City von den Beamten der S.T.A.R.S. aufgeklärt wurden, müßt Ihr nun die Stadt selbst vom Bösen befreien. Wir beginnen mit Leon und werden danach mit Claire durch die dunklen Locations wandern. (Normal-Modus/US-Version)

Allgemeine Tips zum Überleben

1. Nehmt alle Farbbänder mit, die Ihr finden könnt, und speichert so oft, wie Ihr es für nötig erachtet. Es gibt ca. 30 Farbbänder im Spiel zu finden. Aber je öfter Ihr abspeichert, desto mehr wird Eure Wertung am Schluß negativ beeinträchtigt.

2. Nicht alle Gegner müssen von Euch getötet werden. Lauft ruhig an einigen vorbei, um Munition zu sparen.

3. Sammelt so viele Pflanzen wie möglich ein und hortet sie in den Kisten. Nehmt für leichte Verletzungen immer einzelne grüne Pflanzen anstatt eines Health-Sprays.

Die Bedeutung:

Grüne Pflanzen: Heilen Eure Wunden.

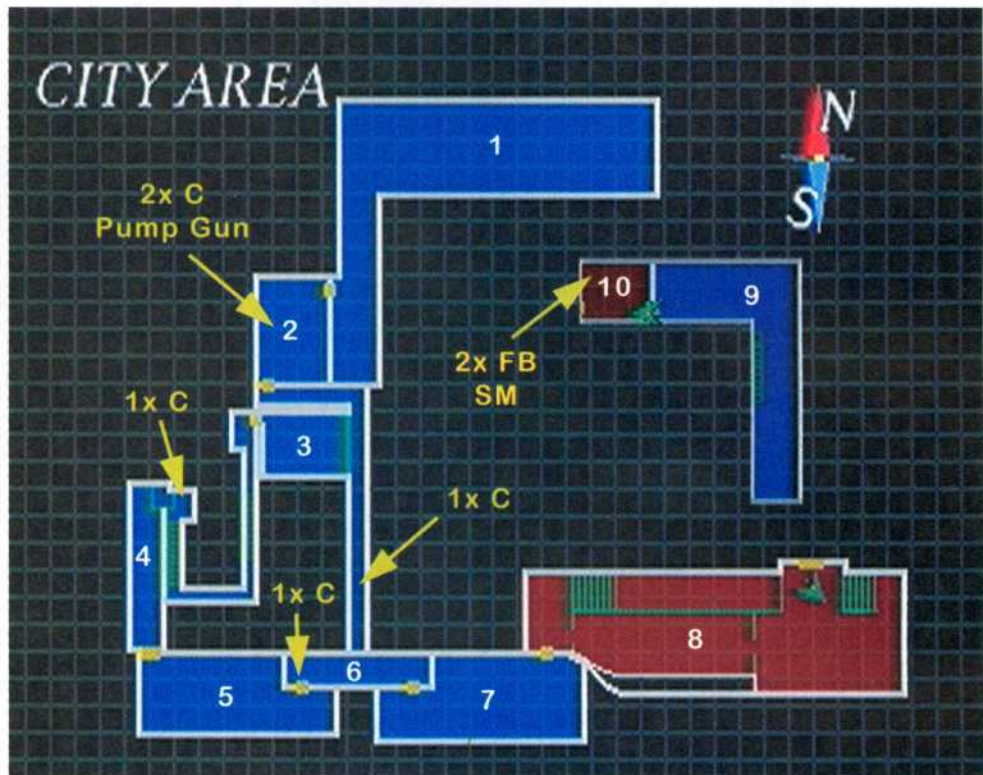
Rote Pflanzen: Kombiniert mit grünen Pflanzen verstärken sie die Heilwirkung um ein Vielfaches.

Blaue Pflanzen: Seid Ihr vergiftet, schützen sie Euch vor dem sicheren Tod.

4. **Waffen** wirken unterschiedlich auf die einzelnen Gegner. Auf Distanz könnt Ihr bei Zombies getrost die 9mm-Pistole nehmen. Seid Ihr eingekreist, nehmt die Pump-Gun oder die Desert Eagle, um die Köpfe zu zerschießen (ein Schuß, ein Toter!). Gegen Licker wirkt die Pump-Gun aus nächster Nähe wahre Wunder.

5. Nicht erschrecken! Oft werdet Ihr an schon „gereinigte“ Stellen zurückkommen, die auf einmal wieder mit Monstern besetzt sind, welche weit schwieriger sind. So z.B. tötet Ihr drei Hunde (PS 34), und bei Eurer Rückkehr halten sich dort zwei Licker auf.

6. Bemerkung zu den Karten und den Bildern: Die Pfeile zeigen nur manchmal die exakte Lage der zu findenden Gegenstände, und im Text sind nur einige genaue Stellen beschrieben. Auch konnte, wegen des Platzmangels, nur auf wenige Gegner konkret eingegangen werden. Dieser Players Guide ist nur ein Lösungsvorschlag, und es können natürlich bei anderer Vorgehensweise unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden. Bei expliziten Problemen könnt Ihr uns einen Brief oder eine Email schreiben.



Legende

SM	Schreibmaschine
FB	Farbband
K	Kiste
S	Schlüssel
GP	Grüne Pflanze
RP	Rote Pflanze
BP	Blaue Pflanze
HS	Health-Spray
C	Clip für 9mm-Pistole
PM	Munition für Pump-Gun
MM	Munition für Magnum



1. Nachdem der Vorspann beendet ist, befindet Ihr Euch in der City Area (CA) auf der linken Seite des brennenden Tanklastzuges (CA 1). Lauft an den acht Zombies vorbei und öffnet die Tür zum Waffenladen (CA 2). Nach dem kurzen Gespräch mit dem Händler könnt Ihr Euch im Laden umschauen und findet hinter der Theke zwei Clips für Eure Pistole. Tötet die vier hereinstürmenden Zombies und nehmt die Pump-Gun bei der Leiche des Händlers mit (zweimal untersuchen). Verlaßt nun den Laden durch die Hintertüre.



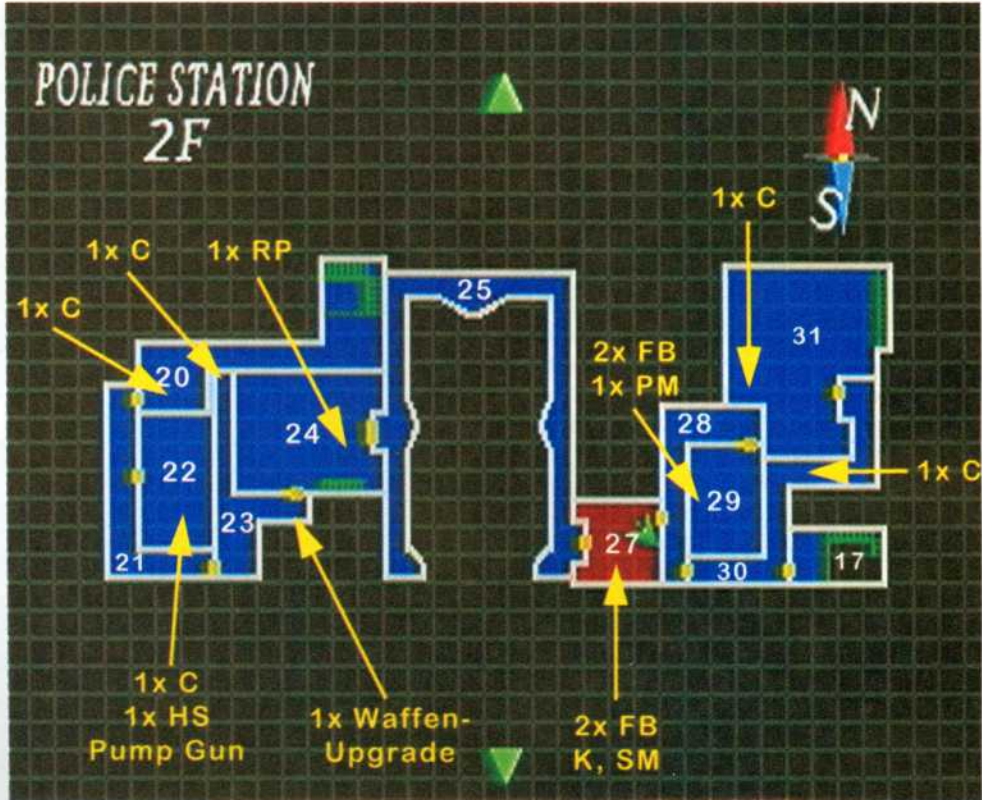
2. Tötet zwei der vier Zombies (CA 3) und lauft anschließend die Gasse hinunter, bis Ihr den Transporter erreicht. Sammelt dort den Clip ein und schießt die anrückenden Zombies nieder, lauft an ihnen vorbei und überquert den Basketballplatz. Sammelt bei der Mülltonne (CA 4) einen Clip ein.



3. Stellt Euch auf den Container und tötet die vier Zombies mit Hilfe Eures Messers. Laft nun durch das Eisentor und Ihr gelangt zum nächsten Szenario (CA 5), wo vier Zombies sich an einer Leiche laben. Laft an diesen einfach vorbei und klettert in den Bus.



9. In der Bibliothek (PS 24) lauft Ihr zunächst die Treppe zur Empore (PS 32) hinauf und begeben Euch an die Stelle mit dem fehlenden Geländer. Dort kracht Ihr nach unten und verschiebt mit dem Schalter das rechte Regal, damit Ihr vor die vier Regale treten könnt. Nun die beiden linken Regale nach rechts verschieben und Ihr könnt die Bishop-Plug mitnehmen. Geht nun über den Freigang (PS 25) (läßt auch die Feuerleiter herunter) in das Büro (PS 27). Den Small-Key benutzt Ihr am Tischchen in Raum (PS 23), wo Ihr Gun-Parts findet, die Ihr mit Eurer Pistole sofort kombiniert.



10. Um das Feuer am Helikopter (PS 31) zu löschen, braucht Ihr das Valve Handle (Ventilrad), das Ihr in Raum (CA 10) findet. Diesen Bereich der Stadt erreicht Ihr, wenn Ihr die Treppe hinter dem Helikopter hinunterlauft. Das Ventilrad an der gezeigten Stelle (Bild) benutzen, und schon wird der Helikopter von den Wassermassen gelöscht. In seinem Inneren findet Ihr einen Clip. Weitere Gegenstände, die Ihr unbedingt jetzt mitnehmen solltet: 3x grüne Pflanzen beim Treppenaufgang (PS 17). Je einen Clip bei den Leichen im Gang (PS 30) und (PS 16) vor der Tür zu (PS 17).

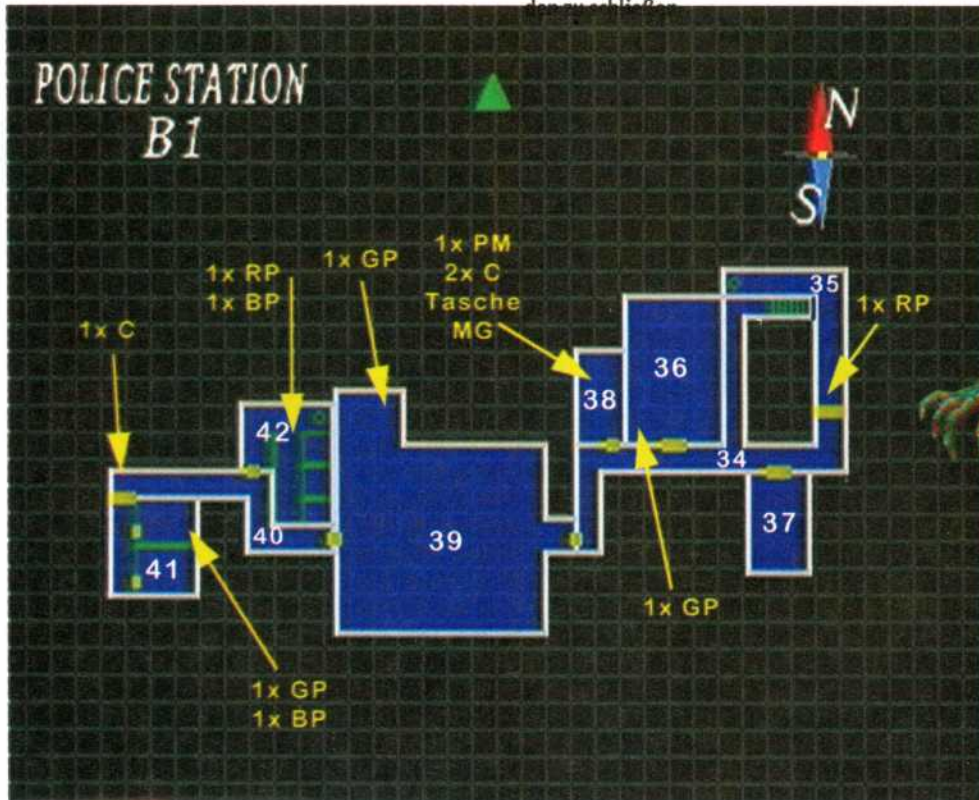


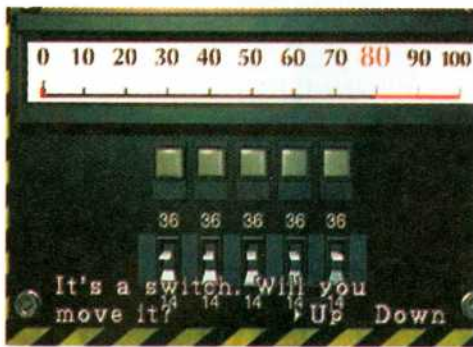
11. Begeben Euch auf den Dachboden (PS 29) und setzt die beiden roten Juwelen in die Büsten an der Wand ein: Der Lohn ist die King-Plug. Auf einer Kiste findet Ihr den Diamond-Key (Räume PS 9 und PS 14), in der Vase sind zwei Farbbänder und hinter den Leinentüchern (rechts) findet Ihr die Pump-Munition. Im Verhörzimmer (PS 14) findet Ihr neben der Rook-Plug ein Health-Spray und einige Kabel, die Ihr am Kasten im Gang (PS 3) verwendet, um die Rolläden zu schließen.



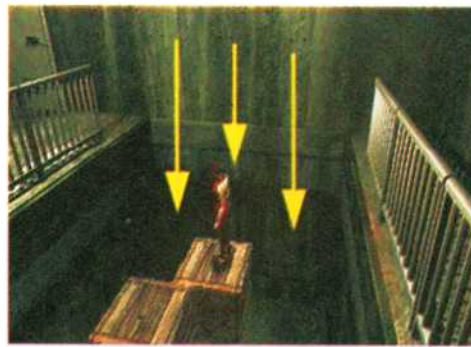
12. Als nächstes geht Ihr in das zweite Archiv (PS 9), wo Ihr in den hinteren Schubladen einen Film findet, den Ihr im Fotolabor (PS 8) entwickeln könnt, und in den vorderen Schubladen findet Ihr Pump-Munition. Achtung vor den Zombies! Weiter in Raum (PS 10), wo Ihr neben einem Clip im

Wandschrank einen Zettel und eine grüne Pflanze finden könnt. Im kleinen Office findet Ihr auf dem Schreibtisch den Heart-Key für den Gang (PS 18). Am Ende dieses Ganges kommt Ihr über die Treppe in den Keller des Polizeipräsidiums.





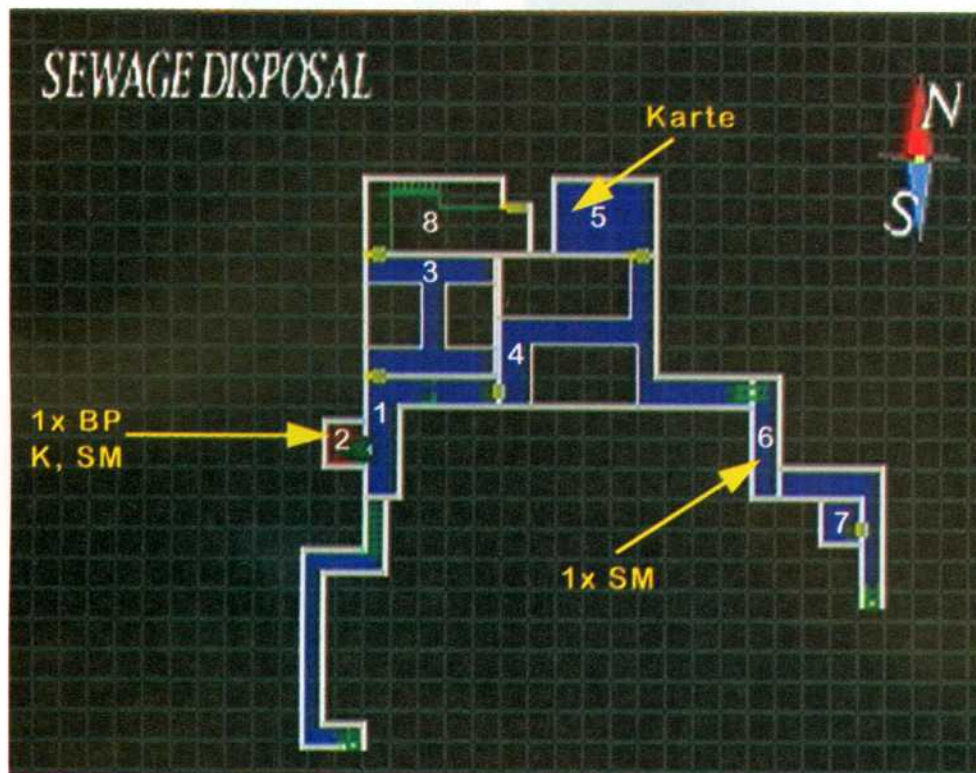
13. Nachdem Ihr die drei Hunde (PS 34) gekillt habt, geht Ihr in den Energieraum (PS 37), um dort die Energie für die Waffenkammer wiederherzustellen (PS 38). Legt die Schalter folgendermaßen um: hoch, hoch, runter, hoch, runter. Die Karte im Regal wird Euch ebenfalls gute Dienste leisten. Nun zum Parkdeck (PS 39), wo Ihr Ada helft, den Wagen wegzuschieben. Als nächstes in den Zelltrakt (PS 41), wo Ihr Ben trifft. Nehmt den Manhole Opener aus dem Regal und öffnet mit ihm die Bodenplatte in Raum (PS 42).



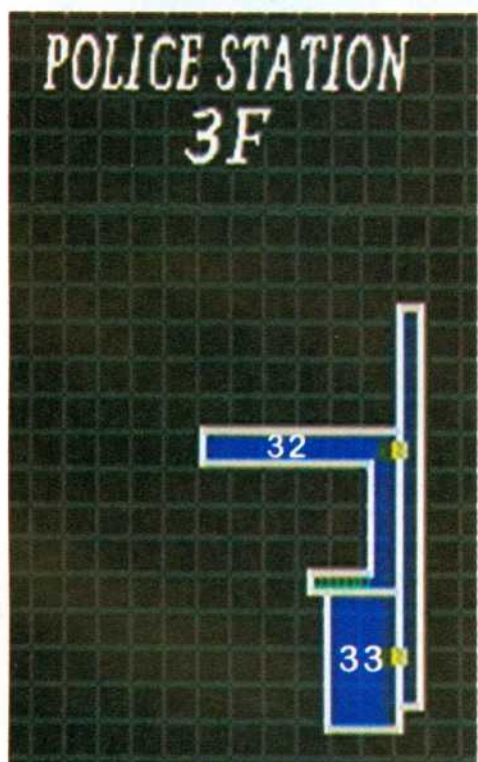
14. Im Sewage Disposal (SD) begeben sich nun in den Raum (SD 3), verläßt ihn auch gleich wieder und trifft abermals auf Ada (SD 1). Sie klettert mit Eurer Hilfe durch den engen Luftscht: Nun habt Ihr die Kontrolle über Ada. Lauft in Raum (SD 5), wo Ihr zunächst die Kisten in der Grube an die Wand schiebt (siehe Bild), damit eine Reihe entsteht. Danach das Wasser an der Konsole einströmen lassen und über die Kisten-Brücke auf die andere Seite gehen: Club-Key im Regal mitnehmen. Bevor Ihr zu Leon zurückgeht, nehmt Ihr noch die Munition im Gang (SD 6) mit.



15. Zurück ins Polizeipräsidium. Als erstes geht Ihr in die Leichenkammer (PS 37) und holt Euch dort die rote ID-Karte für die Waffenkammer (PS 38). Dort (PS 38) nehmt Ihr nur die Munition mit und laßt (wichtig!!!) die MG und die Tasche für Claire zurück. Danach in Raum (PS 19) wo Ihr die Gegenstände einsammelt und die Desert Eagle (Magnum) mitnehmt. Im Presserraum (PS 15) den Kamin in der Ecke anmachen und die Lampen in der Reihenfolge 12, 13 und 11 entzünden. Der Lohn ist das Zahnrad. Des weiteren findet Ihr hier noch einen Film und ein Health-Spray.



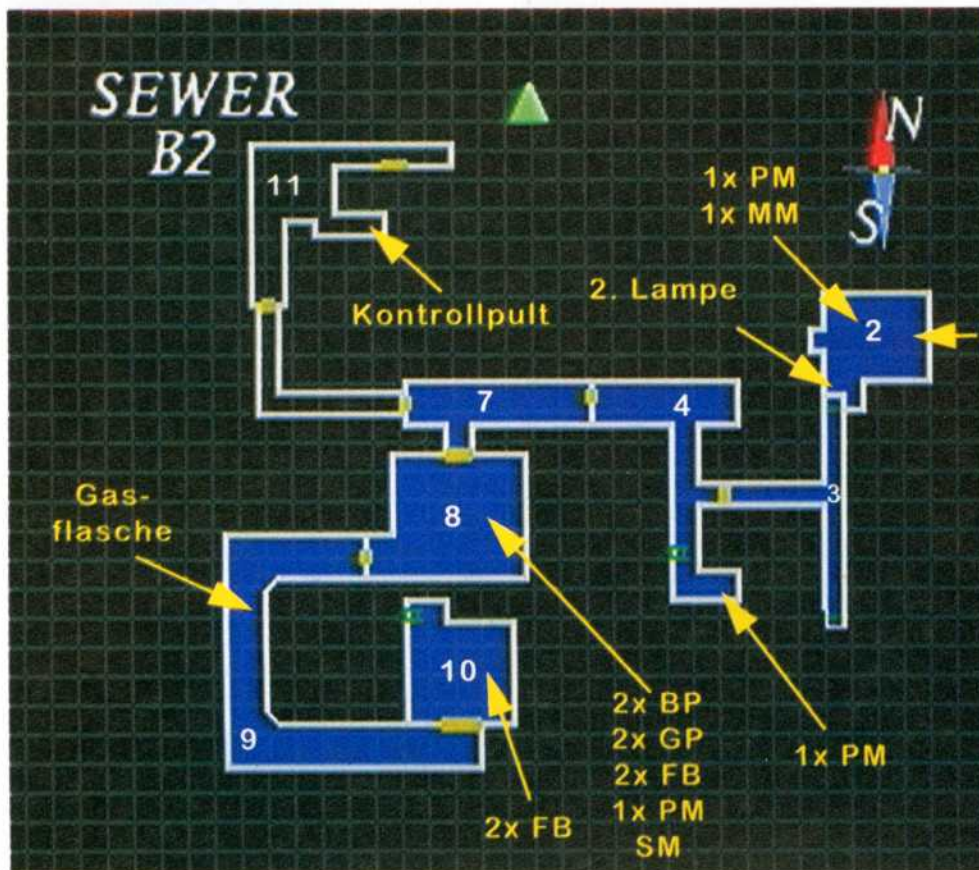
16. Besorgt Euch nun die vierkantige Kurbel und begeben sich mit dem Zahnrad in den Glockenturm (PS 33). Dort benutzt Ihr die Kurbel an der dafür vorgesehenen Stelle an der rechten Wand, um die Treppe herunterzulassen. Als nächstes setzt Ihr das Zahnrad auf der zweiten Ebene ein und drückt anschließend den Startknopf. Nun habt Ihr auch die Knight-Plug und könnt den Schacht hinunterrutschen, wo Eure Fahrt bei (PS 40) endet.



17. Nachdem Ihr Ben nochmals aufgesucht habt (und seinen Tod mitbekommen habt), begeben sich zu (SD 2), bewaffnet Euch und speichert. Danach in Raum (SD 3) und tötet den Mutanten und seine kleinen Freunde. Tip: Zuerst die kleinen Würmer mit der Pisole erledigen und dann den großen mit der Pump-Gun killen. Nach getaner Arbeit die Tür zu Raum (SD 8) mit folgender Reihenfolge öffnen: King-Plug, Rook-Plug, Bishop-Plug und Knight-Plug. Auf geht es nun in die Abwasserkanäle.



18. In den Abwasserkanälen (Sewer S) kommt Ihr zunächst in einen Kontrollraum (S 1). Hier findet Ihr im Kästchen in der Ecke Munition für Eure 9mm, ein Heilspray im Schrank neben dem Aufzug und einen Report auf dem Tisch. Des weiteren könnt Ihr die Kiste und Schreibmaschine benutzen. Laßt den Aufzug außer acht und schiebt den großen Schrank zur Seite. Dort könnt Ihr über eine Leiter in den Lagerraum (S 2) gelangen.



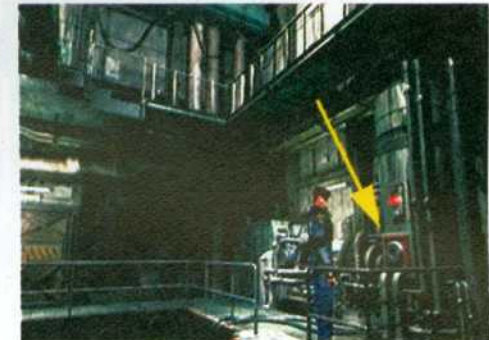
19. Lauft in der Dunkelheit zunächst zur ersten Petroleumlampe und benutzt das Feuerzeug, um Licht in den Raum zu bringen. Sammelt die Pumpmunition im hinteren Regal ein. Als nächstes zur zweiten Lampe und wieder Euer Feuerzeug benutzen. Nehmt die Magnummunition mit und verläßt den Lagerraum wieder. Bevor Ihr nun den Aufzug benutzt, solltet Ihr noch das Ventilrad mitnehmen.



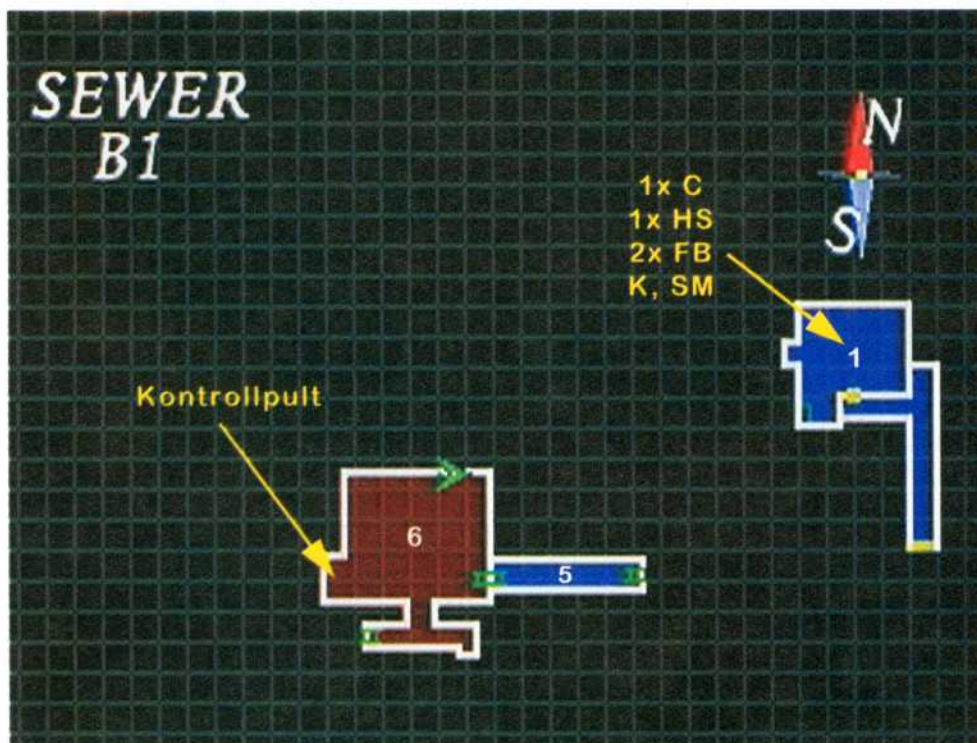
20. Nachdem Ihr in den Gang (S 3) hinuntergefahren seid, übernehmt Ihr nach einer kurzen Zwischensequenz die Rolle von Ada. Verfolgt die Frau und lauft durch die Ventilationsröhre (S 5), ohne die Käfer anzugreifen. Nachdem Ihr Euch der Professorin entledigt habt, begeben Ihr Euch in den hinteren Teil von Raum (S 6) und klettert die Leiter hinunter. Nun schlüpfet Ihr wieder in die Rolle von Leon.



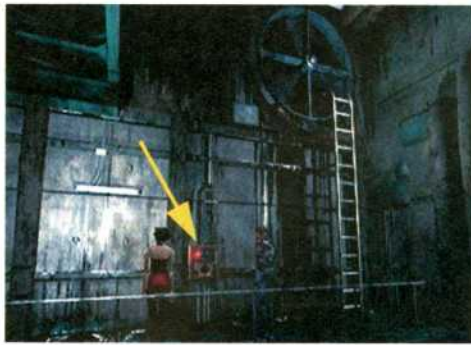
21. Zuerst nehmt Ihr die Karte in den Gang (S 3) mit und begeben Euch in Abschnitt (S 4). Erst einmal links herum zur kleinen Nische, wo zwei Leichen liegen. Hier findet Ihr die Wolfsmünze und Schrotmunition. Danach an den zwei Spinnen vorbei in Abschnitt (S 7), wo Ihr ebenfalls die beiden Arachniden tötet. Am Wasserfall setzt Ihr die gefundene Münze in die Apparatur (siehe Pfeil) ein und geht danach in Raum (S 8).



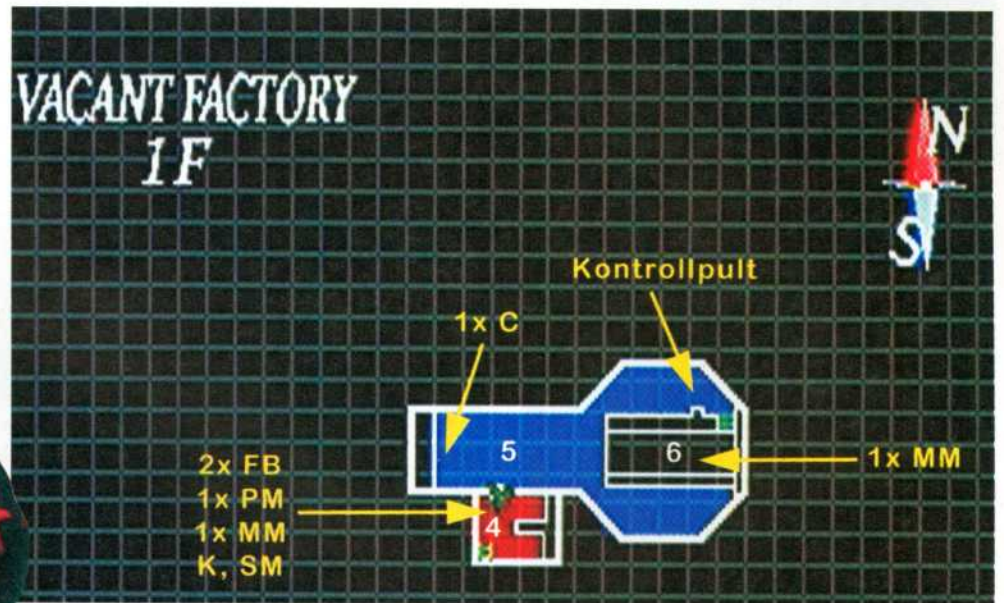
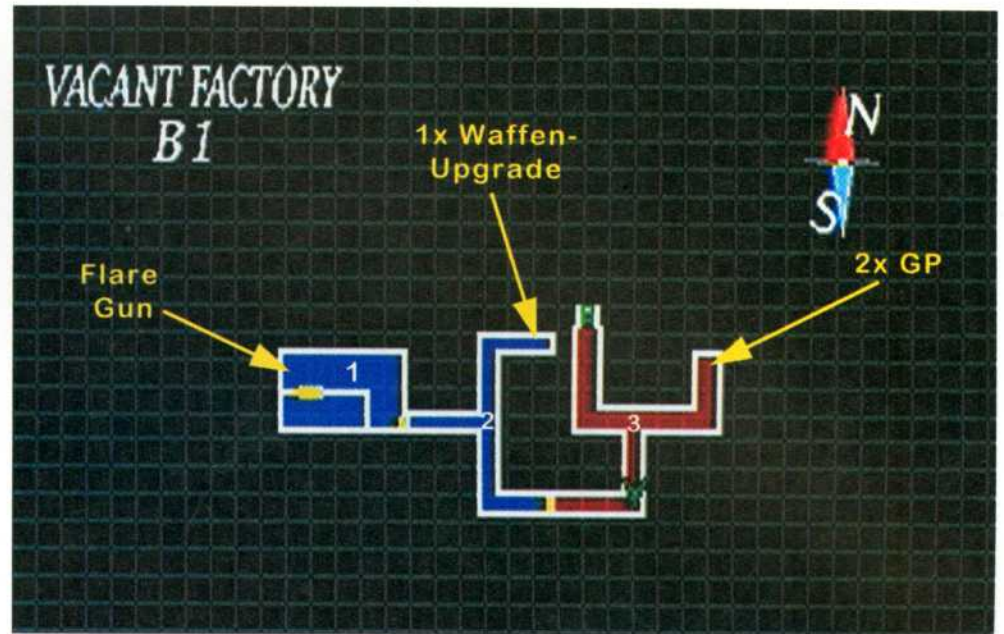
22. Hier findet Ihr gleich zu Anfang zwei blaue Pflanzen, mit denen Ihr Euch entgiften könnt, falls dies nötig ist. Benutzt nun das Ventilrad, um die Brücke herunterzufahren. Lauft rüber und laßt die Brücke wieder hochfahren. Hier findet Ihr zwei grüne Pflanzen, Schrotmunition und eine Schreibmaschine mit zwei Farbbändern. Abspeichern.



23. Lauft bis an das Ende von Gang (S 9) - nach der ersten Biegung kommt Ihr an einer Gasflasche vorbei - und Ihr stoßt auf einen riesigen Alligator. Lauft vor ihm weg bis zur Gasflasche, die Ihr aus der Wand nehmt, damit sie auf dem Boden liegt (Pfeil!). Das gefräßige Reptil versucht nun, diese zu verschlucken. Schießt auf die Flasche und der Alligator ist schnell passé. Nun zurück zur Müllkippe (S 10). Die Elektrik für das Tor könnt Ihr rechts davon einschalten. Mit Ada nun die Leiter hoch in Raum (S 6).



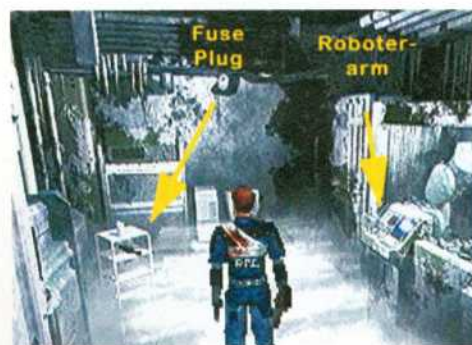
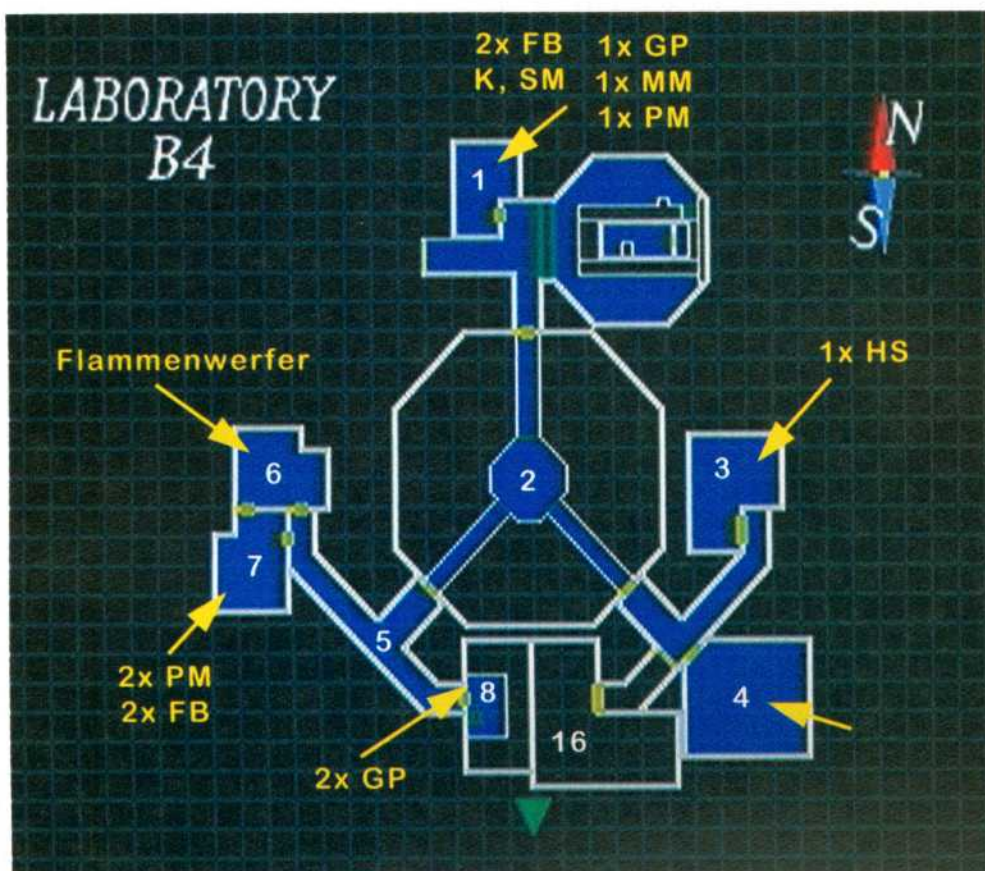
24. Nachdem Ihr die Adlermünze und den Report am Kontrollpult mitgenommen habt, benutzt Ihr das Ventilrad, um den Ventilationsschacht (S 5) begehbar zu machen. Begeht Euch als nächstes direkt zum Wasserfall in Abschnitt (S 7), wo Ihr die Adlermünze einsetzt, um ihn abzuschalten. Lauft durch die Tür, um zur Seilbahn (S 11) zu gelangen. Am Kontrollpult (rechts neben der Bahn) könnt Ihr die Elektrizität wiederherstellen. Betretet nun die Gondel und Ihr fahrt automatisch los. Während der Fahrt werdet Ihr von einem Gegner außerhalb der Gondel attackiert. Seine Klauenhand versucht Euch durch zwei Löcher zu treffen. Bewegt Euch umher und laßt Ada einige Male auf den Arm schießen, worauf sich der Feind erstmal verzieht. Ihr kommt nun wohlbehalten in der Vacant Factory (VF) an.



25. In der Vacant Factory geht Ihr als erstes zur Flaire Gun (VF 1). Dort benutzt Ihr Euer Feuerzeug, was dazu führt, daß Ihr einen Schuß abgibt. Nun könnt Ihr einen Schlüssel rechts auf dem Boden sehen, den Ihr erst einmal einsammelt und in einer Kiste lagert. Lauft nun in den Gang (VF 2), tötet die Zombies und geht links herum, bis Ihr an das Ende des Ganges gelangt. Dort seht Ihr eine Leiche, wo Ihr ein weiteres Waffen-Upgrade findet. Kombiniert dies mit Eurer Pump-Gun und Ihr bekommt die Super-Pump-Gun. Mit ihr habt Ihr nun sieben Schuß und eine größere Durchschlagskraft. Auf dem Weg zum Kontrollraum (VF 5) trefft Ihr im Gang (VF 4) auf eine weitere Horde Zombies, an denen Ihr die neue Waffe erst einmal ausprobieren könnt.



26. Auf der Plattform findet Ihr neben dem Clip auch eine Karte an der rechten Wand. Geht in das Innere der Lok, sammelt den Schlüssel im hinteren Teil ein und benutzt diesen am Kontrollpult außerhalb. Drückt den Startknopf und Ihr fahrt hinunter. Euer Freund aus der Seilbahn ist zurück und lädt Euch auf der Plattform zu einem Tänzchen ein. Bleibt immer in Bewegung, da dieser Mutant nicht zu den Schnellsten gehört. Aus sicherer Entfernung könnt Ihr ihn dann auch mit einigen Schüssen aus der Pump-Gun und Eurer Magnum locker erledigen. Nehmt Euch aber dennoch vor seinen Klauen in acht, mit denen er eine große Reichweite hat.



27. Nun habt Ihr das geheime **Laboratory (L)** erreicht. Nachdem Ihr Ada in den Sicherheitsraum (L 1) gebracht habt, sammelt Ihr die Gegenstände ein und begeht Euch in den Kühlraum (L 3). Sammelt dort neben dem Health-Spray, auch die leere Fuse-Plug (linker Pfeil im Bild) ein und benutzt diese am Roboterarm (rechter Pfeil im Bild). Die Main-Plug wird nun in den Powergenerator in der Mitte von Raum (L 2) eingesetzt, um die Energie für dieses Stockwerk wiederherzustellen.



28. Bevor Ihr in die Schlafquartiere (L 6) geht, solltet Ihr mindestens drei freie Plätze in Euren Taschen haben. Dor findet Ihr neben einem Report und einer Zugangsberechtigung (GUEST) den Flammenwerfer im Schrank und drei blaue Pflanzen. Benutzt den Computer, um das Anti-B.O.W.-

Gas zu aktivieren. Danach brennt Ihr mit dem Feuerzeug die Ölpfütze unterhalb der Pflanze an, um diese zu rösten.

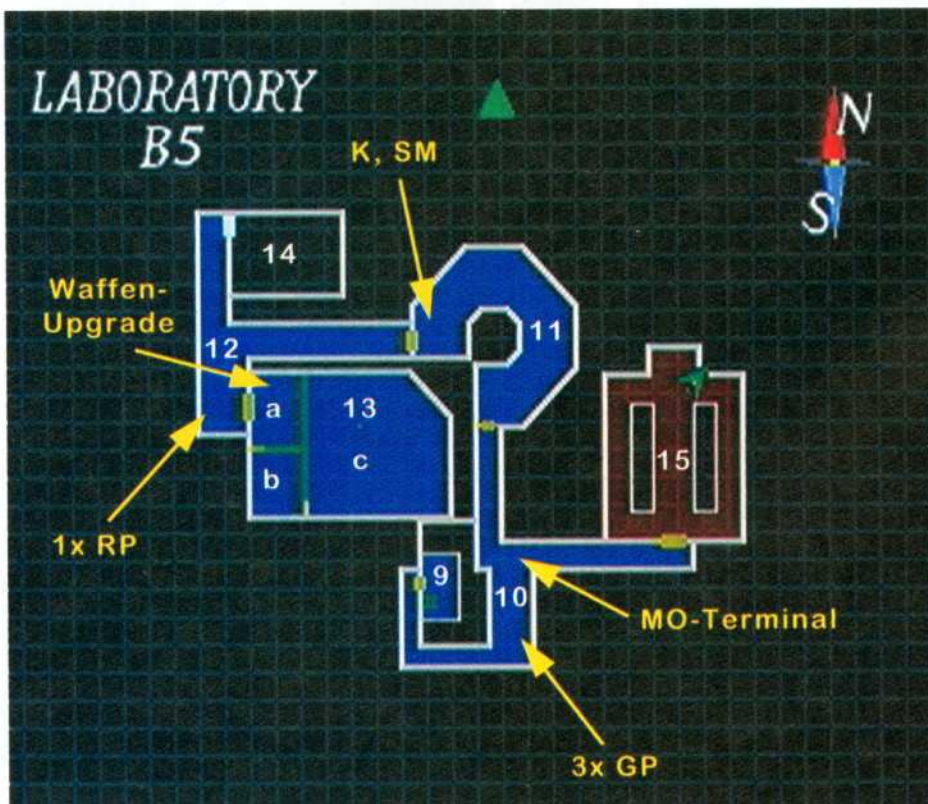
Klettert nun durch den engen Schacht in der Ecke, um in den Raum (L7) zu gelangen.



29. Dort tötet Ihr die beiden Licker und sammelt die Gegenstände im Schrank und auf der Ablage ein. Dann öffnet Ihr das Tor im Gang (L 5) und tötet die beiden Killer-Pflanzen (Flammenwerfer oder Pump-Gun sind bestens geeignet). Auf der Plattform von (L8) attackiert Euch nochmals eine Killer-Pflanze. Hier findet Ihr auch zwei grüne Pflanzen und eine Leiter nach unten.



30. Im Abschnitt (L 10) greifen Euch drei Licker an. Nachdem Ihr sie getötet habt, nehmt Ihr die drei grünen Pflanzen mit und lauft den Gang hinunter (am MO-Terminal vorbei), um in das Kontrollzentrum (L 11) zu gelangen. Dort findet Ihr am linken Ende der Videoleinwand eine Karte des Laboratoriums. Nachdem Ihr gespeichert habt, macht Ihr Euch auf, um in das Labor (L 13) zu gelangen. Nehmt noch den Schlüssel, den Ihr bei der Flaire Gun (VF 1) gefunden habt, mit.

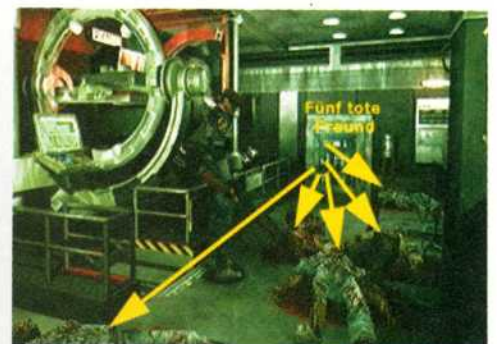




31. Im Raum (L 13a) könnt Ihr am Schrank mit dem blauen Licht ein weiteres Waffen-Upgrade finden. Kombiniert diese mit Eurer Magnum, und ihre Effektivität wird gesteigert. Im großen Raum (L 13c) attackieren Euch einige Zombies, die aber mit der Magnum keine Probleme darstellen dürften (Headshots!). Im hinteren Teil findet Ihr auf dem Tisch eine Zugangskarte für die Räume (L 4) und (L 14).



32. Geht nun in den Computerraum (L 14) und tötet den Riesenfalter (der Flammenwerfer macht hier einen exzellenten Job!). Die Larven auf der Konsole müssen ebenfalls getötet werden. Danach aktiviert Ihr die Konsole und gebt als Code GUEST ein. Dann werden Eure Fingerabdrücke gescannt und Ihr macht Euch auf den Weg zum Raum (L 16). Die Tür bekommt Ihr zwar nicht auf, Claire aber kann im folgenden Spiel in den Raum gelangen.



33. Mittels der Codekarte gelangt Ihr in den Versuchsraum (L 4). Sammelt die Gegenstände auf dem Bett ein und tötet die Zombies (siehe Bild). Danach könnt Ihr mit einem Lichtschalter den hinteren Teil des Raumes erhellen und die MO-Disk einsammeln.

Die letzten Schritte und das Finale (Teil 1)



34. Nachdem Ihr den Versuchsraum (L 4) verlassen wollt, werdet Ihr von Dr. Birkin aufgehalten. Diese versucht Euch über die wahre Identität von Ada aufzuklären. Als das Gebäude anfängt einzustürzen, könnt Ihr in den Besitz des G-Virus gelangen und macht Euch zum MO-Terminal (L 10) auf. Auf dem Weg dorthin gilt es noch so einige Zombies zu töten. Mit dem Einsatz der MO-Disk gelangt Ihr nun auch in Abschnitt (L15).



35. Ruft den Aufzug mit dem Schalter rechts von Euch und bereitet Euch auf die finale Schlacht vor.

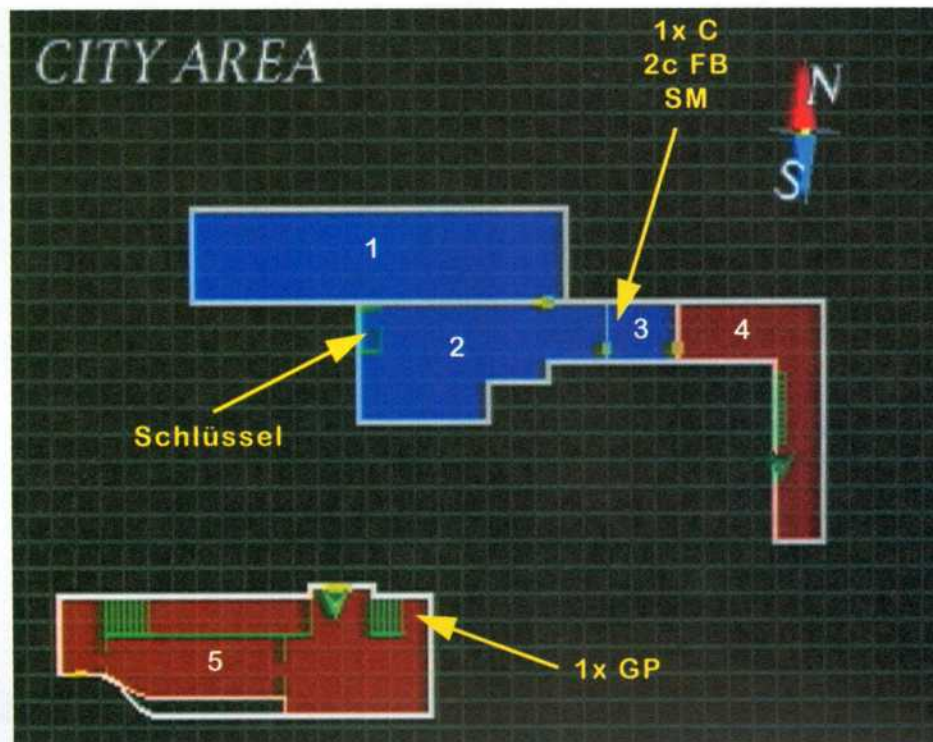


36. Den humanoiden Tyrant erledigt Ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus Eurer Pump-Gun. Bei der ekelhaften Hundemutation müßt Ihr Euch schon bewegen und mehr Blei reinpumpen als bei seinem Vorgänger. Versucht seinem riesigen Maul auszuweichen, denn einmal erwischt, kostet Euch das viel Energie. Laufen-Schießen-Laufen-Schießen lautet hier die Devise. Nachdem auch dieses Problem aus der Welt geschafft ist, müßt Ihr nur noch in den Aufzug einsteigen, den Gang hinunterlaufen und Euch auf die Schlußsequenz freuen.





Ihr bekommt nach dem Abspann einen Spielstand, der für Claire bestimmt ist. Wechselt die CD und startet Eure PlayStation nochmals. Nun könnt Ihr mit Claire an Eurem Spiel weiterzocken. Entscheidungen, die Ihr mit Leon getroffen habt wirken sich auf das jetzige Spiel aus.



1. Nach dem Crash mit dem Tanklastzug seid Ihr von Leon getrennt und müßt Euch selbst durch das zombieverseuchte Racoon City kämpfen. In der City Area (CA) lauft Ihr zunächst an den aggressiven Zombies vorbei (CA 1), bis Ihr in den Hinterhof (CA 2) gelangt. Dort findet Ihr in dem kleinen Büro an der Westseite einen Schlüssel (Pfeil im Bild), mit dem Ihr die Tür auf der anderen Seite öffnen könnt. In der kleinen Hütte findet Ihr auf dem Tisch einen Clip und zwei Farbbänder. Als nächstes durch Area (CA 4) und die Treppe rauf in die Police Station (PS).

Legende	
SM	Schreibmaschine
FB	Farbband
K	Kiste
GP	Grüne Pflanze
RP	Rote Pflanze
BP	Blaue Pflanze
HS	Health-Spray
C	Clip für 9mm-Pistole
AR	Säure-Munition
FR	Feuer-Munition
GR	Granat-Munition
BO	Bolzen
MA	Magazin für MG



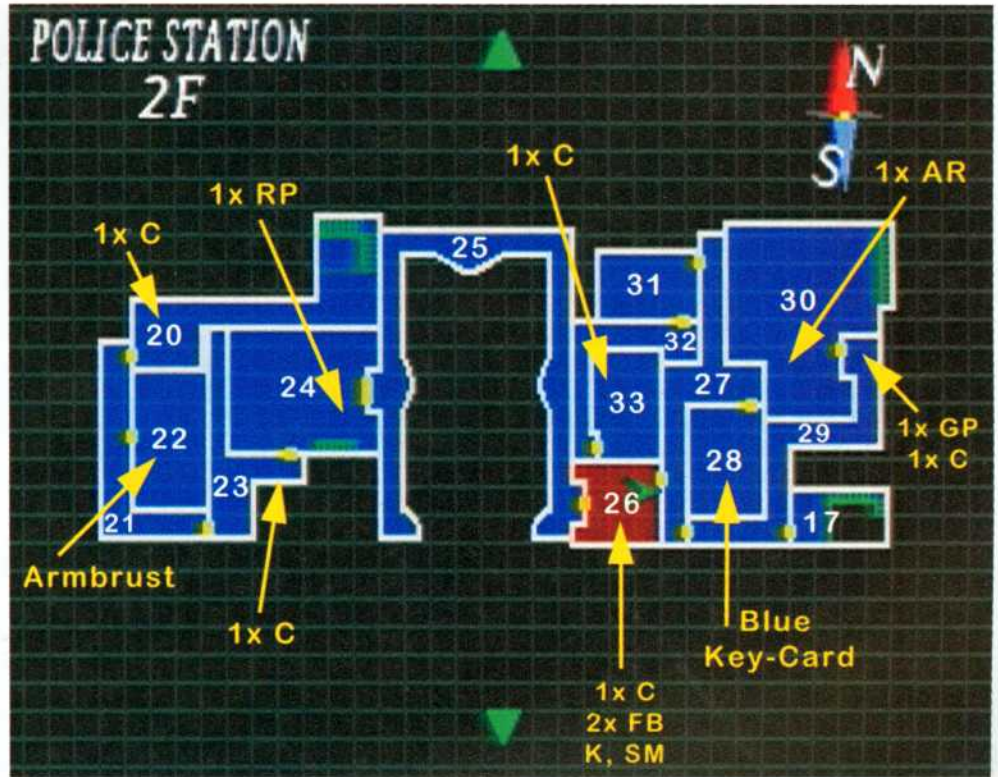
2. Nachdem Ihr nun erfahren habt, wie der Helikopter abgestürzt ist, begeben Ihr Euch in den Gang mit den Krähen (PS 29). Dort nehmt Ihr die Pflanze und den Clip bei der Leiche mit. Den Krähen könnt Ihr durch einen Zick-Zack-Lauf bestens ausweichen. Öffnet die Tür zur Außentreppe (PS 25). Lauft in den Gang (PS 27), laßt erst einmal die Licker außer acht und geht in das Büro (PS 26), wo Ihr die Gegenstände und den Report einsammelt. Hier solltet Ihr auch abspeichern.

Allgemeine Tips zum Überleben

1. Claire besitzt im Gegensatz zu Leon eine Sammlung von Dietrichen, mit denen sie einige Schlösser öffnen kann, für die Leon Schlüssel finden mußte.
2. Unsere Heldin besitzt nicht die gleichen körperlichen Voraussetzungen. Sie muß öfters geheilt werden und daher müßt Ihr so viele Pflanzen wie möglich einsammeln und sie in den Kisten horten. Nehmt für leichte Verletzungen immer einzelne grüne Pflanzen anstatt eines Health-Sprays.



3. Als nächstes geht Ihr auf den Freigang (PS 25), lauft an der Feuerleiter vorbei und tötet die fünf Zombies. An der Wand findet Ihr in der Mauer die Münze mit dem Eichhorn. Über die Feuerleiter gelangt Ihr in die Empfangshalle (PS 1), wo Ihr den Granatwerfer findet. Setzt die Münze am Brunnen ein, und Ihr erhaltet den Spade-Schlüssel (für Raum PS 4). Lauft nun zurück zum Büro (PS 26), speichert ab und begeben Euch zur Außentreppe (PS 17), wo Ihr nach unten in die Büroräume (PS 16) gelangt.



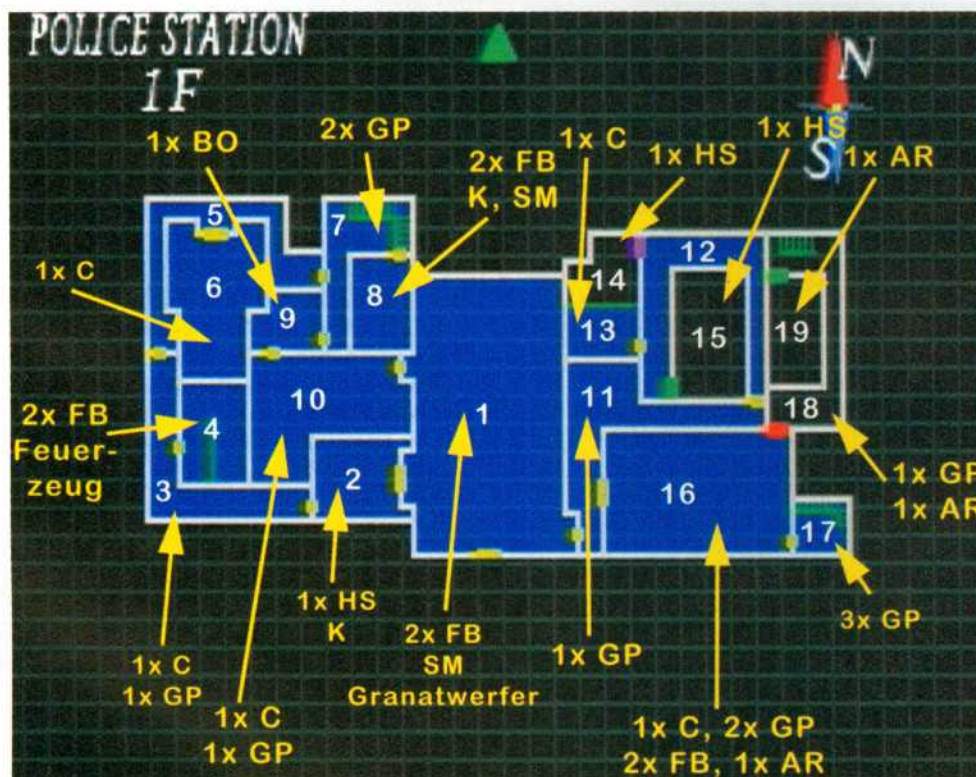
4. Hier tötet Ihr die Zombies und nehmt die Gegenstände mit. Das Valve Handle (Ventilrad) findet Ihr im Regal (Pfeil im Bild). Den Tresor knackt Ihr mit der Kombination 2236: Dort findet Ihr eine Karte der Police Station und Acid Rounds (Säuremunition). Auf dem Schreibtisch liegt ein Clip, und dahinter findet Ihr noch zwei grüne Pflanzen. Lauft nun aufs Dach (PS 30), wo Ihr in der SW-Ecke das Ventilrad benutzt, um den Helikopter zu löschen. Im Inneren des Wracks findet Ihr nochmals Säuremunition.



5. Bevor Ihr das Gebäude wieder betreten könnt, wird von einem unbekanntem Helikopter ein recht nettes Paket abgeworfen. Der Golem wird Euch noch öfter attackieren, wenn Ihr ihn aber jedesmal tötet (ein paar Schuß mit Säuremunition wirken wahre Wunder!), findet Ihr bei seiner Leiche immer bessere Ausrüstungsteile. Geht nun in den Raum (PS 28), wo Ihr die blaue Key-Card findet, die Ihr am Computer-Terminal in der Empfangshalle (PS 1) benutzt, um die verriegelten Türen zu öffnen.

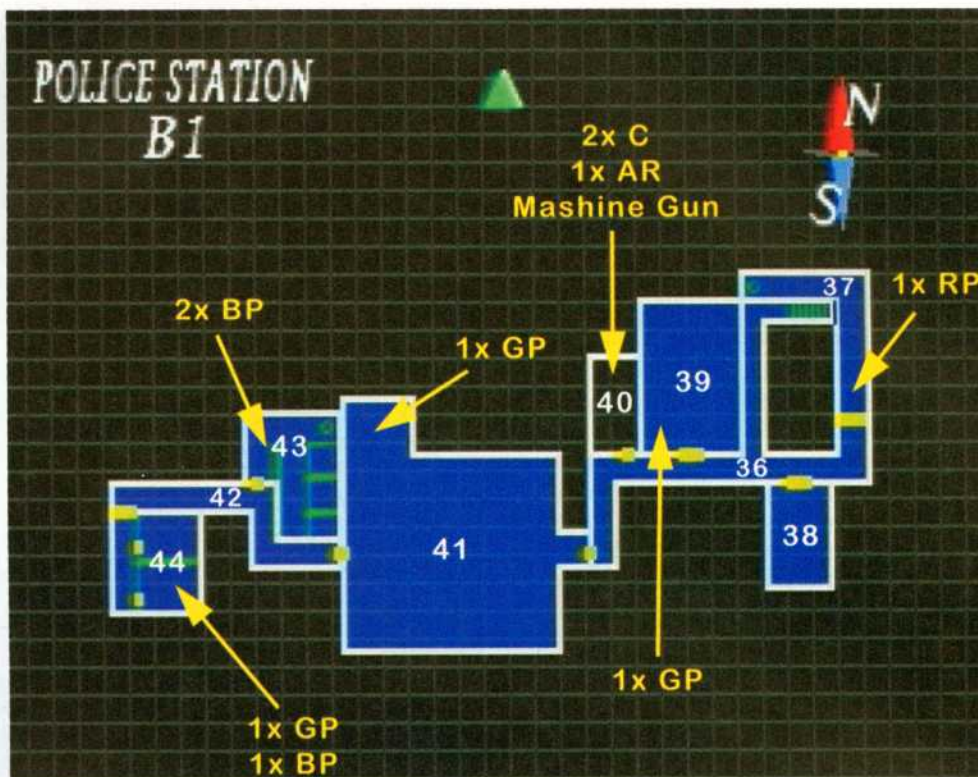


6. Im Raum (PS 2) könnt Ihr neben einem Report ein Health-Spray in dem Kästchen in der Ecke finden. Im nächsten Gang (PS 3) stoßt Ihr bei der Leiche auf einen Clip und etwas weiter auf eine grüne Pflanze. Im Archiv (PS 4) sind ein Report und zwei Farbbänder. Schiebt die Leiter an den Schrank an der Wand, klettert hoch und sammelt das Feuerzeug ein.





7. Nun begeben Sie sich in den Besprechungsraum (PS 6), wo Claire einen Operation-Report auf dem Schreibtisch neben der Tafel findet. In der Abstellkammer benutzt Ihr das Feuerzeug am Kamin, um das erste rote Juwel zu erhalten. In der Ecke (Pfeil im Bild) könnt Ihr noch einen Clip mitnehmen. Jetzt geht es erst einmal in das Fotolabor (PS 8), wo Ihr abspeichern könnt und Eure gefundenen Gegenstände abliefern.



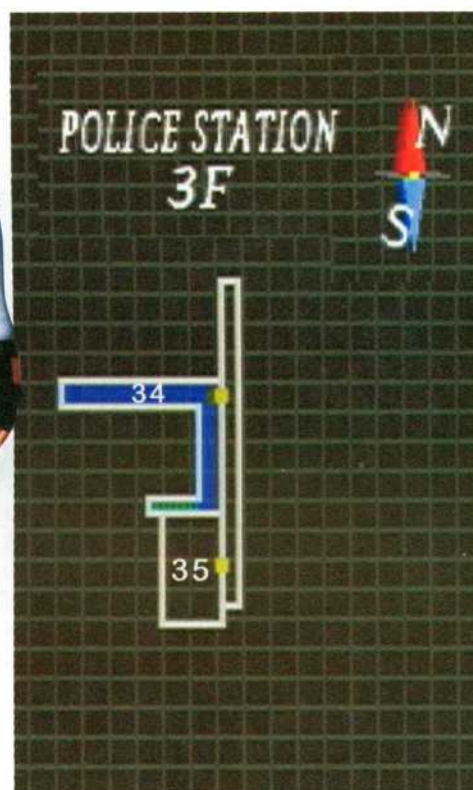
8. Als nächstes die Treppe hoch und in Raum (PS 20) zur großen Statue gehen. Die beiden beweglichen Statuen müssen auf die jeweils gegenüberliegende Seite geschoben werden, wo Ihr je eine Bodenplatte findet. Sind sie dort positioniert, erhaltet Ihr das zweite rote Juwel. Hinter der großen Statue könnt Ihr noch einen Clip aufheben.



9. Im Büro der S.T.A.R.S. (PS 22) trifft Ihr auf Leon, der Euch das Tagebuch von Chris aushändigt. Im Waffenschrank (rechter Pfeil) findet Ihr die Armbrust, und auf dem Tisch (linker Pfeil) findet Ihr den Diamant-Schlüssel (für die Räume PS 9 und PS 14). Bevor Ihr den Raum verlassen könnt, erreicht Euch noch ein Fax, das Ihr nach Informationen durcharbeiten könnt.



10. Wenn Ihr den Gang (PS 21) betretet, wird ein Mädchen von einem Zombie bedroht. Das Kind kann flüchten, wenn Ihr den untoten Bruder erledigt. Tötet die Zombies im Gang (PS 23) und nehmt die Munition im Tischchen mit. Das Kind ist jedoch erst einmal verschwunden.



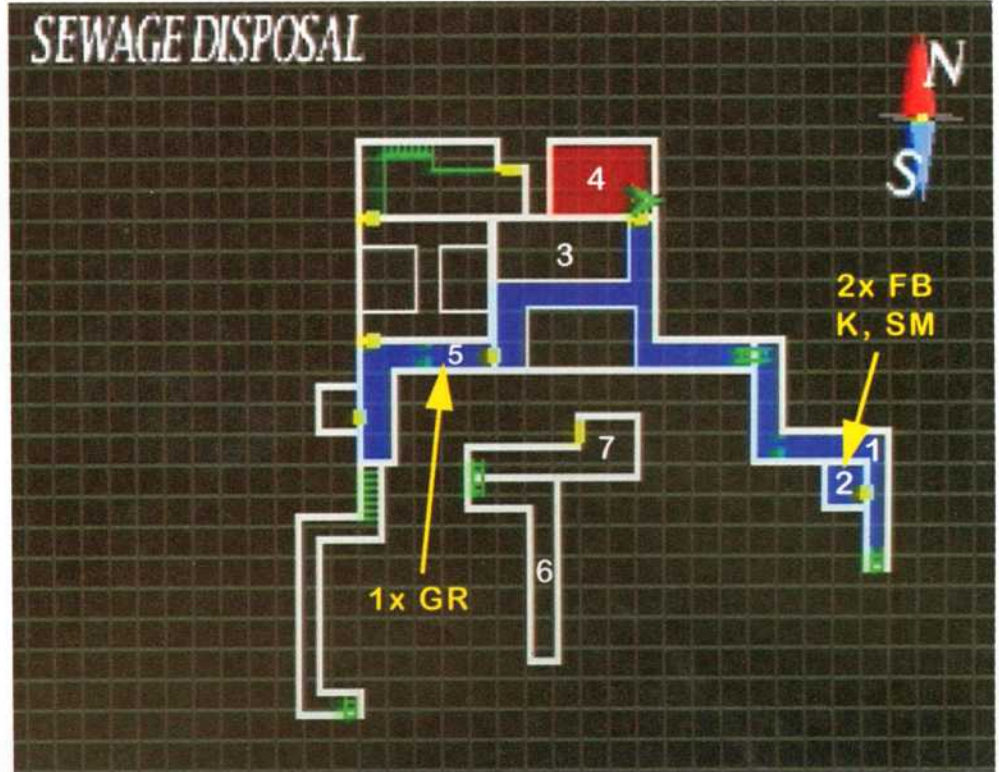
11. In der Bibliothek (PS 24) begeben Sie sich auf die Empore, bis Ihr an die Stelle ohne Geländer gelangt, wo Ihr nach unten einbricht. Verschiebt mit dem Schalter das erste Regal. Nun könnt Ihr die beiden linken Regale nach rechts verschieben und erhaltet dafür den Serpent-Stein. Als nächstes begeben Sie sich auf den Dachboden (PS 28) und setzt dort die beiden roten Juwelen in die Büsten ein und bekommt dafür die erste Hälfte des Jaguar-Steins.



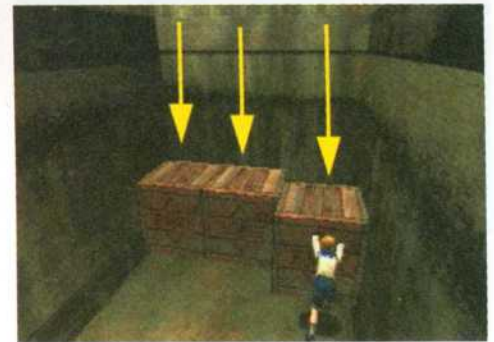
12. Geht nun in das zweite Archiv (PS 9), wo Ihr einen Film findet (hinterer Teil), Plastiksprengstoff (Pfeil im Bild) und Bolzen (vordere Schubfächer) für Eure Armbrust. Als nächstes durch die Tür in Raum (PS 10), wo Ihr neben einer grünen Pflanze, einer Nachricht für Leon und einem Clip (Schrank!) auch den Detonator für den Sprengstoff findet. Kombiniert beide und Ihr habt einen herrlichen Sprengsatz.



13. Lauft in den Ost-Teil des Gebäudes, wo Ihr zunächst in Raum (PS 13) geht und einen Clip mitnehmt. Danach in das Verhörzimmer, in dem Ihr ein Health-Spray und den Eagle-Stein bekommt. Als nächstes zum Wrack des Helikopters in Gang (PS 27), wo Ihr den Sprengsatz anbringt, um in den dahinterliegenden Bereich zu gelangen.



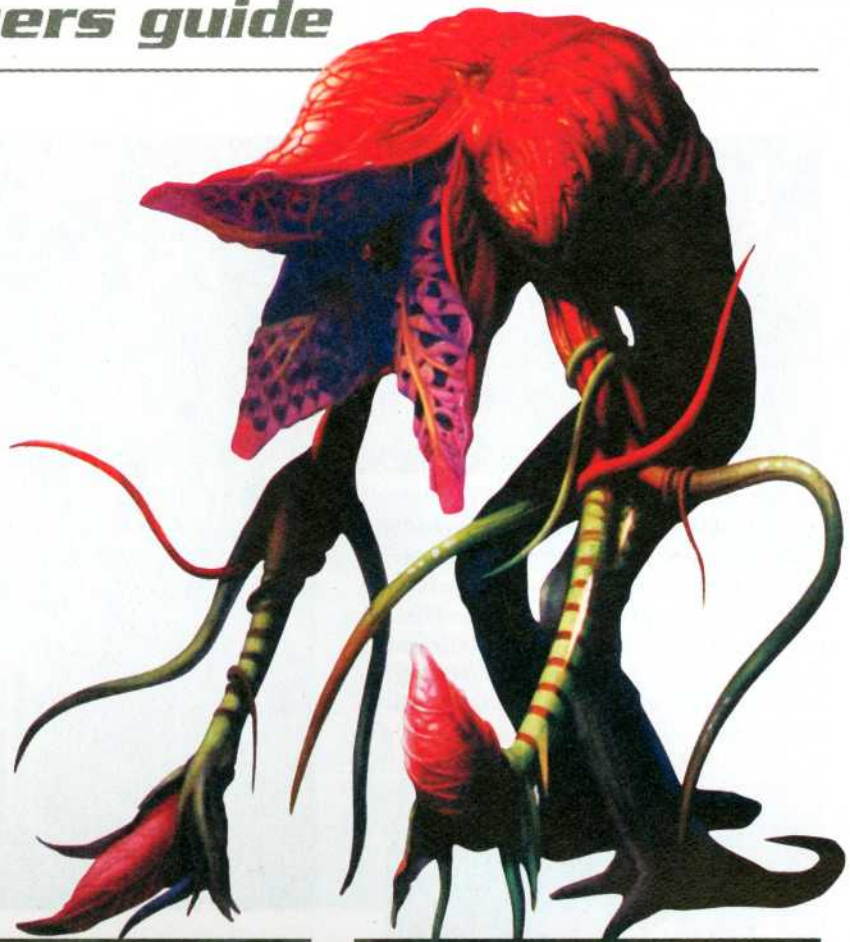
14. Im Büro (PS 31) trifft Ihr auf Polizeichef Irons, der Euch in ein längeres Gespräch verwickelt. Verlaßt Ihn danach und begeben Euch in den Raum (PS 33), wo Ihr wieder Sherry Birkin seht, die Euch abermals entwischt. In diesem Raum findet Ihr ein Health-Spray (in der Kiste) und einen weiteren Report. Auf dem Rückweg entdeckt Ihr im Büro vom Polizeichef den Heart-Key, mit dem Ihr endlich in den Keller des Polizeidepartments gelangt.



15. Begeben Euch nun in den Keller und lauft in den Gang (PS 37), wo Ihr auf den Zugang zum Sewage Disposal (SD) stoßt. Betretet die Kammer (SD 2) und verlaßt diese sofort wieder. Ihr trefft auf Sherry, deren Steuerung Ihr auch gleich übernehmt. Lauft nun in den Raum (SD 4), wo Ihr eine Karte an der Wand findet. Klettert in die Grube und schiebt die Kisten an die Wand (Pfeile im Bild). Danach laßt Ihr an der Konsole Wasser in die Grube einströmen und lauft über die schwimmenden Kisten auf die andere Seite, wo Ihr den Club-Key bekommt. Nun in den kurzen Gang (SD 5), die Munition mitnehmen und zurück zu Claire. Achtung vor den Zombies. Nachdem Ihr die Steuerung über Claire erhalten habt, begeben Ihr Euch in die Parkgarage (PS 41).



16. Geht nun durch die Tür neben dem Transporter. Am Ende des Ganges (PS 42) findet Ihr einen Film. Nehmt die Armbrustbolzen und die Pflanzen im Zellentrakt (PS 44) mit. Im Hundezwinger (PS 43) findet Ihr die vierkantige Kurbel und weitere blaue Pflanzen. Geht als nächstes in die Leichenhalle (PS 38), wo Ihr die rote Key-Card für die Waffenkammer (PS 40) findet.



17. Nun lauft Ihr in den Generatorraum (PS 39), wo Ihr die Stromversorgung für die Waffenkammer wiederherstellt. Die fünf Schalter werden wie folgt bedient: hoch, hoch, runter, hoch, runter. Nehmt nun die Karte im Regal mit und die grüne Pflanze in der Süd-Ost-Ecke. In der Waffenkammer (PS 40) könnt Ihr Euch über die Maschinenpistole freuen, die Leon zurückgelassen hat. Weitere Gegenstände warten in den Regalen auf Euch. Als nächstes wieder aus dem Keller raus und in den Bereitschaftsraum (PS 19), wo Ihr Säure-Munition und einen Report findet. Vor der Tür zu diesem Raum steht ein Regal, wo ebenfalls Säure-Munition zu finden ist.



18. Holt Euch Euer Feuerzeug und begeben Euch in den Presserraum (PS 15). Dort zündet Ihr zunächst den Kamin an. Danach die Lampen in folgender Reihenfolge: 12, 13 und dann 11 (vgl. Zahlen im Bild). Sammelt das Zahnrad unter dem Bild ein und das Health-Spray hinter dem Schreibtisch. Den Golem könnt Ihr erledigen. Sammelt bei seiner Leiche die Munition ein.



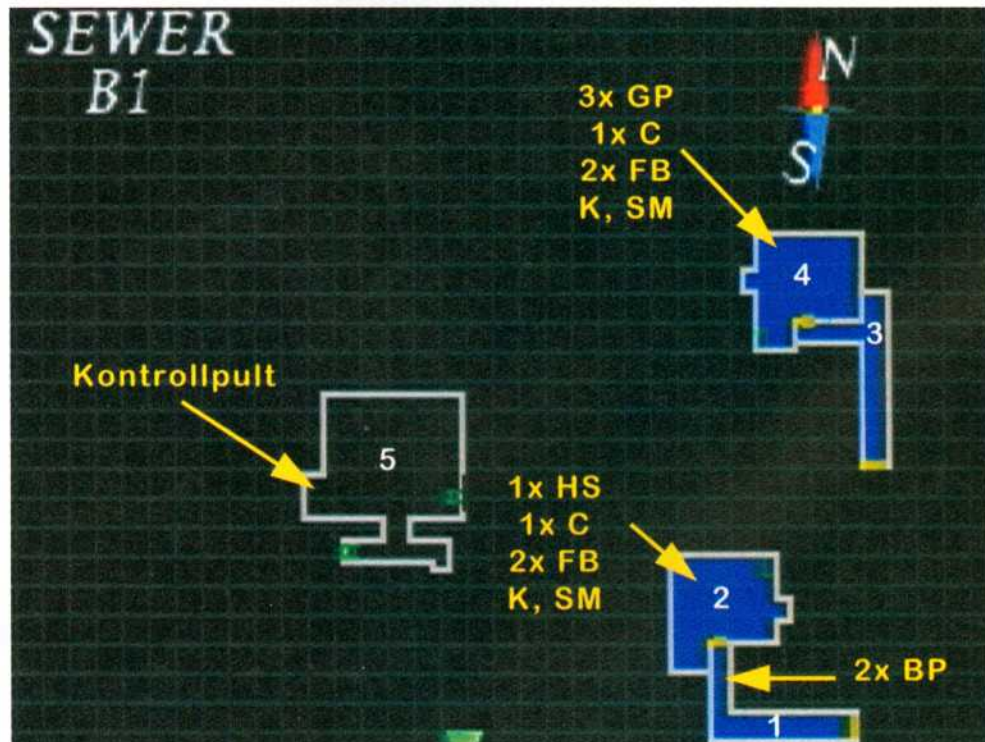
20. Folgt dem Gang, bis Ihr eine Art Folterkammer betretet, in der Euch der Polizeichef erwartet. Nach kurzem Gespräch verläßt er Euch durch eine Falltür (rechter Pfeil). Bevor Ihr ihm folgt, sammelt noch die Säure-Munition (linker Pfeil) ein. Ihr gelangt über die Treppe wieder in einen Bereich des Sewage Disposal. Auf der Brücke (SD 6) greift Euch eine Tyrant-Mutation an, die Ihr mit den Säureschüssen schnell erledigt. Holt nach seinem Ableben erst einmal Sherry, die im Raum (PD 31) wartet. Begeben Euch nun in den Bereich (SD 7), wo Ihr endlich in die Abwasserkanäle (Sewer S) gelangt.



21. Im südlichen Überwachungsraum (S 2) findet Ihr im Schrank ein Health-Spray, in der Tasche einen Clip, und auf dem Tisch liegt noch ein interessanter Report. Bevor Ihr den Aufzug benutzt, öffnet Ihr mit Euren Dietrichen die Tür zum Vorratsraum (S 7). Dort findet Ihr im Regal gegenüber der Tür Armbrustbolzen und im Regal an der Südwand einen Pack Granat-Munition. Nun mit dem Aufzug in Raum (S 2) nach unten fahren.

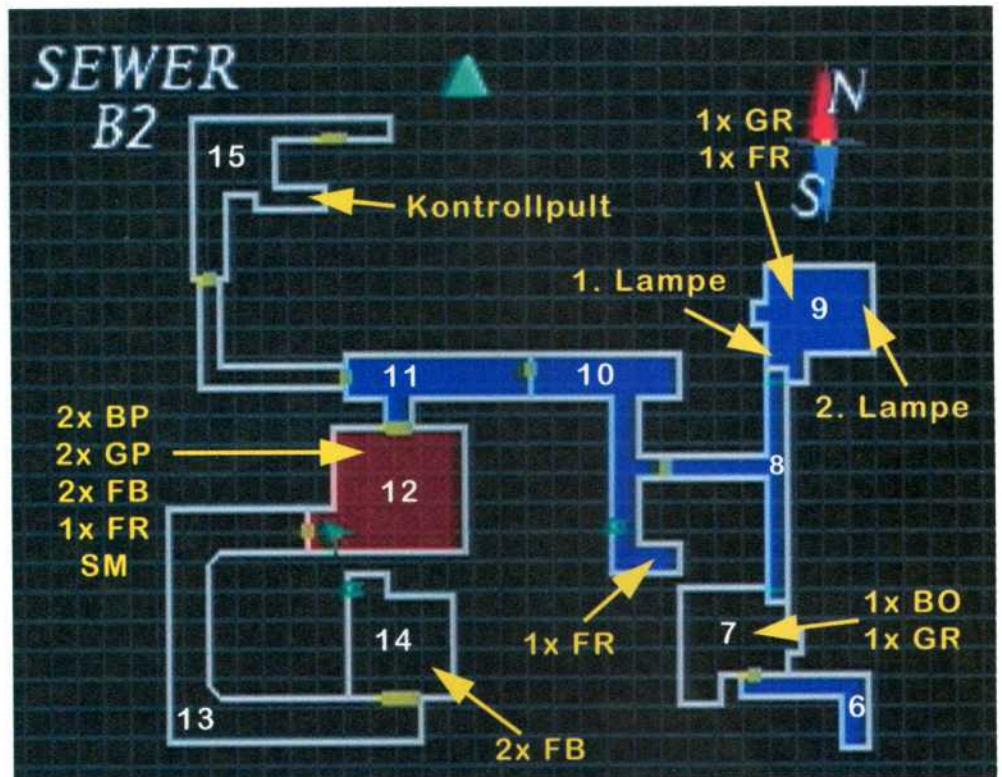


19. Als nächstes nehmt Ihr die vierkantige Kurbel und das Zahnrad mit und begeben Euch in den Glockenturm (PS 35). Dort setzt Ihr zunächst die Kurbel in das Loch an der Wand ein (Pfeil im Bild). Danach die Treppe hoch, das Zahnrad an der fehlenden Stelle einsetzen und den Mechanismus aktivieren. Sammelt das zweite Stück des Jaguar-Steins ein. Lauft nun mit allen drei Steinen in das Büro des Polizeichefs (PS 31) und setzt sie hinter dem Bild (hinter Schreibtisch) ein. Vorher muß es natürlich noch verschoben werden. Danach könnt Ihr den Gang hinter der Geheimgtür betreten und mit dem Fahrstuhl nach unten fahren.





22. Ihr trefft im Gang (S 8) auf den verletzten Leon. Lauft nun zum gegenüberliegenden Aufzug und fahrt hoch in den nördlichen Überwachungsraum (S 4). Dort findet Ihr im Kästchen einen Clip und mehrere grüne Pflanzen. Schiebt den Schrank zur Seite und Ihr könnt in den darunterliegenden Vorratsraum gelangen. Zündet die beiden Lampen an und sammelt die Munition für den Granatwerfer ein. Bevor Ihr in den Abschnitt (S 10) geht, nehmt Ihr das Ventilrad und die Karte an der Wand im Gang (S 8) mit.



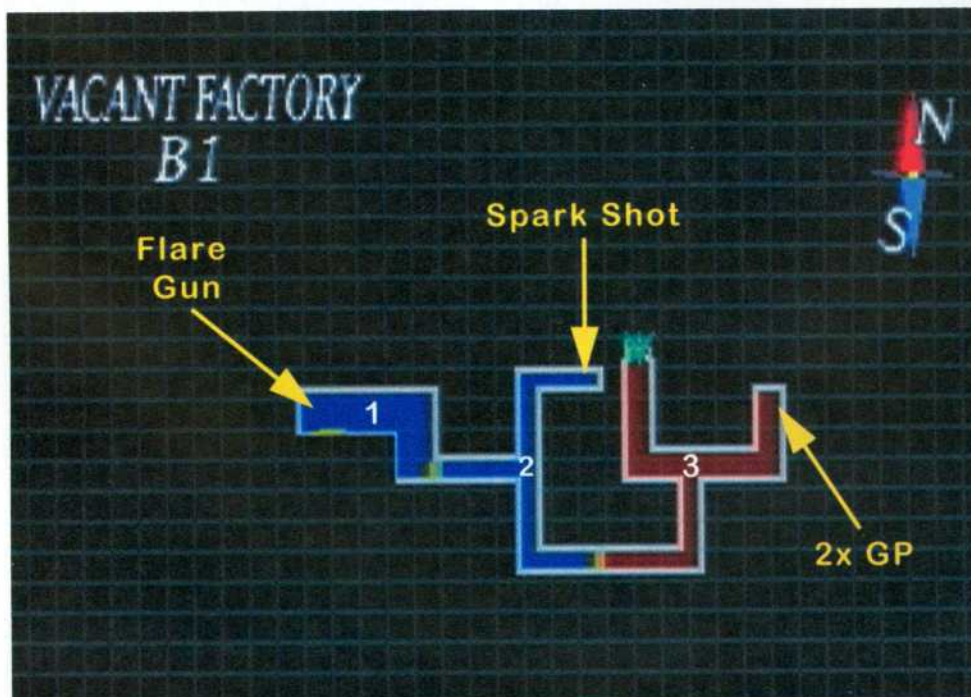
23. Als erstes geht Ihr im Gang (S 10) links herum und sammelt bei den Leichen der beiden Soldaten die Wolfsmünze und Feuer-Munition ein. Danach an den Spinnen vorbei und an der Apparatur neben dem Wasserfall (Pfeil im Bild) setzt Ihr die gefundene Münze ein. Nun in den Wasserspeicher (S 12), wo Ihr Anette Birkin trifft. Laßt die Brücke mit dem Ventilrad herunter, lauft auf die andere Seite und schickt sie wieder nach oben. Nun könnt Ihr durch die Tür gehen, und da Leon den Alligator schon getötet hat, ist hier eine gegnerfreie Zone (S 13).



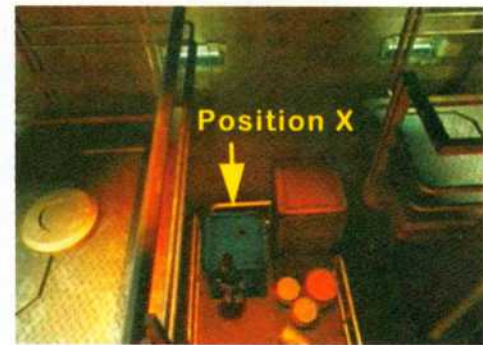
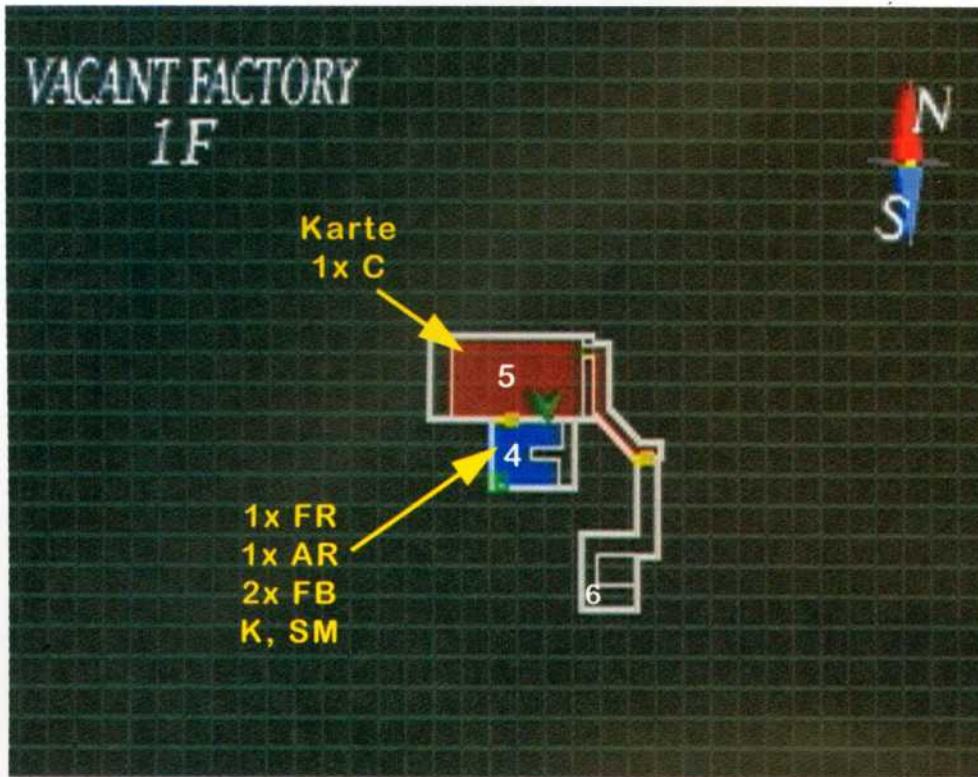
24. In der Müllhalde (S 14) findet Ihr Farbbänder für die Schreibmaschine. Benutzt die Leiter, um auf die Brücke über dem Wasserspeicher zu gelangen. Lauft links hoch und Ihr gelangt zum Kontrollpult, wo Ihr die Adlermünze und einen Report einsacken könnt. Mit dem Ventilrad könnt Ihr auf der anderen Seite den Ventilator ausschalten (siehe Bild). Lauft nun wieder zur Apparatur vorm Wasserfall und setzt die Münze ein. Begebt Euch zur Seilbahnstation (S 15) und ruft am Kontrollpult die Seilbahn. Mit Sherry einsteigen und losfahren.



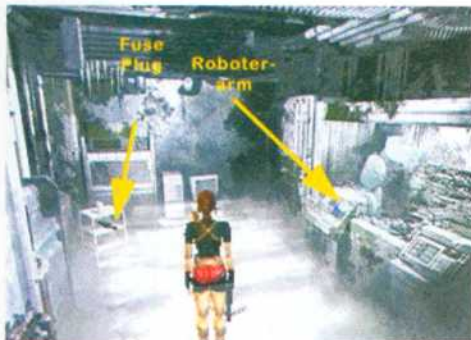
25. Ihr kommt in die Vacant Factory (VF), wo Ihr mit dem Feuerzeug die Flare Gun (VF 1) entzündet und den Schlüssel mitnehmt (Pfeil im Bild). Geht nun in den Gang (VF 2), wo Ihr zunächst die Zombies niedermacht, und links herum bis an das Ende des Ganges. Dort liegt eine Leiche, bei der Ihr die Spark Shot findet. Begebt Euch als nächstes in den Kontrollraum (VF 4). Von dort geht es raus auf die Plattform (VF 5), wo Ihr in der Nord-Ost-Ecke einen Aufzug benutzen könnt, um in den zweiten Kontrollraum (VF 6) zu gelangen.



26. Nehmt den Schlüssel auf der Konsole mit und schaut auf den Monitor an der Wand: Ein bekanntes Gesicht taucht hier auf. viel Spaß!! Geht nun zurück zum Kontrollraum (VF 4) und steckt den Schlüssel in die Konsole an der Wand. Die Lok ist nun wieder nach oben gefahren (VF 5). Geht an die Konsole vor dem Einstieg und aktiviert die Lok. Bei der Fahrt nach unten werdet Ihr von einer Tyrant-Mutation angegriffen. Ballert die sechs Schuß Feuer-Munition, die ihr im Inneren der Lok findet, auf die Kreatur, dann müßt sie erst einmal verschwinden.



27. Die Lok hat abrupt gestoppt, und Ihr seid nun in der Nähe des geheimen **Laboratoriums (L)**. Rutscht durch den Schacht (L 1), um in den Gang (L 2) zu gelangen. Im Raum (L 4) findet Ihr eine bewegliche Kiste. Schiebt sie auf den Aufzug und fahrt nach unten. Nun muß sie nur noch an die Position X (siehe Bild) geschoben werden. Danach fahrt Ihr mit dem zweiten Aufzug zur Ebene (L 6), wo Ihr auf zwei Licker stoßt. Im hinteren Teil findet Ihr eine Schalttafel, mit der Ihr den Stromfluß aktiviert. Als nächstes in den Aufzug (L 3) und nach unten fahren.



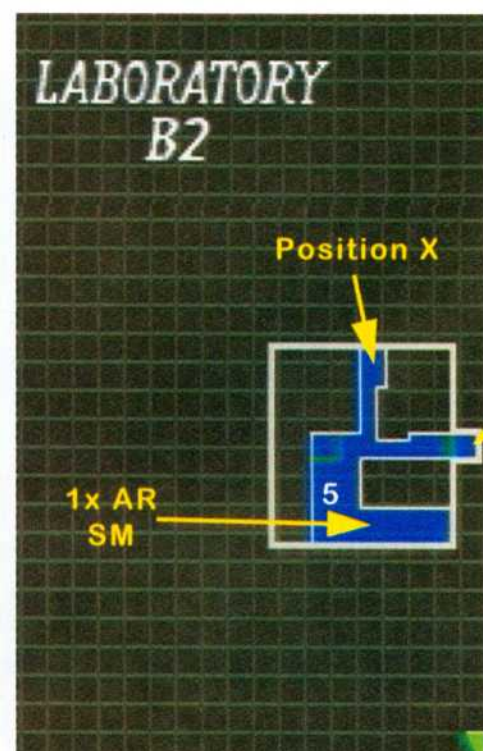
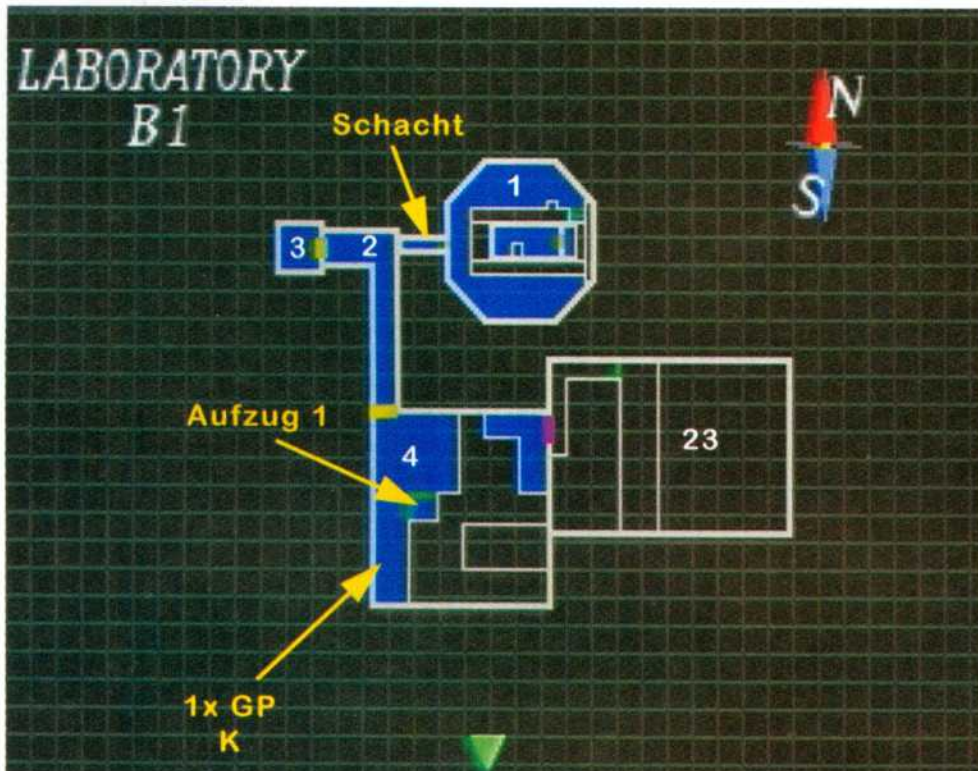
28. Nachdem Ihr die Zombies im Bereich (L 7) getötet habt, sammelt Ihr zunächst die Gegenstände in der Wachstube (L 8) ein. Danach geht es in den Kühlraum (L 11). Nehmt die leere Fuse-Plug (linker Pfeil) und setzt sie am Roboterarm (rechter Pfeil) ein, um eine Main-Plug zu erhalten. Nehmt noch das Health-Spray mit, geht in die Mitte von Raum (L 9) und aktiviert mit der Main-Plug den Powergenerator, um den Strom wiederherzustellen. Nun ist das gesamte Stockwerk wieder mit Elektrizität versorgt.

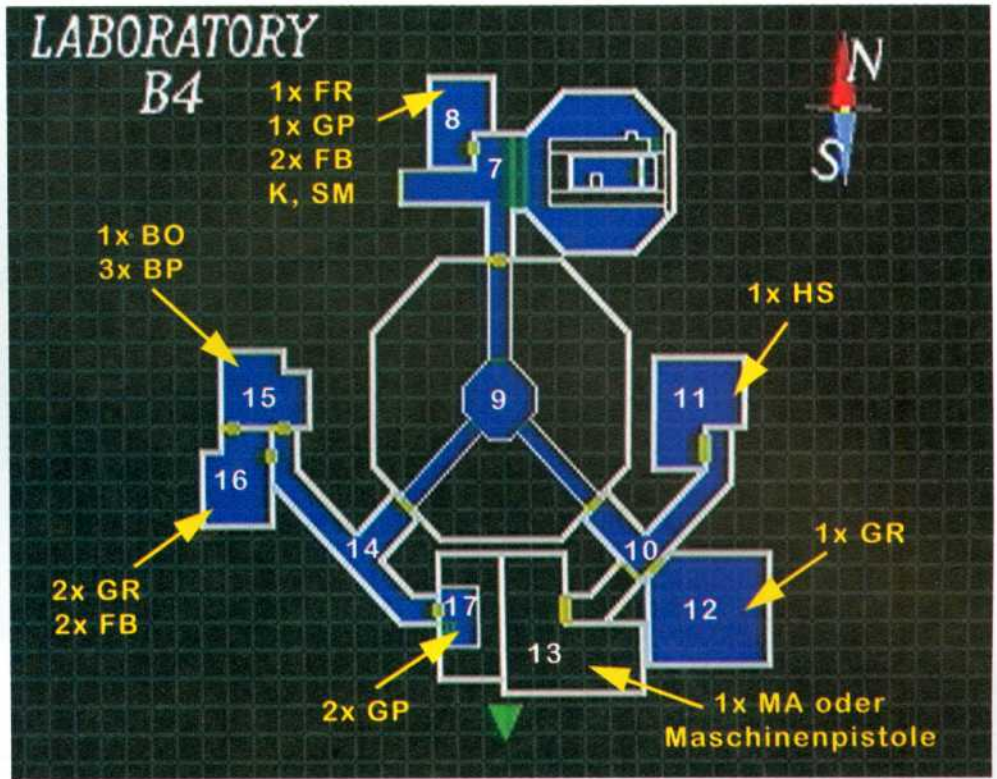
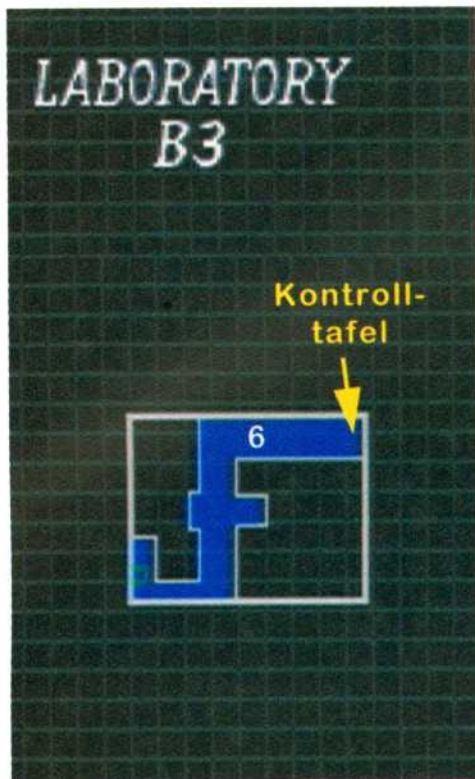


29. Geht nun in den Schlafraum (L 15), wo Ihr im Schrank einige Armbrustbolzen findet und eine rote Key-Card (für Raum L 12 und L 21). Auf der Konsole und auf dem Sofa findet Ihr je einen Report, von denen der eine Euch das Passwort „GUEST“ verrät. Verlaßt den Raum durch den Schacht bei der toten Pflanze, um in Raum (L 16) zu gelangen. Tötet die Licker und sammelt die Munition im Schrank und die Farb-bänder auf der Konsole ein.



30. Nun im Gang (L 14) den Schalter betätigen und die dahinter wartenden Killer-Pflanzen töten. Auf der Plattform (L 17) trifft Ihr auf eine weitere Killer-Pflanze, die Ihr ebenfalls mit einer Salve Feuer-Munition verbrennen laßt. Die beiden grünen Pflanzen nicht vergessen. Im Gang (L 18) erwarten Euch drei nette Zeitgenossen, die Ihr mit Säure-Munition einfach wegätzt. Lauft nun in den Überwachungsraum (L 19), wo Ihr eine Karte auf einer der Konsolen findet.





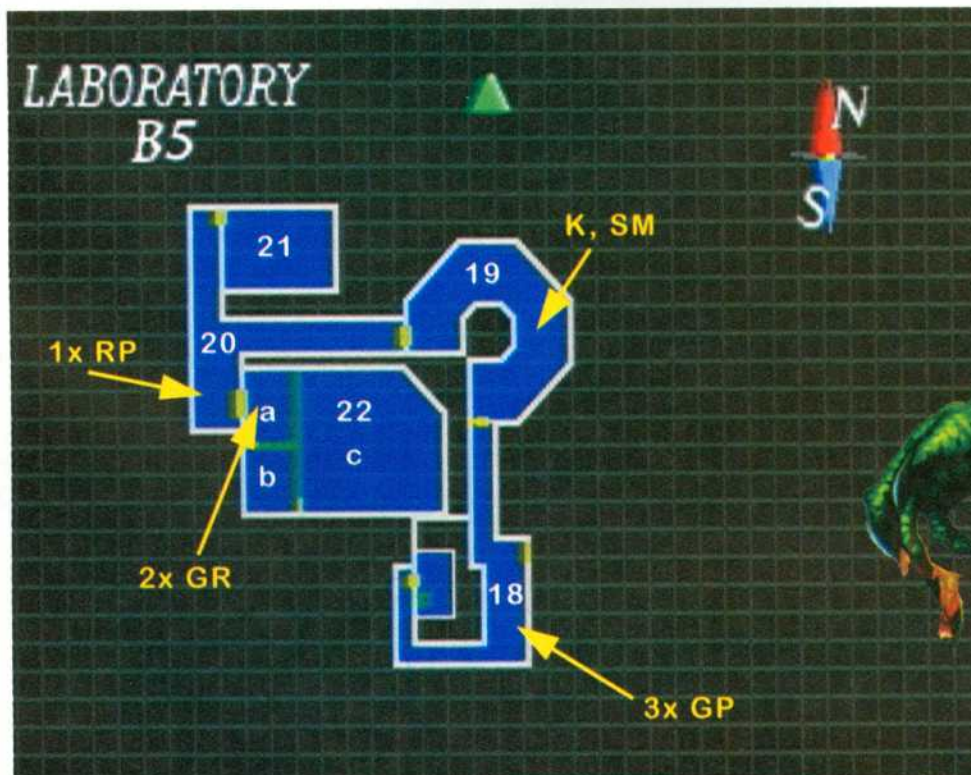
31. Nehmt den Schlüssel, den Ihr bei der Flare Gun (VF 1) gefunden habt, mit und begeben Euch in das Laboratorium (L 22). Im Vorraum (L 22a) benutzt Ihr den Schlüssel am Schrank, der eine blau leuchtende Lampe besitzt (Pfeil im Bild), und Ihr erhaltet dafür zwei Pakete Granat-Munition. Tötet die Zombies im Raum (L 22c) und sammelt den Schlüssel im hinteren Teil (auf einem Tisch) ein. Mit diesem habt Ihr nun Zugang zu Raum (L 23).



32. Im Computerraum (L 21) tötet Ihr zunächst den großen Falter. Danach säubert Ihr das Kontrollpult von den schleimigen Maden. Aktiviert das Terminal und gebt als Paßwort „GUEST“ ein. Nun wird Euer Fingerabdruck gespeichert. Lauft danach wieder in den Gang (L 10).

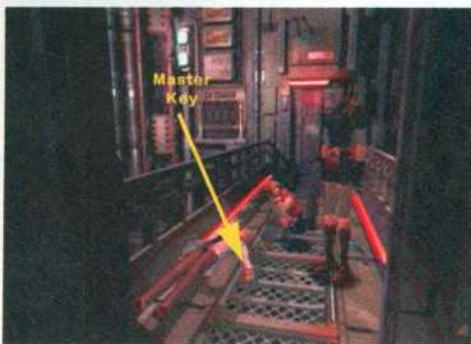
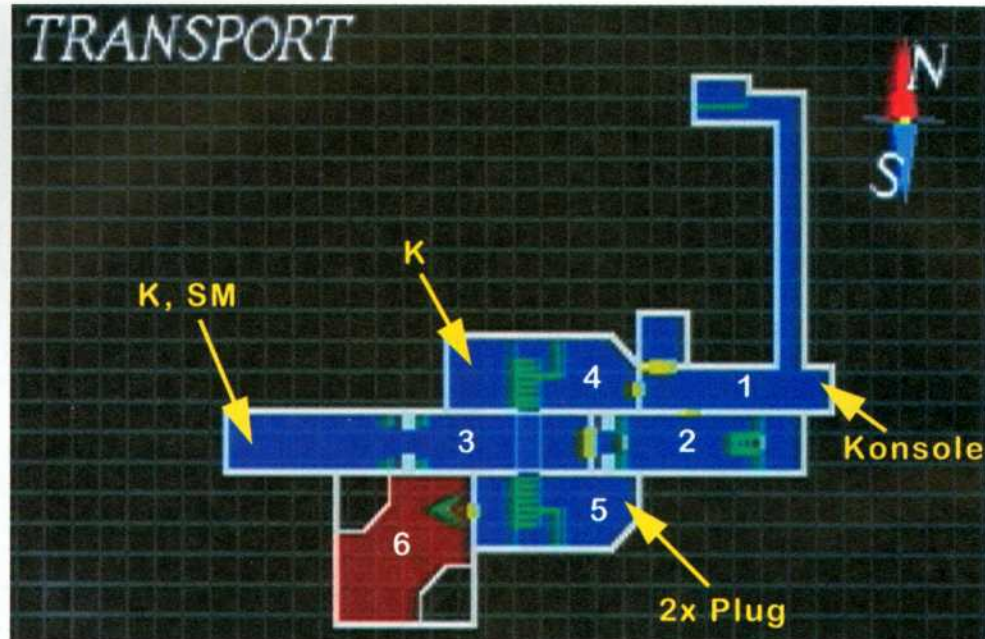


33. Begeben Euch als erstes in den Versuchsraum (L 12), wo Ihr eine Packung Granat-Munition findet, die aber von zwei Killer-Pflanzen bewacht wird. Als zweites werdet Ihr mit Eurem Fingerabdruck die Tür zum Labor (L 13) öffnen und es endlich betreten können. Tötet die drei Licker und nehmt entweder das Magazin für Eure MG mit oder die Waffe selbst, falls Ihr sie mit Leon im ersten Spiel doch in der Waffenkammer mitgenommen habt. Schnappt Euch nun den Schlüssel aus Labor (L 22) und begeben Euch in den Raum (L 4), wo Ihr in der Nor-Ost-Ecke die Tür aufschließen könnt.





34. Dort begegnet Ihr wieder einem richtig netten Zeitgenossen. Nachdem der Golem in die Tiefe gestürzt ist, lauft Ihr schnell zum Energieraum (L 9). Sherry verschwindet wieder einmal durch einen Luftschacht, aber Ihr werdet sie gleich wieder finden.



35. Nun trifft Ihr auf Sherry und ihre sterbende Mutter. Diese läßt nach ihrem Ableben einen Schlüssel zurück, mit dem Ihr im Aufzug (L 3) die Notfallkonsole (gegenüber der Tür von L 3) aktivieren könnt, um ganz nach unten zu fahren. Ihr kommt nun in die Transport-Area (T).



36. Nachdem Ihr Euch im Inneren des Zuges befindet (T 2), begeben Ihr Euch erst einmal an das Ende des Waggons (T 3). Dort sammelt Ihr den Plattform-Key ein und nehmt neben der MG vor allem Health-Sprays und Pflanzen mit. Lauft nun in den Bereich (T 4).



37. Hier findet Ihr im hinteren Teil eine Kiste. Benutzt diese jetzt nur, um zwei freie Plätze in Eurem Rucksack zu haben. Lauft über die Überführung zum gegenüberliegenden Bereich, aktiviert die Konsole und sammelt die beiden Plugs ein. Nun in Raum (T 6)

Die letzten Schritte und das Finale (Teil 2)



38. Am Ende dieses Raumes findet Ihr die gleiche Konsole wie bei (T 5). Setzt die beiden Plugs ein, um den Strom wiederherzustellen. Danach lädt Euch eine weitere Tyrant-Variante zu einem kleinen Tänzchen ein. Diese Mutation ist jedoch sehr schnell und verursacht mit seinen langen Klauen schwere Verletzungen. Daher wird die Minute, die Ihr überleben müßt, zu einer wahren Tortur. Beschießen nützt hier nicht viel, aber ...



39. ... wie gesagt, nach einer Minute wird Euch durch einen freundlichen Zeitgenossen ein Raketenwerfer zugeworfen. sammelt diesen ein und setzt zu einem Schuß an. Ihr habt nur zwei Versuche, also gut zielen. Nachdem Ihr diesen Gegner in tausend Stücke geschossen habt, begeben Ihr Euch schnell zur Konsole vor dem Zug (Bereich T1). Ihr tötet die Zombies, betätigt den Schalter, und das Tor für den Zug öffnet sich



40. Lauft jetzt in das Führerhaus des Zuges und gebt Gas. Wer jetzt gedacht hat, alles ist vorbei, der hat sich geschnitten. Eine wabbernde Masse hat sich im hinteren Teil des Zuges eingestekt. Also auf zur hoffentlich letzten Schlacht. Setzt alles ein, was Ihr habt, und laßt bloß nicht den Feuerknopf los, bis das Wesen zu schwarzer Asche zerfällt. Endlich geschafft, aber was ist mit Claires Bruder Chris? Bis zu Resident Evil 3 bleibt das wohl unbeantwortet.



Doktorspiele



theme HOSPITAL™



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

**Ziehen Sie Bilanz und
die Betten ab. Das
ansteckendste Spiel
seit Theme Park.**

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Hospital und Theme Park sind
Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind
eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. PlayStation und 
sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



www.bullfrog.co.uk

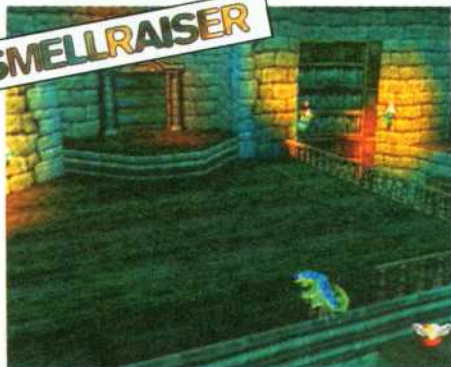


PlayStation

Gex 3D - Enter the Gecko

Wie bei Super Mario 64 müßt Ihr bei diesem Edel-Hopser Missionen erfüllen, um die wichtigen Fernbedienungen zu erhalten. Auf den folgenden Seiten zeigen wir genau, wie man an diese Geräte gelangt

SMELLRAISER



SURVIVE THE HAUNTED MANSION

Sucht den Weg an die Spitze des Herrenhauses bis zu der ersten roten Fernbedienung.



SMASH FIVE BLOOD COOLERS

Findet die fünf Blutkonserven, die auf dieser Welt verteilt sind. Fahrt mit dem Aufzug nach oben, wo Ihr die erste Blutkonserve findet.



Im nächsten Raum klettert Ihr über die Kronleuchter nach oben zur zweiten Konserve. Dahinter findet Ihr auf einem Vorsprung zwei nützliche Extras.



In den Ecken des Raumes findet Ihr einige Extras sowie die dritte Blutkonserve. Die rote Fernsteuerung wird später hier erscheinen.



Die vierte Blutkonserve steht am Eingang zum überschwemmten Bad.



Schließlich entdeckt Ihr die letzte Blutkonserve im Dachgeschoß des Herrenhauses, nämlich da, wo die erste Fernbedienung zu finden war.



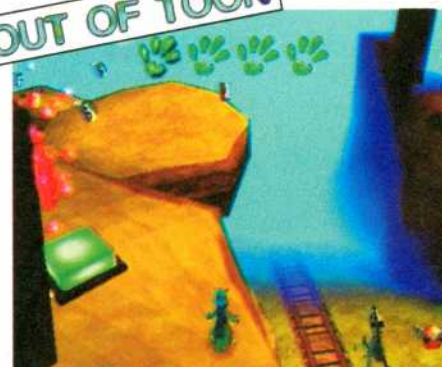
HAUNTED ELEVATOR

Nach den drei Kronleuchtern lauft Ihr vor dem Verlassen des Abschnitts nach rechts, schiebt das Bücherregal nach vorne und betätigt den dahinter liegenden Schalter. Dieser öffnet einen Mechanismus im Raum der Gemälde, der sich in der obersten Ecke des Hauses befindet. Geht hier hinein, und die rote Fernbedienung ist Euer.



Wenn alle roten Fernbedienungen eingesammelt wurden, geht Ihr nochmals in den Raum, wo Ihr die erste Fernbedienung gefunden habt. Wenn Ihr in der Richtung des Monitors steht, lauft Ihr nach links hinten und nach rechts, die Podeste nach unten bis zum Wasserkanal, über dem die silberne Fernbedienung schwebt. Für die silberne Fernbedienung sammelt Ihr 120 Items in diesem Level ein.

OUT OF TOON



JUMP TO THE TEETERING ROCK

Lauft durch die beiden Wabbit-Löcher und erklimmt den dahinterliegenden Berg. Ihr müßt über die beweglichen Felsblöcke, um hier weiterzukommen.



HUNT THE TWO HUNTERS

Springt in das Wabbit-Loch und erledigt die beiden Elmars. Die rote Flasche erscheint dann am Monitor vor dem Wasserfall.



WHACK THE FIVE PURPLE MUSHROOMS

Der erste Pilz ist gleich am Start hinter dem Gecko zu finden.



Der zweite ist in der Nähe des Stoppschildes hinter einem Felsen versteckt.



Gegenüber dem Wasserfall ist hinter der zerstörten Brücke der dritte Pilz.



Der vierte Pilz liegt direkt am Wasserfall.



Lauft über den T-Balken weiter zum vierten Pilz. Die rote Fernbedienung findet Ihr auch gleich daneben.



Lauft am Wasserfall den Pfad hinter, der in eine Winterszenerie führt. Benutzt den beweglichen Felsen, um an die silberne Fernbedienung zu gelangen. Auch hier bekommt Gex für 120 Items eine silberne Fernbedienung.



Die erste Bonus-Runde
AZTEC 2 STEP

Sammelt 50 Smaragde in drei Minuten. Sammelt der Reihe nach alles ein und springt unterwegs auf die Säulen, welche zum Öffnen der Türen vorhanden sind. Ist alles eingesammelt, springt Ihr zwischen den Schlangenstatuen nach unten und springt über die Lava zur goldenen Fernbedienung.



Die zweite Bonus-Runde
THURSDAY THE 12th

Geht durch die richtige Tür. Erst die zweite von links, dann die dritte, die dritte, die erste Tür, Treppe hoch, die dritte, die zweite, die dritte und die zweite Tür. Ab hier ergibt sich alles andere, bis Gex vor der zweiten goldenen Fernbedienung steht.



HIT BLUE FIREBALLS TO BEAT TIKI THE BROS.

Schlagt den blauen Feuerball zurück. Ihr müßt jeden der drei Gegner einmal treffen, und schon öffnet sich der Weg zur goldenen Fernbedienung.



PlayStation

Alundra

Nachdem wir im letzten Heft zusammen die ersten Abschnitte des Action-Adventures unter die Lupe genommen haben, steigen wir nun voll ein! Mit diesem Guide geleitet Ihr Alundra sicher durch die Welt rund um Inoa!

Allgemeine Hinweise:

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

Die Höhle an der Küste

Nachdem Ihr in der Wüste alles erledigt habt und zurück in Inoa seid, werdet Ihr von Giles angesprochen. Dieser erzählt von schlimmen Zeichen und beschuldigt Euch, der Auslöser des Bösen zu sein. Auch die anderen Dorfbewohner sind nicht gerade gut auf Euch zu sprechen. Laßt die Beschimpfungen über Euch ergehen, frischt Eure Vorräte auf (**unbedingt** immer mindestens fünf Herbs dabei haben) und speichert. Nun untersucht Ihr den südlichen Abschnitt bei Inoa. Mit den Schuhen können nun auch schon höhere Abschnitte erreicht werden. Durchstöbert die Gegend südöstlich, in der sich ein größerer See befindetet. Merkt Euch auch die zusammenhängenden Teilstücke der Umgebung. Mit ein wenig Kombinationsgabe erreicht Ihr somit südlich des Sees eine Schatztruhe, welche einen weiteren **Lebenskanister** beinhaltet. Habt Ihr die Gegend zur Genüge unsicher gemacht, marschiert Ihr hinunter zum Strand. Dort lebt ein älterer, unfreundlicher Mann, der recht verwirrt zu sein scheint. Ignoriert sein Gemecker und lauft den Strand entlang. Am Ende befindet sich eine Höhle, in welche Ihr natürlich sofort eindringt. Überall liegen wieder Steinquader herum, die mit dem Morgenstern zertrümmert werden können. Hier gilt es allerdings, die vorhandenen Quader nur so weit zu dezimieren, um eine Art Treppe aus ihnen zu schlagen. Somit erreicht Ihr die höher gelegenen Abschnitte. Lauft nach oben und bombt die steinernen Schildkröten weg. Im nächsten Raum erledigt Ihr die Gegner und schlägt Euch eine Treppe nach oben. (Truhe nicht vergessen!) Schnappt Euch den **weißen** Felsen unten und legt ihn oben links so hin, daß die Erhebung hochgesprungen werden kann. Lauft weiter nach rechts oben. Im nächsten Raum befinden sich nun zwei schwebende Plattformen. Springt auf die, die Ihr erreichen könnt, und dann auf die zweite. Verlaßt diese dann oben links und versucht, den Überhang zu erreichen. Vorsicht! Hier lauert schon der nächste Gegner. Geht rechts hoch und legt den Schalter um. Nun erscheinen weitere Plattformen. Allerdings verschwinden diese schnell wieder. Also müßt Ihr **hurtig** nach oben hüpfen. Hier legt Ihr wieder den Schalter um. Springt hinunter und lauft nach

links. Nun blockieren mehrere weiße Felsbrocken den Weg. Zerschlagt mit dem Morgenstern den untersten Block. (**Wichtig!** Der unterste Block ist derjenige, den Ihr nur zerschlagen könnt, wenn Ihr mit Eurer Spielfigur nach links gerichtet unterhalb des Überhangs steht. Zerschlagt



Ihr versehentlich einen Quader zu weit oben, müßt Ihr den Raum verlassen und erneut hineingehen.) Nun geht Ihr weiter nach links und erklimmt die Leiter. Ein Stückchen unten wird der Schalter betätigt. Erneut erscheinen einige Plattformen. Allerdings auch nur für kurze Zeit.

Überquert diese also auch schnell und geht hinauf. Geht Ihr nun weiter zum nächsten Ausgang, müßt Ihr die übriggelassenen Quader überqueren. (Jetzt seht Ihr auch, warum nur der unterste zerschlagen werden durfte.) Im nächsten Raum seht Ihr rechts viele gefährliche Stacheln. Füllt gegebenenfalls Eure Lebensenergie auf und **springt durch diese** zur Truhe hin. Nehmt den Schlüssel dort. Nun geht es zurück zu dem Abschnitt, wo die beiden schwebenden Plattformen herumkreisen. Springt dort einfach hinunter in den Abgrund. Ihr landet in einem Gewölbe, an dessen oberen Ende Ihr eine Türe mit dem erbeuteten Schlüssel öffnen könnt. Im nächsten Raum zerschlagt Ihr erstmal alle Blöcke. Ihr werdet vier Durchgänge hierdurch öffnen. Schaut in diese vier Räume hinein. In drei von ihnen gilt es, jeweils einen farbigen Kristall zu schlagen, um im vierten Raum einen geheimen Zugang zu öffnen. (Hier dürfte es keine Schwierigkeiten geben.) Den geöffneten Durchgang benutzt Ihr dann. Nun gilt es immer wieder, Gegner zu besiegen und Schalter zu aktivieren. Ihr müßt folgendermaßen vorgehen: Bei dem offenen Stück der Mauer ist eine Plattform. Betretet diese sofort. Die Plattform bringt Euch auf die Mauer. Hier befindet sich jetzt ein Druckschalter. Betretet Ihr diesen, erscheinen Gegner. Habt Ihr die Gegner vernichtet, erscheint ein neuer Schalter, und es erscheinen weitere Gegner, sobald Ihr diesen benutzt. Beim letzten und vierten Schalter solltet Ihr unbedingt darauf achten, daß die Gegner **auf** der Mauer erscheinen und Euch ziemlich schnell attackieren. Seid vorsichtig! Sobald Ihr einmal hinuntergefallen seid, müßt Ihr den Raum verlassen und erneut betreten. Und das ganze Spiel beginnt von neuem.

Habt Ihr alles richtig gemacht, fällt eine Kiste herab. In dieser befinden sich Schuhe, mit welchen Ihr schwimmen könnt! Geht nun in den Raum zurück, in welchem Ihr durch die vielen Stacheln springen müßtet. (Also aus dem Raum raus, zurück durch die Türe, auf die schwebende Plattform springen, die oberen beiden Plattformen benutzen, wieder den Schalter benutzen, den untersten Block zerschlagen, über die nächsten Plattformen nach oben durch die nächste Türe.)

Nachdem Ihr nun schwimmen könnt, können mit der Spielfigur auch die Abschnitte, welche mit Wasser bedeckt sind, „betreten“ werden. Schnappt Euch den herumliegenden Holzstamm. Springt über die aus dem Wasser herausragenden Stümpfe und werft Euer Mitbringsel so, daß Ihr die Kiste oben erreichen könnt. Springt dann ins Wasser und



schwimmt nach rechts. Im nächsten Raum benutzt Ihr das Faß, um mit seiner Hilfe die Plattformen zur offenen Türe zu erreichen. Im nächsten Raum müßt Ihr sehr **schnell** über die Plattformen springen, da diese zerbrechen, kurz nachdem Ihr sie betreten habt. Öffnet die Kiste und nehmt den Schlüssel. Lauft nun ein Stückchen nach vorne und holt Euch dort das Gold aus der Kiste. Springt dann in das Wasser und schwimmt nach oben. Benutzt oben die Leiter und geht in den Raum, wo sich das Eisen tor befindet. Habt Ihr den Schlüssel benutzt, müßt Ihr alle Gegner besiegen und die Platte links benutzen. Hierdurch bewegt Ihr ganz kurz einen großen Steinblock nach oben. Allerdings **nur ganz kurz**. Nun müßt Ihr möglichst schnell den Zick-Zack-Weg durchrennen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Nun befindet Ihr Euch wieder in der Höhle, wo die Baumstümpfe im Wasser sind. Diesmal jedoch auf dem Vorsprung, den Ihr zuvor nicht erreichen konntet. Zerschlagt die Blöcke. Im nächsten Zimmer ist nun ein großer Kettenball. Zerschlagt Ihr seine Halterung (die Steinsäule), fliegt dieser durch die Gegend und kommt an einer Wand zum Stehen. Der Trick beim Zerschlagen ist nun, daß die große Stahlkugel immer dort liegen bleibt, **entgegengesetzt** zu dem Punkt, an welchem Ihr die Halterung zerschlagt. Haut also nun die Halterung kaputt, und zwar zu einem Zeitpunkt, wo die Kugel sich ca. auf **08:00 Uhr** befinden



würde. (Stellt Euch einfach vor, die Kugel wäre ein Stundenzeiger einer normalen analogen Uhr.) Holt Euch nun das Faß und werft es so, daß Ihr mit seiner Hilfe auf die Kugel springt und weiterkommt. Im nächsten Abschnitt zerschlagt Ihr die Blöcke. Ihr werdet mehrere Öffnungen hierdurch finden. Benutzt die

Leiter und geht in den entsprechenden Raum. Hier killt Ihr erstmal die Gegner und räumt die Kiste leer. Geht wieder hinaus und benutzt nun die Türe oben rechts. (Über die Brücke gehen.) Nun kommt Ihr in einen Raum mit zwei rotierenden Stahlbällen. Ihr müßt nun die Halterungen so zerschlagen, daß Ihr mit Hilfe der Kugeln ringsherum auf dem Vorsprung herumlaufen könnt. Den linken Halter zerschlagt Ihr, sobald sich die Kugel zwischen **08:00** und **09:00 Uhr** befindet. Die rechte Halterung wird bei ca. **05:00 Uhr** zerschmettert. Auch hier gilt, daß, wenn es nicht auf Anhieb klappt, nur kurz hinaus gegangen werden muß, um beim erneuten Betreten eine neue Chance zu erhalten. (Mit etwas Geduld klappt es schon.) Im nächsten Zimmer schnappt Ihr Euch den Baumstumpf und lauft herum zum oberen Vorsprung. Hier müßt Ihr den Baumstumpf so werfen, daß er sehr knapp am linken Rand des Vorsprunges liegenbleibt. Nun kann links die Kiste leergezurrt werden. Im nächsten Raum werden wieder tüchtig die Gegner erledigt. Holt Euch dann den Baumstumpf und versucht, die Steinblöcke zu erreichen. Haut diese kaputt und räumt die Kiste leer. Ihr werdet einen Schlüssel finden. Nun geht es zurück in den Raum mit der Brücke. Benutzt nun den Durchgang unter dem Zeichen. Ihr werdet eine Warp-Platte finden, die Euch an einen Speicherpunkt bringt. Benutzt diesen und kehrt zurück. Schließt die Türe auf und Ihr werdet zwei Kisten finden. In einer befindet sich ein **Lebenskanister** und in der anderen ein hilfreiches Elixier. Nun haut Ihr die Blöcke rechts kaputt. Geht dann die Stufen hinunter und springt hier auf die Plattform. Ein Felsen wird zu rollen beginnen. Springt auf den rollenden Felsen auf. Weiter rechts startet dann ein weiterer Felsen. Auf diesen müßt Ihr erneut aufspringen. Während der zweite Felsen nun nach rechts rollt, kommt Euch eine große Stachelkugel entgegen. Um von dieser nicht hinunter geworfen zu werden, müßt Ihr folgendermaßen auf dem Felsen stehen, sobald sich die Stachelkugel nähert: Kommt sie von vorne, müßt Ihr auch am vorderen rechten Rand der rollenden Kugel stehen. (Vergeßt nicht, daß Kontakt mit der Stachelkugel Euch zwar Lebensenergie kostet,

allerdings bleibt Ihr dafür auf dem rollenden Felsen.) Kurz bevor der Fels aufhört zu rollen, wird die Stachelkugel erneut von hinten herankommen. Stellt Eure Spielfigur deswegen ziemlich weit links. Bald darauf werdet Ihr an einen Vorsprung gelangen, auf den Ihr springen



müßt. Nun könnt Ihr weitergehen. Füllt alle Lebensenergie auf, denn sobald Ihr in der Mitte des Raumes seid, wird ein sehr unfreundlicher Wassergigant angreifen.

Um diesen Wassergiganten zu besiegen, solltet Ihr folgendermaßen vorgehen: Ihr könnt dem Obermütz nur beikommen, indem Ihr seinen **Leib** schlagt, sobald er aus dem Wasser materialisiert. Allerdings wehrt sich der Gigant recht heftig mit Wasserfontänen. Versucht nun, den Fontänen auszuweichen und ihn tüchtig mit dem **Schwert** zu schlagen, sobald er materialisiert.

Habt Ihr ihn besiegt, erscheint eine Vision von Vul, welche Euch einiges mitteilt. Daraufhin erhaltet Ihr eine weitere Schriftrolle. Der Zauber des Wassers steht Euch dann zusätzlich offen. Benutzt danach die Warp-Plattform und verlaßt die Höhle. Kehrt nach Inoa zurück.

Der Werwolf

In Inoa besucht Ihr erst einmal **Septimus**. Er wird Euch erzählen, daß Myra krank ist. Auch erzählt er Euch von dem neuen **seltsamen Mädchen**, das im Dorf aufgetaucht ist. Verlaßt Septimus und geht zum Haus von Myra. Dort redet Ihr mit den Dorfbewohnern und schaut dann im Haus in den ersten Stock. Daraufhin wird Septimus erscheinen. Es folgt ein wenig Smalltalk. Die Szene wird dann ausgeblendet.

In der Nacht erscheint Kline, und Ihr werdet bemerken, daß etwas Seltsames mit ihm vorgegangen ist. Er ist ein Werwolf! Nun gilt es, ihn zu fangen. Betretet im Dorf die Häuser, deren Türen sich öffnen lassen. Immer wieder erscheint Septimus, und die Suche geht weiter. Nach einigen Versuchen wird auch diese Szene automatisch ausgeblendet.

Am nächsten Morgen erfahrt Ihr einige Neuigkeiten, und Ihr solltet Euch auch mit Septimus unterhalten. Geht dann zu Klines Haus. Unterhaltet Euch dort mit den Leuten. Natürlich müßt Ihr auch in den Alptraum von Kline eindringen.

Ihr befindet Euch nun in einer Schneelandschaft. Achtet darauf, daß Ihr mit der Spielfigur immer ein wenig **rutscht**. Agiert also vorsichtig. Laft weiter, bis Ihr in eine Höhle gelangt, in welcher Ihr drei Schalter betätigen müßt, um das mittlere Tor öffnen zu können. Im nächsten Abschnitt befindet sich wieder ein Speicherpunkt. Geht dann in die offene Tür des einen Turmes. Hier seht Ihr einen Schalter. Haut auf den Schalter, bis der kleine Stein nach rechts rollt. Dann verschiebt Ihr die beiden Eissäulen nach oben. Schlagt dann den nächsten Schalter, und der kleine Stein bewegt sich weiter. Dann gilt es, den kommenden Schalter viermal hintereinander schnell zu schlagen. Daraufhin zerschlägt der Stein den Durchgang. Geht weiter. Untersucht die Statue und betätigt die Schalter, die am Boden sind. Jeder Schalter läßt eine Säule erscheinen. Jetzt springt Ihr in das kleine Loch, welches **quasi** nach dem Muster die vierte Säule sein müßte. Es erscheint ein Schalter, um auch die vierte Säule hervorzurufen. Mit Hilfe der Säulen gelangt Ihr nun weiter. Geht weiter und Ihr müßt wieder einen Schalter betätigen. Verlaßt dann den Raum und geht in den mittleren Turm hinein. Hier findet Ihr eine Kiste, welche einen



Schlüssel beinhaltet. Geht dann wieder in den rechten Turm. Benutzt den Schlüssel und Ihr gelangt in einen Raum mit Eissäulen. Schiebt die Eissäulen auf die Schalter und betretet selbst den übriggebliebenen Schalter. Geht in den nächsten Raum. Tötet hier zunächst die Kreaturen. Es befinden sich nun fünf Eissäulen in diesem Raum. Verschiebt diese nach folgendem Muster: (Stellt Euch wieder eine Uhr vor. Die Säule oben rechts steht somit auf 01:00 Uhr, die Säule unten rechts auf 04:00 Uhr, die Säule unten in der Mitte auf 06:00 Uhr, die Säule unten links auf 08:00 Uhr und die Säule oben links auf 10:00 Uhr.)

- Die Säule auf 06:00 Uhr: erst hoch, dann links.
- Die Säule auf 08:00 Uhr: nach oben.
- Die Säule auf 10:00 Uhr: nach rechts.
- Die Säule auf 04:00 Uhr: nach oben, nach rechts und dann nach unten.
- Die Säule auf 01:00 Uhr: nach oben.

Auf den letzten Schalter stellt Ihr Eure Spielfigur. Nun könnt Ihr in diesem Raum auf den großen Steinquader gehen. Dort befindet sich eine Platte. Springt ein paarmal auf dieser herum (die Platte mit den **Rissen**). Diese zerbricht, und Ihr springt hinunter. Ihr befindet Euch nun auf einer Plattform in der **Mitte**. Springt dann nach rechts, legt eine Bombe an den Schalter und springt sofort wieder nach links. Hat die explodierende Bombe den Schalter ausgelöst, senkt sich die linke Plattform, und Ihr kommt an die Kiste heran. Die Truhe beinhaltet einen weiteren Lebenskanister. Nachdem Ihr diesen eingesackt habt, geht Ihr wieder hinauf und verläßt den Raum mit den verschobenen Eissäulen durch den neuen Ausgang. Im folgenden Raum verschiebt Ihr die Eissäule, die ganz rechts oben steht, nach unten. Dann schiebt Ihr sie nach links (sie bleibt am Geländer hängen). Dann müßt Ihr sie noch nach oben verschieben und abschließend nach rechts. Durch ihre Hilfe erreicht Ihr den höher gelegenen Ausgang.

Nun wird es kompliziert. Es befinden sich acht Säulen in diesem Raum. Wir nummerieren die Säulen diesmal folgendermaßen durch:

Säule 1 = die Säule oben links, Säule 2 = die Säule unterhalb von Säule 1, Säule 3 = die Säule unter Säule 2, Säule 4 = die Säule ganz links unten, Säule 5 = die Säule oben rechts neben der Platte, Säule 6 = die Säule rechts neben der Säule 5 (also die Säule ganz rechts oben), Säule 7 = die Säule ganz rechts unten, Säule 8 = die Säule, die ein klein wenig rechts oberhalb von Säule 7 steht. Nun müssen die Säulen in folgender Reihenfolge bewegt

w e r d e n
(merkt Euch, auch welche Säule welche ist!):

- 7 nach oben,
- 6 links,
- 1 links,
- 2 rechts,
- 2 hoch,
- 7 hoch,
- 7 links,
- 5 hoch,
- 4 hoch,
- 4 rechts,
- 8 hoch,
- 8 links,
- 8 hoch,
- 8 rechts.

Säule 8 wird somit auf den Bodenschalter gestellt. Nun erscheint eine Plattform, durch diese könnt Ihr nun einen weiteren Schlüssel aus einer Kiste holen. Verläßt den Turm dann. Geht jetzt in den linken Turm oben hinein. Hier befindet sich ein Raum, dessen Boden mit lauter Pfeilen be-



deckt ist. Betretet Ihr einen Pfeil, werdet Ihr in die Richtung, die er anzeigt, gezwungen. Versucht, nach oben zu gelangen. Schiebt dort die Eissäule auf den Schalter. Betretet selbst den zweiten Schalter. Verläßt den Raum durch die sich nun öffnende Türe. Hier tötet Ihr erstmal die Gegner. Nun bewegt Ihr die Eissäulen folgendermaßen: Die linke Säule erst nach rechts, dann nach oben und erneut nach rechts. Die mittlere Säule nach rechts, dann nach unten. Die rechte Säule nach rechts verschieben. Nun könnt Ihr mit deren Hilfe den Raum verlassen. Nun wird es stressig. Ihr befindet Euch in einem Raum mit vielen kleinen sich bewegenden Stachelkugeln. Ganz oben befindet sich ein Schalter. Benutzt Ihr diesen, erscheint ein weiterer, und sobald Ihr diesen drückt, erscheint ein dritter usw. Das Gemeine an der ganzen Sache ist nun, daß die weiteren Schalter immer nur kurz auftauchen. Das bedeutet, daß Ihr von Schalter zu Schalter hetzen müßt, um diesen Raum zu meistern. Nach ca. zehn Schaltern öffnet sich der Ausgang. Auch hier gilt, daß Ihr das Rätsel neu beginnen könnt, indem Ihr kurz den Raum verläßt und ihn erneut betretet. (Die Truhe in diesem Raum erhaltet Ihr übrigens von oben.)

Verschiebt die Eissäule oben nach links, und mit einem Zick-Zack-Sprung gelangt Ihr nach links unten. Dort könnt Ihr die andere Säule nach oben schieben. Betätigt den Schalter. Nun erscheint eine Plattform und Ihr könnt mit einem beherzten Sprung aus der Raummitte in den unteren Raum gelangen, wo die Kiste ist. Auch in ihr befindet sich ein wichtiger Schlüssel. Geht wieder in den Raum hinauf und verläßt ihn durch die Türe unten rechts. Lauft nun über die Brücke zum mittleren Turm. Öffnet die Tore und geht hinein. Wieder einmal dürft Ihr Euch mit den Pfeilplatten herumärgern. (Kleiner Tip: Mit **Springen** weicht Ihr den Stahlkugeln aus.) Geht also durch den Raum hindurch und verläßt ihn. Ihr werdet erneut auf eine Steinstatue treffen, welche Euch einen Hinweis gibt und Eure Lebensenergie auf Maximum setzt. Daraufhin öffnet sich ein Tor, und Ihr gelangt in einen großen Saal, in welchem Ihr Kline vorfinden werdet. Nun geht es natürlich darum, den fiesen Boß aus seinem Traum zu besiegen. Das miese Monster spuckt immer wieder **Schleimkugeln** aus. Diese gilt es zu killen oder wenigstens ihnen auszuweichen. Allerdings dienen erledigte Monster ja zum Energieauffüllen. Bei Bedarf werden Schleimer eben erledigt. Von Zeit zu Zeit öffnet das Monster sein riesiges Maul und versucht, Kline einzusaugen. Wenn dies vorkommt, müßt Ihr Euch **zwischen** Kline und das Monster plazieren und Kline nach unten drücken (wird Kline verletzt, wird auch Euch Lebensenergie abgezogen!). Beachtet auch, daß Ihr das Monster nur verletzen könnt, wenn dieses gerade am Saugen ist. So manch gut plazierte Bombe kann hier auch helfen. Nach einer gewissen Anzahl von Schlägen auf das Monster hört Ihr auf einmal Septimus rufen. Ihr werdet ziemlich unsanft aus Klines Traum gerissen und befindet Euch wieder in der Realität. Nun habt Ihr allerdings noch ein Problem. Kline verwandelt sich in einen Werwolf, und Ihr müßt ihn **töten**. Daraufhin verfällt das Dorf in tiefe Trauer.

Der Lizard King

Am nächsten Morgen erhaltet Ihr von Jess eine **weitere Waffe**. Einen **Bogen**. Frischt Eure Vorräte auf und macht Euch auf den Weg zum Sumpf. Dieser befindet sich südöstlich von Inoa. Auf dem Weg dorthin könnt Ihr Euch schon einmal mit den Möglichkeiten des Bogens vertraut machen. Beim Sumpf angekommen, seht Ihr in der Mitte einen höher gelegenen Felsblock, auf welchem ein grüner Leuchter ist. Lauft um den Sumpf herum und springt auf die Höhe, **auf** welcher auch die große Statue steht. Von hier aus schießt Ihr einen **Pfeil** auf den Leuchter. Ein Mechanismus wird in Gang gesetzt, und die Statue bewegt sich zur Seite. Springt in die Öffnung hinein. Schwimmt dann zur kleinen rechten Holzplatte. Von hier aus erreicht Ihr eine schwebende Plattform. Insgesamt gibt es drei schwebende Platten in dem Raum. Über die Plattform, die am höchsten schwebt, erreicht Ihr die linke Seite und könnt eine Kiste leerräumen.

SEI SCHNELLER AM ZIEL UND BESSER ALS DEIN GEGNER

PlayStation Games zeigt Dir, wie!
Welche Spiele Du brauchst,
welche Hardware nicht, Tips, Tricks,
Komplettlösungen und aktuelle
News für sensationelle 3,90 DM.





Betätigt danach den Schalter auf der rechten Seite. Schaut Euch dann mal ganz unten links um. Ihr seht eine Felswand, welche Ihr mit einer Bombe aufsprengen könnt. Durch diese Öffnung könnt Ihr die Höhlenanlage notfalls wieder verlassen. Weiter geht es jedoch ganz unten links. Im nächsten Raum lauft Ihr sehr nahe an den Statuen vorbei. Dies bewirkt, daß diese zum Leben erwachen und Euch angreifen. Vernichtet alle Gegner! Geht danach nach oben und betretet den nächsten Raum bei den zwei Statuen. Sobald Ihr im nächsten Zimmer seid, drückt Ihr das Steuerkreuz schnell nach rechts, um den Stacheln auszuweichen. Die Stacheln heben und senken sich rhythmisch. Versucht Euch den **Rhythmus zu merken** und geht weiter nach oben, sobald Ihr dieses Stück sicher durchlaufen könnt. Schnappt Euch dann den kleinen Felsblock und springt ringsherum, bis Ihr auf der letzten Plattform seid. Werft nun den kleinen Fels so, daß er möglichst links überhängend auf der letzten Plattform zum Liegen kommt. Nun könnt Ihr den Schalter erreichen. Betätigt ihn und verlaßt den Raum wieder. Hier ist nun dank des Schalters ein Weiterkommen möglich. Im nächsten Raum erwachen wieder einige Statuen zum Leben. Zeigt ihnen Euren **Morgenstern**! Betätigt den Schalter, und Ihr könnt weitergehen. Den nächsten Raum könnt Ihr durchqueren, indem Ihr mit Hilfe des Morgensterns Treppenstufen aus den Steinblöcken schlägt. Ganz oben produzieren einige Statuen Gegner. Egal wie oft Ihr diese vernichtet, es wird immer wieder Nachschub von den Statuen produziert. Nehmt den Morgenstern und zerschlagt **erst einmal** die Statuen, bevor Ihr Euch den lebenden Gegnern widmet. Geht dann weiter nach rechts, paßt jedoch auf die Feuerspeier auf. Im nächsten Zimmer zerstört Ihr wieder die Statuen und haut Euch wieder eine Treppe aus den Steinblöcken, um die Kiste zu erreichen. Sie beinhaltet einen Schlüssel. Kehrt dann in den ersten Raum zurück (mit den drei schwebenden Plattformen). Versucht nun, über die Holzplattformen im Wasser die obere linke Seite zu erreichen. Lauft dann hinter den Wasserfällen nach rechts hin-über. Benutzt den Schlüssel an der Türe und geht weiter in den nächsten Raum. Hier befinden sich viele Statuen. Einige von ihnen lassen sich jedoch mit dem Morgenstern zerschlagen, so daß Ihr Euch einen Weg bahnen könnt. Versucht dann, nach links auf die andere Seite zu springen. Solltet Ihr versehentlich ins Wasser fallen, könnt Ihr Euch unten rechts durch die Statuen einen Rückweg schlagen. Zerstört hier wieder zunächst die gegnerproduzierenden Statuen und dann die Echsen. Im nächsten Raum findet Ihr mehrere leuchtende Statuen vor. Ihr müßt alle acht zerschlagen. Allerdings geht dies nur genau zu dem Zeitpunkt, wo sie aufleuchten. Nach neunmal Aufleuchten hören sie jedoch auf. Das bedeutet, daß Ihr nur einmal danebenschlagen dürft. Im nächsten Raum befinden sich zwei Warpplatten. Benutzt die untere, um zu speichern. (Die obere wird erst später interessant.) Rechts oben verlaßt Ihr dann das Gewölbe und vernichtet wieder Statuen und Gegner. Dann geht es weiter in einen Raum, wo Ihr die gegenüberliegenden Stufen erreichen müßt.

Im nächsten Raum dürft Ihr Euch wieder mit fünf Echsen herumschlagen. Rechts geht es weiter. Geht dann nach oben und verlaßt das Zimmer über die Stufen. Nun gelangt Ihr an eine Holzbrücke, auf deren anderen Seite sich drei Kreise mit Statuen befinden. Sobald Ihr in die **Mitte**



eines Kreises trittet, erwachen die Statuen zum Leben. Sobald eine Gruppe erwacht ist, lauft Ihr am besten über die Brücke **zurück** und beschießt die Echsen von hier aus mit dem Bogen. Achtet aber darauf, daß sich auch wilde Lanzenwerfer unter den Gegnern befinden und diese die Speere auch **quer** werfen. Leert dann unten die Kiste aus und benutzt den Schalter. Es wird eine Plattform aktiviert, mit welcher Ihr weiterkommt. Nun gelangt Ihr in ein Zimmer mit acht Statuen. Versucht wieder, alle Gegner sowie die Statuen, die sich kaputtschlagen lassen, zu erledigen, und springt dann über den Kopf der rechten Statue zum Schalter hinauf. Betätigt dann auch noch den anderen erscheinenden Schalter. Dann geht Ihr in den nächsten Raum, erledigt dort die Echsen und schlägt die Steinblöcke mit dem Morgenstern kaputt. Ihr findet einen Schalter vor, welchen Ihr betätigen solltet. Dann öffnet sich die Türe wieder, und Ihr geht in den großen Raum zurück. Hier kann dieser unten verlassen werden. Auch kann rechts unten die Warpplatte zum vorherigen **Speicherpunkt** benutzt werden. Es folgen nun noch einige Räume mit Echsen, die jedoch kein Problem darstellen sollten. Geht wie gewohnt vor. Im Gewölbe mit den Stacheln und der großen Steinstatue müssen erneut die Platten und der Schalter benutzt werden. Geht weiter nach links. Nun müßt Ihr ein wenig schwimmen und über die Steinblöcke springen. Legt den Schalter um, und die Rampe oben wird freigegeben. Nun gelangt Ihr in einen Raum, in dem eine sehr große sowie mehrere kleine Statuen stehen. Die mittlere kleine Statue zerschlagt Ihr und bombardiert die große. Kehrt dann in den Raum zurück, in welchem die andere große Statue war. Diese ist nun zerstört worden. Nach rechts geht's weiter. Benutzt den **Regenerationspunkt**. Weiter rechts sind wieder mehrere Statuen, von denen nur einige zerschlagen werden können. Springt dann über die verbleibenden Sockel weiter. Im nächsten Raum werdet Ihr eingeschlossen. Oben seht Ihr zwei Statuen. Werft ein paar Bomben in deren Mitte (die Bomben etwas nach **oben** werfen, also beim Werfen **springen**), um ein Loch in der Wand zu erzeugen. Seid aber darauf vorbereitet, daß ca. zehn Echsen herausstürzen und Euch attackieren werden. Nachdem Ihr die Gegner alle vernichtet habt, fällt eine Kiste von oben herab, und Ihr erhaltet einen weiteren Schlüssel. Nun öffnet sich der Raum wieder, und Ihr müßt nahezu den ganzen Dungeon zurück laufen, bis Ihr wieder die verschlossene Türe findet. Dann trifft Ihr auf den Gott der Lizards.





Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Donkey Kong.

4/98 Ausgabe 11 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • CAPCOM • SUPER

NUR DM 3,90

1080°
SNOWBOARDING
Erster Test: Besser als Wave Race 64?

YOSHI'S STORY
MYSTICAL NINJA
Schon durchgespielt: 8 aktuelle N64-Hits

Mit **POSTER!**

MIT TUROK 2 BÜGELBILD

N-ZONE

Und so geht's:

1. Bild mit der bedruckten Seite nach unten auf die gewünschte Textstelle legen.
2. Bügelweise auf Einstellung „Baumwolle“ erwärmen.
3. Etwa 30 Sekunden lang vorsichtig über die Schutzfolie bügeln.
4. Zwei Minuten abkühlen lassen und dann die Schutzfolie vorsichtig abziehen.
5. Achtung: Anschließend nicht mehr erhitzen, sonst wird das Motiv bügeln!

TUROK 2

DIE ACTION-SENSATION TUROK 2

Geheime Bilder aus dem Spiel

ER: 23 SEITEN

O.K., jetzt wird es etwas schwer. Der Gegner wird von mehreren Echsen geschützt. Auch beginnt er, immer wieder auf und ab zu **springen**. Sobald er wieder auf dem Boden aufkommt, geht eine Erschütterungswelle durch den Raum. Diese betäubt Euch kurz. Versucht deswegen immer dann **selbst zu springen**, kurz bevor der Gigant wieder auf dem Boden auftritt. Kümmert Euch nicht weiter um die anderen kleineren Gegner. (Ausgenommen Ihr braucht einige Goodies, die diese nach ihren Ableben hinterlassen.) Konzentriert Euch auf den Hauptgegner. Mit dem **Schwert** und dem Morgenstern richtet Ihr hier den meisten Schaden an. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, erscheint eine Vision von **Jeal**. Nachdem er seine Nachricht verkündet hat, räumt Ihr links die zwei Kisten leer und verläßt die Höhle. Ihr werdet in einem Raum landen, der weiter oben mit Wasser gefüllt ist und Dutzende von Schleimmonstern beherbergt. Schlagt Euch nach links oben durch, verläßt die Höhle und kehrt nach Inoa zurück.

Giles Alptraum

Nachdem Ihr in Inoa angekommen seid, werdet Ihr schon am Eingang von Jess erwartet. Ihr erfahrt, daß Giles ins Koma gefallen ist, und Ihr diesen retten sollt. Redet noch mit den Bewohnern der Stadt und schon dürft Ihr auch in diesen Alptraum einsteigen und aufräumen.

Geht schnurstracks in den ersten Raum und erledigt die Monster. Achtet darauf, daß Ihr der Stachelkugel ausweicht. Sobald die ersten Gegner besiegt sind, erscheinen weitere. Habt Ihr alle Angriffe überstanden, winkt als Belohnung eine Truhe. Aber anstatt ein Goodie zu beinhalten, greift diese Euch an. Habt Ihr diese erledigt, betätigt Ihr den erscheinenden Schalter und geht hinaus. Geht den Gang zurück, und Ihr findet zur Rechten einen kleinen Raum. Hier sind bekannte Bodenplatten, die Euch wieder in die festgelegte Richtung zwingen. Sobald Ihr den Schleim im Raum erledigt habt, kommt eine Vase angerollt. Springt **sofort** auf diese, und Ihr erreicht den Schalter auf dem Vorsprung. Geht nun hinaus und betretet den Raum nach der Treppe. Hier können einige große Steinquader verschoben werden. Schiebt Ihr sie weit genug, fallen diese in die Lücken, und vom Rand kann auf die andere Seite gesprungen werden. Verschiebt erst einmal den rechten Block nach rechts und jumpt hinüber. (Solltet Ihr versehentlich hinunterfallen, könnt Ihr über die Steine wieder nach oben gelangen.)



Sobald die Mitte des Raumes erreicht ist, geht es rechts weiter. Dann nach oben. Im nächsten Gewölbe befindet sich eine Warpplatte, welche zu einem Save- und Regenerationspunkt führt. Geht um die Platte herum nach links und schiebt den Steinquader hier nach unten. Jetzt kann ganz links eine Truhe geleert werden. Auf der rechten Seite wiederholt Ihr dies mit dem rechten Quader. Nun werden die Quader (welche auf Ihre Startposition zurückkehren) auf die Seite geschoben. Also nach links und rechts. (Stellt Euch an die Seite und schlägt mit dem Morgenstern hinüber.) Links kann dann ein Schalter erreicht werden. Schlagt diesen, und Ihr fallt durch eine Falltüre hinunter. Mit den Fässern wird die Kiste geleert, und per Warpplatte wird der Raum verlassen. Zurück im Hauptraum verschiebt Ihr den rechten Block nach rechts mit Hilfe des Morgensterns (aus der Entfernung). Auch hier wird der Schalter geschlagen, und eine Falltüre öffnet sich. Geht unten weiter. Die nächsten Räume öffnen sich immer dann wieder, nachdem die Gegner in ihnen besiegt wurden. Seid Ihr im Raum mit den acht Leuchtern angelangt, nehmt Ihr den Bogen und beschießt den ersten strahlenden Leuchter. Nun leuchtet ein weiterer, den Ihr beschießen müßt. Dies geht so weiter, bis alle Leuchter getroffen wurden. (Hier müßt Ihr sehr **schnell** agieren, der **Bo-**

gen bringt jedoch durch seine höhere Reichweite einen Vorteil.) Nun geht es weiter. Im Zimmer mit den Steinfelsen, welche ein Gesicht eingemeißelt haben, darf nur **oben** gelaufen werden. Ihr erlebt ansonsten eine unschöne Überraschung, solltet Ihr vor deren Gesicht laufen. Springt in das linke Loch. Hier werden die Gegner gekillt, und es erscheinen zwei Truhen. Betätigt dann den Schalter, und die eiserne Türe rechts öffnet sich. Benutzt die Warpplatte. Ihr gelangt zurück zu den beiden Steingesichtern. Benutzt die obere Türe. Schlagt die Orbs hier in dieser Reihenfolge: **links oben, rechts unten, links unten, rechts oben**. Eine Vase erscheint, und Ihr könnt den großen Kristall auf dem Podest erreichen. Auch heben sich die linken beiden Steinquader, so daß man schnell mit dem Kristall hindurchlaufen kann. Hier ist ein Podest, auf welches der Kristall plaziert werden muß. Stellt Euch jedoch neben das Podest, und nicht auf die Falltüre. Springt dann hinunter und drückt das Pad **sofort nach links**. Nehmt den Kristall hier auf und springt auf die untere Plattform in dieser Ebene. Dann nach rechts. Legt den Kristall ab und leert die Kiste. Schnappt Euch den Kristall wieder, stellt Euch auf die Kiste und springt nach rechts. Umgeht erneut die Steingesichter und geht rechts mit dem Kristall weiter. Am Ende des nächsten Raumes legt Ihr den Kristall auf das Podest (stellt die Spielfigur jedoch seitlich hin). Es öffnet sich auch hier ein Loch. Springt hinein, killt die Gegner und nehmt den Kristall. Wieder wird der Kristall auf das Podest gelegt. Springt in das neue Loch und drückt das Pad sofort nach unten. Geht in den Raum, erledigt die Gegner und geht weiter. Setzt Eure Springkünste ein und bombt den blockierten Durchgang auf. Nun sind mehrere Türen zu sehen. Geht in die linke Türe. Hier muß **sehr schnell** durch das kleine Labyrinth gelaufen werden, um aus der Truhe einen Lebenskanister einzustreichen. (Ansonsten wird die Truhe hochgehoben. Kleiner Tip: Geht erst einmal hinein und checkt das Labyrinth in Ruhe aus. Dann verläßt Ihr das Zimmer und versucht es nach erneutem Betreten schnell zu meistern.) Geht dann hinaus und in die nächste Türe zur Rechten, hier sind sechzehn Schalter. Stellt Euch die Schalter nummeriert vor. Und zwar von links nach rechts und von oben nach unten (so wie auch in unseren Breitengraden ein Text gelesen wird). Springt nun auf folgende Schalter: **8, 15, 9, 2**. Geht in den nächsten Raum, vernichtet die Gegner und betretet die Türe links unten. Stellt Euch hier auf den Schalter. (Links oberhalb des Schalters sind Stufen. Diese sind jedoch verdeckt. Stellt Euch deswegen rechts oberhalb hin und springt quasi nach unten.) Nun checkt Ihr erst einmal aus, wie weit man mit der Spielfigur auf dem Schalter übertreten kann. Geht ein wenig nach links oben. Die Spielfigur würde jetzt eigentlich in der Luft stehen. Merkt Euch diese Position und springt von hier aus nach oben. Betretet schnell den Schalter, der hier erscheint, und auch den dritten. Dies muß in einem nur sehr kurzen Zeitraum geschehen. Aber es ist möglich. Ein neuer Durchgang öffnet sich. Geht weiter und betretet die Punkte hier, springt hinunter. Ihr landet auf einem erhöhten Felsblock. Werft den Kristall nach unten und killt die erscheinenden Gegner. Schnappt den Kristall erneut und geht nach unten. Hier folgt das gewohnte Spiel. Legt den Kristall auf das Podest und springt hinunter. Benutzt die Warpplatte. Besiegt die Gegner und leert die Kiste. Benutzt wieder die Warpplatte. Erlegt die Gegner und benutzt die Türe, die sich daraufhin öffnet. Ihr werdet eine **neue** Art Busch finden (etwas größer als die bisherigen). Hebt diesen auf und werft ihn. Er hinterläßt ein Herb. Dies kann im späteren Spielverlauf wiederholt werden. Klappert noch die anderen Räume ab. Ihr gelangt in einen Raum mit sechs Statuen, welche zum Leben erwecken. Besiegt sie und geht weiter. Lauft den langen Gang entlang. Ihr werdet Giles finden. Allerdings



auch einen saftigen Gegner. Erneut muß ein Mon-
 ...weiter geht es
 im nächsten Heft!



Für diese Einheit kommt jede Hilfe zu spät! Eingeschlossen von feindlichen Einheiten wird sie jeden Moment aufgerieben



Taktisch geschickt ist es, Eure Bogenschützen von Hügeln aus agieren zu lassen und sie von anderen Einheiten zu flankieren

Electronic Arts hat in Zusammenarbeit mit Games Workshop einen Echtzeitstrategen auf den Markt gebracht, der es mit den Blechbüchern von Westwood aufnehmen soll. Die Story ist recht konventionell: Das Imperium wird von einer schwarzen Magiewelle heimgesucht, und der untote Bösewicht Dread King erhebt sich aus seinem Grab, um mit seinen Skelettarmeen und den Goblins die Herrschaft über das Land an sich zu reißen. Ihr schlüpf in die Rolle des Söldners Bernhard und versucht, für

den Imperator die Bedrohung durch die Legionen des Bösen abzuwenden. Dark Omen ist wie die meisten Echtzeitstrategen in zwei Parts unter-

teilt worden. Es gibt zum einen das Schlachtfeld, auf dem Ihr den Horden des Dread King begegnet und durch Euer strategisches Geschick den Sieg erringen müßt. Taktisch gesehen müßt Ihr für einen Sieg gegen die CPU auf jeden Fall sämtliche Vorteile nutzen, wie zum Beispiel Hügel, auf denen Ihr Eure Kanonen und Bogenschützen postiert, oder Flankenbewegungen mit der Kavallerie, die Euch um Euren Gegner herumführen. Eure Truppen steuert Ihr zu diesem Zweck per Cursor, der Euch über den Kriegsschauplatz scrollen läßt und die Menüs öffnet. Zum anderen gibt es das Feldlager, in dem Ihr Eure Ergebnisse des Gefechts anseht, Eure Truppen wieder auffüllt und ausrüstet, vorausgesetzt Ihr habt genügend Credits angehäuft. Um den

Zocker bei Laune zu halten, wurde das Spiel mit einem nichtlinearen Geschichtsverlauf ausgestattet, der es Euch ermöglichen soll, nach einer eventuell verlorenen Schlacht den Lebensfaden nicht zu verlieren. Eure wechselnden Geschicke werden in die Geschichte eingebettet und haben somit einen starken Einfluß auf die folgenden Missionen, was sich vor allem auf den Schwierigkeitsgrad auswirkt. Der Feldzug gegen die Mächte des Bösen ist erst beendet, wenn Ihr in einem Kampf getötet werdet und somit als Heerführer ausscheidet.



Im Feldlager könnt Ihr Eure Truppen mit den nötigen Ausrüstungsgegenständen versorgen oder neue Mannen anwerben, falls Ihr in der letzten Schlacht zu hohe Verluste erlitten habt

René: Dark Omen stellt als Nachfolger von Warhammer - Im Schatten der gehörnten Ratte auf jeden Fall eine starke Verbesserung gegenüber dem Vorgänger dar. Das Handling der Steuerung läßt jedoch immer noch Wünsche offen, vor allem für all diejenigen unter Euch, die nicht über eine Maus verfügen. Das

Scrolling mit dem Pad ist nämlich noch zu ungenau und verhindert so das schnelle Reagieren auf schlachtentscheidende Situationen. Ansonsten macht das Game durch die stark verbesserte Grafik und den schlachtgetreuen Sound sowie durch die deutlich erhöhte künstliche Intelligenz eine Menge Fun.

Einheit	Geblut	Tote	Erf.
Größter Krieger	30	6	333
Größter Infanterie	7	13	214
Kavallerie	4	1	12
Magiers Artillerie	10	7	126
Wache der Kommande	2	6	6

Nach jedem Gefecht erhaltet Ihr einen Statusbericht über Verluste und Erfolge Eurer Truppen. Rot gekennzeichnete Truppenverbände sind für immer verloren

PlayStation Strategie

Dark Omen

Mit Electronic Arts geht es mal wieder in das Reich der Fantasy, gegen Untote, Zauberer und Goblins, die Euch ans Leder wollen, um die Macht über das Reich der Lebenden zu erlangen

Test PlayStation

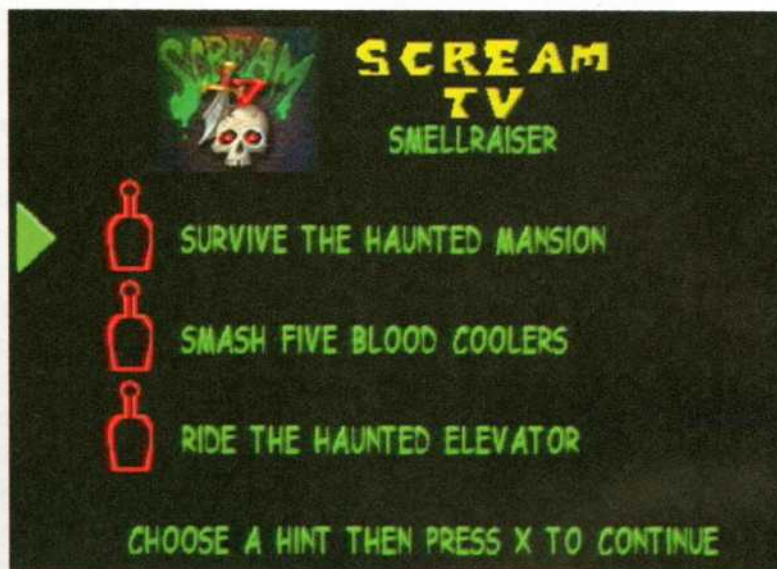
Hersteller: **Electronic Arts/ Games Workshop**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **10+**
 Besonderheiten: **Analog Pad/Maus**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **70** Sound **79**

Fun 81



Ziel des Spiels ist es, pro Level jeweils 3 rote Fernbedienungen einzusammeln. Jede von ihnen steht für ein bestandenes Missionsziel. Erst danach öffnet sich der nächste Level auf der Oberwelt



Am Anfang eines jeden Levels habt Ihr die Auswahl zwischen drei unterschiedlichen Missionen. Nur wenn Ihr alle bewältigt habt, kommt Ihr über die Oberwelt in das nächste Areal

Die Softwareschmiede Crystal Dynamics ist einer der Pioniere unter den NG-Publishern. Ihr kleiner Krabblar Gex tauchte bereits in grauer Vorzeit zum ersten Mal im Gefilde der Jump & Runs auf, als die neuen Konsolen von Sega und Sony noch das Laufen lernten. Damals galt es, den putzigen Charakter zweidimensional durch seine Welt zu scheuchen. Vor mehr als zwei Jahren nahmen sich die Programmierer von Pandemonium 2 erneut der kleinen Echse an, um sie in die zweite Runde zu schicken. Gex präsentiert sich dabei in einem 3D-Gewand, wie es soviel Wertung sei an dieser Stelle erlaubt - die PlayStation noch nicht gesehen hat. Alleine unserem Polygon-Helden wurden 3400 verschiedene Animationsphasen verliehen, die ihm schon fast echtes Leben einzuhauchen vermögen. Verstärkt wird das Bild von 500 Kommentaren, die

PlayStation 3D-Jump & Run

Gex 3D

Sollte mal wieder nichts in der Glotze sein, dann könnte Euch Crystal Dynamics' kleiner Gecko zur Rettung eilen. Er verhilft Euch in seinem neuen dreidimensionalen Abenteuer zum Programm Eurer Wahl und macht Euch zum Star seines grafisch opulenten Meisterwerks

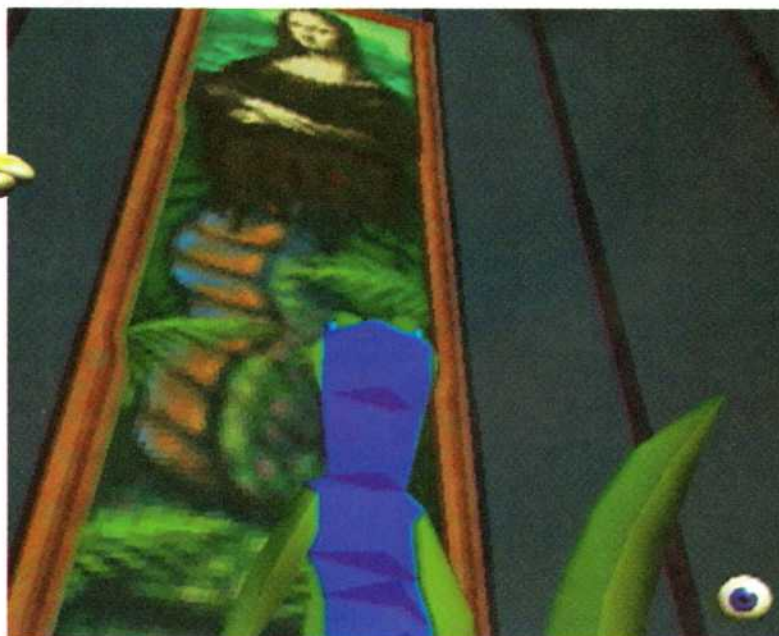
absolut Lippensynchron herüberkommen. Die Welt ist nun vollkommen dreidimensional, und unser Held besitzt die völlige, auf Wunsch sogar analoge Bewegungsfreiheit. Das Aktionspotential des

bringend Fliegen verschlingen. Doch damit nicht genug: Riskiert Ihr einen besonders gewagten Sprung, schleudert Gex seinen überlangen Schleckapparat heraus, um den rettenden Vorsprung mit letzter Kraft zu erreichen. Steile Wände stellen die Echse ebenfalls vor keine größeren Probleme. Dank seiner natürlichen

Attribute meistert der kleine Held auch diese Hindernisse gekonnt, indem er einfach bestimmte Mauertypen emporklimmt. Doch warum all diese Anstrengungen? Der Rendervorspann zeigt Euch, daß Gex doch eigentlich einen netten Lebensalltag verbringt. Er ist vollkommen TV-süchtig geworden und erfährt eines Tages an seinem Lieblingsort, dem Fernsehsessel, daß sein ewiger Rivale Rez die komplette Medienwelt beherrschen will. Um dies zu verhindern, müßt Ihr den Helden in bester Klempner-Manier nun durch die besagten riesigen Areale führen. Erreicht werden diese über eine Oberwelt namens Media Dimension, in der Euer Abenteuer beginnt. Die Odyssee führt dabei durch Spukhäuser, Tempelruinen, eine bunte Toon-Welt und ins ferne China. In



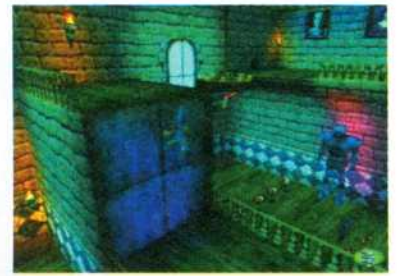
Reptils hat sich dabei natürlich ebenfalls vergrößert. Der Krabblar besitzt neben den üblichen Aktionsmöglichkeiten einen gewaltigen Schwanzfeger oder den spektakulären Karate-Kick zum Erlegen lästiger Feindesschar. Er kann sich bei Gefahr ducken und erhüpft mit seinem „Doppelhüpfer“ sogar höher gelegene Ziele. Mit seiner klebrigen Zunge kann das süße Reptil zudem energie-



Wie schon bei Mario könnt Ihr auch bei Gex die Level durch die Augen Eures Helden sehen. Besonders wichtig ist dies, um versteckte Boni aufspüren zu können

Die wichtigsten 3D-Hopser im Vergleich

	Mario 64	Rascal	Gex 3D
Grafik	Mario mußte leider noch auf größere Texturmengen verzichten, dafür wirken die Objekte dank des Anti-Aliasing-Effekts „runder“ als die der Konkurrenz.	Brillante 3D-Engine, die mit allen technischen Feinheiten, beispielsweise Lightsourcing und wirksamen Transparenzeffekten, für tolle räumliche Atmosphäre sorgt.	Geniale Landschaftstexturen, tolle Animationsphasen des Helden mit samt eines riesigen Detailreichtums ohne erkennbaren Grafikaufbau zeugen für die technisch eindrucksvollste 3D-Engine.
Sound	Trotz begrenzter Datenmenge holt Nintendo auch hier das Maximale aus dem Modul heraus. Die für Super Mario typischen Kindermelodien gehen sofort in die Gehörgänge und entwickeln sich zum absoluten Ohrwurm.	Im Gegensatz zur herausragenden Grafik schlägt der Sound leider in eine ganz andere Kerbe. Müdes Hintergrundgedudel läßt keine Atmosphäre aufkommen und zieht die Hand des Spielers magisch zum Lautstärke-Knopf seiner Fernbedienung.	Auch akustisch liegt Gex 3D im Vordergrund seines Genres. Besonders die Masse unterschiedlichster Sprachsamples ist schier unglaublich. Die stimmungsvollen Melodien ziehen den Spieler zu jeder Zeit des Zockens in ihren Bann.
Game-play/Spielprinzip	Als Besonderheit gilt es in Mario, Sterne zu erhaschen, um neue Türen öffnen zu können. Level müssen wiederholt durchkämmt werden (insgesamt sechsmal), wobei sich jedoch die Aufgabenstellung verändert. Vorsicht Suchtgefahr!	Langweiliges Suchen nach bunten Schlüsseln und das damit verbundene Öffnen neuer Räume ist das ausgelutschte Prinzip des Hopsers.	Da das Spielprinzip dem des Klempners gleicht, erhält Gex 3D auch in diesem Bereich durchweg sehr gute Noten.
Fazit	Eindrucksvollster Kandidat in der 3D-Jump & Run-Riege. Tolle Kameraperspektive, überragender Sound und tolle (analoge) Spielbarkeit sichern Mario den Thron.	Gegen die schlechte Steuerung, den miesen Sound und das lahme Spielprinzip kommt selbst die fast schon revolutionäre 3D-Engine nicht an. Schade, denn aus Rascal hätte ein absoluter Toptitel werden können.	Die kleine Echse hat es bis fast an die Spitze des Jump & Run-Berges geschafft. Nur kleine Mängel im Detail sowie die fehlenden wirklich neuen Spielprinzipien verwehren dem Krabbler den Weg an die Spitze.
Fun	95%	73%	88%



Die Aktionsmöglichkeiten des kleinen Geckos sind äußerst facettenreich. Selbst manch steile Wand kann der Held aufgrund seiner besonderen Fähigkeiten meistern



Die Pfoten am oberen Bildrand zeigen Euch Eure Lebensenergie an. Diese kann durch das Verspeisen von Fliegen aufgebessert werden



Diese Steine geben Euch nützliche Hinweise auf unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten Eurer kleinen Echse - Mario läßt grüßen!

diesen Levels gilt es, eine möglichst hohe Anzahl von Goodies (Totenköpfe, Dosen, etc.) zu sammeln, was sich erfreulich auf die Anzahl Eurer Leben auswirkt. Um die nützlichen Gegenstände zu ergattern, heißt es, immer den Überblick zu behalten. Dazu könnt Ihr wie bei Super Mario 64 mit

Hilfe der L- und R-Tasten die Kamera frei im Raum schwenken. Haltet Ihr den Dreiecks-Button gedrückt und spielt gleichzeitig mit den Richtungstasten, so könnt Ihr die Welt aus den Augen des kleinen Helden betrachten. Jedoch reicht einfaches Einsammeln und Durchkrabbeln der Levels

nicht aus, um diese erfolgreich zu beenden. Nein, Euer kleiner Freund muß Missionen unterschiedlichster Art meistern, bevor auf der Oberwelt das Tor zu einer neuen Welt geöffnet wird. So ist beispielsweise das Ausschalten bestimmter Gegner oder das Zerstören von Einrichtungsgegenständen (z.B. Getränkespender) Ziel bestimmter Aufträge. Erst jetzt erhält die kleine Echse ihre Belohnung in Form einer roten Fernbedienung. Habt Ihr drei davon in einem Level gefunden, öffnet sich für

Gex das Tor zur nächsten Welt. Zur Motivationssteigerung könnt Ihr in jedem Level des weiteren zwei weiße Fernbedienungen finden, die den Weg zu einem Bonuslevel öffnen. Hier müßt Ihr innerhalb von drei Minuten eine bestimmte Anzahl von Objekten einsammeln - Puh!



Ulf: Gex 3D ist sicherlich ein kleiner PlayStation-Meilenstein im 3D-Jump & Run-Genre. So bietet das Spiel alles an grafischen Feinheiten, was das Spielerherz höher schlagen läßt: Superb texturierte Level bei hochauflösender Grafik, Transparenzeffekte en masse, feinste Polygon Modellierungen und True-Lightsourcing steuern genauso gewaltig zur Atmosphäre bei wie die hervorragenden Soundeffekte und Sprachausgaben - Hut ab! Aber auch spielerisch läßt sich kein größerer Schwachpunkt an Gex 3D finden. Die Steuerung geht enorm gut von der Hand, und der Kamerawinkel

läßt sich jederzeit bestens einstellen. Einziger Wermutstropfen sind die (für das Genre typischen) teilweise recht hektischen Kameraschwenks, die die Übersicht etwas beeinträchtigen. Eine höhere Wertung ließ meiner Meinung nach auch der freche Ideenklau bei Super Mario 64 nicht zu. Sogar der Spielaufbau (Levels mehrmals unter anderen Voraussetzungen durchspielen) wurde skrupellos gestohlen. Dennoch kann ich schlußendlich Gex 3D nur jedem Spieler ans Herz legen, der auch nur ansatzweise etwas für Jump & Runs übrig hat. Schließlich heiligt der Zweck die Mittel, und wer hat denn noch nicht bei Mario geklaut?



Bei den Variationen der Endbosse hat sich Crystal Dynamics eine Menge einfallen lassen: Gex muß sich beispielsweise sogar mit „Gedzilla“ messen

Test PlayStation

Hersteller: **Crystal Dynamics/BMG**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Mitte April**
 Umsetzungen geplant: **N64**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **29**
 Besonderheiten: **Analog-Stick/Paßwörter**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Crystal Dynamics**

Grafik

88

Sound

79

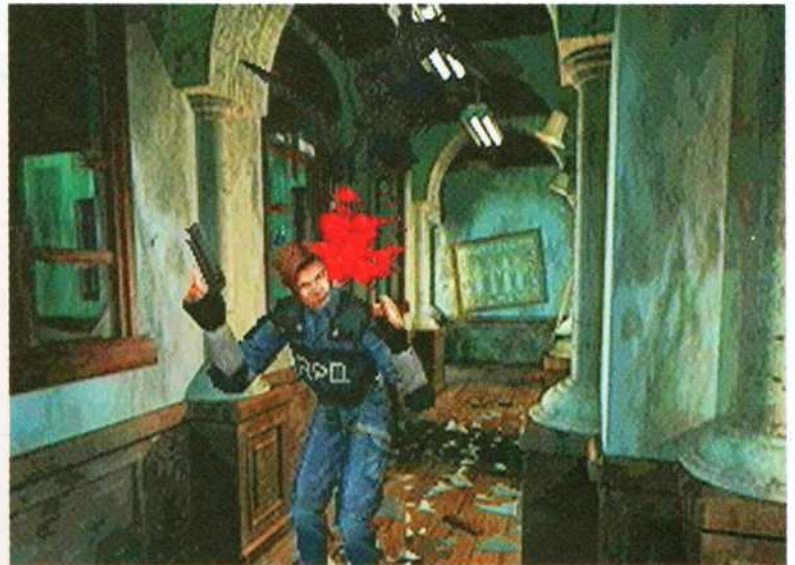
Fun

88

GOLD GAME



Das macht Laune. Diese Tyrantvariante bekommt es gerade mit einer Salve Säuremunition zu tun. Seine Konstitution nimmt durch den schnellen Beschuß rapide ab

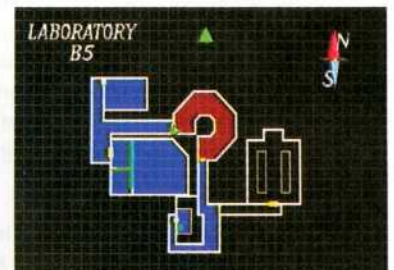


Wie bei Alfred Hitchcocks Horror-Film „Die Vögel“ wird Leon von einem Schwarm schwarzer Krähen regelrecht zerhackt

PlayStation Horror-Adventure

Resident Evil 2

Seit nun knapp zwei Monaten können Freunde von Capcoms Horrorspektakel in den USA und Japan auf Zombiejagd gehen. Im Wonnemonat Mai können alle die, die sich noch nicht mit einer Import-Version eingedeckt haben, auch in germanischen Gefilden mit den Untoten ein Tänzchen wagen



Die Auto-Map läßt auch bei Resident Evil 2 keine Wünsche offen. Der Überblick bleibt stets gewahrt, und man ist nie orientierungslos. Außerdem werden durch das Finden der Original-Karte die versteckten Räume sichtbar

Nachdem die mysteriösen Vorfälle im Wald der nordamerikanischen Kleinstadt Racoon-City aufgeklärt worden sind, dachten die Verantwortlichen, daß man sich wieder in aller Ruhe dem Leben widmen kann. Tja, Irren ist nun mal menschlich und bedeutet nicht gleich eine Tragödie, aber in diesem Fall ist es tödlich. In einem geheimen Labor, ganz in der Nähe der Stadt, wurden durch den mächtigen Konzern Umbrella die Versuche mit Geno-Toxinen fortgesetzt. Das Ergebnis ist der tödliche G-Virus, der fast alle Menschen in der Stadt in Untote ver-

wandelt hat. Die beiden Hauptpersonen Leon Kennedy und Claire Redfield verschrägt es mit unter-

**„Resident Evil 2:
Hinter jeder Ecke
lauert der Tod“**

schiedlichen Zielen nach Racoon-City. Während Leon gerade von der Polizeiakademie kommt, sucht Claire ihren Bruder Chris, einer der Helden des ersten Teils. Das Game

wird daher in zwei Geschichten gespalten, die aber miteinander verbunden sind. Beginnt Ihr mit Claire und beendet das Game erfolgreich, bekommt Ihr einen Spielstand, mit dem Ihr als Leon weiterspielen könnt. Der Verlauf seiner Geschichte ist zum Großteil anders, und einige Entscheidungen, die Ihr mit Claire getroffen habt, beeinflussen sein Fortkommen. So kann z.B. Claire einen Raum nicht betreten, weil ihr eine Person fehlt, die ebenfalls eine Registrierung hat. Leon kann in seinem Spiel diesen Raum aber dann betreten, weil Claire ihm den

Weg geebnet hat. Des weiteren gibt es zwei unterstützende Charaktere, deren Steuerung Ihr für kurze Zeit übernehmt, um z.B. eine Tür zu öffnen oder Gegenstände zu organisieren. Auf Eurer Suche nach einem Ausweg aus der todbringenden Stadt müßt Ihr wieder allerlei Rätsel lösen. Meist müssen Gegenstände gefunden werden, die Euch dann Zugang zu einem neuen Bereich geben oder kombiniert miteinander die Stromversorgung für ein Stockwerk wiederherstellen. Weiterhin könnt Ihr Gegenstände, wie z.B. Schränke oder Leitern, verschieben,



Als unterstützender Charakter muß Sherry für Claire einige Gegenstände einsammeln. Hier ist es der langgesuchte Club-Key



Polizeichef Irons hat Dreck am Stecken. Mal schauen, was er uns für Lügen erzählt



Diese beiden Hunde haben Claire ganz schön zugesetzt. Sie sind zwar tot, aber unserem Mädels geht es auch nicht besonders blendend



Der gute Head-Shot ist immer noch die beste Möglichkeit, einen blutrünstigen Zombie ein für alle Mal in den Tod zu schicken. Die Sauerei müßt Ihr eh nicht aufwischen. Die Animation des kopflosen Körpers ist wahrlich einsame Spitze

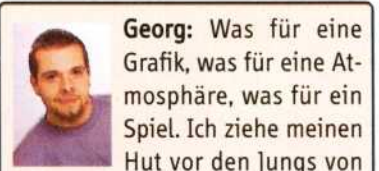


Claire ist umringt von fünf untoten Verehrern. Mit dem Granatwerfer sorgt sie für eine hitzige Diskussion, wer ihr den Hof machen darf. Kandidat Nr. 5 hat nur kurzzeitig gewonnen, denn die nächste Salve kommt gleich

um an weitere Gegenstände zu gelangen. Für die Action-Komponente sorgen die zahlreichen Gegner, die oft in Gruppen zu vier bis sechs Wesen über Euch herfallen. So gibt es nicht nur Zombies unterschiedlichster Aggressivitätsstufen, sondern auch übelste Mutationen, die tödlicher nicht sein könnten. Im ersten Teil hat man sich mit nur einem Tyrant herumschlagen müssen; bei Resident Evil 2 gibt es deren zehn.

Deren Fähigkeiten sind immer verschieden, und so müßt Ihr immer wieder andere Varianten ausprobieren, wie Ihr am effektivsten und sichersten an diesen Geschöpfen vorbeikommt. Bei Resident Evil 2 gibt es für nicht zu bremsende Zombiejäger allerlei zu tun. So könnt Ihr nicht nur die zwei Lösungswege mit den beiden Charakteren spielen, sondern es gibt noch zwei Bonuscharaktere zu erspielen. Zum einen ist

das Hunk, ein Mitglied einer Spezialeinheit, dessen Hintergrundgeschichte im Laufe des normalen Spiels erklärt wird. Zum anderen ist da Tofu, ein gigantischer Tofublock, mit dem Ihr nur mit einem Messer bewaffnet durch das Haus laufen dürft. Für Anfänger gibt es den Easy Mode (mehr Munition, leichtere Gegner) und für Experten steht zuerst der Normal und dann der Hard-Mode bereit.



Georg: Was für eine Grafik, was für eine Atmosphäre, was für ein Spiel. Ich ziehe meinen Hut vor den Jungs von Capcom. Nach den zahlreichen Vorberichten und der allgemeinen Hysterie um den Nachfolger war schon fast klar, daß RE 2 ein wahrer Knaller wird. Hier stimmt einfach alles: Zum einen sorgen die verbesserte Grafik und die schaurigen und nervenaufreibenden Horrorthemes wieder für eine geniale Gruselstimmung, und zum anderen ist die Story wieder packend. Die Idee mit den unterschiedlichen Stories und den beiden Nebencharakteren ist wirklich innovativ, und die einfache Steuerung wurde zum Glück beibehalten. Die Gegner sehen nicht nur exzellent aus, sondern verhalten sich auch intelligenter und aggressiver als im ersten Teil. Dennoch gibt es auch Kritik. Waren die Rätsel im ersten Teil noch teilweise knallhart und für viele zu schwer, sind nun vielleicht noch ein oder zwei Situationen dabei, die einen wirklich lange aufhalten. Eine Erhöhung des Schwierigkeitsgrades hätte auch Profis zum Schwitzen gebracht. Auch ist die Brutalität gestiegen, und Menschen mit schwachen Nerven und vor allem Kinder haben meiner Meinung nach in Raccoon-City nichts verloren. Nichtsdestotrotz bietet RE 2 auf der ganzen Linie alles, was ein Zockerherz sich wünscht. Die beiden Bonuscharaktere und die Extra-Waffen werden darüber hinaus für Dauermotivation sorgen. Wer sich diesen Frühjahrshit nicht zulegt, ist selber schuld.

Das gängige Waffenarsenal bei Resident Evil 2



Messer: Wegen der kleinen Reichweite und dem geringen Schaden nur im Notfall brauchbar.



Armbrust: Drei Pfeile auf einmal sorgen aus nächster Nähe für viel Schaden. Treffen mehrerer Ziele ist möglich.



Magnum: Diese Waffe hilft Euch aus fast allen Schwierigkeiten. Zombies verlieren meistens ihre Köpfe.



Schrotflinte: Head-Shots sind damit kein Problem, genauso wie die Zweiteilung von Zombies.



Pistole: Die Standardwaffe der beiden Helden. Leon hat 18 Schuß, Claire nur 15.



Flammenwerfer: Geringe Reichweite, aber effektiv gegen Pflanzen, Insekten und Zombies.



Raketwerfer: Wer damit sein Ziel trifft wird in einem Regen aus Körperteilen stehen.



Super-Magnum: Nach dem Upgrade ist diese Waffe sehr effektiv gegen Endbosse und sonstige Kreaturen.



Upgrade-Kit: Mit diesem Bausatz wird die Schrotflinte aufgerüstet.



Upgrade-Kit: Auch einen Bausatz für die Pistole gibt es.



Granatwerfer: Drei unterschiedliche Munitionsvarianten machen ihn zu einer multifunktionalen Waffe.



Spark Gun: Die Stromstöße dieses Riesentasers sind nur gegen mittlere Gegner effektiv.



MG: Eine Schnellfeuerwaffe, wie sie im Buche steht. Große Gruppen werden einfach niedergemäht.



Super-Schrotflinte: Diese Wumme verdient regelrecht den Kosenamen „Room-sweeper“.



Halb-Automatik: Schießt drei 9mm-Schuß auf einmal ab.

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Mai '98**
 Umsetzung geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin**

Grafik

86

Sound

84

Fun

89



Eine Heilungsstation. Hier könnt Ihr eure Energie erneuern lassen, vorausgesetzt Ihr habt genug Diamanten gesammelt



Die blau schimmernden Pfützen lassen Harry in der Luft schweben, wobei man ihn behutsam steuern muß, um nicht die Kontrolle zu verlieren



Bewegliche Plattformen gehören zur Grundausstattung jedes Jump & Runs. Auch Harry muß seine Sprungkraft in höchsten Höhen unter Beweis stellen

PlayStation 3D-Jump & Run

Pitfall 3D

Activision gehört ohne Frage zu den ganz Großen in der Spielebranche. Das zeigt sich schon daran, wie lange die Company bereits im Softwaremarkt mitmischt. Nicht viele Firmen können von sich behaupten, einen eigenen Titel nach über einer Dekade wieder neu aufzulegen

Anführers, leitet jedoch eine Widerstandsgruppe und benötigt dringend Harrys Hilfe. Die Crux haben nämlich unter anderem die Energieversorgung der Stadt Shenrak lahmgelegt und planen, die gesamte Lebenskraft der Moku auszusaugen und für ihre Zwecke zu mißbrauchen. Später kommt es sogar zur Entführung Miras, die natürlich von Harry gerettet werden muß, und auch die Erdinvasionspläne der Crux sollen vereitelt werden. All diese schwerwiegenden Probleme sind bei Pitfall 3D

Nur die älteren unter Euch werden sich wohl an die Originalfassung des Urgroßvaters der Hüpfspiele erinnern: Pitfall auf dem Atari 2600. Damals rannte und sprang der Held namens Harry über grobschlächtige Bildschirme ohne Scrolling und setzte doch Maßstäbe in einer Zeit, in der ein Gerät mit der Leistung einer heutigen PlayStation wohl unbezahlbar gewesen wäre und die Größe eines mittleren Wohnhauses gehabt hätte. Doch nun ist nicht mehr Harry der Held, sondern dessen Sprößling Harry Junior, der jedoch die gleichen Abenteuerantele besitzt. Er findet auf einer Erkundungsreise unverhofft ein Tor in eine Paralleldimension. Er geht hindurch und hat von da an keine ruhige Minute mehr. Er landet nämlich bei dem Volk der Moku, die von der grau-

samen Armee der Crux unterdrückt werden. Mira, die hübsche Tochter eines ehemaligen Moku-



Christian Gossett, der den Comicfans vor allem durch die Star Wars-Hefte bekannt sein dürfte, hat die farbenfrohen Zwischenbilder entworfen

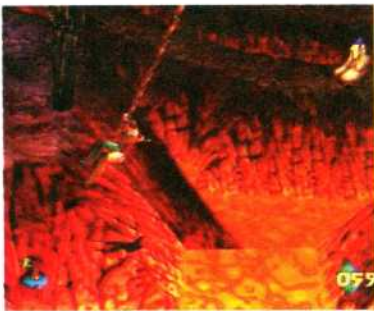


Harry hängt mal wieder ab. An solchen Haken findet er mit seiner Spitzhacke Halt und kann sich so daran hinaufziehen



Geschafft! Nach zahllosen Strapazen ist der Levelexit endlich in greifbarer





Die gute alte Liane leistet immer noch hervorragende Dienste, wenn es darum geht, tödliche Schluchten oder Lava-becken zu überwinden

auf insgesamt zwölf Levels verteilt, darunter drei Endgegner. Landschaftlich beginnt Euer Abenteuer zunächst in der Wildnis, von wo aus Ihr dann nach Shenrak kommt. Danach geht es in finstere Höhlen und in den Mo-ku-Tempel, der so etwas wie ein

„Berufsabenteurer Harry und seine Spitzhacke sind wieder unterwegs“

Kraftwerk darstellt und aktiviert werden muß. Weitere Schauplätze sind Lavafelder und der Vulkan-



Die rotierenden Propeller setzen dem Abenteuer bei Kollisionen hart zu und erfordern flinkes Ausweichen



Solche Kristallformationen solltet Ihr mit dem Pickel bearbeiten, um an verborgene Goodies zu kommen

krater sowie das Gefängnis, in welchem die Crux Mira gefangen halten. Die einzelnen Levels sind dabei von enormer Größe und erfordern durchaus Spielzeiten von bis zu einer Stunde. Durch diese weiträumigen Areale steuert Ihr Harry Jr. in einer festen 3D-Perspektive, die jedoch des öfteren umherschwenkt und das Geschehen aus verschiedenen Winkeln zeigt. Mit Eurer Spitzhacke killt Ihr Monster, die sich Euch in den



An derartigen Memory Card-Symbolen läßt sich glücklicherweise das Spiel abspeichern

Weg stellen. Darunter auch die Skorpione des Ur-Pitfall, die Euch mit ihrem Schwanz kräftig umherschleudern, wenn Ihr zu nahe herankommt. Ansonsten findet Ihr in den Levels auch Extras, wie Schutzschilde, die temporär Unverwundbarkeit verleihen, Extraleben und Kristalle. Diese könnt Ihr in Heilungsstationen in Lebensenergie umwandeln, oder aber am Ende des Levels gegen weitere Bonusleben eintauschen.



Im Gegensatz zu den frühen Levels stellt der Vulkanabschnitt schon deutlich höhere Anforderungen an den Spieler



Mega Fun: Pitfall 3D hatte eine sehr lange Ankündigungszeit und wurde immer wieder verschoben. Was waren denn eigentlich die Gründe dafür?

David Pass: Vor knapp 1 1/2 Jahren hatten wir ein paar personelle Umstellungen, die unseren Terminplan etwas durcheinander gebracht haben. Letztendlich war für die lange Wartezeit vor allem die Spieltiefe verantwortlich, Artwork und Technologie des Games gab es in dieser Form auf der PlayStation noch nicht. Die Levels und Kreaturen, die wir entwickelt haben, sehen einzigartig aus, schließlich brauchten wir sechs Wochen für jeden Level. Dieser Aufwand hat sich meiner Meinung nach gelohnt. Seit ich in dieser Branche tätig bin, weiß ich, daß hinter den meisten Verspätungen der Wunsch des Programmiererteams steckt das Game so zu verbessern, daß es durch und durch gut wird. So war es auch mit Pitfall 3D. Wir hatten mit den frühen Versionen eine Menge Spaß, erkannten aber die Möglichkeit, einige einzigartige Features des Games weiter auszubauen. Das konnten wir dank der Extrazeit dann auch tun. Auf das Endresultat sind wir sehr stolz.

MF: Gibt es bei Activision eigentlich noch Mitarbeiter, die am ersten Pitfall mitgewirkt haben?

DP: Das erste Pitfall war ganz alleine David Cranes Kind, der ja einer der Gründer von Activision war. David ist aber schon seit einiger Zeit nicht mehr bei uns beschäftigt. Es haben aber ein paar Programmierer von Pitfall: The Mayan Adventure bei diesem Game mitgeholfen. Danny Matson zum Beispiel, der für die



Björn: Ein Team von 20 Mitarbeitern hat ganze 18 Monate lang an Pitfall 3D gefeilt, und in meinen Augen hat sich der Aufwand absolut gelohnt. Harry Jr. steht seinem alten Herrn in Sachen Spielbarkeit in nichts nach, und auch die Gestaltung kann sich sehen lassen. Die ungewöhnlich großen Levels wurden durchdacht konstruiert und sehen auch optisch sehr ansprechend aus: Der Dschungel ruft Erinnerungen an den Jurassic Park wach, und die Lavapfützen der Vulkanlevels sehen tatsächlich „heiß“ aus. Zusätzlich hält Harry einen

ständig mit irgendwelchen lässigen Sprüchen bei Laune, die in der deutschen Version Thorsten Sense (die Stimme Val Kilmers) synchronisieren wird. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei am Anfang, wo Ihr die Extraleben regelrecht horten könnt, recht niedrig gehalten, doch spätestens in der siebten Stage habt Ihr den angesparten Vorrat bitter nötig. Da Ihr innerhalb beinahe jedes Levels abspeichern könnt, kommt aber dennoch kein Frust auf, der Euch den Jump & Run-Spaß auf lange Sicht verdirbt. Wer also genug von Lara hat, kann getrost mit Harry losziehen.

Test PlayStation

Hersteller: **Activision**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **27. März**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **12**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Activision**

Grafik 81 **Sound 70**

Fun 86

MEGA FUN GOLD GAME

künstlerische Ausführung von TMA verantwortlich war, hat uns öfters Tips gegeben. In der frühen Entwicklungsphase

war auch der Animationsspezialist von TMA, Bill Kroyer, im Team.



David Pass, Projektleiter und Produzent von Pitfall 3D

„Wir hatten mit den frühen Versionen eine Menge Spaß, erkannten aber die Möglichkeit, einige einzigartige Features des Games weiter auszubauen. Das konnten wir dank der Extrazeit dann auch tun. Auf das Endresultat sind wir sehr stolz.“

MF: Glaubst du, daß Pitfall Harry ebenso wie Lara Croft das Potential für einen populären Serienhelden hat, der es sogar bis in die Kinos schaffen könnte, quasi als Nachfolger von Indiana Jones?

DP: Harry ist ganz bestimmt ein Typ für die Leinwand. Es gibt eine Menge Gründe, warum Lara Croft so beliebt ist, von denen einige bei Harry nicht zutreffen. Ich glaube aber, Harry ist als Action-Adventure-Typ ein bißchen aufregender als Lara (nur in dieser Hinsicht, sonst ist Lara natürlich um einiges aufregender!). Jeder, der Pitfall kennt, vergleicht Harry mit Indiana Jones, und wir haben schon öfter Anfragen von Firmen

gehabt, die Harry auf die Leinwand oder die Mattscheibe bringen wollen. Sogar für eine Spielfiguren-Serie gab es Interessenten. Mal sehen, ob wir in Zukunft eine Lizenz vergeben.

MF: 3D-Jump & Runs gibt es mittlerweile einige. Was hebt denn deiner Meinung nach Pitfall 3D von anderen Produkten ab?

DP: Was mir da als erstes einfällt ist, daß unser Game im Vergleich zu vielen anderen Plattform-Spielen realistischer ist. Pitfall 3D bringt den Spieler manchmal in Situationen, in denen er nasse Handflächen bekommen wird. Sogar ich komme nach zwei Jahren noch in Situationen, in denen ich Herzklopfen bekomme. Zusätzlich ist unser Leveldesign von der Bandbreite her sehr verschieden von anderen Games, die Levels sind sehr schön gestaltet. Dazu kommen noch einige neue und aufregende Herausforderungen, die es in der Art noch nicht auf der PlayStation gibt.

MF: Es gibt mittlerweile so viele

Classic Collections für die Konsolen, warum keine von Activision?

DP: Ich kann unsere zukünftige Produktpalette natürlich nicht ausführlich diskutieren, aber mein Team und viele, mit denen ich gesprochen habe, sind daran sehr interessiert. Die Vorstellung, einige der großartigen Spiele, die es für die Atari 2600 gab, auf der PlayStation zu spielen, ist schon toll. Ich denke mir, daß Activision bald eine solche Collection herausbringen könnte.

MF: Zum Schluß noch die Standard-Frage: Wie heißt dein momentanes Lieblingsspiel?

DP: In den letzten Monaten hatte ich bedauernswerterweise wenig Zeit zu spielen, da wir bis spät in die Nacht gearbeitet haben.

Wenn ich Zeit hatte, habe ich eigentlich meistens Jedi Knight und Cake II gespielt. Auf der PSX habe ich immer noch viel Spaß daran, mit meinem Mitbewohner Rally Cross zu zocken.

MF: David, wir bedanken uns für dieses Interview.

D A S D U N K L E Z E I T A L T E R
W I R F T S E I N E S C H A T T E N V O R A U S

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



WARHAMMER
DARK OMEN™

PlayStation Action-Adventure

Spawn

Was für eine Karriere: Zuerst ist Al Simmons Superagent, dann tot und nun Spawn

Nachdem der Topagent Al Simmons einer Verschwörung zum Opfer fällt, landet der arme Kerl in der Hölle. Um die höllischen Heerscharen in die Armageddon-Schlacht zu führen, wird er zu Spawn, einer mäch-

tigen Höllenkreatur. Doch da in Simmons noch immer Gutes steckt, wendet er sich gegen den Meister der Hölle persönlich. Im Action-Adventure Spawn fällt Euch diese schwere Aufgabe zu. Doch bevor es ins Fegefeuer



Björn: Irgendwie scheint es, als ob Spawn ein wenig vom Pech verfolgt wird, sobald er sein Comic-Heft verläßt. Nachdem der Kinofilm in die Binsen ging, bringt auch die Versoftung nur Mittelmaß. Zwar zeigt sich das Game von der grafischen Seite recht ansprechend, denn die U-Bahnschächte oder andere Katakomben wirken allesamt düster und schaurig. Doch leider verbringt Spawn die meiste Zeit damit, einsam durch die Gänge zu wan-

dern, wobei er nur selten einen Gegner trifft, der für eine kurze Unterbrechung sorgt. So stellt der Beat 'em Up-Part nur eine dünne Actionkomponente dar, doch für ein anständiges Adventure sind die Rätsel wiederum zu platt. Einen Gegenstand hier einzusammeln und ein paar Räume weiter einzusetzen ist auf die Dauer zu anspruchslos. Zwar ist Spawn nicht durch und durch schlecht, ob jedoch die Motivation zum Durchzocken des gesamten Games reicht, darf bezweifelt werden.

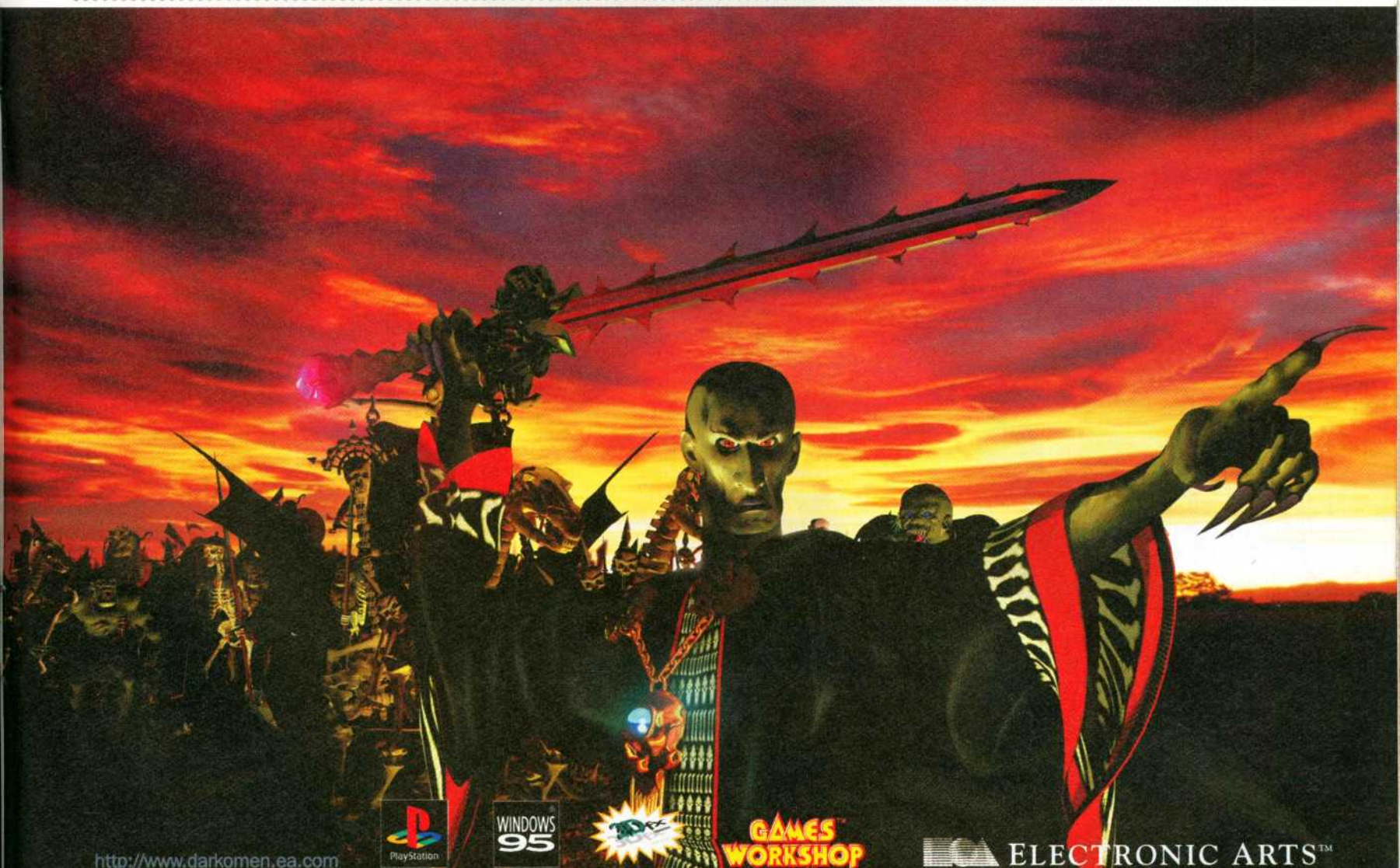


Wenn Spawn die richtigen Orbs einsammelt, kann er im Kampf besondere Zauber-Moves einsetzen

geht, müssen drei Reiche durchwandert werden (Slums, Mittelalter und Wildnis). Ihr startet Eure Odyssee im düsteren Ghetto, wo Ihr in engen Gassen und dunklen U-Bahnschächten nach dem Levelexit sucht. In bekannter Tomb Raider-Manier läuft Spawn durch die 3D-Landschaft und löst unterwegs kleinere Rätsel, um weiterzukommen. Gelegentlich trifft Ihr auf miese Schläger, die Euch verböbeln wollen. Dann wird in eine Beat 'em Up-Perspektive umgeschaltet, in der Ihr Euer Gegenüber mit diversen Schlägen, Tritten und Combos plattmachen müßt.

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM USA**
 Erscheinungstermin: **24. April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht-schwer**
 Levels: **7+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**





Bevor Ihr es mit dem eigentlichen Boss zu tun habt, stellt sich Euch noch ein relativ intelligenter Bomberman in den Weg, dem Ihr ein Reittier entlockt, sobald Ihr ihn besiegt habt



Eine Welt bietet ägyptisches Flair und zahlreiche Miniplattformen, durch die Ihr Euch über die Oberfläche manövriert



Der dritte Endgegner in Form von drei schwerlich auszumachenden Felsbrocken ist eine verdammt harte Nuß und nur mit viel Glück zu besiegen



Um im Story-Modus einen Level abschließen zu können, müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl an Edelsteinen einsammeln

Kein System ohne seine eigene Bomberman-Version. Mal abgesehen vom Game Gear wurde bislang jede Plattform mit Hudson Softs knuddeligen Sprengmeistern versorgt. Der jüngste Sproß ist eine Medaille mit zwei Seiten: Vom Spielaufbau her präsentiert sich Bomberman World sehr klassisch, oder anders ausgedrückt, bei der World-Variante verließen sich die Programmierer auf die bewährten Spielelemente. In technischer Hin-

sicht müssen sich eingeschworene Bomberman-Fans hingegen an eine neue Render-Optik gewöhnen, die aus der isometrischen 3/4-Perspektive dargestellt wird. Doch bevor Ihr diese erblickt, werden Euch die drei obligatorischen Spielmodi angeboten. Im Battle-Modus können sich in gewohnter Manier bis zu fünf Bombenleger gleichzeitig austoben. Die Konfigurationsmöglichkeiten halten sich hier gegenüber Saturn Bomberman eher in Grenzen und beschränken sich auf die notwendigsten Features. Für Solisten stellt der Survival-Modus eine große Herausforderung dar. Hier gilt es, mit ei-



Der Battle-Modus bietet Spielspaß für bis zu fünf Bombermans gleichzeitig. Die Einstellungsmöglichkeiten halten sich hier allerdings in Grenzen

PlayStation Geschicklichkeit

Bomberman World

Hudson ließ sich lange bitten, ehe sie die millionengroße Schar an PlayStation-Usern endlich mit einer eigenen Version ihrer unvergleichlichen Bombenlegerei versorgten

nem Leben möglichst viele Levels zu überstehen, um in der anschließenden Rangliste einen gebührenden Platz einzunehmen. Die Königsdisziplin für einsame Bombenleger ist jedoch zweifelsohne der Story-Modus.

Ulf: Die gute Nachricht vorweg: Auch die PlayStation-Besitzer dürfen endlich die pummeligen Bombenleger durch die Labyrinth dirigieren, und Ihr werdet es nicht glauben: Sobald man ein Rudel Freunde eingeladen hat, stellt sich im Battle-Modus schon bald der unnachahmliche Bomberman-Gaudi-Faktor ein. Wer jedoch im Story-Modus eine spielerische Offenbarung erwartet, dürfte enttäuscht sein, denn die insgesamt 25 Levels bieten nur wenig Innovatives und dürften trotz einiger harter Endgegner bereits nach einem Tag gelöst sein. Immerhin werden Eure Augen dafür durch eine zeitgemäßere Render-Optik verwöhnt, und auch der Soundtrack ist mit facettenreichen Dancefloor-Stücken ausgestattet. Unter dem Strich offenbart sich somit ein zweigeteiltes Bild: Für Solisten bietet der Story- und Survival-Modus nur kurzfristigen Spaß, während der Battle-Modus, wengleich die Einstellungsmöglichkeiten hier lange nicht so üppig sind wie bei Saturn Bomberman, die gewohnt geniale Partyattraktion darstellt.

us. Diesmal habt Ihr es mit den vier Dieben der Grundelemente zu tun, samt ihrem bösen Chef, der den ganzen Schlamassel angezettelt hat. Wie bei Saturn Bomberman wandelt Ihr auf jedem einzelnen Planeten auf einer Oberwelt umher, um nacheinander die einzelnen Levels zu absolvieren. Diese sind oftmals mehrere Bildschirme groß und gespickt mit allerlei Gegnern, Fallen und individuellen Eigenheiten. Auf dem Feuerplaneten kommt beispielsweise die beliebte Lorenfahrt wieder zum Einsatz. Die letzten beiden Levels eines jeden Planeten sind für den Endgegner und seine kleinere Vorhut reserviert, durch den Ihr ein Reittier ergattern könnt, sobald Ihr ihn besiegt habt.

Test **PlayStation**

Hersteller: **Hudson Soft**
 Spieleranzahl: **1 - 5**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Juni**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **25 (Story-Modus)**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Gamers Delight**
089/34018649

Grafik **70** Sound **75**

Fun **83**





Verpaßt Ihr zum fünften Male ein solches Slalomtor, seid Ihr disqualifiziert

PlayStation Sportspiel

Snow Racer 98

Diesmal schickt Infogrames die Zocker auf die Piste und bietet gleich beides an: Ski- und Snowboardfahren

Der virtuelle Wintersport scheint mehr und mehr in Mode zu kommen, wenn man den Spielmarkt der letzten Zeit so überblickt. Snow Racer 98 beschränkt sich dabei jedoch nicht auf eine Disziplin wie so manch anderes Produkt, sondern stellt sowohl Boardern als auch Skifans eine Fülle von Spielmodi bereit. Grundsätzlich sind drei

Kategorien vorgegeben: Ski und die beiden Snowboard-Modi Freeride und Alpin. In jeder der drei Sparten habt Ihr nochmals die Wahl zwischen Meisterschaft, Time Attack und Zwei-Spieler-Duell. Damit noch nicht genug - die Meisterschaft ist ihrerseits noch in den drei Varianten Abfahrt, Super G und einer Kombination spielbar. Bevor es dann endgültig auf die Piste geht, hat man die Wahl zwischen fünf Sportler/Innen und muß geeignete Ski bzw. ein Board wählen. Je nach Modus flitzt Ihr darauf die langen Hänge entweder durch Slalomtore hinab, vollführt waghalsige Sprünge mit dem Board und kassiert Punkte dafür oder versucht, an Eurem Kumpel vorbei ins Ziel zu rauschen.



Björn: Eines ist sicher: In Sachen Spielmodi schießt Snow Racer 98 sicherlich den Vogel ab. Ihr werdet auf jeden

Fall einige Zeit brauchen, bis Ihr sämtliche Rekordlisten mit Euren Initialen anführt. Aber nicht nur durch seine Ausstattung kann Snow Racer 98 überzeugen, sondern auch durch das Handling im Rennen selbst. Die Steuerung spricht gut an und läßt gerade mit dem Snowboard ausladende Kurven zu. Auch die Tricks lassen sich angenehm leicht ausführen, was aber nicht bedeutet, daß keine Geschicklichkeit für wahrhaft coole Stunts vonnöten wäre. Was man am ehesten bei Snow Racer 98 vermißt, ist ein wenig mehr Rasananz bei den Abfahrten, denn wenn der Tacho 120 km/h anzeigt, so sollte das auch grafisch regelrecht „abfetzen“. Wer jedoch auch mit moderatem Geschwindigkeitsrausch zufrieden ist, bekommt dafür Pisten geboten, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurden.

Test PlayStation

Hersteller: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **5+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik **73** **68** **Sound**

Fun **76**

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

PSX - N64 - SAT - SNES

Je Heft 14,80 DM

Alle Hefte komplett in Deutsch!

<p>LÖSUNGSHEFTE: Je Heft nur 14,80 DM Abes Odyssee Alien Trilogy Ark of Time Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Broken Helix* Casper Castlevania Clock Tower Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld 2 Excalibur Exhumed G-Police Goldeneye (N64) Hercs Adventure Kings Field Legacy of Kain MDK Nightmare Creatures Resident Evil Resident Evil DC Riven - Myst 2 Suikoden Syndicate Wars The Note Theme Hospital Tomb Raider Turok (N64) Vandal Hearts Wing Commander 3 Wing Commander 4 X-Com Z</p>	<p>PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!</p> <p style="text-align: center;">NEU & TOP AKTUELL!</p>	<p>PLAYSTATION CHEATHEFT 2 Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games!</p> <p style="text-align: center;">NEU & TOP AKTUELL!</p>	<p>PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.</p> <p style="text-align: center;">NEU & TOP AKTUELL!</p>										
<p>PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2 Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!</p>													
<p>PLAYSTATION LÖSUNGSHEFTE 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder</p>	<p>PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House</p>	<p>PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade</p>	<p>US-Lösungsbücher Je 39,00 DM: Alundra, Crash Bandicoot 2, Goldeneye, Resident Evil 2 uvm.</p>										
<p>PLAYSTATION LÖSUNGSHEFTE 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2</p>	<p>PLAYSTATION LÖSUNGSHEFTE 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">G Bushido Blade</td> <td style="width: 50%; text-align: right;">99,00</td> </tr> <tr> <td>A Resident Evil 2*</td> <td style="text-align: right;">99,00</td> </tr> <tr> <td>M Riven - Myst 2</td> <td style="text-align: right;">99,00</td> </tr> <tr> <td>E Skull Monkeys</td> <td style="text-align: right;">89,00</td> </tr> <tr> <td>S Game Buster inkl. Codeheft</td> <td style="text-align: right;">99,-</td> </tr> </table>		G Bushido Blade	99,00	A Resident Evil 2*	99,00	M Riven - Myst 2	99,00	E Skull Monkeys	89,00	S Game Buster inkl. Codeheft	99,-
G Bushido Blade	99,00												
A Resident Evil 2*	99,00												
M Riven - Myst 2	99,00												
E Skull Monkeys	89,00												
S Game Buster inkl. Codeheft	99,-												
<p>NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung</p>													
<p>FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,- TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-</p> <p style="font-size: small;">Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofreie Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!</p>													

Ständig Neuheiten!
 PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafish GmbH.
 www.Spieleloesungen.de
CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG
TEL: 04131 / 850610
 Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr
 FAX: 04131 / 850620

Hardware & Software

Ohne Ende!

Suchen Sie bestimmte Spiele??
 Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

Angebot des Monats:
 Interactor Rumble-Pack
 (alle Systeme)
 für den Rücken
 nur 77,77DM

ENDLICH!!!
!!N64 dt. RGB!!
 Umbau 139,99

100% Bildqualität

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel	424,44
mit Top-Bildqualität	44,44
N64 Adapter für Importspiele	99,99
Yoshi's Story dt.	99,99

Sony Playstation

PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio	399,99
Tekken 3 jp.	139,99
Street Fighter Ex Plus dt.	79,99

Resident Evil Kleidung

Sweatis, T-Shirts, Flight Jackets

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

VideoGames tierisch gut!

HARDWARE SOFTWARE SERVICE
 HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

Dauer bei uns **nur 48h!!!**
 Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

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

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

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

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

Anschlußkabel

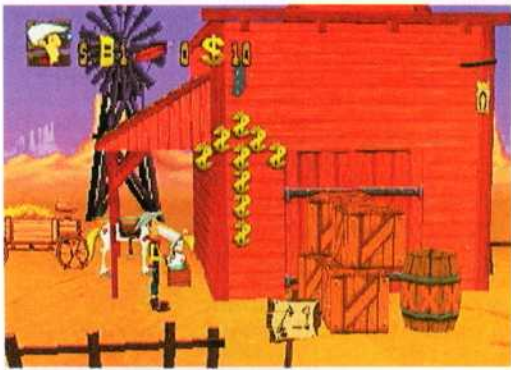
Wir haben Anschlußleitungen in **Top-Qualität** für fast alle Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung

Sony PSX RGB Besser!!!	39,99
N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!!	49,99

Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar

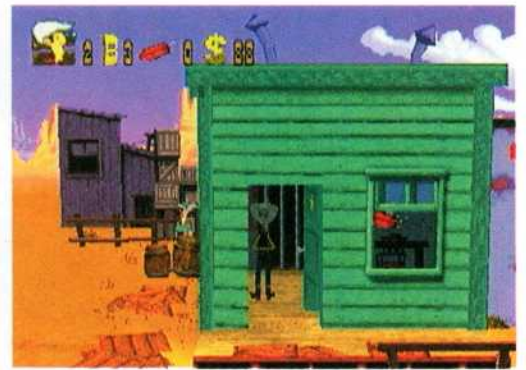
Druckfehler und Änderungen vorbehalten



Barrikaden oder Widersacher werden per Kunstschuß aus dem Weg geräumt. Nur ganz am Anfang erhaltet Ihr noch einen Tip, wo sich der nötige Abprallpunkt befindet



Der erste Endgegner bewirft Euch mit Holzstücken, die Ihr in Tennismanier retournieren müßt



Im ersten Level benötigt Ihr einen Schlüssel, um zu den Dynamitstangen zu gelangen, die Euch den Weg zum nächsten Abschnitt bahnen



Die Zwischensequenzen sind Cut Scenes, sprich sie bestehen aus der Spielgrafik

PlayStation Jump & Run

Lucky Luke

Infogrames goes 3D: Nachdem die Franzosen bereits auf dem Super Nintendo erfolgreich ihre Comic-Helden ins Jump & Run-Rennen geschickt haben, setzen sie bei ihrem 32-Bit-Debüt rund um den schnellsten Cowboy der Welt erstmals auf eine 100%ige Polygon-Grafik

Infogrames, jenes französische Softwarehaus mit dem farbigen Gürteltier als Logo, wurde bereits 1983 gegründet und hat sich im Konsolenbereich

baten zur schieren Verzweiflung bringen. Glaubt man jedoch Lionel Arnaud, dem Produzenten von Lucky Luke, dann soll sich dieser Punkt bei ihrem neuesten Comic-Projekt rund um den schnellsten Cowboy der Welt gründlich ändern, und somit wird auch Otto-Normal-Zockern eine reelle Chance gelassen (gut für die Gesundheit Eurer Joypads). Doch nicht der gemäßigte Schwierigkeitsgrad, sonder der neue grafische Stil ist zunächst einmal augenfällig bei Lucky Luke. Aufgrund hoher Auflagen seitens der Hüter der Lucky Luke-Lizenz gelang es den Machern, trotz vollkommener Polygon-Optik das gewohnte Comic-

Flair beizubehalten, was alles andere als eine leichte Aufgabe war. Im Gegensatz zu Pandemonium wurden die dreidimensionalen Möglichkeiten des neuen Grafik-

„Noch nie kam eine Polygon-Grafik dem Comic-Vorbild so nahe“

stils sehr dezent eingesetzt, beispielsweise durch einen gelegentlichen Kameraschwenk. Möchte man Lucky Luke in eine Genre-schublade stecken, muß man schon ein neues Kunstwort erfin-

vor allem durch seine zahlreichen Comic-Adaptionen wie Tim & Struppi, Die Schlümpfe oder Asterix einen Namen gemacht. Für viele Kenner dieser abwechslungsreichen Jump & Runs gibt es allerdings auch einen negativen Aspekt, schließlich gelten Infogrames-Produktionen stets als besonders harte Nüsse, die selbst die ausgebufftesten Joypad-Akro-



Die vielfältigen Gefahren lauern auch im Vorder- bzw. Hintergrund. In dieser Szene bewirft Euch beispielsweise ein Muskelprotz mit



Die Bonusrunden sind sehr abwechslungsreich: Im Saloon müßt Ihr beispielsweise per Fadenkreuz reaktionsschnell Flaschen zerschließen, oder Ihr entscheidet durch ein wildes Tastengehämmer das Armdrücken mit Jolly Jumper



Der Leichenbestatter wartet schon: Wenn Ihr alle Leben verloren habt, werdet Ihr durch die Daltons abgeführt

„Die 17 Levels bieten so viel Abwechslung wie zwei normale Jump & Run-Spiele zusammen“

den, so unterschiedliche Aufgaben offenbaren sich dem Lucky Luke-Dirigenten. Im ersten Level erwartet Euch zunächst einmal ein Jump & Shooter, garniert mit allerlei Knobelaufgaben. Der sympathische Kuhhirte hat spitz bekommen, daß die Daltons mal wieder den schwedischen Gardinen entwischt sind, und muß sich daher zuerst



einmal den Gefahren seiner Heimatstadt stellen, ehe er die Verfolgung aufnehmen kann. Mit seiner Bleispritze ballert er sämtliche Widersacher und Barrikaden aus dem Weg, doch meistens auf Umwegen. Ihr macht Euch dabei stets Abprallpunkte, wie beispielsweise einen Amboß zunutze, damit der Kunstschuß sein Ziel nicht verfehlt. Nach diesem Level habt Ihr es bereits mit dem



Nur in einem Level sattet Ihr auf Jolly Jumper auf, um eine gekidnappte Lokomotive zu befreien



Im Shop tauscht Ihr bare Münze gegen Extraleben oder ein weiteres Paßwort um



In jedem Level wurden vier B-Symbole gut versteckt. Ihr müßt schon akriebisch nach ihnen suchen

ersten Endgegner zu tun, mit dem Ihr eine Art prähistorisches Tennis spielt. Anschließend sattet Ihr auf Jolly Jumper auf, um mit Waffengewalt einen Zug von der Gangsterseuche zu befreien. Das muntere Genre-Wechsel-Dich-Spielchen wird auch in den späteren Levels fortgeführt, z.B. in Form einer rasanten Lorenfahrt oder in einem High Noon-Level, bei dem Ihr via Fadenkreuz in Shoot 'em Up-Manier eine City nach Gesetzlosen durchkämmt. Wer es noch abwechslungsreicher mag, sollte in jedem Level die vier B-Symbole einsammeln, um anschließend in einer witzigen Bonusrunde Extraleben oder harte Dollars einzusammeln. Letzteres benötigt Ihr in den Shops, um für 100 Dollar ein Paßwort zu erhalten, das in diesem Fall die einzige Möglichkeit darstellt, seinen Spielstand zu sichern. (Ulf)



Dumm gelaufen: Ein vertrottelter Wärter sperrt die Daltons in einen Raum voller Dynamit ein, und ratet einmal, was dann passiert ...

Ulf: Lucky Luke hat mir von Anfang an viel Freude bereitet, was zunächst einmal an der charmanten Präsentation liegt. Die formidable Polygon-Grafik kommt dem Comic-Vorbild erstaunlich nahe, und der stilvolle Soundtrack bietet von zünftigen Countryklängen bis hin zum coolen Blues alles, was man von einem Wildwest-Spiel erwartet. Das Gameplay hat mich zudem durch seinen extremen Abwechslungsreichtum überzeugt, bei dem die Mischung aus Action, Geschick und Knobelaufgaben einfach stimmt. Hervorragend finde ich zudem die Idee, daß man sich die Paßwörter

durch fleißiges Sammeln stets verdienen muß, da man dadurch geradezu gezwungen wird, sich intensiv mit den Levels auseinanderzusetzen. Doch Infogrames hätte noch mehr Fun herausholen können, wenn die Steuerung nicht ganz so steif ausgefallen wäre (warum kann man eigentlich nicht schießen, sobald man springt!). Man merkt dem Produkt zudem an, daß Infogrames sich schwer tat, den geeigneten Schwierigkeitsgrad zu finden. Sobald Ihr beispielsweise ein Level nach einem Lebensverlust neu beginnen müßt, tauchen bisher eliminierte Gegner nicht mehr auf, so daß oftmals ein unnötiger Leerlauf entsteht.

Test PlayStation

Hersteller: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **15. April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **17**
 Besonderheiten: **dt. Texte & Sprachausgabe**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik **80** Sound **81**

Fun 83



Entdecken Euch Dorfbewohner auf der Straße, kreischen sie vor Angst und sorgen für allerlei unerwünschten Aufruhr



Um den Passanten im Dorf aus dem Wege zu gehen, bietet sich der Gang über die Dächer an



Das ist Eure Chance! Sobald Euch die Wache den Rücken zuwendet, könnt Ihr Eure Deckung verlassen und sie laut- und gefahrlos meucheln

Im altertümlichen Japan gab es neben den ritterlichen Samurai auch die Ninja, die meist als Attentäter eingesetzt wurden und ihre Aufträge mit äußerst hinterlistigen Mitteln erledigten. Und genau jene berüchtigte Hinterlist ist es auch, die bei Tenchu im Mittelpunkt steht. Hier übernehmt nämlich Ihr die Rolle eines Ninjas, der verschiedene gefährliche Jobs übernehmen muß, darunter das Überbringen geheimer Botschaften oder eben auch Mordanschläge. Anfangs wählt Ihr Euren Krieger, mit dem Ihr künftig



Björn: Lange habe ich auf ein Game wie Tenchu gewartet, bei dem man endlich einmal subtilere Kampfmethoden anwenden muß, anstatt, wie bei sonstigen Prügeln, nach dem ewigen Motto „Immer mitten in die Fresse rein“ bis zum jüngsten Tag Gegner plattzumachen. Und tatsächlich ist das Gameplay von Tenchu erfrischend innovativ und einzigartig. Da der Spieler jederzeit die Wahl hat, entweder heimlich umherzuschleichen oder offensiv auf den nächsten Wächter zuzurennen und ihn einem hektischen Fechtkampf à la Bushido Blade niederzustrecken, erhält Tenchu eine interessante Spieltiefe. Grund zur Kritik gibt allerdings die Grafik des Ninja-Abenteuers. Da man häufig „Blitze“ zwischen den Polygonflächen erkennt und sich die Texturen oft unansehnlich falten, macht das Ganze einen etwas schlampigen Eindruck. Außerdem ist die Kameraführung gerade im Gefecht gelegentlich so ungeschickt, daß man den eigenen Fighter oder den Gegner aus dem Auge verliert, was fatale Folgen haben kann.

PlayStation Action-Adventure

Tenchu



Bei der Flut von Beat 'em Ups, bei denen man sich in fairen Duellen dem Gegner stellt, bietet Tenchu einmal eine etwas andere Art der Beseitigung von Feinden

jenes „Schattendasein“ führen wollt. Zur Wahl stehen der verschwiegene Rikimaru, der ein langes Kampfschwert führt, und Aya-me, ein flinkes Mädel von 21 Jahren, die mit zwei kurzen Klingen bewaffnet ist. Habt Ihr Euch entschieden, geht es zunächst in ein Arsenal, wo Ihr Euch mit allerlei nützlichen Utensilien ausrüsten könnt. Neben den Wurfaffen schlechthin, den Ninja-Sternen nämlich, Rauchbomben und Heiltränken gibt es hier alles, was ein Attentäter zur Arbeit braucht. Allerdings könnt Ihr nicht unbegrenzt viele Gegenstände mit Euch herumschleppen, da das ja auf

Kosten Eurer Gewandtheit ginge, sondern Ihr müßt Euch mit ungefähr einem Dutzend begnügen. Vor jedem Einsatz müßt Ihr diese Ausrüstungsphase erneut durchführen, doch was Ihr in früheren Missionen verbraucht habt, ist ein für allemal weg. Sparsamkeit tut also Not! Den Spielverlauf will ich einmal am ersten Level deutlich machen, in dem Ihr einen gemeinen alten Mann in seinem schwer bewachten Anwesen meucheln sollt. Man beginnt außerhalb der Mauern des Wohnbereichs. Dank der Tomb Raider ähnlichen Perspektive hat man außer seinem Kämpfer auch die Umge-

bung im Blick. So stapft Ihr los und sucht den Eingang zum Hof, und versucht, den Wachen aus dem Weg zu gehen. Dreht Euch dabei ein Wächter den Rücken zu, könnt Ihr Euch anschleichen und ihn von hinten erdolchen. Entdeckt er Euch jedoch zuerst, ist ein offener Kampf die Konsequenz. Da Ihr im Besitz eines praktischen Seils mit Entenhaken seid, könnt Ihr Euch z.B. an Dachkanten hochziehen und Euren Weg dort fortsetzen. In späteren Levels müßt Ihr von diesem Teil oftmals Gebrauch machen, um beispielsweise tiefe Abgründe zu überwinden.



Das stimmungsvolle Intro ist komplett schwarzweiß gehalten und ist mit sphärischer Musik aus Japan unterlegt



So einladend dieses Tor auch wirken mag, geht ein echter Ninja natürlich niemals durch die Vordertür ...

Test PlayStation

Hersteller: **Sony Music Ent.**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM Japan**
 Erscheinungstermin: **Import**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **4+**
 Besonderheiten: **Analog-Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik 68 Sound 78

Fun 79



Volle Konzentration und Geschick sind vonnöten, wenn Ihr als Schläger den Ball richtig treffen wollt

Nintendo 64 Sportspiel

Power League 64

Werfen, schlagen, fangen und laufen! Hudson sorgt für Baseball-Spaß auf dem N64

Daß der Baseballschläger nicht nur als Prügelinstrument, sondern zur sportlichen Betätigung einsetzbar ist, hat sich in unseren Breitengraden schon herumgesprochen. Die Japaner sind in der Beziehung aber noch extremer, und seitdem einer ihrer Landsleute in der amerikanischen Profiligen zum Star avanciert ist, ist die fernöstliche Hysterie kaum

noch zu bremsen. Ihr könnt Euch in den verschiedenen Varianten des Sports üben - und zwar allein gegen die CPU oder gegen einen Kumpel: Einzelspiel, Liga-Modus, Homerun-Contest und Schlagtraining stehen auf dem Spielplan. Seid Ihr die schlagende Mannschaft, steht Euch die Steuerung des Batters zur Verfügung. Mittels des Analogsticks könnt Ihr den Schläger lenken, und der A- oder B-Knopf löst den Schlag aus. Bei einem Treffer heißt es schnell laufen und gegebenenfalls einen Sprung zur rettenden Base machen. Seid Ihr der Werfer, habt Ihr die Wahl zwischen Kurve- und Fast-Ball, könnt die Flugrichtung beeinflussen und die Teamkollegen steuern.



Georg: Power League 64 besticht in erster Linie durch seine Nähe zum realen Spiel. Grund hierfür ist die realistische Steuerung im Falle von Werfer und Schläger, die erst einmal erlernt werden muß. Es wird schon einige Innings dauern, bis Ihr die richtigen Würfe ansetzen könnt, damit der Gegner kaum Punkte macht. Schwieriger ist aber noch das Schlagen: Einfaches Draufknüppeln könnt Ihr vergessen. Eure Reaktion ist hier einmal mehr gefragt, aber mit viel Übung kann man mittelfristig Erfolge feiern. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad ein wenig hoch, und auch fehlen mir die euphorischen Kommentatoren, die für eine Live-Atmosphäre sorgen würden. Die Grafik hingegen ist gut, die acht Stadien bieten eine ordentliche Optik, und die Bewegungen der Spieler sind realistisch. Die Sprachbarriere finde ich störend, weil man die Fähigkeiten der einzelnen Spieler nicht in sein Spiel einbringen kann.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Hudson**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul Japan**
 Erscheinungstermin: **Import**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Pack**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **78** Sound **65**

Fun 78



Ihr
**Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör**

**PC
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64**

Bitte nur
Händleranfragen!

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



MO. - FR. 09 - 19 UHR
 BESTELLUNG 0491-92806-31



SOFTWARE

AERO FIGHTER ASSAULT.....	DM 139,-
BOMBERMAN.....	DM 89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	DM 129,-
CRUIS'N USA.....	DM 89,-
CRUIS'N WORLD.....	DM 89,-
DIDDY KONG RACING.....	DM 89,-
DUAL HEROES.....	DM 139,-
FIFA '98.....	DM 129,-
FIGHTER'S DESTINY.....	DM 139,-
FRANKREICH '98-DIE FUSSBALL-WMDM.....	DM 129,-
GOEMON - MYSTICAL NINJA.....	DM 139,-
GOLDEN EYE.....	DM 139,-
LYLAT WARS.....	DM 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS '98.....	DM 139,-
NBA COURTSIDE.....	DM 89,-
NBA PRO '98.....	DM 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98.....	DM 119,-
NHL BREAKAWAY '98.....	DM 119,-
OLYMPIC HOCKEY '98.....	DM 129,-
SNOWBOARD KIDS.....	DM 89,-
TETRISPHERE.....	DM 89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98.....	DM 129,-
WCW VS. NWO.....	DM 139,-
YOSHI'S STORY.....	DM 89,-
YOSHI'S STORY SPIELEBERATER.....	DM 24,-

HIT TIP

GOLDENEYE
 DM 139,-

HIT TIP

YOSHI'S STORY
 DM 89,-

HARDWARE

N 64 GRUNDGERÄT.....	DM 299,-
N 64 CONTROLLER IN DEN FARBEN BLAU, GELB, GRÜN, ROT, SCHWARZ	DM 59,-
RF SET (ANTENNENKABEL).....	DM 49,-
N64 CONTROLLER PACK.....	DM 39,-
HARDWARE FREMDHERSTELLER	
N64 RUMBLE PACK (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
N64 RUMBLE PACK INCL. MEM. CARD (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
ANTENNENKABEL.....	DM 29,-
GAMEBUSTER.....	DM 109,-
MAD CATZ LENKRAD INCL. RUMBLE PACK.....	DM 159,-
RGB SCARTKABEL.....	DM 15,-
S-VHS SCARTKABEL.....	DM 59,-
CONTROLLER VERLÄNGERUNG.....	DM 15,-
MEMORYCARD 256K.....	DM 25,-
MEMORY CARD 4X (1MEG).....	DM 49,-
GAME BOY EMULATOR.....	DM 99,-

VERSANDKOSTENFREI*

**CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR
 COMPUTER- UND VIDEOSPIELE MBH**
 FRIESENSTR.62 26789 LEER
 TELEFON : 0491-92806-31
 TELEFAX : 0491-92806-18

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.
 VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND
 EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER
 HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT
 VON DM 50,-VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI
 LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE
 KONTONUMMER ANGEBEN). BEI NICHT
 ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE
 PAUSCHALE BEARBEITUNGSGEBÜHR VON DM 20,-
 VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG
 BETRAGEN DM 9,20. ANGABEN OHNE GEWÄHR.



Packende Duelle mit dem Computergegner sind garantiert. Dabei fällt es positiv auf, daß auch die CPU Fehler macht und sich bei manchen Sprüngen verschätzt



Im Trainingsmodus könnt Ihr alle Tricks und Stunts einüben. Die Tastaturbelegung wird Euch oben links angezeigt, ebenso wie der Name der Trickfigur



Die Hintergrundgrafiken sehen sehr malerisch aus, die Sonne sorgt sogar für Blendeffekte



Die Zahl der in der letzten Zeit erscheinenden Spiele, die den Wintersport im allgemeinen und das Snowboarden im speziellen zum Thema haben, ist groß. Leider sind die meisten dieser Spiele mit einem oder mehreren Mängeln behaftet. Beim einen stellt sich schon nach kurzer Zeit Langeweile ein, das andere kann grafisch nicht sonderlich beeindruckend, und das dritte nervt durch die schlecht durchdachte

„So schön kann Wintersport sein“

Steuerung. TenEighty für den Nintendo 64 soll das jetzt alles besser machen. Verantwortlich für die Umsetzung auf Nintendos Zugpferd ist der Franzose Giles Goddard, der vorher für Argonauts (Starfox !!) tätig war. Anscheinend hat Big N die Arbeit von Goddard so gut gefallen, daß sie ihm Argonauts kur-

zerhand abgeworben haben und ihm die Verantwortung für ihr Snowboardprojekt übertragen haben. Diese Tatsache an sich beweist schon, daß Goddard ein echter Spitzenmann sein muß. Es ist nämlich für einen europäischen Entwickler sehr schwer in eine japanische Softwareschmiede (und noch dazu eine so renommierte) aufgenommen zu werden. Goddard, selbst begeisterter Snowboarder, läßt seine Erfahrungen mit dem Sport gekonnt in

Nintendo 64 Sportspiel

1080° TenEighty

Skifahrer werden blaß vor Neid, und coolen Boardern bleibt der Mund vor Staunen offen: TenEighty bricht lawinenartig in das Genre der Wintersportspiele ein und fesselt nicht nur Fans an den Bildschirm



Auch über vereiste Hängebrücken müßt Ihr schlittern, dabei ist es sehr schwer, nicht am Geländer hängen zubleiben

seine Arbeit einfließen. Der Detailreichtum geht sogar so weit, daß Ihr bei Euren Sprüngen die Klamotten der Boarder im Wind flattern seht. Diese sind übrigens äußerst trendy, denn Nintendo arbeitete mit dem amerikanischen Modedesigner Tommy Hilfinger

zusammen. Auch für die Boards konnte man sich einen professionellen Berater sichern. Alle Boards im Spiel gehören zur 99er Kollektion der Firma Lamar und wurden, so gut es ging, mit ihren Original-Eigenschaften in die virtuelle Schneelandschaft umgesetzt. TenEighty bietet Euch sechs Spielmodi: Da wäre zum einen das Match Race. Hier tretet Ihr auf einer Piste gegen einen anderen Boarder an, den Ihr durch hinterhältige Stöße auch schon mal zu Fall bringen könnt. Nur wenn Ihr das Rennen gewinnt, kommt Ihr weiter zur nächsten Strecke. Ihr habt insgesamt drei Versuche, die Rennen siegreich zu beenden.





Wenn es so eng zugeht, müßt Ihr aufpassen, nicht mit dem Gegner zu kollidieren, Stürze kosten Zeit und beschädigen Euer Board



Nachtfahrten werden durch schöne Lichteffekte grafisch sehr ansprechend präsentiert

„1080° läßt die Konkurrenz ganz schön alt aussehen“

den, dann müßt Ihr wieder von vorne beginnen. Im Time Attack-Modus fahrt Ihr nur gegen die Uhr. Schafft Ihr eine Bestzeit, könnt Ihr Euren Namen in die Bestenliste eintragen. Nicht fehlen darf natürlich der Trick Attack-Modus. Hier brettet Ihr eine der Pisten hinunter, immer auf der Suche nach Sprungmöglichkeiten. Nach dem Absprung könnt Ihr dann eine weite Palette von Tricks ausführen. Wenn Ihr gut genug seid, schafft Ihr vielleicht sogar den berühmten TenEighty, bei dem Ihr Euch dreimal um die eigene Achse drehen müßt. Jeder Trick wird mit Punkten belohnt, wieder wartet eine Highscore-Liste auf die Besten. Der Contest ist ein Kombinationswettbewerb. Abwechselnd fahrt Ihr Slalomrennen und versucht Euer Glück in



der Halfpipe. Damit Eure Freunde nicht immer zusehen müssen, könnt Ihr einen davon auch zu einem Zweispieler-Rennen herausfordern, wobei der Bildschirm horizontal gesplittet wird. Zu guter Letzt könnt Ihr alle Tricks noch einmal auf einer Schanzstrecke oder in der Halfpipe üben. Entsprechend der Thematik ist das

ganze Spiel so richtig cool durchgestylt. Die Boarder (es gibt von Anfang an sechs) hängen in ihren Designerklamotten in einer Skihütte ab und warten auf Action. Wählt Ihr einen an, erhaltet Ihr Auskunft über sein Talent, die von ihm erreichbare Höchstgeschwindigkeit usw. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, schnappt Ihr Euch noch eins von anfangs acht Boards, die natürlich auch alle mit verschiedenen technischen Daten aufwarten, und brettet los.



In der Halfpipe könnt Ihr so richtig zeigen, was Ihr trickmäßig draufhabt. Jeder Stunt wird dabei - je nach Schwierigkeit - mit Punkten belohnt

Spieglein, Spieglein ... Die Eisflächen reflektieren sogar und zeigen Euren Fahrer von hinten



Es gibt drei Perspektiven, einmal seht Ihr Euren Boarder direkt von hinten, einmal von einer etwas erhöhten Position aus, sowie aus der Ego-Perspektive



Auf der kleinen Karte seht Ihr Eure Position und die des Gegners. Jede Strecke bietet übrigens auch Alternativrouten



Uwe: TenEighty stellt alle anderen Snowboardspiele in den Schatten. Nie zuvor habe ich bei einem Spiel dieses Genres soviel Spaß gehabt. Es fängt schon mit der Präsentation an, die die coole Atmosphäre der Boarderszene so richtig gut einfängt. Ausgestattet mit trendigen Klamotten und echten Superboards schießen die gut animierten Sportler zu grooviger Szenemusik ins Tal. Daß außer im Zweispieler-Modus der N64-übliche Nebel fast völlig eliminiert wurde, fällt sehr positiv auf. Überhaupt ist

TenEighty grafisch sehr gut gelungen. Störender Grafikaufbau ist nur sehr selten zu beobachten, die detailreich gestalteten Pisten fallen durch ihre abwechslungsreiche Streckenführung positiv auf. Kritikpunkte gibt es eigentlich nur wenige: Manchmal verschwinden die Boards im Schnee, was nicht immer auf Tiefschnee-Fahrten zurückzuführen ist. Außerdem könnte der Schwierigkeitsgrad für echte Cracks bald zu niedrig sein. Diese Punkte fallen aber so gering ins Gewicht, daß ich bedenkenlos meine Kaufempfehlung aussprechen kann.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul Japan**
 Erscheinungstermin: **Winter '98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **6+ Strecken**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Eigenimport**

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

Fun 89

MEGA BEST! GOLD GAME



Durch die Team-Order legt Ihr vor Spielbeginn mit der Vergabe von Punkten die Teamstärke Eurer Mannschaft fest (PS)



Durch individuelle Gesichtstexturen haben die digitalen NBAler sogar ein bißchen Ähnlichkeit mit ihrem Alter ego aus Fleisch und Blut (PS)



Mit der R2-Taste ruft Ihr das Spielstrategie-Menü auf und könnt mit der entsprechenden Steuerkreuzrichtung die Spielweise ändern (PS)

Der Kampf um den NBA-Thron ist diesmal wesentlich härter als letztes Jahr und die schwindelerregend hohe Wertung von 90% bei NBA In the Zone 2 gehört ebenfalls der Vergangenheit an, da wir demnächst eine erneute Anpassung der Referenz-Wertungen an das aktuelle Geschehen vornehmen werden. Die Karten werden somit neu gemischt. Zum Spiel: Die Basketball-Videospielprofis aus Osaka haben sich nunmehr zum dritten Male an einer Simulation der Korbwerferei versucht, und diesmal schien ihr Credo zu lauten: Weniger ist oftmals mehr. So präsentiert sich NBA Pro '98 auf beiden Systemen insgesamt



Ulf: Anfangen möchte ich mit der etwas enttäuschenden N64-Version. Gänzlich fehlende taktische Möglichkeiten, die leicht unausgeglichene AI sowie die schwammige Grafik sichern nur einen Platz im oberen Mittelfeld. Bei der PS-Version hat sich zumindest oberflächlich nicht viel verändert, beim genaueren Hinsehen jedoch einige Feinheiten. So überzeugt der facettenreiche Strategiebereich durch seine vielfältigen taktischen Möglichkeiten. Auch an der AI der CPU-Teams haben die Macher aus Osaka merklich gefeilt. Durch ihr geschicktes Stellungsspiel ist es auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nicht so einfach, sie auszuspielen, wengleich Steals für meinen Geschmack etwas zu einfach funktionieren. Positiv fiel mir wiederum der hohe Simulationsgrad auf: Da das Spieltempo vergleichsweise gemächlich realistisch ausfiel, kann man in aller Ruhe und mit viel Übersicht seine Spielzüge aufbauen. Doch wo bleibt das direkte Icon-Paß-System, das schon bei der Konkurrenz für eine erhöhte Spieltiefe sorgt? Schade, daß dieses mittlerweile unentbehrliche Feature in Japan scheinbar nicht bekannt ist.

sehr kompakt und schnörkellos. Bei den Spieloptionen gibt es neben den obligatorischen Varianten noch die All Star-Paarung als Extra-Spielmodus, und bei der Festlegung des Regelwerks und der allgemeinen Konfigurationsmöglichkeiten fällt nur der einstellbare Heimvorteil etwas aus der Rolle. Dafür bietet diese Simulation aber im taktischen Bereich eine Menge, allerdings nur auf der PS. Durch eine dreifache Unterteilung könnt Ihr Euer Team coachen wie die Profis: Härtegrad der Manndeckung, blitzschnelles Umstellen der Spielstrategie während der Partie sowie die neuartige Team Order. Beim letzten Punkt legt Ihr per Punktesystem die individuelle Stärke Eures Teams fest. Da Euch jedoch nur eine begrenzte Punktzahl zur Verfügung steht, solltet Ihr Euch wohl überlegen, wie Ihr die Gewichtung am geschicktesten festlegt. Auf dem NBA-Parkett gibt es gegenüber dem Vorgänger im Prinzip sehr wenig Erklärungsbedürftiges. Die Aktionstasten kümmern sich um die Grundtechniken des Basketballehrbuches,

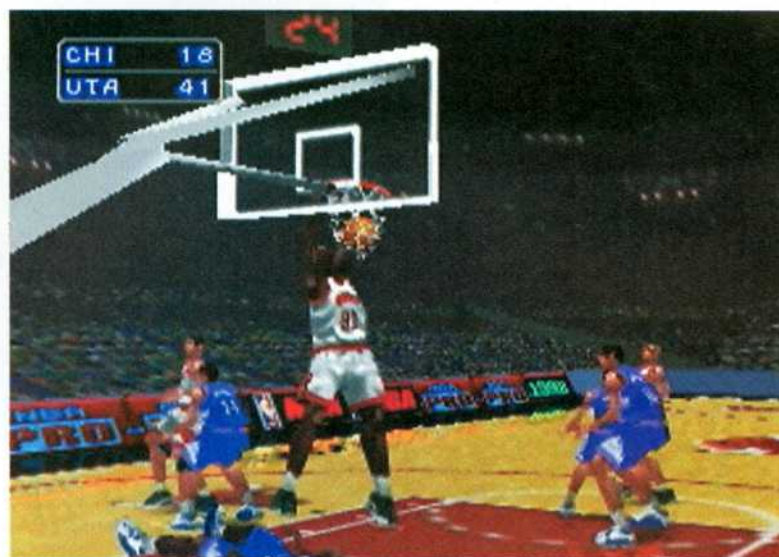


Bei der N64-Version fällt der Schiedsrichter oftmals sehr zweifelhafte Freiwurf-Entscheidungen

PS/N64 Sportspiel

NBA Pro '98

Nachdem die Konkurrenz bereits ihre Wertungen vorgelegt hat, möchte Konami mit ihren beiden NBA In the Zone 2-Nachzüglern erneut die beste Basketball-Simulation des Jahres abliefern



Der normale Replay bietet gegenüber der automatischen Wiederholung von spektakulären Körben keinerlei Möglichkeiten der Kamerabeeinflussung (N64)

wobei ein Knopf sich in bewährter Manier um situationsabhängige Bewegungsabläufe kümmert. Wenn Ihr Euch beispielsweise dem Korb

nähert, schirmt Ihr mit dieser Taste geschickt den Ball mit dem Körper ab, während Ihr einen unwiderstehlichen Zug zum Korb habt.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **Anfang April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **alle NBA-Teams**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Konami**



Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Anfang April**
 Umsetzungen geplant: **N 64**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **alle NBA-Teams**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**



PlayStation Shoot 'em Up

Reboot

Als surfender Wächter beschützt Ihr das virtuelle Leben im Inneren eines Computers

Basierend auf einer sehr beliebten US-Cartoonserie, die komplett gerendert wird, übernehmt Ihr die Rolle von Bob. Er ist ein Guardian, der mit seinem Zipboard durch die Welt Mainframe surft

und versucht, diese virtuelle Welt vor dem Zugriff des Schurken Megabyte zu retten. Dieser schickt Viren in das System, die mit ihren Detonationen für viel Leid und Zerstörung sorgen. Eure Hauptaufga-



Überall findet Ihr Goodies, wie dieses Waffen-Upgrade für Euren Blaster



Georg: Endlich mal wieder frischer Wind im Shoot 'em Up-Sektor. Reboot ist in technischer Sicht eine wirkliche Augenweide. Die gerenderten Videosequenzen sind brillant, und auch das Leveldesign und die Gestaltung der beweglichen Objekte sind sehr gut. Die Verbindung von actiongeladenen Schußwechseln und Jump & Run-Elementen kann

man als gelungen bezeichnen. Auch die fetzigen Sounds und die zahlreichen Levels sorgen für Abwechslung. Negativ aufgefallen ist eigentlich nur ein Punkt: Manchmal ist die Steuerung etwas schwammig, und es dauert schon seine Zeit, bis man damit vertraut ist. Es kommt daher ein wenig Frust auf, wenn man mehrere Versuche benötigt, um über ein Hindernis zu springen.

be besteht nun darin, in einem Level diese Viren zu finden und zu neutralisieren. Hört sich eigentlich nicht schwer an, ist es aber. Nach Auftauchen der explosiven Gebilde habt Ihr nämlich nur begrenzt Zeit, um zu reagieren. Bei Eurer Arbeit werdet Ihr von Robotern, Angriffsfahrzeugen und ähnlichem Gesindel von Megabyte beharkt. Habt Ihr die Viren in einem Level erledigt, müßt Ihr noch Schlüssel finden, die Euch den Ausgang öffnen. Zwischen den Levels werden Videosequenzen eingespielt, die Euch eine herrliche Geschichte erzählen, die durch Euer Handeln beeinflusst wird.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **21**
 Besonderheiten: **engl. Sprache und Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik	84		80	Sound
Fun				
81				

GAMERS POINT

..... Section VIDEOGAMES

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

Wöchentliche Angebote!

Level N64	Level SAT	Level PSX
Hardware & Zubehör a.A.	Hardware & Zubehör a.A.	Hardware & Zubehör a.A.
1080 Boarding 169,85	Street Fighter Collection 84,85	Alundra 89,85
Aero Fighters Assault 139,85	Bomberman 89,85	Ayrton Senna Kart Duel 2 89,85
Bomberman 64 89,85	Bust a move 3 89,85	Batman & Robin 89,85
Dark Rift 134,85	Croc: Legend of the Gobbos 89,85	Gex 2 - Enter the Gecko 89,85
Diddy Kong Racing 89,85	Enemy Zero 99,85	Gran Turismo 89,85
Extreme G. 139,85	Euro 96 Soccer England 29,85	Jet Rider 2 *
F1 Pole Position 139,85	Last Bronx 94,85	Klonoa 84,85
Fighters Destiny 129,85	Manx TT Superbike 104,85	Klonoa 89,85
Golden Eye 007 149,85	NBA Action 98 79,85	Lucky Luke 94,85
Lamborghini 64 139,85	NBA Jam Extreme 29,85	Masters of Teräs Käsi 84,85
Mace:The Dark Age 139,85	NBA Live 98 89,85	MediEvil *
Mischief Makers 89,85	NHL All Stars Hockey 98 84,85	Men in Black *
Nagano Olympic Winter 98 149,85	NHL Hockey 98 89,85	NBA Pro 98 94,85
NBA Pro 98 129,85	Resident Evil 109,85	Need for Speed 3 - Hot Pursuit 89,85
NFL QuaterbackClub 98 119,85	Sega Touring Car 99,85	Newman Haas Racing 89,85
NHL Breakaway 98 119,85	Steep Slope Sliders 79,85	NHL Hockey 98 *
Snowboard Kids 89,85	Thunderforce 5 139,85	One 89,85
Tetrisphere 89,85	Tomb Raider 89,85	Pax Corpus 89,85
Wayne Gretzky's Hockey 98 129,85	Whizz 89,85	Pitfall 3D *
WCW vs. NWO 129,85	Worldwide Soccer 98 94,85	Pro Pinball Timeshock 89,85
Wetrix *		Rascal 89,85
Yoshis Story 64 89,85		Road Rash 3D 89,85
		Snowracer 94,85
		Spawn: The Eternal 84,85
		Theme Hospital 89,85
		Zap Snowboarding Trix '98 129,85

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

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

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

Monatliche MEISTERSCHAFTEN
 (Gutscheine zu gewinnen)

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



Tag Team Action! Hat ein Wrestler unfreiwillig den Ring verlassen, muß sein Kollege eingreifen, um ihm das Zurückkehren zu erleichtern



Faires Verhalten geben wir am Ring ab. Zu zweit macht man einen Gegner auch viel schneller müde



Scott schlägt mit brachialer Gewalt zu! Genau wie in der echten WCW

Nintendo 64 Beat 'em Up

WCW vs. NWO - World Tour


Wer regelmäßig die Wrestlingshows im TV verfolgt, wird sich freuen, nun auch mal selber die Puppen ... sorry, die Wrestlingstars tanzen zu lassen

Schon seit längerer Zeit beharkt die NWO (New World Order) die Recken der WCW. Mit mehr als fiesen Attacks versuchen sie, die WCW-Stars müde zu machen. Doch jetzt ist endlich der Zeitpunkt ge-

kommen zurückzuschlagen. Und diese Rolle übernehmt Ihr! Wahlweise bis zu vier Spieler dürfen sich in das Spielgeschehen einschalten und für reichlich Action im Ring (und außerhalb!) sorgen. Neben

den fünf verschiedenen Spielmodi (League Mode, Exhibition Match etc.) erzeugen sieben versteckte Charaktere sowie ein erspielbarer zusätzlicher Game-Modus Motivation. Die 20 Prügelknaben, die anfangs zur Auswahl stehen, sorgen jedoch durch unterschiedliche Eigenschaften schon anfangs für reichlich Unterhaltung. So kann im Game ein Fight durch Handicapeinstellung einen offenbar schwächeren Wrestler ebenbürtig machen. Auch ist die Option für realistische Kampfweise neu. Hier agieren die CPU-Recken nahezu wie ihre Vorbilder aus der Realität. Und das bedeutet, daß sie ihre Specialmoves

ansetzen, wie wir das aus den reichlichen Sendungen im Flimmerkasten gewohnt sind. Als Lebensleiste fungiert diesmal ein Spirit Meter, welches anzeigt, wann wer sauer genug geprügelt wurde bzw. wann ein Gegner reif für einen spektakulären Finishing Move ist. Und gerade bei den größeren Brocken der Prügelgilde kann es schon etwas dauern, bis dieser reif ist. Und da so ein Weg zum Sieg recht lang und hart ist, werden die Erfolge erfreulicherweise automatisch via Memory Pak gespeichert. Und wer es noch realistischer haben will, setzt ein Rumble Pak ins Gamepad, um sämtliche Schläge live mitzuerleben.

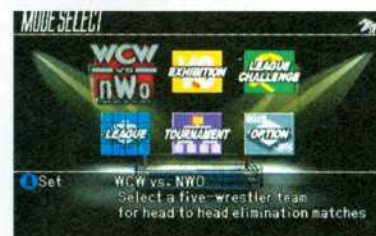


Björn: Wumm! Und schon wieder erbeben die Balken unter einem Specialmove! Das Gekloppe macht wirklich Laune. Was mir sehr gut gefällt, das ist das realistische Agieren der CPU. So wendet Steven Regal in gewohnter Weise seinen European Uppercut an. Man könnte meinen, er wurde tatsächlich ins Modul gepackt. Autsch! Schon wieder hat mein Fighter ein Brett bekommen. Und das Rumble Pak läßt mich das deutlich

spüren. Auch die euphorische Sounduntermalung paßt voll zum Geschehen auf der Mattscheibe. Was mir jedoch ein wenig sauer aufstößt, das ist die Grafik. So wirken die Recken noch sehr eckig. (Das haben einige Prügler schon wesentlich besser gezeigt.) Und auch die Kollisionsabfrage dämpft die Wrestlingbegeisterung. So durchdringen Gliedmaßen den Gegner und erscheinen in dessen Rücken wieder, ohne Wirkung zu zeigen. Und diese Tatsache drückte die Funwertung nach unten.



Hier sieht man die mangelhafte Kollisionsabfrage. Der Kopf des Gegners durchdringt den Arm. Das hätte man besser machen können



Anfangs stehen fünf Spielmodi zur Auswahl. Wer alle durchzockt, erhält einen weiteren



Na! Wer wird denn da? Gleich tritt jemand den Weg über das oberste Ringseil an!

Test Nintendo 64

Hersteller: **THQ Konami**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **20+ Kämpfer**
 Besonderheiten: **Mem./Rumble Pak**
 Ca. Preis: **149,- DM**
 Muster von: **Theo Kranz Versand**
0931/3545222

Grafik 70 Sound 70

Fun
72



Alle Charaktere können schwimmen und somit auf kleine Inseln gelangen, wo Gegenstände, wie z.B. Power Ups oder Geld, versteckt sind



Nachdem Ihr den Shogun und seine Tochter befreit habt, belohnt er Euch mit einem Reisepaß, der es Euch ermöglicht, aus der Stadt zu gelangen



In den verschiedenen Läden könnt Ihr Euch bestens ausrüsten

Wir befinden uns im alten Japan, wo es noch friedlich zur Sache geht. Nachdem aber ein Ufo über Edo, dem alten Tokio, gesichtet wurde, passieren ungewöhnliche Dinge im Palast des Shogun, und Reisende berichten von überdimensionalen Maschinen, die die Händler überfallen. Der Held des Spiels ist Goeman, der sich mit seinem pummeligen Kumpel Ebisumare, auf den Weg zum Schloß macht, um nach dem rechten zu sehen. Ihr übernehmt bei Mystical Ninja zunächst die Kontrolle über die beiden Figuren, später kommen noch

das Ninja-Mädchen Yae und die Puppe Sasuka hinzu. Während des Spiels könnt Ihr mittels Knopfdruck zwischen den einzelnen Mitgliedern hin- und herschalten. Jeder Charakter ver-

Nintendo 64 Adventure/RPG

Mystical Ninja

In diesem Frühjahr wird die vierköpfige Bande von Konami ihren Auftritt auch in germanischen Gefilden haben. Lest selbst, wie sich die Mischung aus Adventure und RPG geschlagen hat

fügt nicht nur über mehrere Waffen, sondern hat auch verschiedene Eigenschaften. So kann sich Ebi z.B. in einen Däumling verwandeln und Yae schlüpft kurzzeitig in die Rolle einer Meerjungfrau. Auf Eurer Suche nach der Quelle allen Übels müßt Ihr vor allem massenhaft Rätsel lösen. Um Informationen über Eure Aufgaben zu bekommen, könnt Ihr dann und wann ein Orakel befragen, oder Ihr sprecht die Bewohner der Ortschaften an. Die Dialoge werden in Englisch gehalten, sind aber auf das Wesentliche beschränkt. Ebenfalls ein wichtiges Element ist das Geld, das Ihr sowohl bei erschlagenen Gegnern auch in Kisten oder Vasen findet. Mit der Kohle könnt Ihr dann in Geschäften einkaufen gehen, um z.B. Nahrungsvorräte, Waffen oder Rüstungsteile zu kaufen. Das Geschehen wird wie bei Mario 64 aus einer Third-Person-Perspektive gesteuert, wobei die Kamera stets hinter Eurem Held bleibt. In den Kämpfen gegen

die zahlreichen Gegner, die eigentlich immer in großen Gruppen auftauchen, müßt Ihr schnelle Reaktionen zeigen, damit Eure Lebensenergie nicht rapide abnimmt. Aber auch Jump & Run-Einlagen werden den ambitionierten Spieler immer wieder auf die Probe stellen. Auf der Reise zwischen den Städten müßt Ihr oft in Eurem Riesenroboter gegen ebenbürtige Feindemaschinen kämpfen. Hier bedient Ihr nicht nur die Plasmakanone, sondern auch Beine, Arme und einen Fanghaken. Vor jedem Kampf fahrt Ihr mit Eurem Gefährt durch eine Art Hindernisparcour, wo Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen könnt. Speichern könnt Ihr immer nach der Erfüllung einer Mission oder in Gaststätten, wo Ihr auch eine regenerative Rast einlegen könnt.

Georg: Mystical Ninja hält, was es schon in der Import-Version versprochen hat. Die Sprachbarriere ist zum Glück gefallen, und die wunderschöne Optik, die komplexe Welt und das abwechslungsreiche Gameplay werden für einen langen Spielspaß in den heimischen Gefilden sorgen. Die Mischung aus Adventure-Elementen, actionreichen Kämpfen und Jump & Run-Einlagen ist optimal. Die zahlreichen Zwischensequenzen zeigen genauso wie das farbenfrohe, meist un-

terschiedliche Design, was in dem Modul steckt. Die Steuerung ist einfach gehalten und gut zu bedienen. Was mich dennoch ein wenig gestört hat, das ist die Kamera, die dann und wann sich nicht optimal hinter dem Helden positioniert hat. Daher mußte die Position verändert werden, um wieder einen guten Überblick zu bekommen. Die Musik ist meist ein düdelnder Japano-Sound, der nach geraumer Zeit etwas nervt. Gut, daß die Actionszenen mit dem Roboter oder ein Ortswechsel hier für Abwechslung sorgen.



Unser Held Goeman wird von einer wilden Brautregelrecht verfolgt. Mal sehen, wie sie auf einen Schlag mit unserer Pfeife reagiert?



Bei den einzelnen Hauptschauplätzen sind neben guten Kampfeigenschaften auch viel Geschick und Planung gefragt. Hier müssen die anrollenden Hindernisse übersprungen werden

Test Nintendo 64

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **24. April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik 83 Sound 74

Fun 85





Panzer Dragoon Saga wartet ähnlich wie die beiden ersten Teile mit einer sehenswerten Grafik auf



Manche Wesen sind so riesig, daß sogar unser Hauptheld ins Staunen gerät



In sehenswerten Animationen wird Euch die Geschichte erzählt: Hier schwört unser Held gerade den Tod seines Captains zu rächen

Saturn RPG

Panzer Dragoon Saga

Schon die ersten beiden Teile der Shoot 'em Up-Serie sorgten wegen ihrer grafischen Orgien für Aufsehen, zumal jeder der beiden die damalige Schallmauer von einer Million Dollar Produktionskosten durchbrach – schon die Vorschuß-Lorbeeren dürften bei allen Saturnern für einen begeisternden Aufschrei über die Rollenspiel-Fortsetzung sorgen

Nach zwei erfolgreichen Shooter-Teilen hatten sich die Sega-Entwickler dazu entschlossen, eine ebenso teure wie grafisch hochwertige, diesmal allerdings im RPG-Genre angesiedelte Fortsetzung zu produzieren. Gleichmaßen wie PD2 wurde PD Saga genau auf die komplizierte Prozessor-Architektur des Saturns zugeschnitten. In erster Linie bekommt Ihr 3D-Grafiken zu sehen – immerhin benötigt das Game dadurch ganze vier CDs. Zur Vorgeschichte: In einer Zeit, Jahrtausende nach der Blütezeit der Mensch-

„Die Ähnlichkeit zu den Vorgängern ist unverkennbar, und doch erscheint alles neu“

heit, regiert das Empire über weite Landstriche. Da bei Ausgrabungen verschiedenste alte Waffen gefunden wurden, wurde der Emperor großwahnstinnig und befahl den Angriff auf die benachbarten Staaten. Und wieder steckt Ihr in einem Krieg. Ihr spielt den Soldaten Edge, der mit seiner Einheit eine Ausgrabungsstätte bewacht. Allerdings werden alle Kameraden bei einem hinterhältigen Angriff von Putschisten getötet – klar, daß unser Hauptheld nun nach Rache sinnt. Da kommt ihm ein Drache zu Hilfe: Er erwählt den einzigen Überlebenden zu seinem Meister. Ob auf dem Rücken des Drachen oder zu Fuß sucht Ihr nun nach Crayman, dem Anführer der Verräter. Und da ist noch der Wunsch, das Geheimnis um das versteinerte Mädchen herauszufinden, das

in den Minen gefunden wurde. Fliegt Ihr zunächst nur durch eine Schlucht, so stoßt Ihr bald auf ein Dorf und danach auf den Zugang zur Wüste. In PD Saga findet Ihr alles, was ein Rollenspieler-Herz begehrt: Es gibt Kämpfe mit Erfah-

rungspunkten, Euer Drache verbessert sich durch Erfahrungsstufen, Ihr findet Items in Kisten und verschiedene Charaktere, die Euch unterstützen. So erschließt Ihr Euch immer weiter die Welt. Zwischen den einzelnen Locations wechselt Ihr mit einem stilisierten Flug über eine Weltkarte. Innerhalb der Locations findet sich eine Automap-Funktion. Sie sorgt dafür, daß Ihr



Der Sucher, den Ihr nach dem ersten großen Abschnitt auflest, gibt Euch immer wieder Tips. Hier weist er Euch darauf hin, daß Ihr den Kampf gewinnt, wenn Ihr die rote Königin trifft



Auf der Weltkarte sind alle Locations durch Dreiecke dargestellt. Dort könnt Ihr problemlos von einer zur nächsten springen



Hin und wieder findet Ihr Artefakte, wie das linke der beiden. Wählt Ihr diese an, so könnt Ihr abspeichern. Als Zugabe wird Euer Drache geheilt





Ihr müßt, um eine neue Location zu erreichen, vorher verschiedene Rätsel lösen. Bei der blauen Ruine in der Wüste öffnet Euch ein Sandsturm den Zugang



Jung, dynamisch, erfolglos: Ihr spielt einen jungen Soldaten namens Edge, der unsanft aus seiner heilen Welt gerissen wird



Mal was Neues: Truhen sind durch Obelisken nachgestellt



René: Panzer Dragoon Saga ist in erster Linie eine Demonstration. Das Spiel zeigt, was in Segas Saturn eigentlich

drin steckt. Grafisch ist es, schlichtweg gesagt, ein wahrer Genuß. Angefangen von feinsten Polygon-Grafik über exzellente Transparenz-Effekte bis hin zu sauberen Animationen in den Zwischensequenzen. Auch die soundtechnischen Fähigkeiten müssen sich nicht verstecken. Komplet mit Sprachausgabe versehen. Es stört eigentlich nur, daß diese in Japanisch ist. Nur die Musik wird auf die Dauer etwas quäksig. Insgesamt gesehen ist Panzer Dragoon Saga ein technischer Hochgenuß. Auch vom Spielerischen her kann sich das RPG sehen lassen. Eine absolut fesselnde Story - sie hat mindestens das Niveau der Vorgänger - und innovative spielerische Elemente, wie eine einfache und an diverse Shooter erinnernde Bedienung, geben dem Spiel den letzten Schliff. Alles in allem eine hervorragende Leistung!

immer wißt, wo Ihr Euch befindet. Zudem werden wichtige Punkte, wie Höhleneingänge und Passagen, eingezeichnet. Hin und wieder



Jedes Wesen hat einen Schwachpunkt. Trefft Ihr diesen mit Euren Waffen, so zählt jeder Treffer doppelt stark

„Brillante Grafik und hohes spielerisches Niveau“

fentdeckt Ihr sogar ein Schriftstück, die Eure Karte vervollständigt. Die Kämpfe sind in Pseudo-Echtzeit - wie aus Final Fantasy bekannt. Wann Ihr wieder zuschlagen könnt, gibt Euch eine Zeitleiste an, die in drei Teile untergliedert ist. Ist der erste Teil voll, könnt Ihr einen leichten Schlag ausführen. Ist auch der zweite voll, könnt Ihr Magie - hier Berserker-Aktionen genannt -

beschwören. Ihr erhaltet bei jeder neuen Erfahrungsstufe eine neue Berserker-Fähigkeit, die Ihr dann anwenden könnt. Des weiteren könnt Ihr jederzeit die Position wechseln, um den Gegner herum fliegen und seinen Schwachpunkt suchen. Dort wirken dann alle Treffer doppelt stark. Interessant erscheinen auch die Kisten: Sie werden "aufgeschossen". Sind Gegenstände darin versteckt, so kommen sie auf Euch



Dieses Monster hat es in sich: Es spuckt Unmassen von kleineren Monstern aus, die Euch dann attackieren



Mit dem Jet unter der Seilbahn durch: Das könnt Ihr hier gefahrlos nachstellen, da die Gondeln leer sind



In dem Pseudo-Echtzeit-Kampf könnt Ihr erst eine Aktion ausführen, wenn der erste Teil der Zeitleiste (rechts) voll ist, zaubern könnt Ihr sogar erst nach dem zweiten



zugeflogen. Das hat den immensen Vorteil, daß Ihr mit Eurem Drachen nur in die Richtung schauen und nicht hinfliegen müßt. Panzer Dragoon Saga wird voraussichtlich auch europaweit in Japanisch vertrieben. Beruhigt Euch! Es sind ja englische Untertitel dabei.

Test Saturn

Hersteller: **Sega**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **4 CD-ROMs deutsch**
 Erscheinungstermin: **9. April 98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **3D-Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik **91** Sound **83**

Fun **87**





PlayStation Strategie

Nectaris

Noch von der PC-Engine her dürfte der Klassiker Nectaris bekannt sein, den Hudson nun neu auflädt. Für alle später Geborenen: Hierbei handelt es sich um ein Hexfeld-Strategiespiel, ähnlich wie die Battle Isle-Serie vom PC oder Amiga. Ihr versucht in den einzelnen Missionen, den grünen Feind entweder vollständig von der Karte auszusradieren oder dessen Hauptquartiere einzunehmen. Ihr müßt dabei die 23 verschiedenen Einheiten-Typen möglichst taktisch einsetzen.



Maßnahmen wie das Klemmen, bei dem Ihr eine gegnerische Einheit von mehreren Seiten angreift, spielen eine wesentliche Rolle. Nectaris ist zwar nichts Neues, aber Hexfeld-Generäle werden ihre Freude an dem Spiel haben. (René)

Fun 71%

PlayStation Adventure

The Last Report

Ihr schlüpft in die Rolle von Daniel Singer, Reporter beim Fernsehsender Channel Z und bis vor kurzem liiert mit Sarah Hopkins, Nachrichtensprecherin bei eben diesem Sender. Nach einem Anruf Sarahs wollt Ihr sie besuchen, nur um zu erfahren, daß sie ermordet wurde. Schnell geratet Ihr in Mordverdacht und müßt nun auf eigene Faust herausbekommen, wer Sarah getötet



hat und warum. Ihr seht die Aktion in Form von gerenderten Bildern und kurzen Filmen. Mittels eines Cursors, der sich je nach berührtem Objekt in ein Auge, eine Hand etc. verwandelt, verwendet Ihr gefundene Gegenstände, betrachtet Objekte und unterhaltet Euch mit anderen Personen. Obwohl die Story gute Ansätze hat, ist die spielerische Umsetzung mangelhaft. (René)

Fun 35%

Saturn Shoot 'em Up

The House of the Dead

Die Nacht der reitenden Leichen, nur ohne Pferde und bei Tag - was in der Spielhalle erfolgreich ist, kommt auch zu Hause mächtig gut

Obwohl es mit dem Sega Saturn unaufhörlich bergab geht, hat sich Sega doch noch die Arbeit gemacht und den Spielhallenerfolg The House of the Dead für die heimischen Bildschirme konvertiert. Ihr übernehmt den Part eines Privatdetektivs, der auf der Suche nach seiner entführten Freundin ist. Ihre Spur führt zu einem alten Anwesen, in dem mysteriöse wissenschaftliche



Teilweise geht es so hektisch zu, daß auch ein Unschuldiger dran glauben muß - das kostet leider Leben



Der Hermit wartet am Ende des dritten Abschnitts auf Euch, er greift Euch aus einem Tunnel heraus an und ist nur an seinem kleinen Kopf verwundbar



Der freundliche Herr mit der Kettensäge ist hart im Nehmen, aber gezielte Schüsse auf die Birne knacken auch diese Nuß

Experimente vor sich gehen. Anscheinend ging einer dieser Versuche böse in die Hose, denn im und um das Haus wimmelt es von Untoten und anderem Grobzeug, das mit Besuchern eher unsanft umspringt. Wahlweise alleine oder zu zweit (der zweite Spieler übernimmt die Rolle eines Kollegen) ballert Ihr Euch nun den Weg durch mehrere Levels frei. Dabei habt Ihr wie gewohnt keinen Einfluß auf Eure Bewegungen, manche Eurer Aktionen verändern aber die Route, die Ihr durch das Haus geht. So könnt Ihr beispielsweise durch gelungene Schüsse auf einen Fahrstuhlknopf zwischen einer Fahrt nach oben oder nach unten entscheiden. Alle Wege führen zu einem Levelboss, der im Gegensatz zum Zombie-Fußvolk nur wenige Schwachstellen hat. Diese zu treffen ist recht schwierig, denn die Endgegner decken ihre Schwächen geschickt ab. Durch die Rettung von Wissenschaftlern bekommt Ihr Energie dazu, und Kisten und Vasen bergen oft das eine oder andere Extra. Neben dem normalen Arcade-Modus gibt es auch noch einen Boss- (Ihr könnt nur gegen die Endgegner antreten) und einen Saturn-Modus, in dem



Georg: Kurz vor seinem Ableben wird der Saturn noch einmal mit erstklassigem Futter versorgt. Wieder einmal zeigt das Team von AM1, daß es zu den Großen im Shooter-Genre gehört. Zwar wirkt die Grafik von House of the Dead streckenweise sehr grobpixelig, das liegt aber wohl daran, daß Ihr keine vorberechneten, sondern in Echtzeit berechnete Polygonobjekte zu Gesicht bekommt (bei Time Crisis war es ja ähnlich). Die Atmosphäre des Spiels ist sehr dicht, zusätzlich wird die Story durch Zwischensequenzen erzählt. Die Möglichkeit, Einfluß auf die Bewegungsrouten zu nehmen, finde ich sehr gelungen. Besonders der Saturn-Modus gefällt mir gut, da Ihr hier aus mehreren Figuren auswählen könnt. Schwächen gibt es nicht viele, der größte Kritikpunkt ist wohl die teilweise zu rasante Action, die kaum Zeit läßt, Extras einzusammeln. Trotzdem ist House of the Dead alleine oder zu zweit ein toller Spaß, nicht nur für Genre-Fans.

Ihr aus mehreren Charakteren mit unterschiedlichen Eigenschaften einen auswählen könnt.



Vor dem Kampf gegen den Levelboss bekommt Ihr eine Skizze mit seinem Weak Point zu sehen. Natürlich müßt Ihr Euer Feuer darauf konzentrieren

Test Saturn

Hersteller: **Sega/AMI**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **9. April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **4**
 Besonderheiten: **Lightgun**
 Ca. Preis: **129,- DM mit Gun; 99,- DM ohne Gun**
 Muster von: **Sega**

Grafik 74 Sound 76

Fun 83

Saturn Grafik-Adventure

Atlantis

Legenden über Legenden ranken sich um diese mythische Insel - Grund genug für ein neues Cryo-Abenteuer

Atlantis ist ein dankbares Thema, wie uns nun auch Cryo beweist. Hierbei handelt es sich um eine Vulkaninsel, die in irgendeinem der sieben Weltmeere gelegen ist. Die Insel wird von einer Königin regiert,

die ein Prinzgemahl unterstützt, welcher alle sieben Jahre neu bestimmt wird. Nun wird die Königin plötzlich entführt. Ihr nehmt als Seth, ein Neuling im Gefolge der Königin, die Spur auf. Der Verdacht



Das weiß ich nicht. Ihre Majestät wollte sich die Insel ansehen, es hätte über all passieren können. Das müßt du selbst her ausfinden. Mach dich auf den Weg, Seth ... Ammu sei mit dir!

Das Omni-3D-Problem: Im Vordergrund bieten die bewegten Grafiken 1A-Qualität, die Grafik im Hintergrund wirkt total pixlig



René: Atlantis bietet einige gute Ideen und vergeudet dabei ein großes Potential. Die Geschichte ist ansprechend gestaltet und bietet kaum eine Lücke. Das übliche Frage-Antwort-Spiel wird durch knifflige Rätsel unterstützt. Dabei müßt Ihr ab und zu auf genauestes Timing achten, zum Beispiel wenn Ihr an einer Wache vorbeischlüpfen wollt, ohne daß sie Euch sieht - ist mal wieder

was Neues! Die mystisch angehauchte Musik klingt schön. Besonders gefällt mir, daß bei Drehungen die Geräusche von einer Box zur nächsten wandern. Sorgen macht mir aber die Grafik: Die Scrollbewegungen von einem Punkt zum anderen sehen einfach toll aus. Steht Ihr jedoch oder dreht Ihr Euch, dann ist die Bewegung zwar flüssig, dafür wird die Grafik dermaßen pixlig, daß Ihr kaum noch Details erkennen könnt.


fällt dabei relativ schnell auf den Prinzgemahl, und Ihr seid mittendrin im Ränkespiel um die Macht der Insel. 50 Charaktere, die Ihr vollabern könnt, und fünf Welten, auf denen die Handlung spielt, machen die Auflösung nicht gerade einfach. Atlantis präsentiert sich im sogenannten Omni-3D-Stil, bei dem Ihr von einem Ort zum anderen sanft hinüberscrollt. Dort angekommen, könnt Ihr Euch frei drehen und die Umgebung begutachten. Habt Ihr Stereo-Boxen angeschlossen, könnt Ihr dadurch sogar die Herkunft von Geräuschen orten.

Test Saturn

Hersteller: **Cryo**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **26. März**
 Umsetzungen geplant: **PlayStation**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik 63 78 **Sound**

Fun
69



NINTENDO⁶⁴






A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ
 >> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

PLAYSTATION

ALUNDRA	US 129,-
BIOHAZARD 2	159,-
BLOODY ROAR	US I.V.
BREATH OF FIRE	I.V.
BUSHIDO BLADE 2	JP I.V.
BUSHIDO BLADE	PAL 99,-
TIP DES MONATS	
DEAD OR ALIVE	US 129,-
DEATHTRAP DUNGEON	PAL I.V.
DIABOLO	PAL 99,-
FINAL FANTASY TACTICS	US 129,-
GEX 3D	PAL 99,-
KLONOA	US 129,-
NEED 4 SPEED 3	PAL 99,-
NINJA	PAL 99,-
PARASITE EVE	US/JPI.V.
PITFALL 3D	US I.V.
RASCAL	PAL 99,-

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2	US 149,-
ROAD RASH 3D	
SAGA FRONTIER	US 139,-
TACTICS OGRE	US 139,-
TEKKEN 3	JP I.V.
TRIPLE PLAY 99	US 139,-
X-MEN VS SF	I.V.
XENOGears	JP 149,-

SATURN

BATTLE GAREGE	JP I.V.
BOMBERMAN BATTLE	JP 129,-
BURNING RANGERS	JP 129,-
CHAOS SEED	JP 129,-
COLLECTION INCL DEMO LEVEL	
COTTON 2	JP 129,-
DEAD OR ALIVE	US I.V.
FIFA 98	PAL 99,-

SATURN

GRANDIA	JP 139,-
HOUSE OF THE DEAD	JP 129,-
HOUSE OF THE DEAD	JP I.V.
KING OF FIGHTERS 97	JP 119,-
KING OF FIGH. INCL. RAM	159,-
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	US 139,-
NHL 98	PAL 99,-
NHL ALL STAR 98	PAL 99,-
PANZER DRAGOON SAGA	US/PAL I.V.
RAIDEN FIGHTERS	JP I.V.
RESIDENT EVIL 2	US/JPI.V.
SHINING FORCE 3:	
SECOND SCENARIO	JP 119,-
SHINING FORCE 3	US/PAL I.V.
VAMPIRE SAVIOR INCL 4MB	159,-
VAMPIRE SAVIOR	JP 119,-
WINTER HEAT	PAL 109,-
WINTER HEAT	US/JP 119,-

NINTENDO 64

FROSCH 64	I.V.
MYSTICAL NINJA 64	I.V.
NAGANO WINTER OLYMPICS	159,-
NHL BREAKAWAY 98	I.V.
SNOWBOARD 1080	I.V.
SNOWBOARD KIDS	99,-
YOSHI'S STORY	99,-



☎ 06131/23 04 92

Händleranzahlungen erwünscht (Importsoftware)



Rückblick

5 Jahre Mega Fun Was für ein Spaß!

60 Ausgaben, vollgestopft mit unzähligen Videospiele-Informationen und verteilt auf sage und schreibe über 6000 Seiten, haben wir in einer halben Dekade bereits zu Papier gebracht - wenn das nicht Grund genug ist, eine umfassende Retrospektive vorzunehmen, bei der wir noch so manches Geheimnis ans Tageslicht bringen

Die ersten Monate der Mega Fun waren im nachhinein betrachtet die reinste Hölle. Innerhalb kürzester Zeit wurde ein Team zusammengestellt, das fast ausschließlich aus Greenhorns bestand, und außerdem mußte das geeignete Immobilienobjekt gefunden werden. Zum Schluß blieben gerade einmal drei Wochen bis zum Abgabetermin übrig, um ein nagelneues Videospielekonzept mit 116 Seiten zu realisieren. Um das zu

bewerkstelligen, bestand der Arbeitstag aus ca. 18 Stunden (Arbeiten - Schlafen - Arbeiten). Das Ergebnis war sicherlich noch alles andere als perfekt, da der defekte Diascanner unsere Screenshots in undefinierbare dunkle Klumpen verwandelt hatte (ein Leser beschrieb sie damals treffend als „Darth Vader bei Nacht“). Dennoch waren wir mächtig stolz, innerhalb so kurzer Zeit ein Magazin auf den Markt

gebracht zu haben. Das Cover auf der Erstausgabe präsentierte übrigens EAs Roboter Bob, der im Actiontitel Reboot gerade sein Comeback feiert. In den folgenden Monaten haben wir an der Heftqualität sehr gefeilt, und vor allem die Bildqualität konnte durch unseren ersten „Grabber“ erheblich verbessert werden. Wir waren zudem mit dem Videospiele-

Horoskop, dem Videospiele-Psychotest sowie den kultigen Fun Mail-Seiten immer wieder für einen skurrilen Gag gut. Das Layout war damals noch überaus bunt und recht infantil. Besonders interessant war in diesem Zusammenhang unsere „cinematische Phase“, in der wir Hollywood-Blockbuster, wie Dracula oder Indiana Jones, als Covermotiv wählten. Da diese Ausgaben sich nicht so gut verkauft haben, vermuten wir, daß uns viele potentielle Käufer mit einem Kinomagazin verwechselt haben. Super Nintendo, Mega Drive, Game

Boy, Game Gear sowie allerlei Konsolen-Exoten, wie die PC-Engine, der Lynx und das Neo Geo, waren unser damaliges Videospielebrot, das wir täglich konsumierten. Dennoch hatte die Zukunft bereits begonnen. In der Ausgabe 11/93 haben wir erstmals über Sonys PlayStation berichtet, ohne überhaupt einen blassen Schimmer zu haben, welchen Stellenwert diese CD-Schleuder einmal für die gesamte Konsolenwelt haben wird. Die restliche Zukunftsmusik bestand aus Ataris glücklosem 64-Bit-Raubtier Jaguar sowie dem kaum erfolgreicheren Versuch von Amiga, mit ihrem Amiga CD 32 (mit dem wohl schlechtesten Joypad der Videospielegeschichte) in der Konsolenwelt Fuß zu fassen. Im nachhinein fällt im übrigen auf, daß es damals noch sehr viele Videospielegurken gab, denn Wertungen um die 40% waren keine Seltenheit.

Aller Anfang ist schwarzweiß

Nur die größten Mega Fun-Insider wissen, daß der wahre Geburtsort des Magazins in der Steinheilstr. 43 in Würzburg liegt. Dort tüftelten Uwe, der vorher bereits mit dem Off Videospieleclub-Magazin einschlägige Erfahrungen gemacht hatte, und seine rechte Hand Ulf an einem brandneuen Magazin, das der damals breitgefächerten Konkurrenz überlegen sein sollte. Das fertige Werk hieß Mega Fun und erschien in einer bescheidenen Auflage von 1000 Stück erstmals im Juni 1992. Der Vertrieb lief zwar ausschließlich über Importhändler und einige wenige Bahnhofskioske, dennoch machte sich das Magazin bereits innerhalb kürzester Zeit in der Szene einen Namen. Davon bekam eines Tages auch der Computec Verlag Wind, der damals noch nach einem Konsolenmagazin für sein Sortiment suchte. Der Anruf des Verlages mit der Anfrage, ob wir das Heft nicht professionell in ganz Deutschland veröffentlichen wollen, kam für uns natürlich sehr überraschend, und logischerweise stimmten wir diesem sensationellen Angebot sofort zu - die Erfolgsgeschichte der Mega Fun nahm ihren Lauf ...



Software-Highlights

1. Star Fox (SN)
2. Landstalker (MD)
3. Mario All Stars (SN)
4. Jungle Strike (MD)
5. Super Street Fighter II Turbo (SN)
6. Aladdin (MD)
7. FIFA Int. Soccer (MD)
8. Super Castlevania IV (SN)
9. Secret of Mana
10. Shining Force (MD)





Der Aufbruch

Das zweite Mega Fun-Jahr war geprägt von vielen vollmundigen Ankündigungen, Sonderheften und den ersten Polygon-Revolutionen in den Spielhallen

Die Mega Fun wurde erwachsener. Das kunterbunte Mega Fun-Logo wurde in einen seriöseren Schriftzug umgewandelt, der bis heute nahezu unverändert blieb. Außerdem unterzogen wir das Layout einem ersten kompletten Facelifting. Insbesondere die

zackig-bunten Umrandungen prägen damals die Mega Fun-Optik, ein Stil, der unseren Layout-Ästhetik Uwe heute allerdings erschauern lässt. Redaktionell waren wir inzwischen gut eingespielt, so daß im Sommer Zeit blieb für die erste ausgelassene Party, bei der so manche Bierflasche geköpft wurde - viele allerdings ohne jegliche menschliche Muskelkraft, da ein Schlaumeier die Bierkisten in die Tiefkühltruhe gestellt hatte und vergaß, sie über Nacht wieder herauszunehmen - Beer on the Rocks. Redaktionell machten weiterhin die 16-Bitter und Handhelds das Gros unserer Arbeit aus. In diesem Zusammenhang fiel auf, daß erstmals unheimlich viele Videospieleklassiker wieder neuaufgelegt wurden. Zur gleichen Zeit gab es



Fataler Fehler: Das Rise of the Robots einige Redakteure in die Fluch schlagen könnte, hätte Uwe damals wirklich nicht erahnen können

Liebesgrüße aus der Schweiz

Die holde Weiblichkeit ist im Videospielgeschäft bekannt deutlich unterrepräsentiert. Um so erfreulicher war es dann, als wir einmal Fanpost von weiblichen Leserinnen bekommen haben. Lisa und Mary aus der Schweiz blieben durch ihre äußerst liebevollen Redakteur-Profile und den Schwur der ewigen Liebe unvergessen. Und wie lange hält eine ewige Liebe? Zwei Briefe lang. Es würde uns brennend interessieren, was aus ihnen geworden ist.



Sonderhefte

Im Jahr 1994 brachten wir zwei Sonderhefte heraus, die bislang die einzigen waren und durch ihren Seltenheitswert eine wahre Rarität für Sammler darstellen. Während es sich beim Sonderheft 2/94 um ein bloßes Nintendo Tips & Tricks-Heft handelte, haben wir uns bei der ersten Sonderausgabe extrem viele Mühe gemacht. Auf 82 edel gestalteten Seiten haben wir sämtliche Spiele, die mindestens 90% bekamen, besonders ausführlich vorgestellt.



aber auch die ersten zaghaften 32-Bit-Bemühungen. Trip Hawkins 3DO wurde veröffentlicht, während Sega mit dem 32X den ersten Vorstoß in die dritte Dimension wagte - jeweils ohne größeren Erfolg, wie wir nunmehr wissen. Vielversprechender waren da schon Sonys konkrete PlayStation-Pläne und Segas Ankündigung, mit dem Saturn Ende des Jahres '95 auf den Markt zu kommen. Die eigentliche Spielrevolution fand allerdings in der Spielhalle statt. Segas Edelabteilungen AM2 und AM3 schufen mit der ersten 3D-Kloppelei Virtua Fighter und dem Kultracer Daytona USA und Sega Rally drei Meilensteine der Videospielesgeschichte, was den Hype um die sogenannten Next Generation-Konsolen natürlich mächtig steigerte. In diesem Bereich hatte auch Nintendo ein Wörtchen mitzureden. Jim Clark, Ge-

schäftsführer und Gründer von Silicon Graphics, gab im März '94 erstmals offiziell bekannt, daß man zusammen mit Nintendo an einer neuen Wunderkonsole mit dem Codenamen „Project Reality“ arbeitete - die Schlacht um den Videospielemarkt ging in eine neue Runde.

Software-Highlights

1. Super Metroid (SN)
2. Earthworm Jim (MD)
3. International Superstar Soccer (SN)
4. Wario Land (GB)
5. Final Fantasy III (SN)
6. Mega Turrigan (MD)
7. NBA Jam T.E. (SN)
8. Donkey Kong (GB)
9. Story of Thor (MD)
10. Stunt Race FX (SN)





Umbruch & Neuanfang

Das dritte Jahr war sicherlich das bewegendste in der Mega Fun-Historie

Diese zwölf Monate können am treffendsten als Schicksalsjahr der Mega Fun bezeichnet werden. Durch die technisch weit überlegenen PC CD-ROMs nahm das Interesse an den betagten 16-Bittern rapide ab, so daß die Verkaufszahlen sämtlicher Konsolenmagazine im gleichen Maße kontinuierlich abnahmen. Zwar erschienen noch im selben Jahr der Saturn und kurze Zeit später auch die PlayStation offiziell in Deutschland, dennoch dauerte es zunächst einmal längere Zeit, bis die Konsolen-Lücke wieder geschlossen wurde. Der entscheidende Wendepunkt der Mega Fun war der Sommer '95. Ein Großteil der Mega Fun-Crew kapselte sich ab, um mit einer neuen Videospielezeitschrift ihren Fun wieder zu finden. Mit einer Notcrew, hauptsächlich getragen von den zwei Redakteuren Uwe und Ulf, mußte bei der Ausgabe 10/97 heftig improvisiert werden. Mit dem Rücken zur Wand konnten wir uns dennoch durchbeißen. Mit einem neuen Team, bei dem die Chemie einfach stimmte, brachten wir den Laden wieder in Schwung und konnten uns, trotz vieler Totsagungen ei-

niger Herren, in der Folgezeit immer wieder an steigenden Verkaufszahlen „ergötzen“. Es war für die gesamte Videospielebranche überhaupt ein entscheidendes Jahr. Durch die Erfolge der PlayStation und des Saturn setzte das große Konsolensterben der 16-Bitter und der anderen 32-Bit-Konkurrenten (Jaguar, 3DO) ein. Eine entscheidende Signalwirkung hatte sicherlich die erste E3-Messe in Los Angeles, bei der Hollywood-Stars zuhauf eintrafen, um neugierig den Neuanfang der Kon-



Ganz schön unterbelichtet: Fotos wie dieses demonstrieren, daß wir damals noch keine perfekten Fotografen waren. Das macht aber nichts, Götz hatte scheinbar seinen Spaß daran

solenbranche zu begutachten. Redaktionell gab es zudem ein paar neue Rubriken. Erstmals wurde der Leser-Award ausgeschrieben, bei dem die Leser ihre persönlichen Spiele des Jahres kürtten. Den ersten Titel „Bestes Spiel des Jahres“ konnte Donkey Kong Country einheimen, das durch seine ACM-Render-Optik damals eine kleine Revolution

Software-Highlights

1. Yoshi 's Island (SN)
2. Sega Rally (SAT)
3. Virtua Fighter 2 (SAT)
4. Mario 's Picross (GB)
5. Tekken (PS)
6. Ridge Racer Revolution (PS)
7. Alien Trilogy (PS))
8. Puzzle Bobble (SN)
9. Chrono Trigger (SN)
10. WipEout (PS)

war. Außerdem suchten wir jeweils den Leser des Monats. Der Gewinner durfte sich einen Tag lang in unserem Büro mit den Spielen vergnügen und wie die Profis Ratings vornehmen. Wir unterzogen die Mega Fun außerdem einer weiteren großen Layout-Kosmetik, so daß sie wesentlich übersichtlicher aussah, und renderten nebenbei das Mega Fun-Logo. Eine besondere Rolle kam mal wieder Nintendo zu, die mit dem merkwürdigen Virtual Boy-Produkt zwar gründlich baden gingen, im November auf der Shoshinkai-Messe in Japan jedoch durch die beeindruckende Nintendo 64-Premiere einen großen Triumph feierten.

Mit neuem Team, bei dem die Chemie einfach stimmte, brachten wir den Laden wieder in Schwung





Next Generation-Konsolen regieren die Welt!

Die Zeit der Flaute ist vorbei. Mit der PlayStation, Nintendo 64 und dem Saturn sorgen gleich drei Hersteller für einen neuen Konsolen-Boom

Die Flop 5 der Mega Fun-Geschichte

1. F-1 Circus (MD) 13%
2. Cyberspeed (PS) 13%
3. Dirt Racer (SN) 15%
4. Revolution X (SAT) 16%
5. Game Boy Gallery (GB) 17%

Software-Highlights

1. Super Mario 64 (N64)
2. Tomb Raider (PS)
3. Resident Evil (PS)
4. Tekken 2 (PS)
5. Turok (N64)
6. Fighter's Megamix (SAT)
7. Nights (SAT)
8. Wave Race 64 (N64)
9. Command & Conquer (PS)
10. Formel 1 (PS)

Die Zeit der Konsolen-Rezession ist endlich vorbei, die Mega Fun-Verkaufszahlen steigen von Ausgabe zu Ausgabe, und auch die Qualität der Spiele wird immer besser. Bester Beweis: In diesem Zeitraum fällt es uns schwer, die zehn Software-Liebhaber herauszupicken, so umfangreich ist der Pool an Highlights. Um den Stapel an Neuheiten nach wie vor kompetent testen zu können, erweiterten wir unseren Redaktionsstab um zwei Redakteure. Frank und George sind zwei Würzburger Eigengewächse, die neben ihrer Zocker-Leidenschaft ihrem Studium nachgehen (Lehramt und

Politische Wissenschaften). Die Erinnerungen an diese Zeit sind durchgehend positiv. Das Arbeitsklima war sehr gut, der Videospelbranche ging es von Monat zu Monat besser, und so wundert es nicht, daß eine erste Videospel-Heroine eine weltweite Karriere machte. Lara Croft aus Tomb Raider I war neben Psygnosis' Formel 1-Simulation der große Gewinner des Jahres, nicht nur was die Verkaufszahlen angeht, sondern auch beim zweiten LeserAward. Die Popularität von Lara Croft ist zwar noch nicht ganz mit der von Super Mario zu vergleichen, hat aber eine ganz andere Dimensi-

on. Vorwiegend ältere Semester gierten nach Neuheiten rund um die digitale Sexbombe, ein englisches Magazin lieferte mit dem angeblichen Nackt-Cheat den Fake des Jahrhunderts, und selbst die Gruppe U2 schmückte ihre Welttournee mit einem speziellen Lara Croft-Video - ein neuer virtueller Superstar ward geboren. Trendsetter des Jahres war wieder einmal Sega, die mit ihrem Virtua Fighter 3-Klopper via Model 3-Hardware in technischer Hinsicht neue Maßstäbe setzten. Nintendo trumpfte seinerseits mit dem Deutschlandstart am 1. März auf, bei dem sich Szenen fast wie in Japan abspielten. Vor dem Theo Kranz-Laden in Würzburg beispielsweise harpte eine Traube von kaufwilligen Jugendlichen bereits Stunden vor der Geschäftseröffnung in der Kälte aus. Mit dem überragenden Super Mario 64, Wave Race 64 und Acclaims Ego-Shooter Turok erhielten die deutschen N64-jünger gleich drei Hochkaräter.

Die umwerfende Mega Fun-Fete



Daß zuviel Alkoholkonsum auch den stärksten Redakteur umhauen kann, mußten unter anderen Philipp (er kann es auf dem Bild kaum fassen) und Martin am eigenen Leib spüren. Klar, daß da keine Kamera erwünscht war und kein Auge trocken blieb





Konsolenfieber & Schwestertermagazin

Der Videospielebranche geht es so gut wie selten zuvor, und das wirkte sich scheinbar auch auf die Kreativität aus

Die letzten Monate der Mega Fun-Historie waren ohne Zweifel die aufregendsten und erfreulichsten. Sony feierte den Verkauf der 1.000.000sten PlayStation in Deutschland, und auch Nintendo 64 steht mit bislang 700.000 verkauften Nintendo 64 sehr gut da. Das Nachse-

nde '98 in Japan erhältlich sein soll. Die redaktionelle Arbeit der Mega Fun-Redakteure wurde im Zuge der boomenden Branche um ein weiteres Feld erweitert - fleißiges Reisen durch die mittlerweile zahlreichen Firmeneinladungen. Ein verlängertes Wochenende in San

Francisco oder New York? Was früher ein Traum war, ist heute mit Screenshots prall gefüllte Demo-CD sich als glatte Nullnummer entpuppt und der Abgabetermin bedrohlich naht, wie Ulf bei einer Sony-Präsentation einmal erlebte (die gellenden Schreie hallen jetzt noch durch Würzburgs Gassen). Wir haben außerdem einen weiteren Mitarbeiter bekommen. Pepl Plattfuß vom bekannten Zeichner Ente

sorgte sich ab diesem Jahr um das humoristische Wohlergehen der Leser. Das ist auch nötig, denn der erweiterte Paragraph 18 der BPjS schlug vielen Videospielefans und der Industrie heftig auf den Magen, da Nachfolger von indizierten Spielen automatisch auch auf den Index gesetzt werden - wir leben halt in Deutschland... Dem Prosperieren der Branche tut das allerdings keinen Abbruch: Die Softwareflut rollt unaufhaltsam. Nintendo stellt durch das Rumble Pak und die Pocket Camera erneut seine Kreativität unter Beweis, und mit

Da waren es auf einmal zwei

Dezember '97 wurde eine der wichtigsten Entscheidungen der letzten fünf Jahre getroffen. Um den zahlreichen PlayStation-Besitzern besser gerecht zu werden, entschlossen wir uns, uns zu splitten. Die „neue“ Redaktion kümmert sich seit diesem Jahr in der PlayStation Games ausschließlich um Sonys beliebte Konsole, bleibt aber mit den Mega Fun-Jungs selbstverständlich auch weiterhin in Kontakt. Die Premiere mit der Demo-CD war übrigens ein voller Erfolg: Rund 180.000 Käufer legten sich die Erstausgabe zu.

hen hatte jedoch der Saturn, dessen Interesse seitens der Käufer und Industrie innerhalb kürzester Zeit rapide abnahm und der jetzt nur noch ein Schattendasein führt. Anfang 1998 wurde dafür erstmals ausgesprochen, was im Prinzip schon alle wußten. Sega werkelt in Zusammenarbeit mit Microsoft an einer neuen Wunderkonsole, die bereits

zur Realität geworden. Reisen auf Firmenkosten - stressig, aber ungemain unterhaltsam. Bisweilen aber auch ungemain nervend, wenn man beispielsweise kurz nach der Heimkehr feststellt, daß die vermeintlich



Software-Highlights

1. FIFA '98 (N64)
2. Gran Turismo (PS)
3. Tomb Raider 2 (PS)
4. Gex 3D (PS)
5. GoldenEye 007 (N64)
6. V-Rally (PS)
7. Winter Heat (SAT)
8. Resident Evil 2 (PS)
9. Diddy Kong Racing (N64)
10. Star Fox 64 (N64)



Eine Welle der Empörung löste dieses Anzeigenmotiv von Interplay aus. Für zahlreiche Eltern wurde hier die Geschmacklosigkeit bei weiten überschritten. Der arme Teddy wurde übrigens Opfer einer Marmeladen-Behandlung

Bruce Willis konnte erstmals ein Hollywood-Superstar für ein Videospiel-Projekt gewonnen werden.





René Schneider

Steckbrief:

Geburtsdatum: 11.06.1975
Erstes Videospiel: Sim City (PC)
Bevorzugte Genres: Adventures & Strategicals jeglicher Form
Besondere Kennzeichen: Kriegt die Haßkappe, wenn man den Akzent über dem „e“ vergißt, Klamotten sollen wärmen, nicht schmücken, Frostbeule, das Wort „Schreien“ ist für ihn ein Fremdwort.
Sonstige Interessen: Werkelt solange an PCs herum, bis sie überhaupt nicht mehr funktionieren, versucht sich als Computerhändler, studiert BWL, sucht wie immer nach einer Freundin (Angebote werden wohlwollend geprüft).

Renés absolute Lieblinge:

- 1. Wizardry 7**
Gerade der 7. Teil ist eines der schwersten Rollenspiele überhaupt. Es verbirgt neben knüppelhaften Rätseln soviel Innovation wie kaum ein anderes Spiel.
- 2. Warcraft 2**
Auch wenn Westwood als Erfinder der Echtzeit-Strategiespiele gilt, so gefällt mir als Fantasy-Liebhaber Warcraft 2 eine Idee besser als die beiden Command & Conquer.
- 3. Ultima Underworld 1+2**
Die Ultima-Serie ist die PC-Rollenspiel-Serie schlechthin.



Die üblichen Videospieldredakteure



Georg Döller

Steckbrief:

Geburtsdatum: 12.01.1976
Erstes Videospiel: Giana Sisters (C64)
Bevorzugte Genres: Action-Adventures à la Tomb Raider, Sportspiele
Besondere Kennzeichen: Seine schrille Lache darf nicht als militärische Endlösung entdeckt werden, Mr. Strahlmann.
Sonstige Interessen: Studiert Politische Wissenschaften, Motorradfahren („Easy Rider“ der Redaktion), Frauen beschnitzeln in der Disco, Trekki.

Georgs All-Stars

- 1. Tomb Raider I + II (PC, PS)**
Die große Freiheit: Lara ist nicht nur wegen ihres Aussehens ein Muß.
- 2. Resident Evil I + II (PS)**
Kein Spiel hat mich im positiven Sinne mehr geschockt.
- 3. Wing Commander-Reihe (PC, PS)**
Perfekte Story und ein actiongeladenes Gameplay - ein richtungsweisendes Spiel.



Uwe Kraft

Steckbrief:

Geburtsdatum: 19.09.1967
Erstes Videospiel: Pong (das System fällt ihm leider nicht mehr ein)
Bevorzugte Genres: Rennspiele, Beat 'em Ups
Besondere Kennzeichen: Selfmade-Man, haßt Fisch (besonders Thunfisch!!!), schwacher Magen, vor allem nach (während!!!) des Go-Kart-Fahrens.
Sonstige Interessen: „Möchtegern“-DJ, Housemusik-Liebhaber, regelmäßiger Kinogänger (Pulp Fiction, Trainspotting & Co.).

Uwes Kultspiele

- 1. Super Mario 64 (N64)**
Kein anderes Spiel hat mich so fasziniert.
- 2. GoldenEye 007 (N64)**
Weil dieser Ego-Shooter dank Mehrspieler-Modus einfach zeitlos ist.
- 3. Gran Turismo (PS)**
Es gibt momentan einfach nichts, das an GT herankommt.



Björn Harhausen

Steckbrief:

Geburtsdatum: 17. 10. 1975
Erstes Videospiel: Wizard of War (C64)
Bevorzugte Genres: Shoot 'em Up
Besondere Kennzeichen: Ständig wechselnde Haarlänge (je nach Lust und Jahreszeit), liebt seine deutsche Parkejacke.
Sonstige Interessen: Konsumiert Süßigkeiten wie andere Soap Operas, möchte Gestaltung & Design studieren, Science Fiction-Fan.

Björns Favourite 3

- 1. Wizard of War (C64)**
Das Spiel ist primitiv, hirnlos, und ich liebe es einfach!
- 2. XXX XXXX Trilogy (PS)**
Dreifacher Spielspaß! Alleine mit dem Taxi durch die Bronx brausen ist absoluter Kult!
- 3. Road Rash (PS)**
Noch einmal Gewalt auf der Straße - hoffentlich wird Road Rash 3D gut!



Ulf Schneider

Steckbrief:

Geburtsdatum: 12.12.1968
Erstes Videospiel: Space Invaders (Atari VCS 2600)
Bevorzugte Genres: Alles aus kriegerischen Flugsimulationen und Grafik-Adventures
Besondere Kennzeichen: Permanenter Kampf mit seinen Locken, immer noch keinen Führerschein.
Sonstige Interessen: Für einen gediegenen Restaurantbesuch mit gepflegtem Rotwein läßt er selbst das beste Game liegen, versucht seinen Körper alle zwei Tage im Fitnesscenter zu quälen.

Ulfs Software-Highlights

- 1. Landstalker (MD)**
Unzählige Male durchgespielt und immer noch werde ich sentimental.
- 2. Super Mario Kart (SN)**
Das vielleicht bestspielbare Videospiel, das jemals programmiert wurde.
- 3. Shining Force (MD)**
Stellvertretend für viele Strategie-Spiele, mit denen ich mir meine Nächte um die Ohren geschlagen habe.

Gewinnspiel

Das ultimative 5 Jahre Mega Fun Gewinnspiel-Quiz!

Kein Jubiläum ohne die Möglichkeit, satte Preise einzuheimen. Aus freudigem Anlaß habt Ihr wieder einmal die Gelegenheit, mit wenig Aufwand tolle Gewinne zu ergattern, wobei das Wort „wenig“ eher in Klammern zu setzen ist. Um zu den glücklichen Gewinnern zu zählen, müßt Ihr diesmal nämlich Euer träges Gehirnschmalz ein bißchen mehr in Wallung bringen als normalerweise. Auf der folgenden Seite haben wir einige Fragen rund um die Videospielebranche abgedruckt. Manche dürften sehr leicht zu knacken zu sein, bei anderen müßt Ihr hingegen ein bißchen recherchieren, um an die richtige Antwort zu gelangen (Tip: Lest ältere Mega Fun-Ausgaben durch, um die Lösungen zu erhalten). Die besten Teilnehmer kommen automatisch in den Gewinner-Topf. Den Zettel mit den richtigen Antworten (eine Kopie reicht natürlich aus) schickt Ihr an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Videospiele-Quiz
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluß ist der 27. April (Rechtsweg ist ausgeschlossen).

Mitarbeiter des Computec Verlags und aller beteiligten Firmen dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Vergeßt nicht Eure Systemangabe bzw. Euren genauen Wunsch!

Viel Spaß beim Knobeln!

SEGA

Sega Pack: eine wertvolle Saturn-Bomberjacke, Poloshirt, Base-Cap, Saturn-Konsole sowie fünf aktuelle Saturn-Titel



EIDOS
INTERACTIVE

1 x von Ian Livingstone handsignierte Deathtrap Dungeon-Lederjacke plus Deathtrap Dungeon-Rollenspielbuch, 5 x Deathtrap Dungeon-Taschen sowie Deathtrap Dungeon-T-Shirts, 10 x Deathtrap Dungeon-Kartenspiele



KONAMI

3 x Broken Helix-Jacke plus Spiel (PS)
3 x Nagano Winter Olympics '98 (N64) plus wertvolle Sonnenbrille



AKKlaim
entertainment, inc.

5 x Nintendo-Paks bestehend aus: Turok, Extreme-G, NFL Quarterback Club '98



INTERACT

Wertvolle N64-Peripherie, bestehend aus:	Wertvolle PS-Peripherie, bestehend aus:
1 x Shark Pad Pro (N64), 1 x Ultra Racer (N64)	1 x Ultra Racer (PS), 1 x Mega Memory Card (PS)
1 x Mega Memory Card (N64), 1 x V3-Lenkrad (N64)	1 x 1 x V3-Lenkrad (PS), 1 x Program Pad (PS)
1 x Vortex-Lenkrad (N64)	1 x Barracuda Pad (PS)



ACTIVISION

5 x Pitfall 3D
Beyond the Jungle

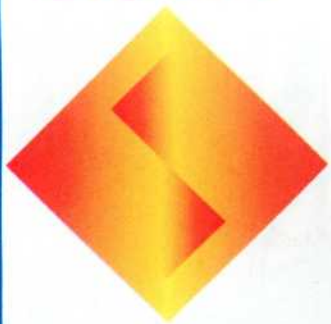


BMG INTERACTIVE

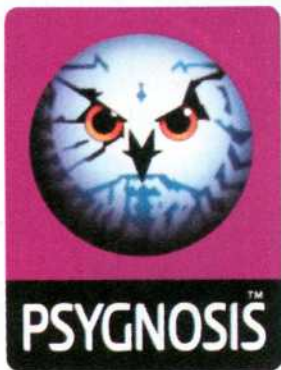
10 x Grand Theft Auto Packs, bestehend aus: Grand Theft Auto-Skimützen, Grand Theft Auto-Soundtracks (hoher Sammlerwert!) sowie Pandemonium 2 (PS)



SONY



1 x PlayStation, handsigniert von Culture Beat, sowie drei Spiele
10 x Cool Boarder Sets, bestehend aus: Shape T-Shirt, Base-Caps, Soundtrack, T-Shirt



5x5 Pack, bestehend aus: G-Police-Jacke von Diesel, Newman Haas Racing (PS), original Colony Wars-Spot 35mm-Filmstreifen (absolute Rarität!), Mega-G-Police-Plakat (A0-Format) sowie Overboard! (PS)



FUNSOFT

5 x Star Wars Pack, bestehend aus: Lucas Art-Shirt, Baseballkappe, Star Wars-Spielzeug sowie einem besonderen Extra (z.B. wertvolle Mobiles oder Videofilm-Trilogie)
5 x Men in Black-Soundtrack



02/98



03/98



04/98

WAGH BESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 02/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 03/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 04/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

IS' JA DER

New Rock & Metal

Holt euch den
neuen **HAMMER!**

Ab 20. Februar am Kiosk!

HAMMER!

Wahlergebnis: die Pollauswertung



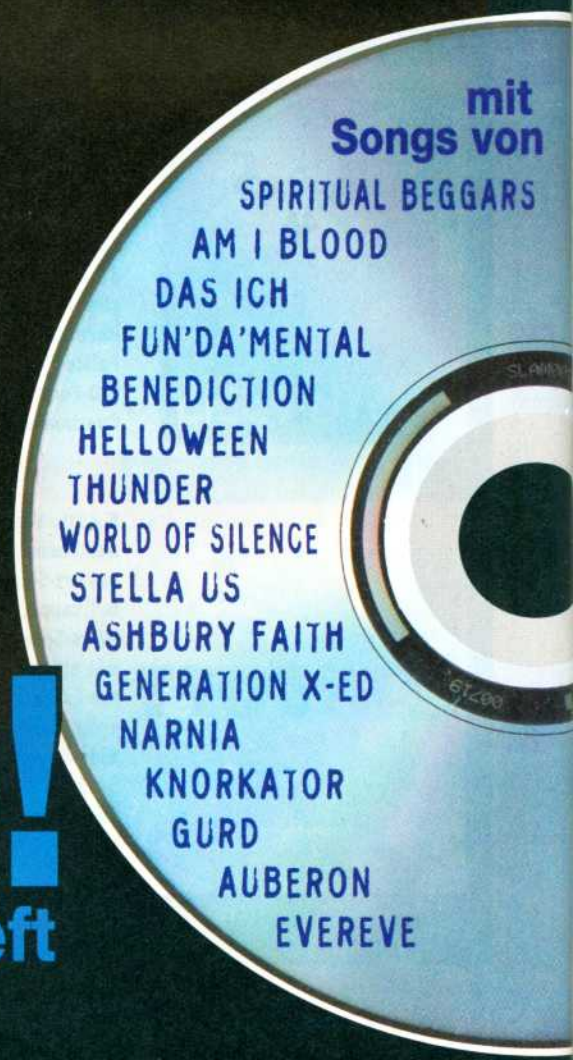
Große Titelgeschichte!

PEARL JAM

brechen ihr Schweigen

Mit Stories von
Dream Theater
Iggy Pop
Rob Halford
Van Halen
Matchbox 20
Iron Maiden
The Bates
Such A Surge
und vielen anderen

CD!
im Heft



Kleinanzeigen

Nintendo 64

Verkaufe Prügelspiel u. ISS 64 für je 80 DM. Beide mit Originalverpackung u. Anleitung. Tel.: 0212/14453 ab 18 Uhr Christian

Tausche zwei Top N 64 Spiele (Mario 64, Mario Kart) gegen Lylat Wars oder Blast Corps. Habe auch andere N 64 Titel. Verk. Außerdem Game Boy u. SNES Spiele in Topzustand. Traut euch u. ruft an unter Tel.: 033746/73119 nach 20 Uhr Maik

Verkaufe/tausche/kaufe N 64 u. PSX Spiele. Habe für N 64: Lylat Wars, Mario Kart. PSX: Lost World, Soul Blade mit Hintbook, Total NBA 97, Twisted Metal 2. Suche auch Zubehör: Memory Cards, Pad, V3 Lenkrad, etc. Tel.: 06341/60199

Dringend gesucht: N 64 u. PSX mit Spielen. Suche auch Neuheiten+Konsolen+Sammlungen+Zubehör für SNES, NES, GB, Saturn... Einfach anrufen unter Tel.: 0641/970436 Monika

Verkaufe Mario Kart 64 für 75 DM, Wave Race für 60 DM, Blast Corps für 95 DM. Tausche gegen Star Wars o. Wayne Gretzky Hockey. Tel.: 02161/897904

Verkaufe: N 64 mit 3 Controllern (grün, blau, grau) 240 DM. Mario 64 60 DM, Wave Race 64 60 DM, Mario Kart 64 60 DM, ISS 64 80 DM o. alles zusammen für 450 DM. Tel.: 09682/2696 ab 18 Uhr Claus

Kaufe/tausche N 64, PSX, Saturn, SNES, MD... Spiele, Konsolen u. ganze Sammlungen-einfach anrufen u. anbieten. Hole es selber ab o. Postweg per Nachnahme. 100% seriös. Tel.: 0711/546362 Stuttgart Ruft an- jetzt! Bis 24 Uhr

Achtung! Suche N 64+Spiele. Zahle Höchstpreise. Verkaufe PSX Spiele, z.B. R. Evil 50 DM, Boom 60 DM, Tekken 2 55 DM, Soul Blade 50 DM, K. Ivan/P. Rage je 35 DM. Verkaufe Game Boy u. 6 Spiele (Worms, M. Quest, Kirby 2 uvm.) 180 DM u. Game Gear mit 7 Spielen (Sonic 4, Jungle Book, Indy, Ottifants,...) 220 DM o. tausche beides gegen N 64. Tel.: 03695/602025 Stephan ab 15 Uhr

Verkaufe N 64, 1MB Memory Card, Mario 64, Wave Race 64, ISS 64 für VB 400 DM. Tel.: 0391/2514970 Stephan

Verkaufe N 64 Spiele: Golden Eye, Star Fox 64 (beide Us), evtl. Mace (Us), Diddy Kong Racing (Pal). Habe auch PSX-Spiele, z.B.: Nightmare Creatures (Pal), Fantastic 4 (NTSC), Final Fantasy VII (Pal) u. viele weitere Pal u. NTSC Spiele für N 64, PSX. Ältere Spiele ab 25 DM. Ruft mich an un-

ter Tel.: 030/3961472 o. mit Quix Nachricht unter Tel.: 0165/62839357

Verkaufe: Turok (deutsch), Wave Race (Pal) zusammen nur 160 DM. Auch einzeln (Preis auf Anfrage), also ruft mich an unter Tel.: 0228/460963 Thomas

Dringend!!! Suche Käufer für Wave Race 70 DM u. Turok 100 DM, zusammen 155 DM. Beide in Topzustand mit Originalverpackung u. Anleitung. Von 15-17.30 Uhr unter Tel.: 033763/66108 Sebastian

Verkaufe für N 64: Mario 64 (Us) 60 DM, Multi Racing Championship (Jp) 100 DM, Fifa 64 60 DM, Blast Corps (Us) 80 DM, Star Fox 64 (Jp) inkl. Rumble Pak 120 DM, Cruisin' USA (Us) 80 DM, 1 Joypad (Mad Catz) 40 DM. Tel.: 07081/7592 Michael

PlayStation

Suche dringend: Multi PSX m. RGB Kabel, 1 Pad, 1MC (o. Spiel) bis 280 DM! Suche Spiele: Legacy o. Kain, Final F. VII, Ogre Battle (Us), Wild Arms (Us), u. Beyond The B. (Us) bis je 50-80 DM! Tel.: 0721/689689 Bernd

Verkaufe: PSX, NFS 2, T. Raider, P. Challenge, NHL 97, NBA 97, Fifa 96, Olympiac Games, Steuerrad, Power Serve. Preis: 420 DM (o. in SFR)+Memory Card (incl.). Tel.: Schweiz/01/9104201

Verkaufe Sony PSX (Pal, NTSC) u. 10 Games, F1 97, Rapid Racer, Turismo (Us). N 64 mit Golden Eye, Top Gear Rally. Verkaufe Duo Player, Codefree, Banjo Projector, da Auflösung. Tel.: 07263/2489

Verkaufe: PlayStation mit 2 Pads, Memory Card, 7 Spiele für 650 DM. Spiele z.B.: RRR, Tekken 2, Fifa Soccer, Toshinden Formel 1, F 1 97, R. Evil u. Demo CD. Tel.: 03341/471206

Verkaufe: Resident Evil, P. Challenge, Crash Bandicoot je 50 DM, Jet Rider, Lost Vikings 2, Lomax je 40 DM, NBA Live 97, A. Power Soccer, Ridge Racer R. je 35 DM, Toshinden 1, Road Rash, Int. Track&Field je 30 DM. Shooter u. Predator Gun zusammen 80 DM. Tel.: 06426/40069 Stefan. Alles komplett 480 DM!!

Verkaufe: PSX Memory Card, RGB-Kabel, Tomb Raider, PGA Golf 97, Rage Racer, Lost World, Soul Blade, Tenka, alles erst 3 Monate alt für 500 DM. Tel.: 040/8706391 Tim

Suche: PlayStation, Pad, Memory Card, Final Fantasy VII (o. anderes gutes Spiel), zahle ca. 240 DM (über Preis läßt sich reden). Habe auch N 64 Spiele. Tel.:

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.

09326/1207 Christian. Call Now! Übrigens: Wer mir statt des normalen Pads den Analog Pad verkauft, bekommt 20 DM mehr! Suche: A. Trilogy!

Verkaufe: F1, Pro Pinball, Ridge Racer, Tekken, Thunderhawk 2 ab 35 DM pro Spiel. Verk. Auch neue Camcorder Akkus. Tel.: 0571/5090275 ab 18 Uhr. PS: Suche V-Rally günstig

Suche-Suche-Suche: PSX Spiele aller Art (Us, Jp, Dt) egal ob alt o. neu, große o. kleine Spielesammlung. Verkaufe u. tausche auch Spiele. Suche auch N 64 Gerät mit Spielen o. nur Spiele. Zahle faire Preise. 100% zuverlässig. Verk. N-G CD limit. Frontlader mit 30 CD's VB 1000DM. Suche N 64, PSX Geräte u. Spiele Tel.: 0172/2717434

Suche Tauschpartner für PS. Habe: Suidokoden, a. Trilogy, R. Evil, NFS, TB1, Rayman, A. P. Soccer, NHL Face Off, WC 3, Fifa 97, Shooter. Suche: Shellshock, NHL 97, C. Bandicoot, Rage Racer, Monster Trucks, Spider usw. Tausche Pal&NTSC. Tel.: 06021/68040 ab 18 Uhr o. Anrufbeantworter

Verkaufe Spiele für PSX: F1, Prügelspiel, DD2 je 60 DM, Fifa 97 50 DM, Track&Field, Extreme Games, NFS je 45 DM, Slam 'n Jam 96 35 DM. Alles Pal. Tel.: 07731/71845 Olli

Verkaufe: Tomb Raider 2, R. Evil D.C., F 1 97, Abe's Oddysee, uvm. Alles weit unter Preis! Tel.: 06821/21924 Thomas

Suche: B. Fluch, Fade To Black, Overblood, Sentient. Zahle bis zu 45 DM pro Spiel o. tausche gegen Stadt d. verloren Kinder, Jumpin Flash, Slam Jam 96, Ran Soccer, World Cup Golf u. F1. Tel.: 07731/60104 Markus

Verkaufe: Nuclear Strike, WipEout 2097, Rage Racer je 50 DM, Wild Arms mit Spieleberater 70 DM, Castlevania 50 DM. Für N 64: Wave Race 50 DM, Pilotwings 60 DM. Tel.: 06648/7214

Verkaufe: Final Fantasy 7 (Us), Tobal No. 2, Nightmare Creatures (Us), Marvel Superheroes, Tomb Raider 2 (Us), Bushido Blade (Jp), Breath of Fire 3, Langrisser

1+2, Fighting Force (Us), Frontmission, Virtual Hiryu No Ken, Tekken 3 (Jp), Final Fantasy Tactics, Metal Slug uvm. Saturn: Sakura Wars (Jp), Greatest Nine, X-Mas Nights je 10 DM, D. Heady 10 DM, Ram Cartridge (Sega) 25 DM. Tel.: 0251/212846

Verkaufe: Resident Evil, Crazy Ivan, Tomb Raider +Lösungsheft (engl.). Nur zusammen für 120 DM. Ab 20 Uhr Tel.: 0208/602475

Tausche: Need for Speed 2, WC IV, P. Challenge gegen Oddworld, SC 2000, V-Rally (alle Pal). Tel.: 02449/7088 ab 14 Uhr

Verkaufe/tausche PSX und N 64 Spiele. Habe für PSX folgende Spiele: Abe's Oddysee 70 DM, Soul Edge (Jp) 70 DM, Final Fantasy VII (Us), Tobal No 1 (Jp) 40 DM, FF 7 120 DM. Suche für PSX: Croc, Tomb Raider 2, Nightmare Creatures usw. Für N 64: Lylat Wars, Extreme G, Diddy Kong Racing usw. Anrufen von 18-22 Uhr Tel.: 02551/80842

Verkaufe PSX NTSC-Games ohne Anleitungen wie: R. Evil D.C., Hercules, Front Mission 2, Tec. Deception usw. für 35 DM plus VK sowie Video Games Zeitschriften. Tel.: 03425/925050

Verkaufe gut erhaltene Spiele für PSX: Break Point 30 DM, Adidas Power Soccer 30 DM, VR Baseball 70 DM, Syndicate Wars 85 DM, Virtual Pool 45 DM. Tel.: 02166/41187 ab 13 Uhr-16.30 Uhr

Tausche Original Borussia Dortmund Winterjacke von Nike gegen eine Us-Version von Resident Evil. Tel.: 0671/46369 Mario

Verkaufe/tausche/kaufe N64 u. PSX Spiele. Habe für N 64: Lylat Wars, Mario Kart. PSX: Lost World, Soul Blade mit Hintbook, Total NBA 97, Twisted Metal2. Suche auch Zubehör: Memory Cards, Pad, V3 Lenkrad, etc. Tel.: 06341/60199

Verkaufe u. tausche PSX Spiele alle Pal. V-Rally, Rage Racer, Formel 1, Fantastic Four, Vergessene Welt. Tel.: 03464/518877 Stefan nach 16 Uhr

Kaufe Spiele für Sony PlayStation, Neuheiten für Sega Saturn, N 64, Strategie- u. Rollenspiele für SNES. Tel.: 04774/991104 Rainer

Verkaufe gebrauchte Pal-Spiele u. Hardware in 1A Zustand, z.B. Tekken 2 45 DM, A. P. Soccer 40 DM, Gunship/Top Gun je 35 DM, Memory Card 20 DM, Joypad 25 DM, Joystick ASCII 50 DM. Tel.: 069/531236

Verkaufe für Saturn X-Men 30 DM, Ballerspiel 50 DM. Für PSX: S. Showdown 40 DM, The Crow 40 DM, Fatal Fury 40 DM, Cool Borders 50 DM, Soul Blade 70 DM, Action Replay 40 DM. N 64: Wave Race 65 DM. Alles Pal u. super erhalten. Suche noch Golden Eye für N 64. Gebe bis zu 100 DM für Import. Tel.: 0531/371125

Verkaufe für PSX: V3 Lenkrad mit Pedalen für 110 DM. Tel.: 0231/7519418

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Oldie-Konsolen, z.B. PC-Engine, Atari 2600, 7800, Coleco, Phillips usw. Tel.: 089/1403732

Tausche, kaufe, verkaufe PSX u. SN Spiele. Habe z.B. für PSX: V-Rally, Panzer General, NHL Powerplay, Baphomets Fluch

u.a. SNES: Final Fantasy III, Terranigma, Breath of Fire 2, Chronotrigger, Secret of Evermore usw. Suche Suikoden, V-Pool, Olympic Games, Lufia 2, u.a., sowie alle neueren Spiele. Suche auch günstiges N 64. Tel.: 06382/6222

Verkaufe sehr gut erhaltene u. günstige Spiele. Formel 1, Tomb Raider, Resident Evil uvm. Die Preise liegen zwischen 30 u. 50 DM. Tel.: 05308/2530 Till ab 18 Uhr

Verkaufe PSX Spiele: Blood Omen, Vandal Hearts, C&C, SC 2000, Warhammer für je 35 DM (alles Pal) Tel.: 0172/3243518 Frank ab 18 Uhr. Versand per Post ist kein Problem

Verkaufe/kaufe/tausche Spiele für PSX, N 64. Habe viele Us/Jp Titel auch Pal. Contra (Us) 30 DM, Overkill 40 DM, SF Movie (Jp) 15 DM, NHL 97 (Us) 30 DM, Sampras, P. Challenge, V-Rally Soviet Strike alles Pal 40 DM pro Spiel. Verkaufe Us SNES mit KI, Indy Jones, F. Fight 3, uvm für 150 DM: Suche N 64 Titel, sowie neue PSX Spiele wie Armstrong, F1 97 usw. Ruft an Tel.: 06271/5873 Cilber

Verkaufe für PSX: DD2 50 DM, RRR 40 DM, Magic Carpet 40 DM, Soviet Strike 50 DM, Toshinden 2 (Jp) 40 DM, NHL Face Off (Us) 50 DM, Motor Toon GP (Jp) 50

DM (inkl. Link-CD), Prügler Trilogy (Us) 50 DM, Chronicles o. t. Sword (2 CD's) 50 DM, C&C 60 DM, P. Challenge 60 DM, Micro Machines V3 60 DM, Warcraft 2 60 DM, Tekken 2 (Us) 50 DM. Tel.: 09331/7630 Chris (wegen Spielesammlungsauflösung). Alles Topzustand! Versand per NN!

Superangebot! Verkaufe Iron&Blood für 50 DM, Tekken 2 90 DM u. ein Yamaha Keyboard. Verkaufe u. tausche. Suche: Nascar 97 o. Fade To Black mit Memory Card. Nehme auch andere Spiele. Bin ab 14.30 zu erreichen. Tel.: 05241/6302 Jens. PS: Keyboard kann nicht mit der Post verschickt werden!

Verkaufe Rapid Racer u. Blaze Memory Card 480 für je 50 DM. Tel.: 0821/813614

Verkaufe PlayStation Spiele: Total NBA 97 60 DM, Lost World 60 DM, Abe's Oddysee 70 DM, Resident Evil D.C.+ R.2 Demo CD für 90 DM (Us), Earthworm Jim 2 50 FM, In the Hunt 40 DM, Primal Rage 40 DM, Fade to Black 50 DM, Dragon Heart (Us) 60 DM, Darkstalkers (Us) 50 DM. Verkaufe auch SNES mit Spielen. Ruft an ab 18 Uhr u. fragt nach Niko. Tel.: 07940/8220

Tausche: V-Rally, Monster Trucks, Alien

Trilogy. Suche: Test Drive Off Road, Rally Cross u.a. Tel.: 037206/73580 Jan

Verkaufe für PlayStation: Tekken 1, Ridge Racer für je 30 DM. Tel.: 04955/7494

SNES

Suche Stunt Race FX, NBA Jam T.E. Verkauf: NBA Give 'n' Go (Tausch möglich). Tel.: 0351/8303053 Daniel

Verkaufe SNES mit 2 Joypads, 1 Joystick, Tasche, Maus u. 16 Spielen, z.B.: S. o. Mana, Plok, Zelda, Ill. O. Time, Theme Park, Soccer Shootout, Busts Loose,... Tel.: 09363/5234 Julian. Preis nach Vereinbarung!

Suche günstige Spiele für SNES u. PlayStation. Können auch schon ältere Spiele sein. Des weiteren suche ich noch einen günstigen Game Boy mit Spielen. Bitte schickt eine Liste an: Tobias Ruppert, Mainau BL, 97199 Ochsenfurt

Suche Secret of Mana 2, Japan Seiken Densetsu 3. Biete 130 DM. Tel.: 05404/1858 Manfred

Verkaufe/tausche 16 SNES Spiele, z.B. Top Gear, Royal Rumble, Earthworm Jim, Final Fight 2 (Us), Judge Dredd, Probotector, Forman Boxen, Phalanx (Jp), Ghouls 'n Ghosts, Off Road. Für PlaySta-

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Meine Adresse:

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----
2. -----
3. -----

Auf diese, noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meisten

1. -----
2. -----
3. -----

Feedback

Wie findest Du folgende Rubriken?
Wertung von 1 (super) bis 6 (schlecht)

- ___ Software News
- ___ Scene
- ___ Previews/Work in Progress
- ___ Spieletests
- ___ Tips & Tricks
- ___ Players Guide
- ___ Mega Mail
- ___ Heftgestaltung

Mega Fun 5/98

Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
 Saturn Super Nintendo Verschiedenes

tion: Impact Racing, J. Bazookatone. Für SNES: 5 Spieler Adapter, 1 Program Pad. Tel.: 02501/58613

Suche Chronotrigger bis 80 DM u. Super Mario RPG bis ebenfalls 80 DM. Tel.: 04752/505 o. 7466 Thomas

Saturn

Tausche: Hardcore 4x4, P. Dragoon, Hi-Octane, DD, U. Goal, Jewels o. t. Oracle, Off World Interceptor, Das Haus d. verlorenen Seelen, WWS 97, NHL 97. **Suche:** Mr Bones, Fighters Megamix, Tunnel B1, Exhumed, S. Strike, Athlete Kings, Striker 96, VC 2, VF 2, B.B. Animal, Nascar 98, u.a. Tel.: 037206/73960

Tausche für Saturn: Shining i. t. Holy Ark, Exhumed, VF 1+2, Mass Destruction, SC 2000, Crusader, Guardian Heroes. **Suche:** (auch N64 Spiele) Discworld 2, Atlantis, Torico, Nascar 98, Manx TT, Last Bronx, Z. Darklight Conflict, WipEout 2097, DD, Mysteria. Ab 17 Uhr Tel.: 0251/794777

Tausche: Exhumed, S. Rally, A. Trilogy, C&C, WWF Wrestlemania, T. Raider, Defcon 5 gegen Hexen, Shellshock, Amok, Blam!, Manx TT, NFS, WWF In Your House, King the Spirits, A. Racing, Shinng t. H. Ark u. eure Telefonnummer für Rückruf. Wolfgang Krautschik, Thälmannstr. 21, 02943 Boxberg

Verkaufe: Sonic 3D, Blast (Us), Magic Carpet, VF, C&C, Athlete Kings, Street Fighter Alpha, Fighting Vipers, T. Raider, Primal Rage. **Suche:** Cartridge Memory, Warcraft 2. Tel.: 05471/679 Sebastian (ab 18 Uhr) o. Tel.: 05401/43744 Alexander (ab 19 Uhr)

Verkaufe: Saturn mit 5 Spielen (WWS 97, TH 2, NFL 96, Daytona, V-Stick u. Lenkrad) alles Dt für 270 DM (VHB). Segamagazin Ausgabe 9/93-12/97 + 5 Demo CD's VHB. **Suche für PSX Theme Park.** Tel.: 05434/7943 ab 18 Uhr bis 23 Uhr Reiner

Verkaufe Saturn mit Nights, Panzer Dragoon 2, Off World, 1 Demo CD. Mit Konsole sind auch 2 Controller dabei. Alles für 400 DM. Tel.: 0711/703251 ab 17 Uhr

Verkaufe Saturn, 2 Pads, 2 Demo CD's, 10 Spiele, z.B.: Sega Rally, T. Raider, Thunderhawk 2, Wing Arms, WipEout usw. Alles in Topzustand! Für 500 FM Tel.: 035724/51752 Stefan zw. 17 u. 18 Uhr

Verkaufe Sega Saturn Multinorm, Demo CD, 4 Spiele für 280 DM. Weitere Spiele NHL 97 30 DM, Sega Rally (Us) 30 DM, Shanghai (Us) 40 DM, NFS 35 DM, Fifa Soccer 97 50 DM, Victory Goal (Jp) 20 DM, Thunderhawk 2 35 DM, Mega Drive u. Mega CD u. jeweils 4 Spiele für 200 DM. Tel.: 09331/89334

Verkaufe: Nights + Pad 60 DM, SC 2000, Shell Shock, Pro Pinball, Alien Trilogy, Euro '96, Fighting Vipers, VF 2, Manx TT, Toshinden Remix, Soviet Strike, X-Men C.o.t.A., Dark Savior, Street Fighter Alpha, C&C je 42 DM. Tel.: 02225/3850

Suche: Resident Evil, NFS, Street Racer, Hardcore 4x4, Sonic Jam, Manx TT. Biete u.a. Pandemonium, Bug TOO, Dark Savior, P.D. 2. Tel.: 02361/46278 Andre

Verkaufe: Saturn, 2 Joypads, 7 Spiele (C&C, VF, Fifa 96) 450 DM, Daytona USA, Magic Carpet 50 DM, Spiele 50-70 DM, Multi Mega (tragbarer CD-Player), 10 Spiele 450 DM, MD 2, 10 Spiele 300 DM, MD 2, 9 Topspiele, ARP II 300 DM, MD, MCD Spiele ab 35 DM- 60 DM, 32x Spiel Kolibri 70 DM. Tel.: 07631/13875 Frank

Verkaufe Sega Saturn mit 4 Spielen (Daytona, Panzer Dragoon, Mystaria, Nights) u. 3 Pads (2 digitale, 1 analoger) u. Scart-Kabel. Preis VB: 250 DM. Tel.: 07131/166382 ab 20 Uhr

Superangebot! Verkaufe für Sega Saturn: Shellshock 25 DM, Virtua Racing 15 DM, C&C 50 DM, Thunderhawk 2 25 DM, Daytona USA 20 DM, 1 Saturn Pad 15 DM, komplett 120 DM+Demo CD! Tel.: 09331/7630 Chris (wegen Spielesammlungsauflösung) Alles Topzustand! Versand per Nachnahme!

Verkaufe: Sega Saturn mit 12 Spielen, 2 Controller, 1 Memory Card (Speichererweiterung) und einem Universal Adapter (für ausländische Spiele). Preis VB. Willi, Tel.: 09721/23902

Neo Geo

Stop! Neo Geo Sammler u. Einsteiger. **Verkaufe** Neo Geo Konsole, originalverpackt, 2 Joypads, 10 Module für 850 DM VHB. Alles Topzustand. Biete außerdem 40 Neo Geo Module zum Tauschen an! **Suche** z.B. Ninja Commando, Senguko 3, Samurai Shodown 2,3,4,5 u.a. Module. **Verkaufe** Sega Saturn, Originalverpackung, 2 Joypads, Gun, 8 Spiele, z.B. Ballerspiel für Gun 1+2, usw. für 750 DM VHB. 1A Zustand. **Suche** Neo Geo CD Gerät u. Spiele. Bei Interesse anrufen unter Tel.: 08431/41991 o. Tel.: 08431/2564

Verkaufe Neo Geo Modulgerät, 2 Joypads, Memory Card, Zubehör, Art Of Fighting für 350 DM. Senguko 2, Robo Army, Mutation Nation je 150 DM, Ninja Commando 200 DM, Magician Lord, Ninja Combat, World Heroes, Cyberlip je 100 DM. **Suche** Neo Geo CD Double Speed u. Spiele. Ab 16 Uhr unter Tel.: 06894/384305

Inserentenverzeichnis

BMG.....U2,9	Hint Shop.....131
CDG.....107	Jöllenberg.....19
Computec Verlag.....42, 95, 97,133	Kraschl.....27
Cybergames.....113	MLC.....17
E.A.....14, 15, 32, 33, 89, 106, 107, U4	Psygnosis.....5, 29
Game It.....31	Sony.....25
Game Station.....13	Theo Kranz.....U3
Gamers Point.....117	Wolf Soft.....109
Gamestore.....137	Zapp.....123
Groß.....113	
Groß Hard & Soft.....131	

Ladenlokal 45131 Essen Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201 / 777225 <small>Ladenpreise können abweichen</small>		Ladenlokal 40211 Düsseldorf Köln Str. 25 Tel. 02 11 / 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 Analog Pad 59,90 RGB-Kabel 39,90 Gamebuster dt. 89,90 Lenkrad+Pedale V5 149,90 Ace Combat 2 dt. 89,90 Abe's Odyssey dt. 89,90 Bushido Blade dt. 89,90 Baphomets Fluch 2 89,90 Batman & Robin dt. 89,90 Bust-A-Move 3 dt. 69,90 Castlevania dt. 99,90 Croc dt. 89,90 Constructor dt. 89,90 Colony Wars dt. 89,90 C&C 2-Alarm.Rot dt. 99,90 Crash Bandicoot 2 dt. 89,90 Cool Boarders 2 dt. 89,90 Discworld 2 dt. 89,90 Deathtrap Dungeon 99,90 Final Fantasy 7 dt. 109,90 FIFA Soccer 98 dt. 89,90 Fighting Force dt. 99,90 Frogger dt. 89,90 F1 97 dt. 109,90 G-Police dt. 109,90 Hercules dt. 89,90 GTA dt. 89,90 Lucky Luke dt. 89,90 MDK dt. 99,90 Madden 98 dt. 89,90	Nightmare Creature dt. 89,90 NHL 98 dt. 89,90 NBA Live 98 dt. 89,90 Risiko dt. 89,90 Tombraider 2 dt. 99,90 TimeCrisis+Gun dt. 159,90 Theme Hospital dt. 89,90 V-Rally dt. 89,90 Warcraft 2 dt. 89,90	N 64 dt. 299,- Gamebuster dt. 109,90 Blastcorps 64 dt. 99,90 Bomberman 64 dt. 89,90 Clayfighter63 1/3dt. 119,90 Dark Rift dt. 129,90 Diddy K. Racing dt. 89,90 Extreme G dt. 139,90 F1 PolePosition64 dt. 119,90 Goemon dt. 139,90 Superstar Socc. dt. 139,90 Lamborghini 64 dt. 139,90 Lylat Wars dt. 139,90 Mischief Makers dt. 89,90 Multi Racing Ch. dt. 129,90 NFL Quarterb. dt. 139,90 Top Gear Rally dt. 139,90 Turok engl. Pal 139,90
TOPHITS DES MONATS		
Alundra dt. 89,90 Dark Omen dt. 89,90 Deathtrap Dungeon dt. 99,90 Diablo dt. 89,90 Gex 3D dt. 99,90 Gran Turismo dt. 109,90 Need f. Speed 3 dt. 89,90 Newman Haas Rac. dt. 99,90 One dt. 99,90 Pitfall 3D dt. 89,90 Resident Evil 2 dt. 99,90 Riven dt. 119,90 Road Rash 3D dt. 89,90 Tekken 3 jp. 149,90 Parasite Eve us. verb. Breath of Fire 3 us. 119,90	TOPHITS DES MONATS Goldeneye 007 Pal Version  149,90 FIFA SOCCER 98 dt. 129,90 Yoshi Story dt. 89,90 Fighter Destiny dt. 139,90 NBA Pro 98 dt. verb. WCW vs. NWO dt. 139,90 Forsaken dt. verb. Mace Dark Age Pal 139,90	
0201 / 777235		
<small>Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM</small>		

Das lest Ihr in der nächsten

MEGA FUN



PlayStation

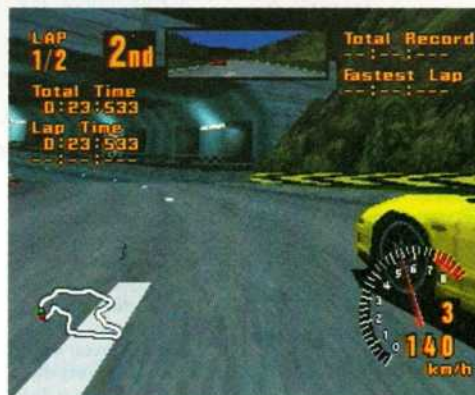
Tekken 3

Yes! Die Zeit der Ankündigungen ist endlich vorbei. In der nächsten Ausgabe wird es definitiv ein Mega-Preview zu Namcos neuestem Beat 'em Up-Knüller geben mit einer ausführlichen Vorstellung aller Charaktere und Features. Lest in der nächsten Ausgabe, wie gut sich der dritte Teil im Vergleich zum Vorgänger schlägt!

PlayStation

Gran Turismo

Noch ein Mega-Kracher für die PlayStation: Sonys Wunderracer wird bekanntlich für den europäischen Markt komplett überarbeitet, mit wesentlich mehr westlichen Fabrikaten (auch deutsche Wagen?), noch mehr Spielwitz & Tempo sowie einem edlen Dance-floor-Soundtrack. Wenn alles klappt, dürfte es in der nächsten Ausgabe zumindest ein umfassendes Preview geben - schnallt Euch an!



Special

Sony Special

Nach Nintendo nehmen wir in der nächsten Ausgabe den Sony-Konzern genauestens unter die Lupe. Auf vielen Seiten erfahrt Ihr alles Wissenswerte über den Herr der PlayStation, seine Vergangenheit, den momentanen Stand der Dinge, sowie was die Zukunft bringen wird. Für den wahren Videospieľfreak eine Pflichtlektüre.

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 5 32 50

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Franz Ludwig Straße 9, 97072 Würzburg, Telefon 09 31 / 78 42 51-4, Telefax 09 31 / 78 42 51-5

Geschäftsführer: Dr. Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: So., den 22. Feb. '98, 14-18 Uhr, Tel. 09 31 / 78 42 51-4
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 09 11 / 28 72-2 40
Telefon 09 11 / 28 72-1 40

Thorsten Szameitat 09 11 / 28 72-1 41
Wolfgang Menne 09 11 / 28 72-1 44
Disposition: Andreas Klopfer 09 11 / 28 72 -140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 02 03 / 3 05 11-5 55
Telefon 02 03 / 3 05 11-11

Thomas Kammer 02 03 / 3 05 11-5 51
Oliver Diemers 02 03 / 3 05 11-5 54
Thomas Diel 02 03 / 3 05 11-5 52
Disposition: Gisela Borsch 02 03 / 3 05 11-5 53

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Probe/Acclaim

Abonnement:
Die Mega Fun kostet im Abonnement DM 62,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 86,-). Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Tel.: 09 11 / 53 25 179
Fax: 09 11 / 28 72 -250
Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Abonnement Österreich:
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement ÖS 528,-.
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (0 62 46) 8 82-0
Fax: (0 62 46) 8 82-2 59

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Verlag, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 6/98 erscheint am **6. Mai 1998**

DIABLO



ZUR HÖLLE
MIT IHNEN!



Jetzt für PlayStation
mit 2-Spieler-Modus!

Erleben Sie die Hölle auf
Erden, wenn Sie versuchen,
Diablo, den Fürsten der
Finsternis, zu besiegen.

In Zusammenarbeit mit



www.blizzard.com

Vertrieb durch



ELECTRONIC ARTS™

