

# MEGA FUN

DER TOTALE VIDEO... FÜR ALLE SYSTEME

## Lylat Wars N64

*Fulminante Ballerorgie:  
Test & Players Guide*

## Formel 1 '97 PS

*Auf und davon:  
Alle Änderungen im  
Seiten-Test*

## Final Fantasy VII PS

*Im Test: das beste  
Rollenspiel aller Zeiten*

*Ken & Co im Polygongewand*

# Street Fighter EX plus

*Die Zukunft der Videospiele: der ultimative Überblick mit den  
kommenden Highlights für SAT, PS und N64 im 10 Seiten-Special*



*International Superstar Soccer 64,  
WarCraft II, Blast Corps, Lylat Wars,  
Need for Speed 2, Perfect Weapon,  
Speedster, Nanotek Warrior u. v. m.*



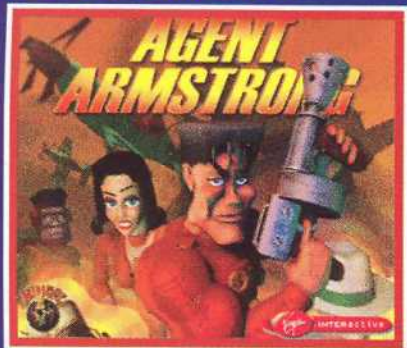


# SEIN NAMENSVETTER ER BLÄST

Hotline: 040/39 10 13 00 · Internet: [www.agentarmstrong.de](http://www.agentarmstrong.de)



Auch auf PC CD-ROM!





# LOUIS BLIES DEN BLUES. MIESEN VÖGELN GEHÖRIG DEN MARSCH.



Sein Name ist immer noch Armstrong, **Steed Armstrong** – der letzte Lichtblick in einer Welt düsterer Machenschaften, eskalierender Gewalt und allgegenwärtiger Korruption. Mit seinem gewaltigen Arsenal an Ballermännern kämpft er gegen Spatz Falconettis skrupelloses Syndikat. Ob er es wirklich schafft, die unbarmherzigen, 3D-gerenderten Typen auszuschalten, entscheidest aber einzig Du.

**Also: Hau rein, Kollege!**



Da kommt Freude auf:  Full-Motion-Videosequenzen  fünfzig Frames pro Sekunde







## Nackte Tatsachen & spontaner New York Trip



Core Design präsentierte in New York die „Real“ Fantastic Force-Helmen

Ulf, hast Du mal kurz Zeit?“ - so knapp eröffnet Uwe des öfteren ein Gespräch, das meistens Gutes verheißt. In diesem Fall sogar etwas sehr Gutes: Eidos lud zu der Präsentation von **Fighting Force** nach New York ein. Zwei Tage hat Ulf gerade einmal Zeit, sich mental auf diesen Spontantrip vorzubereiten, und er sollte es nicht bereuen. In einem modernen Art Deco Hotel nahe Time Square einquartiert, genoß eine internationale Fachpresse-Schar das hektische Treiben der Millionenstadt. Eidos' Agentur zeigte sich bei der Planung der Präsentation äußerst kreativ. Beispiel: Bei der nächtlichen Bustour durch einsame Straßen wurde unser Transportmittel plötzlich von den vier leibhaftigen Fighting Force-Mitgliedern

heimgesucht. Abgerundet durch einen beeindruckenden Helikopter-Rundflug und einen coolen Nachtclub mit Live-Musik, kam Ulf mit der knappen Erkenntnis wieder nach Hause, daß es manchmal doch gar nicht so schlecht ist, seine Brötchen mit Videospiele zu verdienen. Zu Hause in „good old“ Würzburg genoß währenddessen die Mega Fun-Crew die hitzeerprobte Sommerkollektion. Björn präsentierte mit seinem Sexy-Modell „Schulterfrei“ seinen makellosen, muskulös-sehnigen Körper, während Uwe seine Turnschuhe gegen Sandalen eintauscht - wahnsinnig spannend, gell? Vom Redaktionsalltag zum Heftinhalt: Auch für diese Ausgabe haben wir uns eine Menge einfallen lassen.

In einem umfangreichen Mega-Special haben wir die drei NG-Konsolen einmal näher unter die Lupe genommen, Experten zu Wort kommen lassen sowie einen umfassenden Software-Ausblick aufgelistet - das ultimative Konsolen Special somit für alle Unentschlossenen. Im Testteil haben wir



Atemberaubend: Ulf genoß während der Software-Präsentation in New York einen Hubschrauberflug über den „Big Apple“

in dieser Ausgabe gleich drei absolute Knaller. Frank schloß sich eine Woche lang mit dem Silberling **Formel 1 '97** in seine vier Wände ein und präsentiert auf üppigen vier Seiten sein Ergebnis. René spielte sich hingegen mit dem CD-ROM-Trio **Final Fantasy VII** in den siebten Himmel der RPG-Glückseligkeit und war nur durch gutes Zureden davon zu überzeugen, eine nicht noch höhere Fun-Wertung zu verteilen. Auf dem N64 sorgte außerdem der Space-Shooter **Lylat Wars** für zufriedene Mienen und ein weiteres hohes Rating, das in die Top 3-Liste der Referenz-Seite vordringen konnte. Ihr merkt also wieder einmal: Es steckt viel Gutes in der Mega Fun, und die schier endlose Release-Schedule verheißt zudem NOCH spannendere Ausgaben bis zur fetten Weihnachtszeit.

Oh, Du wunderbare Welt der Konsolen ...

*Euer Mega Fun-Team*



Angesichts der heißen Tage war eine legere Kleiderordnung angesagt



Formel 1 '97-Test ab Seite 64





# news scene work in progress preview

## Saturn

Legend of the 7 Winds .....6  
 Virus .....6  
 Marvel Superheroes .....29

## PlayStation

Baphomets Fluch 2 .....22  
 Colony Wars .....30  
 Courier Crisis .....8  
 Fighting Force .....24  
 Final Fantasy Tactics .....32  
 G-Police .....34  
 Hercules .....26  
 Nightmare Creatures .....20  
 Overboard .....28  
 Resident Evil D.C. ....18  
 SaGa Frontier .....33  
 Street Fighter EX Plus .....16  
 Test Drive 4 .....29  
 Tomb Raider II .....10

## Nintendo 64

Hyper Olympics in Nagano 64 .....9  
 Madden 64 .....9  
 Multi Racing Championship .....35  
 Zelda 64 .....6

Scene .....12



**Monströs: Resident Evil Director's Cut im Anmarsch. Wir haben schon 'mal probegespült. Preview auf Seite 18**



## index

Armored Core .....61  
 Baphomets Fluch 2 .....22  
 Battle Arena Toshinden .....T&T 4  
 Blast Corps .....T&T 6  
 Colony Wars .....30  
 Courier Crisis .....8  
 Darklight Conflict .....71  
 Darklight Conflict .....T&T16  
 Dark Rift .....T&T 4  
 Der Sonnentempel .....T&T 2  
 Fighting Force .....24  
 Final Fantasy Tactics .....32  
 Final Fantasy VII .....70  
 Formel 1 '97 .....64  
 Frankenstein .....63  
 G-Police .....34  
 Herc's Adventure .....62  
 Hercules .....26  
 Hexen 64 .....T&T 4  
 Hyper Olympics in Nagano 64 .....7  
 Intern. Superstar Soccer 64 .....T&T 4  
 Legend of the 7 Winds .....6  
 Lylat Wars .....38  
 Lylat Wars .....T&T 8  
 Madden 64 .....7  
 Marvel Superheroes .....29  
 Mass Destruction .....40  
 Multi Racing Championship .....35  
 Nanotek Warrior .....T&T16  
 Need For Speed 2 .....T&T 2  
 Nightmare Creatures .....20  
 Overboard .....28  
 Perfect Weapon .....T&T16  
 Persona .....T&T4  
 Resident Evil D.C. ....18  
 SaGa Frontier .....33  
 Speedster .....T&T16  
 Street Fighter EX Plus .....16  
 Test Drive 4 .....29  
 Tomb Raider II .....10  
 Transport Tycoon .....60  
 Vergessene Welt .....68  
 Virus .....6  
 Warcraft II .....T&T11  
 Zelda 64 .....6

# spieletest

## Nintendo 64

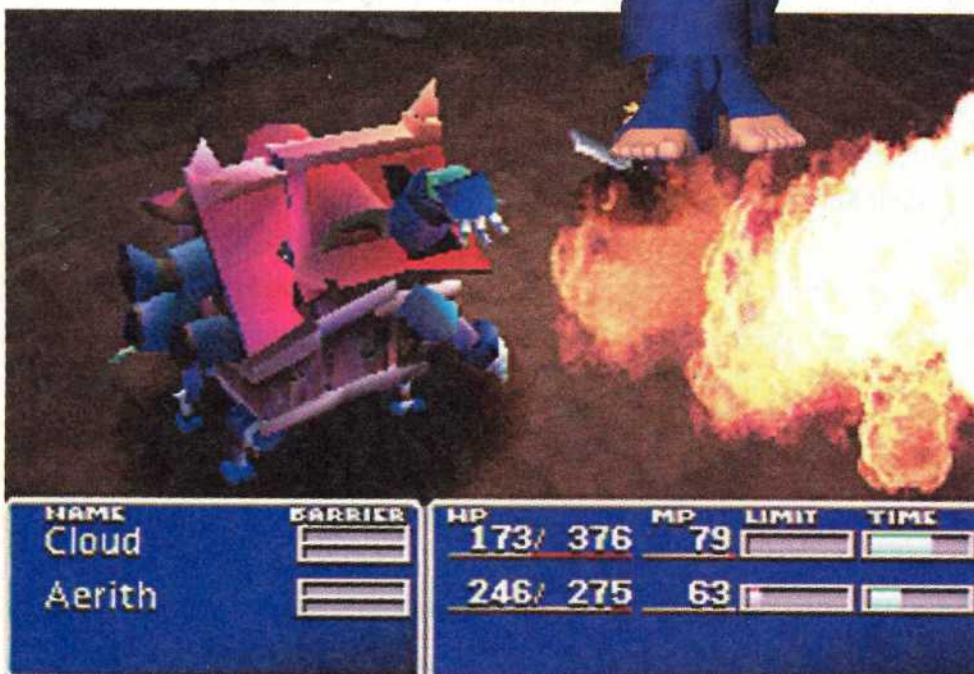
Lylat Wars .....38

## Saturn

Darklight Conflict .....71  
 Frankenstein .....63

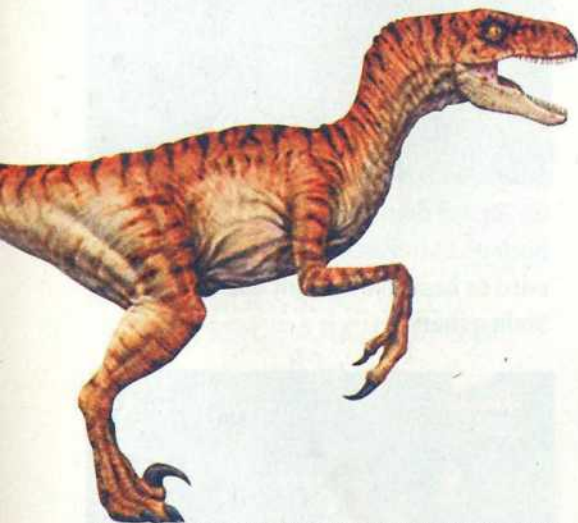
## PlayStation

Armored Core .....61  
 Final Fantasy VII .....70  
 Formel 1 '97 .....64  
 Herc's Adventure .....62  
 Mass Destruction .....40  
 Transport Tycoon .....60  
 Vergessene Welt .....68



**Wird Final Fantasy VII die neue Rollenspiel-Referenz? Lest den Test auf Seite 70**

# tips & tricks players guide



## Nintendo 64

Blast Corps .....6  
 Dark Rift .....4  
 Hexen 64 .....4  
 International Superstar Soccer 64 ...4  
 Lylat Wars .....8

## PlayStation

Darklight Conflict .....16  
 Nanotek Warrior .....16  
 Need For Speed 2 .....2

Perfect Weapon .....16  
 Persona .....4  
 Speedster .....16  
 Warcraft II .....11

## SNES

Der Sonnentempel .....2

## Saturn

Battle Arena Toshinden .....4



**Erfahrt neben den Lylat Wars-Test auf Seite 38, hilfreiches im Tips & Tricks-Teil ab Seite 8. Unter anderen findet Ihr dort nützliche Endgegner-Taktiken.**

# editorial special mega mail börse game over

Börse .....94	Game Over .....98	Inside .....5	Mega Mail .....36
Electronic Arts-Special .....88	Hasbro Interactive-Special .....86	Interview Core Design .....85	Referenzen .....72
Editorial .....4	Inserentenverzeichnis .....96	Konsolen Zukunft .....74	Zubehör-Special .....90



Saturn Adventure/Enix

## The Legend of the Seven Winds

Freunde von lustigen Adventure-Games, wie z.B. Blazing Dragons und Discworld I+II, können vielleicht bald ein weiteres Highlight in ihren Fingern halten. Die Softwarefirma Enix schickt einen kleinen, pummeligen Drachen auf die Suche nach den Geheimnissen der sieben Winde. In bewährter Point & Click-Manier steuert Ihr durch die bunten Fantasiewelten, begegnet massenhaft skurrilen Wesen und müßt



knackige Rätsel lösen. Der Spielverlauf paßt sich Euren Aktionen an, so wachsen z.B. ausgesäte Samen nach einiger Zeit zu Sträuchern oder Bäumen heran. Bleibt nur zu hoffen, daß es auch eine spielbare Version für Adventure-Freaks hierzulande geben wird.

Saturn Action-Adventure/Hudson Soft

## Virus

Was bei Hudsons Action-Adventure sofort ins Auge fällt, das ist das ungewöhnliche Grafik-Design. Während Intro- und Zwischensequenzen durchweg im Anime-Stil gestaltet wurden, hat man sich im eigentlichen Spiel darauf



beschränkt, die Hauptfiguren zu zeichnen. Für Hintergründe und Monster wurden Rendergrafiken verwendet. Held des Adventures ist Serge, der auf der Suche nach seinem verschollenen Bruder einige haarsträubende Abenteuer zu bestehen hat. Während Serge durch die dreidimensionalen Dungeons streift, muß er sich mit allerlei schauerhaftem Ungezieher herumschlagen. Die Steuerung während der Kampfszenen wurde sehr übersichtlich gestaltet. Auf komplizierte Menüs wurde verzichtet, jeder der acht möglichen Befehle kann mit einem einzigen Knopfdruck ausgeführt werden.



Die kleinen Staubwölkchen an den Füßen unseres Helden zeigen die große Akribität, mit der an Zelda 64 gearbeitet wird. Herrlich ist auch der Sonnenuntergang am Horizont



Der Kampf wird effektiv in Szene gesetzt, und mit der komplexen Steuerung wird es auf jeden Fall schnelle Attacke-Parade-Manöver geben

## Nintendo 64 3D-Action-Adventure

# Zelda 64

Eines der heißesten Spiele überhaupt verspricht Miyamotos Mega-Abenteuer Zelda 64 zu werden. Und sprechen diese Bilder keine Bände?

Neues von Nintendos kleinem Helden Link. Japaner dürfen wahrscheinlich schon ab November mit dem Kämpfer im grünen Rock in die große, weite Fantasiewelt hinausziehen und zahlreiche Abenteuer erleben, wohingegen sich die germanischen Recken noch bis ins Jahr '98 gedulden müssen. Die gefahrenvolle Welt wird Euch nicht nur an bekannte Locations, wie den „vergessenen Wald“ oder Links Heimatstadt Hyrule, verschlagen, sondern auch in eine dunkle Burg, deren tiefe Gewölbe an die Lava-Welt von Super Mario 64 erinnern. Des weiteren müßt Ihr in der glühenden Hitze der Wüste in einem kleinen Oasenstädtchen nach Hinweisen suchen und auf den Grund ei-

nes Sees abtauchen. Link trifft neben altbekannten Gesichtern, z.B. Prinzessin Zelda, Oberfiesling Ganon oder den krabbenartigen Ghoma, auch auf neue Kameraden, wie beispielsweise ein Pferd. Noch ist (natürlich) nicht bekannt, ob Ihr auf dem schnellen Roß reiten könnt. Schon jetzt zeigt sich aber, daß der wackere Bursche Link mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet wird. So wirbeln kleine Staubwölkchen auf, wenn er schnell über eine sandige Fläche läuft, und auch seine Bewegungen und Sprünge wirken äußerst realistisch. Er kann sich diesmal an Felskanten, Hängebrücken o.ä. festhalten und so sicher den Weg in einen Abgrund antreten. Durch die

präzise Kameraführung, die Ihr wahrscheinlich durch Einstellung beeinflussen könnt, wird der effektiv in Szene gesetzte Kampf dem Auge des Betrachters exzellent und hautnah präsentiert. Hierbei kann Link mit horizontalen und vertikalen Schwertschlägen der Feindesbrut zu Leibe rücken; oder aber er nutzt seinen Bogen und kleine Bomben für einen Distanzangriff. Da die Grafik erstaunlich viel Detailreichtum besitzt, wirkt die gesamte Atmosphäre viel dichter als bei SM 64, wenn Ihr durch die riesige Fantasiewelt streift. Zelda 64 wird auf jeden Fall eines der heißesten Games sein, die auf der Shoshinkai-Messe zu sehen sind. Bis dahin werden nicht nur wir die Tage zählen. (Georg)

Hersteller: Nintendo Erscheint: November (Jp.) Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzungen geplant: k.A.



Wie Ihr mit diesem riesigen Krabbenmonster fertig werden sollt, bleibt erst einmal ein Geheimnis für sich



Ob Ihr auf dem Pferd reiten könnt, ist noch nicht bekannt. Wenn doch, dann wird es bestimmt rasant über Stock und Stein gehen



Sly Stallone konnte es in Cliffhanger nicht besser: mit einer Hand über einem gähnenden, dunklen Abgrund hängen



## Sega Saturn

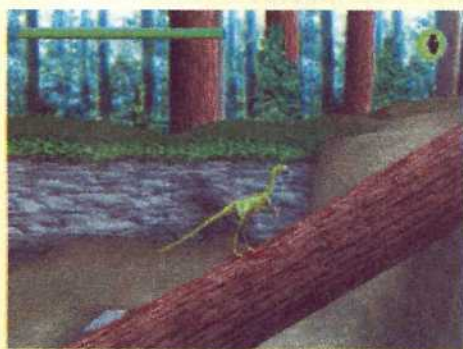
### JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN .....289,-

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 2 DEMO-CDS

**SONDERAKTION: SEGA SATURN-GERÄTE LIEFERN WIR PORTOFREI**

SEGA SATURN TOMB RAIDER SET 349,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ....94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT .....79,-
4-4-2 FUßBALL.....69,-
ACTUA TENNIS .....89,-
ADIDAS POWER SOCCER .....79,-
ATLANTIS (OKT) .....99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) .....89,-
COMMAND & CONQUER .....99,-
CROC (OKT) .....89,-
DARK SAVIOR .....89,-
DARKLIGHT CONFLICT .....89,-
DISCWORLD 2 .....84,-
DRAGON FORCE .....89,-
FIGHTERS MEGAMIX .....99,-
FORMULA KARTS (SEPT) .....89,-
LAST BRONX (OKT) .....89,-
MADDEN NFL 98 (SEPT) .....89,-
MECHWARRIOR 2 .....94,-
NHL '98 (NOV) .....89,-
RESIDENT EVIL (SEPT) .....99,-
RETURN FIRE .....89,-
SEGA TOURING CAR (NOV) .....109,-
SHINING THE HOLY ARK.....89,-
SONIC JAM .....89,-
SWAGMAN .....79,-
TORICO GEKKA MUGENTAN .....89,-
TRASH IT .....89,-
VERGESSENE WELT: J. PARK (NOV) ..89,-
VIRTUAL POOL .....84,-
WARCRAFT II (SEPT) .....89,-
WIPEOUT 2097 (SEPT) .....89,-
WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT) ....99,-
Z .....99,-

**Bei Sega Artikeln  
Ratenzahlung möglich  
Fragen Sie nach unseren  
Finanzierungsangeboten**



**VERGESSENE WELT:  
JURASSIC PARK (PSX, SAT)  
89,-**

### NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

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

### SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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

## Playstation

SONY PLAYSTATION .....289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
CONTROL PAD ORIG. ....44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIG. ....59,-
ACTUA GOLF 2.....89,-
AGENT ARMSTRONG .....84,-
ALL STAR SOCCER.....89,-
ODDW.: ABE'S ODDYSEE (SEPT).....94,-
ATARI ARCADE'S GREAT.....74,-



**FORMEL 1 '97  
(PLAYSTATION) 109,-**

BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT) .....89,-
BLEIFUSS 2 (DEZ) .....79,-
BROKEN HELIX.....99,-
BUG RIDERS (SEPT) .....84,-
BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT) .....79,-
BUBSY 3D .....99,-
CARNAGE HEART .....85,-
COMMAND & CONQUER .....99,-
CRASH BANDICOOT .....109,-
CROC (OKT) .....89,-
CROW CITY OF ANGELS .....79,-
DARKLIGHT CONFLICT.....84,-
DEATHTRAP DUNGEON .....89,-
DISCWORLD 2 .....89,-
FANTASTIC 4 .....89,-
FATAL FURY.....85,-
FORMEL 1 .....109,-
FORMEL 1 97 (SEPT) .....109,-
FORMULA KARTS (SEPT).....99,-
G-POLICE (OKT).....109,-
HEAVEN'S GATE .....89,-
HERC'S ADVENTURE (SEPT) .....89,-
HERCULES (OKT) .....89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO .....99,-
JOE BLOW (SEPT) .....99,-
LOST VIKINGS 2 .....79,-
MACHINE HUNTER .....89,-
MADDEN NFL '98 (SEPT).....89,-
MAGIC THE GATHERING (SEPT) .....89,-
MASS DESTRUCTION .....84,-
MEGA MAN 8 (SEPT) .....89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (SEPT) .....89,-
MICRO MACHINES V3 .....99,-
MIDNIGHT RUN .....99,-
MONOPOLY .....89,-
MONSTER TRUCKS (SEPT) .....89,-
MOTOR MASH (SEPT).....89,-
MOTO RACER .....89,-
MUSEUM PIECE VOL. 4.....85,-
NASCAR 98 (ERSCH. DOCH!!!)(OKT)84,-
NBA HANGTIME .....99,-
NEED FOR SPEED II .....89,-
NHL 98 (SEPT).....89,-
NHL OPEN ICE (SEPT).....99,-



**NUCLEAR STRIKE (PSX)  
89,-**

NOTE (SEPT) .....84,-
NUCLEAR STRIKE (SEPT) .....89,-
PARAPPA THE RAPPER .....85,-
PERFECT WEAPON .....89,-
PGA TOUR '98 (SEPT) .....84,-
PITFALL 3D (SEPT) .....89,-
PLAYER MANAGER .....89,-
PORSCHE CHALLENGE .....85,-
RAGE RACER.....99,-
RAY STORM (SEPT) .....85,-
RAY TRACERS (SEPT).....85,-
REBEL ASSAULT II .....99,-
RESIDENT EVIL DIRECT.CUT(NOV).....84,-
INKL. DEMO VON RESIDENT EVIL 2
ROAD RAGE .....89,-
SOUL BLADE .....99,-
SUIKODEN .....89,-
SUPER PANG COLLECTION (SEPT) ..94,-
SYNDICATE WARS .....89,-
TEKKEN 2 .....109,-
TIGER SHARK.....94,-
TOMB RAIDER .....89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER .....29,-
TRANSPORT TYCOON .....89,-
V-RALLY .....89,-
VANDAL HEARTS .....99,-
VERGESSENE WELT: J. PARK (SEPT) 89,-
VIRTUAL BASEBALL 97.....84,-
WARCRAFT II .....89,-
WARGODS .....79,-
WCW VS THE WORLD (SEPT) .....94,-
WING COMMANDER IV .....89,-
WING OVER (SEPT).....89,-
WIPEOUT 2097 .....99,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT) .....89,-
XEVIOUS 3D.....85,-

## Nintendo 64

NINTENDO 64 .....299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
LENKRAD MAD CATZ NEW VERS. .149,-
INCL. RUMBLE FUNCTION
BLAST CORPS .....119,-
F1 POLE POSITION.....144,-
HEXEN 64 (SEPT).....144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 .....139,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 (SEPT) 139,-
INKL. RUMBLING PAK
MADDEN 64.....144,-
MARIO KART 64.....89,-
MULTI RACING CHAMP. (OKT) .....139,-
NBA HANG TIME (SEPT).....129,-
PILOTWINGS 64 .....109,-
STAR WARS .....129,-
SUPER MARIO 64 .....89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER .....119,-
WARGODS .....139,-
WAVERACE 64 .....89,-
W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (SEPT) 129,-

**ALLE SPIELE DEUTSCHE  
VERSION**



**LYLAT WARS (STARFOX 64)  
(N 64) 139,-**



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

## Tamagotchi

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

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

### SEGA SATURN

3D LEMMINGS .....39,-
ALIEN TRILOGY .....59,-
ANDRETTI RACING .....49,-
BAKU BAKU ANIMAL .....59,-
DARIUS 2 .....39,-
FIFA SOCCER 97 .....49,-
FORMULA ONE CHALLENGE .....69,-
GUN GRIFFON .....49,-
MADDEN NFL 97 .....49,-
NBA ACTION .....39,-
NBA LIVE 97 .....49,-
NHL 97 .....49,-
NIGHTS - AUS SET .....49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD .....89,-
PANZER DRAGOON II .....69,-
PGA TOUR 97 .....49,-
SHOCKWAVE ASSAULT .....39,-
SOVIET STRIKE .....49,-
STORY OF THOR 2 .....59,-
TOMB RAIDER .....69,-
TUNNEL B1 .....49,-
VIRTUA FIGHTER 2 .....69,-
VIRTUA FIGHTER KIDS .....49,-
VIRTUA ON .....59,-
WIPEOUT .....39,-

### SONY PLAYSTATION

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

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl

**Händleranfragen  
erwünscht  
Fax: 0931/571602**





Fahrt Ihr mit hoher Geschwindigkeit über eine Rampe, könnt Ihr springend Hindernisse überwinden



Diverse Fahrzeuge, z.B. dieser Müllwagen, bevölkern die Straßen der Stadt

Wer erinnert sich noch an das gute alte Paperboy? In diesem Klassiker wart Ihr als Zeitungen ausfahrender Teeny, ständig von Hunden und Autos bedrängt, auf der Jagd nach Punkten. BMG hat nun in Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Fahrradhersteller GT diese alte Spielidee zeitgemäß aufgearbeitet, mit hübscher Grafik und einem knackigen Soundtrack versehen - und fertig war Courier Crisis. Kurz zur Story: Da Ihr als echter Mountainbiker mit einem chronisch leeren Bankkonto geschlagen seid, bleibt Euch nur der Job als Fahrradkurier, um Euer Hobby und einen lukrativen Job zusammenzulegen. Ihr kauft Euch also ein neues Bike (Ihr könnt aus einer ganzen Reihe von GT-Bikes auswählen), wobei Eure mangelnden Geldmittel Euch zunächst zum Erwerb des preisgünstigsten Modells zwingen, und begeben Euch in den Großstadtdschungel, wo schon wildgewordene Autofahrer, übelgelaunte Passanten und böartige Hunde auf Euch warten. Ihr müßt

## PlayStation Rennspiel Courier Crisis

Mountain Biker haben eine eigene Mode, eine eigene Sprache und jetzt auch ein eigenes Spiel: In BMGs Fahrradkuriersaga kämpft Ihr gegen Passanten, Hunde und gegen die Zeit

nun mit Eurem Rad durch die Straßen der Stadt kurven, bis Ihr den am Straßenrand stehenden Kunden findet (ein Pfeil weist Euch den Weg), der Euch das zu überbringende Päckchen übergibt. Habt Ihr die Ware, geht es auf dem schnellsten Weg zum nächsten Kunden (am Dollarzeichen über seinem Kopf ist zu erkennen, daß es bei ihm Geld gibt), der schon sehnsüchtig auf das Paket wartet. Nach getaner Arbeit wiederholt sich das Spielchen, bis Ihr entweder alle Aufträge erledigt habt, oder bis Euch die Zeit ausgeht. Mit dem verdienten Geld könnt Ihr später bessere Bikes einkaufen.

Während Eurer Fahrt seid Ihr ständig mit Eurem Boss in Kontakt, der Euch mit markigen Sprüchen wie „Meine Oma fährt schneller als Du - und die steht in einer Urne auf dem Kaminsims!“ oder „Du bist die Definition von Langsamkeit“ bei Laune hält. Überschreitet Ihr das Zeitlimit, heißt es allerdings „You're fired“. Zu allem Unglück sind die Fußgänger, welche die Gehsteige bevölkern, von Eurem rasanten Vorbeiflitzten wenig begeistert. Mit Tritten und Schlägen versuchen sie, Euch von Eurem Drahtesel zu stoßen. Manche hetzen auch ihre Hunde auf Euch. Weicht Ihr auf die Straße aus, kann es sein,



Wo ist eigentlich mein Bike? Nach schweren Stürzen fehlt Eurem Kurier der Durchblick

daß Ihr Euch unter einem Auto wiederfindet, denn auch die motorisierten Verkehrsteilnehmer nehmen keine Rücksicht auf einen schwer arbeitenden Kurier. Glücklicherweise könnt Ihr Euch wehren: Die Passanten bekommen mit Fuß und Faust jeden Schlag doppelt zurück, und über allzu rasante Autos könnt Ihr einfach drüberspringen. Ab November 1997 radelt Courier Crisis in die Softwareläden. (Frank)

Hersteller: New Level Software/BMG  
Erscheint: November  
Genre: Rennspiel  
Umsetzungen geplant: k.A.



Bei Euren Ausflügen habt Ihr die Straße voll im Blick, jetzt muß nur noch die Landung klappen



Das Rocket Bike könnt Ihr leider erst nach langem Spielen erwerben, es kostet anfangs einfach zu viel



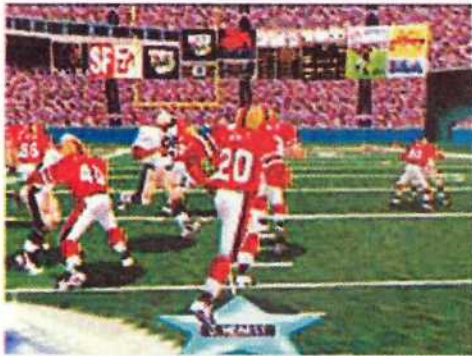
Auch die Passanten bekommen Ihren Teil ab. Hier liegt ein Opfer Eurer Raserei auf dem Asphalt



Nintendo 64 Sportspiel

# Madden 64

Trainer-Legende Madden ordert seine virtuellen NFL-Profis zum x-ten male auf den Rasen



In diesem Getümmel muß der Quarterback erstmal den Überblick behalten



Mit dem Joypad habt Ihr u.a. auch die Dallas Cowboys voll im Griff

Seid Ihr American Football-Fans und habt ein N64? Was für ein Zufall, EA Sports hätte da was für Euch. Die amerikanischen Sportprofis werkeln derzeit gemeinsam mit Football Urgestein John Madden an Madden 64, welches nach Angaben der Programmierer ein super-realistisches Videospielerlebnis werden soll. Dafür sollen neben den texturierten 3D-Polygonen die flüssigen Motion-Capture Animationen und

natürlich John Maddens profundes Sachwissen sorgen, Presse-Releases sprechen sogar von einem neuen Standard bei den Video-Football-Spielen. Ihr dürft bei Madden 64 nicht nur Eure Spieler über das Grün steuern, sondern habt als Trainer und Manager weitreichende Entscheidungen zu treffen, z.B. Transfers, Taktiken und Auswechslungen, die sich natürlich direkt aufs Spielgeschehen auswirken. Wem die Einkaufsmög-



lichkeiten nicht ausreichen, der kann sich mittels der Fantasy Draft Option auch ein Dream Team zusammensetzen und mit diesem von Erfolg zu Erfolg eilen. Selbstredend, daß Ihr nicht nur den Computergegner in den Boden stampft, sondern insgesamt zu viert um den Super Bowl fighten könnt, wow! Voraussichtlich ab Herbst '97 könnt Ihr Eure Mannen in die Arena schicken.



Hersteller: EA Sports Erscheint: Herbst 1997 Genre: Sportspiel Umsetzung geplant: keine

Nintendo 64 Sportspiel

# Hyper Olympics in Nagano 64

Nach Int. Track & Field ein weiterer Sportkracher von Konami mit der Olympia-Lizenz im Gepäck



Gutes Timing ist beim Eisschnellaufen angesagt

Wenn in wenigen Monaten in Nagano die Winterspiele eröffnet werden und ganz Japan vom olympischen Fieber erfaßt wird, darf mit einer Flut entsprechender Videospiele gerechnet werden. Rechtzeitig zum Start der Wintersaison schickt Konami mit Hyper Olympics für Nintendos 64 Bit Konsole

das "offizielle Spiel zu den Winterspielen" ins Rennen. Nachdem Ihr Euch für eines von 16 Ländern entschieden habt, gilt es, in 12 Wintersportarten Bestleistungen aufzustellen. Außer Klassikern, wie Skiriesenslalom, Abfahrt und Eisschnellauf, erwarten Euch auch exotischere Disziplinen, beispielsweise Curling oder Snowboarding in der Halfpipe. Zwei Spielmodi stehen zur Wahl: Auf die Jagd nach Medaillen geht Ihr im Olympic Mode. Im Championship Mode ist Siebenkampf angesagt, bei dem Ihr fleißig Punkte sammeln könnt. Detailreiche Polygongrafiken,



Auch das ist mittlerweile olympisch: Freestyle-Snowboarding

die selbst Bewegungen einzelner Muskeln erkennen lassen, sanftweich animierte Sportler und eine natürliche Soundkulisse sollen dem Spieler fast das Gefühl geben, live in Nagano dabei zu sein. Da Wettkampfsportarten erst so richtig Spaß machen, wenn man gegen menschliche Gegner zockt, dürfen bei den Hyper Olympics bis zu vier Mitspieler gleichzeitig gegeneinander antreten.

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

COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

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

SEGA SATURN

- SEGA SATURN kpl.+Demo-CD's DM299,00
- SATURN Tomb Raider Set DM349,95
- Actua Tennis dt dt. DM 89,00
- Adidas Power Soccer dt. DM 79,00
- Battle Station dt dt. DM 84,00
- Command & Conquer kpl. dt. DM 89,95
- Darklight Conflict kpl. dt. DM 89,00

- Discworld 2 dt. DM 89,00
- Dragon Force\* dt. DM 89,00

- Independence Day kpl. dt. DM 89,00
- NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00
- Pandemonium dt dt. DM 84,00

- Resident Evil SATURN\* dt. DM 99,00
- Shining the Holy Ark dt dt. DM 89,00
- SONIC JAM dt. DM 79,00
- Syndicate Wars kpl. dt. DM 89,00
- The King of Fighters+Cartridge dt. DM 89,00
- Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00
- WipEout 2097\* dt. DM 99,00

SONY PLAYSTATION

- Playstation komplett dt. DM289,00
- Playstation+Memory Card 15 Blocks DM319,00
- Lenkrad VRF 1 X-Cellerator DM129,00
- Agent Armstrong dt. DM 84,00
- Bleifuss 2 dt. DM 79,00
- Darklight Conflict kpl. dt. DM 84,00
- Deathtrap Dungeon kpl. dt. DM 89,00
- Discworld 2\* dt. DM 98,00
- Fatal Fury dt. DM 79,00
- FORMEL 1 '97\* dt. DM 99,00
- G-Police\* dt. DM 99,00
- Jurassic Park Lost World\*dt. DM 88,00

- Lifeforce TENKA dt. DM 94,00
- Magic the Gathering kpl. dt. DM 89,00
- Mass Destruction kpl. dt. DM 79,95
- Monopoly\* kpl. dt. DM 89,00
- Nuclear Strike\* kpl. dt. DM 89,00
- Oddw. Abe's Oddysee kpl. dt. DM 89,00

- Parappa the Rapper\* dt. DM 79,95
- Resident Evil DC+Demo Teil 2 dt. DM 89,00
- Syndicate Wars kpl. dt. DM 88,00
- Transport Tycoon dt. DM 89,00
- V - Rally kpl. dt. DM 84,00
- Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00
- Wargods\* dt. DM 89,00
- Wing Commander 4 kpl. dt. DM 84,00

IHRE VORTEILE

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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.  
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.





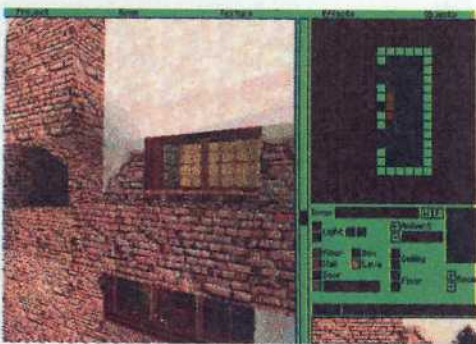
Feuer frei! Da Ihr bei Tomb Raider II auf mehr menschliche Gegner treffen werdet, müßt Ihr Euch auf heiße Schußwechsel gefaßt machen



Auch in einem versunkenen Schiff muß Lara nach Hinweisen und Schätzen suchen. Hierzu trägt sie einen wasserfesten Neoprenanzug



Einer von Laras neuen Moves: In bester Cliffhanger-Manier geht es senkrecht die Wand hoch



Mit dem Level-Editor lassen sich die einzelnen Locations bestens zusammensetzen und gestalten

Unverhofft kommt meistens oft! So auch Anfang August, wo man eher mit einer Neuauflage der biblischen Sinnflut gerechnet hat als mit der ersten spielbaren Version von Cores zweitem Teil mit der bezaubernden Powerfrau Lara Croft. Zum Hintergrund von Tomb Raider

**„Neue Moves und massenhaft neue Gegner werden wieder für reichlich Aktion sorgen“**

II läßt sich momentan noch nicht allzuviel sagen. Sicher ist bis jetzt auf jeden Fall folgendes: In Ihrem neuesten Abenteuer ist unser viel geliebter Indiana Jones-Verschnitt auf der Suche nach dem legendären Dolch von Xian. Dieses altertümliche Artefakt soll derjenigen Person die Macht des Drachen verleihen, die sich den Dolch ins Herz stößt (einfach lecker!). Neben Lara sind noch zwei weitere Gruppen auf der Suche nach dem mystischen Gegenstand, was für turbulente Zeiten sorgen wird. Schon bei dieser frühen Version kann man erkennen, daß sich einiges in der Abenteuerwelt ge-

tan hat. Lara sieht schon jetzt nicht mehr so kantig aus wie vor gut zehn Monaten; so sind z.B. die Gesichtszüge viel weicher und feiner gestaltet worden, auch die weiblichen Proportionen wurden entsprechend angeglichen. Lara ist (leider) keine Konkurrenz mehr für Pamela Anderson. Die Spielgeschwindigkeit wurde etwas erhöht, und die Abenteurerin läuft nun schneller durch die großangelegten Levels. Diesmal werdet Ihr von der Tomb Raider-Crew wieder an die exo-



tischsten und abgefahrensten Abenteuerorte auf der ganzen Welt entführt. Auf dem Tourplan stehen beispielsweise das Hochland von Tibet, die chinesische Mauer und ein untergegangenes Schiffswrack, zu dem Ihr erst hinabtauchen müßt, um in den noch begehbaren Bereichen auf Suche gehen zu können. Des Weiteren begeben sich in die italienische Metropole Venedig, in deren Wasserkanälen auch schon Indiana Jones bei seiner Suche nach dem heiligen Gral heiße Verfolgungsjagden erlebt hat. Hier konnten wir unsere ersten Schritte mit Lara unternehmen, und schon nach einem kurzen Streifzug wurde man sich eini-

ger Veränderungen bewußt. Zum einen wird man nun mit mehr menschlichen Gegnern konfrontiert, die unsere Heldin nicht nur mit Eisenstangen angreifen, sondern auch mit Pistolen und Gewehren. Von daher könnt Ihr Euch schon jetzt auf schwierigere



Mit viel Kraftaufwand schiebt Lara wie in Tomb Raider I überdimensionale Steinquader durch die Gegend

Kämpfe einstellen, denn wie beim ersten Teil auf erhöhte Positionen zu springen und Wölfe abzuballern ist ab jetzt im Spiel mit menschlichen Gegnern gestrichen. Auf der anderen Seite wurde die Transparenz des Wassers noch verbessert, und Glasscheiben wirken so, als wären sie mit Söldolin geputzt worden, also kein bißchen milchig oder verschmiert. Die Fenster lassen sich übrigens mit einer Salve aus Euren Pistolen leicht zerstören (ein authentisches Klirren ist selbstverständlich!), und Ihr gelangt somit in andere Bereiche des Levels. Einen neuen Gegenstand konnten wir auch bewundern, die Flaires. Mit diesen Leuchtfeuern könnt Ihr in dunklen und düsteren Ecken kurzzeitig für Helligkeit sorgen, um so

PlayStation 3D-Action-Adventure

# Tomb Raider II

Das heißeste Video-Game-Girl der Spielewelt hat sich ihre Pistolen umgeschallt und begibt sich wieder auf Schatzsuche. Lest, wie es um den weiblichen Superstar knapp zehn Monate nach dem ersten Teil steht und was die erste spielbare Demoversion zu bieten hat

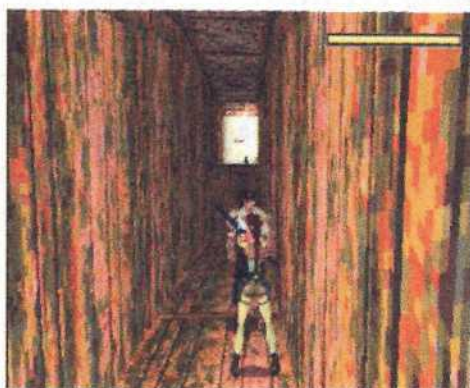




Um an den schwertschwingenden Statuen unbeschadet vorbeizukommen, müßt Ihr ein gutes Timing besitzen. Die Wachen sind echte 3D-Objekte und wirken mit den authentischen Texturen sehr realistisch

z.B. versteckte Schalter und Gegenstände zu finden oder durch einen Wurf in einen unübersehbaren Abgrund dessen Tiefe zu bestimmen. Lara hat sich zudem auch ein neues Outfit zugelegt. Neben den bekannten Klamotten zeigt sie sich nun in einem knappen Neoprenanzug, der fürs Tauchen bestens geeignet ist, oder sie trägt in eisigen Gefilden nur eine dicke Winterjacke anstatt des knappen Shirts. Unlängst munkelt man ja schon über Laras neue Moves. So kann sie nun auch wie Sylvester Stallone in Cliffhanger-Manieren bestimmte Wände senkrecht nach oben klettern und sich unter Wasser mit einer Harpune gegen Ihre Kontrahenten, z.B. Killer-Haie, zur Wehr setzen. Natürlich kann bis zum November noch viel geschehen und gravierende Ände-

rungen eintreten, aber auf jeden Fall sehen wir den Tag herbei, an dem die Preview-Version bei uns eintrifft. (Georg)



Dieser muskelbepackte Schlägertyp versucht, Lara mit einer Eisenstange zu Leibe zu rücken. Gegen einen Kugelhaigel aus unseren Pistolen hat er aber keine Chance

Hersteller: Core Design Erscheint: November Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzungen geplant: k.A.



Transparenz pur! Durch das Glasdach lassen sich genau die Bäume auf dem erhöhten Balkon erkennen. Was unsere Abenteurerin wohl unter den dunklen Marmorbögen finden wird?

# DIE SAISON BEGINNT JETZT.

**FORMEL 1 '97**

**PlayStation™**

71179671327

Der Nachfolger! Mit allen Strecken, allen Teams, sämtlichen Fahrern der Saison '97, 8 Kamera-perspektiven, 2-Spieler-Split-Screen-Modus, 3-D-Crashes, wechselndem Wetter, Live-Kommentaren von Jochen Mass und Heiko Waßer (RTL). Formel 1 '97 gibt's auf Konsolen nur für die PlayStation.





Nintendo 64

## Neue Third Party Software



Gute Nachrichten für alle leid-geplagten N64 User, denen es nach wie vor nach Software dürstet. Einige Third Party-Publisher, darunter auch neue Firmen, annoncierten brand-neue N64-Projekte, here we



go! **Crystal Dynamics** hat erfreulicherweise die Konvertierung des 3D-Wunders **Gex: Enter the Gecko** bekanntgegeben. Es handelt sich um den ersten N64-Titel der Amerikaner, dem sie gleich einige Extra-Levels und Exklusiv-Features spendieren wollen. **Acclaim** hat neben der sagenumwobenen Dribblelei

Ultra Soccer nun auch die Action/Adventure-Kombination aus der Spielhalle **Magic: The Gathering** auf ihrer Releaseli-ste. Der Titel dürfte allerdings erst 1998 erhältlich sein. Ebenfalls aus den USA kommt der inoffizielle NBA Jam-Nach-zügler **NBA Hardwood Heroes** von **Midway**, der ursprünglich nur für die PlayStation angekündigt wurde. Wenn alles klappt, erscheint diese Korbjagd am 24. November in den USA. **Kemco** hat neben Top Gear Rally und Twisted Edge Snowboarding nun einen weiteren N64-Titel in der Pipeline. Bei **Knife Edge** handelt es sich um Science Fiction-Shoo-ter im Stile von Lylat Wars, wobei es nicht klar ist, ob es sich dabei um den vormals angekündigten Titel **Blade & Bar-vel** handelt oder nicht. Die Sim-Spezialisten von **Mc O 'River/Paradigm** haben eine neue Flug-Simulation mit dem Arbeitstitel **Flights of the U.N.** sowie ein Rennspiel angekündigt. Nachdem das Monster Dunk-Projekt fallengelassen wurde, versucht sich **Mindscape** nun an einer Konvertierung des Spielhallen-Klassikers **Paperboy**. Trotz **Oceans** Pro-bleme mit **Mission: Impossible** gibt es mit **Electronic Battlefield of Tomorrow** (Arbeitstitel) weiteren Nachschub für das Schachtmodul des N64. Es handelt sich um eine aufwendige Kriegs-Simulation. Auch die Sim-Spezialisten von **Maxis** haben verkündet, daß neben **Sim City 64** (64DD) auch weitere Grübeleien, wie **Sim Copter 64** für den 64-Bitter, umgesetzt werden.



PlayStation

## Hochrangiger Kommentator bei Power Soccer 2

Psygnosis war das Beste gerade gut genug und engagierte Champions League-Kommentator **Marcel Reif** als imaginären Reporter für die kommende Bolzerei **Power Soccer 2**. Der als bester deutscher Sportre-porter geltende RTL-Mitarbeiter muß auch bei diesem Silberling sei-nen ganzen Sachverstand einsetzen, denn es gilt, die passenden State-ments zu über 200 europäischen Teams abzuliefern. Die Fortsetzung zu **Power Soccer** mit zahlreichen Verbesserungen ist ab dem Winter erhältlich.

Sega

## Adeline-Titel fortan Sega-Exklusiv

Sega sorgte vor kurzem mit dem Kauf der französischen Programmiertruppe **Adeline** (Little Big Adventure, Time Com-mando) für Aufsehen. Vor fünf Jahren gründeten versierte Programmierer diese Firma, die früher unter dem Namen **Delphin** bekannt war. Mit dem Kauf von rund 20 Programmierern schlägt Sega zwei Fliegen mit einer Klatsche. Zum



einen machen sie sich deren fundierte PC-Kenntnisse für weitere Titel zu-nutze, zum anderen gilt Adeline als 3D-Spezialist und ist somit der idea-le Partner für den Software-Support des **Saturn-Nachfolgers**, der Gerüchten zufolge Ende 1998 weltweit gleichzeitig erscheinen soll.

## Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Zelda 64 (Nintendo 64)
2. Metal Gear Solid (PlayStation)
3. Saturn-Nachfolger

## PEPPL PLATTFUß by Ente

ICH HABE 10 JAHRE IN JAPAN GELEBT UND BEIM GROßEN MEISTER HIROSHI SCHLAGZUFUß DIE KUNST DES KÄMPFENS ERLERNT...JETZT BIN AUCH ICH EIN MEISTER!

UND ICH, ICH HABE "TEKKEN2" DURCHKÄMPFT, "FIGHTERS MEGA-MIX" IN ANGRIFF GENOMMEN UND HABE ALS TAKI IN "SOUL BLADE" DIE SCHWERTER KLINGEN LASSEN...ICH BIN JETZT...

'N KILLER!!!





Wir Gratulieren

# Gewinner des Psygnosis- Gewinnspiels 08/97

**Je ein Adidas Power Soccer haben gewonnen:**

Claudius Brauer aus 13353 Berlin, Peter Erby aus 58511 Lüdenscheid, Jeanie Stewin aus 14612 Falkensee, Peter Zak aus 85221 Dachau, May Schäfer aus 27568 Brhu., Martina Sitke aus 42653 Solingen, Frank Mahnkopf aus 66589 Merchweile, Sebastian Weißflog aus 08209 Auerbach, Harry Nedeljov aus 46562 Voerde, Sven Klüver aus 13189 Berlin.

**Ein Destructions Derby 2 haben gewonnen:**

Stephan Petersen aus 25479 Ellerau, Udo Kreidle aus 72224 Ebhausen, Edward Lakemond aus 25709 Marne, Felix Zimmermann aus 22359 Hamburg, Klaus Stengel aus 90469 Nürnberg, Alexander Köllner aus 99898 Tinstenberg, Olaf Tomaschitz aus 71332 Waiblingen, Stefan Gruber aus 85570 Markt Schwaben, Alfred Schreiber aus 70771 Echterdingen, Klaus Edelmann aus 67551 Worms.

**Je ein Lomax geht an:**

Markus Bülow aus 13053 Berlin, Carsten Meyer aus 26316 Varel, Stephan Funke aus 99996 Großmehla, Andreas Zimmermann aus 39590 Tangermünde, Jens Bischoff aus 88048 Friedrichshafen, Thomas Lelewel aus 61440 Oberusel, Dirk Frenzel aus 30519 Hannover, Mike Sehmitzen aus 41352 Korschenbroich, Dominik Mieth aus 27751 Delmenhorst, Kai Uwe Knüttel aus 67596 Heßloch.

**Je ein Monster Track (Demoverision) erhält:**

Rico Böhme aus 01774 Pretzschendorf, Gerald Laner aus A-6111 Volders, Kirsten Wolinsky aus 42655 Solingen, Christoph Gatzka aus 58095 Hagen, Daniel Neumann aus 38159 Bodenstedt, Reinhard Fahlteich aus 06766 Wolfen, Anja Edelmann aus 72224 Ebhausen, Lars Gehrman aus 72213 Altensteig, Thomas Grünberg aus 06849 Dessau, Tobias Konrad aus CH-8057 Zürich, Andreas Pernecker aus 56814 Fankel, Henning Hübner aus 49214 Rothenfelde, Daniel Maletic aus 81539 München, James Hacker aus 72649 Wolfschlugen, Dieter Diermeier aus 81543 München, Udo Maier aus 88348 Saulgau, Andreas Tünnies aus 27755 Delmenhorst, Rita Schuck aus 86688 Marxheim/Graisbach, Sven Wert aus 28757 Bremen, Nikolaos Goumas aus 52353 Düren, Mario Zerche aus 01640 Coswig, Dennis Tomzig aus 14542 Werder/Havel, Hendrik Wellmann aus 48619 Heek-Nienborg, Stephan Kunzmann aus 35745 Herborn, Daniela Elm aus 99706 Sondershausen, Robert Piosowyk aus 58285 Gerelsberg, Andreas Bollenmiller aus 87727 Babenhausen, Marhus Eppe aus 47269 Duisburg, Ulrich aus 41747 Viersen, Benjamin Schmid aus 91301 Forchheim, Markus Wegener aus 22087 Hamburg, Markus Bruker aus 65187 Wiesbaden, Sebastian Meixner aus 15366 Dahchwitz-Hoppegarten, Sebastian Groschopp aus 72477 Schwenningen, Andreß König aus 41352 Korschenbroich, Kersten Biermann aus 44791 Bochum, Michi Ehrlich aus 81539 Mänchen, Volke Niehoff aus 49477 Ippenbüren, Christian Heberle aus 87662 Kaltontal, Andreas Wende aus 44652 Heme, Alexander Brauer aus 13353 Berlin, Christian Schmidt aus 14715 Milow, Andreas Scharf aus 35066 Frankenberg, Holger Sträter aus 48161 Münster, Käte Skeygiol aus 44892 Bochum, Oliver Knoche aus 44892 Bochum, Robert Dormeier aus 37154 Northeim OT Hillerse, Joachim Schalk aus 76351 Linkenheim, Christian Mayer aus 86850 Fischach, Anja Persson aus 14050 Berlin.



PlayStation

## Kalisto schlägt wieder zu

Das französische Programmiererteam **Kalisto**, bekannt durch das beeindruckende 3D-Action-Drama **Nightmare Creatures**, werkelt in Zusammenarbeit mit Gaumont derzeit an einer Videospiele-Adaption von **Luc Bessons** genial-schrägem Science Fiction-Epos **The Fifth Element** mit Bruce Willis in der Hauptrolle (absolut sehenswert!). Wie im Film müßt Ihr wahlweise mit den beiden Helden Taxifahrer Korben Dallas oder dem göttlichen Überwesen Leeloo nach den vier Element-Steinen suchen. Das Spielkonzept ist sehr facettenreich und komplett in 3D - viel Action, gepaart mit einigen Adventure- und Puzzle-Zutaten. Vor Frühling '98 dürfte diese interessante Filmumsetzung allerdings nicht erhältlich sein.

Anime

## 240 Minuten SFII-Gaudi

Streetfighter Fans aufgepaßt! Wer schon immer einmal mehr zu den Hintergründen der erfolgreichen Truppe aus dem Hause Capcom wissen wollte, wird nun mit der **Streetfighter II Perfect Collection** hervorragend bedient. Hier erhaltet Ihr für den unschlagbaren Preis von **59,90 DM** die ersten acht Episoden auf einem Doppeltape. (Die restlichen 21 Episoden sollen in Kürze folgen.) Fast vier Stunden reiner Action im japanischen Mangastil (original japanischer Sound, Sprache deutsch untertitelt) werden keine Erwartung enttäuschen. Erhältlich ist das auf 3.500 Einheiten limitierte Stück bei **ACOG** (Anime Connection of Germany), Postfach 26, 57647 Hirtscheid, Tel: **02661/949470**.



### HOT in JAPAN

1. Biohazard D.C. (PS)
2. Monster Ranch (PS)
3. Tamagotchi (GB)
4. Pocket Monster (GB)
5. Street Fighter EX Plus Alpha (PS)

Quelle: Famitsu/Faustlin

### HOT in USA

1. Star Fox 64 (N64)
2. Triple Play '98 (PS)
3. Wild Arms (PS)
4. Dark Rift (N64)
5. Shining the holy Ark (SAT)

Quelle: Famitsu/Faustlin



Hyper Neo Geo 64

# Neue High Tech-Konsole für das Jahr 1998?

Auf der „Privat Show '97“, die Anfang Juli in Osaka stattfand, präsentierte SNK den Nachfolger der Neo Geo Hardware, der zunächst als Arcade-Version in den Spielhallen für Furore sorgen soll und möglicherweise später auch als Heimkonsole erscheinen wird. Neben herausragenden Eigenschaften bei der Darstellung von zweidimensionalen Grafiken werden



dem **Hyper Neo Geo 64** auch ausgezeichnete 3D-Fähigkeiten nachgesagt. Daß dem in der Tat so ist, soll schon der erste Titel - ein 3D-Rennspiel - eindrucksvoll unter Beweis stellen. Bei „Roundtrip RV“ sitzt man nicht im Cockpit aufgemotzter F1-Flitzer oder Nobelkarossen, sondern steuert verschiedene Geländewagenmodelle über kurvenreiche Straßenkurse und bucklige Off-Road-Pisten. Edle Polygongrafiken, ein kerniger Sound und das „Reactive Hand-

# SNK

del“, das den Spieler scharfe Kurven und holprige Straßen „spüren“ läßt, sollen ein realistisches Fahrgefühl vermitteln. Etwas

Besonderes ließ man sich bei der Streckenführung einfallen: An den Enden jedes Kurses befinden sich U-Turns, d.h., man fährt auf derselben Strecke hin und auch wieder zurück. Das Ungewöhnliche dabei ist, daß dem Spieler während eines Rennens nun auch gegnerische Fahrzeuge entgegen kommen können.



## Schon Gehört

+++ Der comicartige Jump & Run-Knüller Rayman von Ubi Soft wird zum Preis von nur 49,95 noch einmal neu aufgelegt.

+++ In Japan ist mit Virtua Fighter 3 TB eine neue Version des erfolgreichen Kloppers erschienen. Das Update bietet neben einigen neuen Moves und größeren Arealen den namengebenden Team Battle-Modus (Drei gegen Drei).

+++ Imagineer ist der Hersteller von THQs höchst ehrgeizigem 3D-Adventure-Projekt The Quest 64, das im Frühjahr '98 in Japan erscheinen soll.

+++ Nachdem sich Final Fantasy VII alleine in Japan unglaubliche 2.5-Millionen-Mal verkauft hat, rechnet Sony mit dem bisher größten Software-Launch in den USA und Europa.

+++ Der Release von Mission: Impossible hat sich erneut verzögert - Grund: Mitglieder des ursprünglichen Ocean-Teams sind abgesprungen, so daß nun Infogrames-Programmierer das aufwendige Agenten-Drama zu Ende führen müssen.

+++ Ein Ereignis, das wichtig genug ist, um in einem Konsolenmagazin vermerkt zu werden. Bei der letzten Apple Show wurde bekannt, daß Microsoft den angeschlagenen Konzern mit Aktienkäufen von umgerechnet 283 Millionen DM unterstützt. Als Gegenleistung läßt Apple all seine Klagen gegen Microsoft fallen und wird fortan ihre gesamte Software besser aufeinander abstimmen.

+++ Die Firma Dataflash GmbH, Wassenbergerstr. 34, 46446 Emmerich weist aus gegebenem Anlaß darauf hin, daß sie Inhaberin der deutschen Marke „Action Replay“ für Computerzubehör ist. Leider sind in der letzten Zeit verstärkt Produkte auf dem Markt aufgetaucht, welche nicht von der Firma Dataflash GmbH auf den Markt gebracht wurden und damit die Marken der Dataflash GmbH verletzen. Die Firma Dataflash weist aus diesem Grunde nochmals darauf hin, daß „Action Replay“-Module nur von ihr erworben werden können.

## HALL OF FAME

Die erste Hall of Fame geht zu Ende, und wir haben drei strahlende Gewinner. Bei Porsche Challenge gewann zu unserer Freude mit Sonja Krauter die einzige Dame im Feld (Hatte da jemand Vorurteile?). Bei Wave Race 64 konnte Markus Rauchbach die magische 28 Sekunden-Marke am deutlichsten unterbieten. An Oliver Haslers phänomenale Unter-40er-Zeit traute sich keiner mehr heran. Alle drei Sieger können sich über ein obercooles Überraschungspaket freuen. Ab dieser Ausgabe suchen drei brandneue Spiele ihren Meister:

- Schickt uns Eure Bestzeiten zu folgenden Spielen (PAL-Vers.):
1. Mario Kart 64 Koopa Troopa-Strecke, 150 cc-Klasse, Time Trail, beste Rundenzeit
  2. FIGHTERS MEGAMIX Kurs I, Kämpfer/Game Typ egal, Time Limit aus!, beste Durchgangszeit
  3. V-Rally Neuseeland SS1-Strecke, Leicht, Time Trail, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtex-te!)

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

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



### Wave Race 64

1. 27,888 Sek. Markus Rauchbach aus München
2. 27,923 Sek. Daniel Purucker aus Friedrichshafen
3. 27,947 Sek. Alexander Schönbein aus Stuttgart



### Porsche Challenge

1. 38,20 Sek. Sonja Krauter aus Backnang
2. 38,40 Sek. Marc Langlott aus Ronnenberg
3. 39,50 Sek. Bernd Kominek/Philip Höfer



### Daytona USA C.C.E.

1. 39,84 Sek. Oliver Hasler aus Herne
2. 41,36 Sek. Manuel Schiestel aus Heubach
3. 41,44 Sek. Burhan Demizoglu aus Hamburg



Kino

# Sie sind unter uns!



Im Sommer der Mega-Kino-produktionen kommt am 11.09. mit **Man in Black** („MIB“) ein weiterer Superhit in die deutschen Kinos, der in den USA über 200 Millionen Dollar eingespielt hat und beinahe schon Kultstatus besitzt. Alles dreht sich, wie bei der nahezu unbekanntem Comic-

Vorlage, um zwei Undercover-Agenten (gespielt von **Tommy Lee Jones**, **Will Smith**), die im Auftrag der Regierung alle weltweit verstreuten Aliens kontrollieren, um so zu verhindern, daß die ahnungslose Öffentlichkeit jemals etwas von den außerirdischen Plagegeistern erfährt. Das Chaos, das aus dieser unorthodoxen Arbeit resultiert, kann man sich wohl gut vorstellen. Dem Regisseur **Barry Sonnenfeld** (Addams Family, Schnappt Shorty!) gelang mit dieser Komödie der abgedrehteste Film der Saison, der aber vor allem durch zahlreiche, **spektakuläre Computer Special Effects**, wie beispielsweise verblüffende Morphings, glänzt. Wenn Ihr Euch nun fragt, woher mir dieser Titel nur so bekannt vorkommt, dann hört Euch die deutschen Musikcharts einmal genauer an, denn hier trällert Will Smith zum Dance Classic „Simply forget me not“ schon seit Wochen erfolgreich den MIB-Rap.

Gewinnspiel

# Gewinnt Eure Traum-Peripherie!

Nach zwei Zubehör-Specials innerhalb von nur wenigen Monaten stapeln sich die Testmuster allmählich bis unter die Decke. In unserer unglaublichen Güte haben wir uns deshalb gedacht, durch ein kleines Gewinnspiel ein paar hochwertige Peripherie-Geräte der Firmen **Interact**, **Just!** und **Dataflash** unter das Volk zu bringen.

Die Preise gestalten sich folgendermaßen:

1. Preis Ein **Lenkrad** (N64 oder PS)
2. Preis Ein **Flight-Stick-Duo** (N64 oder PS)
3. - 5. Preis Je ein **Designer-Joypad** für die PlayStation
6. - 8. Preis Je ein **Memory Card** (N64 oder PS)

Schickt uns einfach eine Postkarte an folgende **Adresse**:

**Redaktion Mega Fun**

**Stichwort „Wunsch-Zubehör“**

**Pleicherschulgasse 2**

**97070 Würzburg**

Einsendeschluß ist der **30. September**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des

Computec Verlages dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

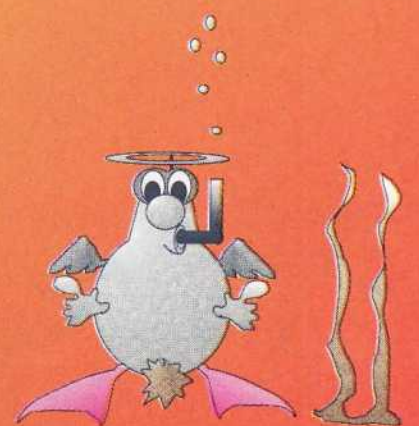
Vergeßt die **Systemangabe** bitte nicht!

Viel Glück!



# GAMES AND MORE

## Versandhandel für Software und Computerzubehör



### GAMES AND MORE

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

FAX: ( 0 33 28 ) 47 29 25

T-Online: **GAMES AND MORE#**

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

#### Versandkosten:

-Nachnahme:  
9,90 DM plus 3,00 DM NN-Post-Gebühr  
-Kreditkarten (AmExp, VISA, Diners Club):  
9,90 DM  
-Vorkasse: 6,90 DM  
-Ausland: nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM

**Ab 250,00 DM Bestellwert im  
Inland Versandkosten frei!**

#### Telefonische Bestellannahme:

**( 0 33 28 ) 39 52 11**  
Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr  
& Sa 9.00 - 16.00 Uhr

Game Boy	Super NES	Sony - Playstation	Sony - Playstation
Asterix 59,95	Adams Family Values 79,95	Sony - Playstation 299,95	Jonny Bazookatone (DA) 99,95
Bomb Jack 39,95	Asterix 69,95	Controller 49,95	Little Big Adventure 99,95
FIFA '97 69,95	FIFA Soccer '97 129,95	Memory Card 1 MB 39,95	Last Vikings 2 99,95
Humans 64,95	Fighter Pad für NES 49,95	Memory Card 8 MB 99,95	Magic - Die Zusammenkunft 99,95
Indiana Jones 49,95	International Superstar Soccer Deluxe 149,95	2 Extreme 79,95	Micro Machines 3 99,95
Konami Golf 49,95	Kawasaki Superbikes 119,95	Air Combat Platinum (dt.) 49,95	Myst (dt.) 99,95
Micro Machines 2 69,95	NBA Live '97 139,95	Alien Trilogy 49,95	NBA Hangtime 99,95
Motocross Maniacs 49,95	NHL Hockey '97 139,95	Baphomets Fluch (dt.) 99,95	NBA Jam Tournament Edition 49,95
Pap Up 39,95	Pinball Dreams 89,95	Battle Arena Tashinden 2 (dt.) 99,95	Need for Speed Platinum (dt.) 49,95
Pap'n Twin Bee 49,95	SIM City 2000 149,95	Bubble Bobble 89,95	Need for Speed 2 (dt.) 89,95
Power Rangers: The Movie 69,95	SNES Control Pad 24,95	Bubble Bobble 2 (dt.) 99,95	NFL John Madden '97 79,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück 69,95	Star Wars: Das Imperium schlägt zurück 99,95	Bust-a-Move 2: The Arcade 49,95	NHL Hockey '97 79,95
Street Racer 69,95	Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter 99,95	C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.) 99,95	Pandemonium (dt.) 99,95
Tarzan 64,95	Theme Park 139,95	Chronicles of the Sword (dt.) 99,95	Porsche Challenger (dt.) 99,95
Worms 69,95	Weapon Lord 149,95	Descent 2 (dt.) 99,95	Rage Racer (dt.) 99,95
	Williams Arcade Greatest Hits 109,95	Destruction Derby Platinum (dt.) 49,95	Rayman Platinum (dt.) 49,95
	Worms 129,95	Destruction Derby 2 99,95	Rebell Assault 2 (dt.) 99,95
		Dungeon Keeper (dt.) 99,95	Resident Evil 99,95
		Earthworm Jim 99,95	Road Rash Platinum 49,95
		Fade to Black Platinum 54,95	SIM City 2000 99,95
		FIFA '97 79,95	Street Racer 99,95
		FIFA Soccer '97 79,95	Tekken Platinum (dt.) 49,95
		FIFA '96 Platinum 54,95	Tekken 2 (dt.) 99,95
		Flottenmanöver (dt.) 99,95	Theme Park (dt.) 99,95
		Formel 1 (dt.) 99,95	Tashinden Platinum (dt.) 49,95
		Independence Day (dt.) 99,95	Virtual Golf, Pool, Tennis je 99,95
		International Superstar Soccer Deluxe 99,95	Warcraft 2 (dt.) 99,95
			WipeOut Platinum (dt.) 49,95

**NEU NEU NEU**

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

**NEU NEU NEU**



PlayStation Beat 'em Up

# Street Fighter EX Plus Alpha

**Neuer Grafikstil, neues Spiel? Capcom setzt mit der „EX Plus Alpha“-Version der Mutter aller Beat 'em Ups nicht nur die ewige Erfolgsgeschichte fort, sondern spendiert der Klopperei um Ken & Co. erstmals ein schickes Polygon-Gewand**

Capcom arbeitet mit Street Fighter II konsequent gegen den Trend. Seit dem Spielhallen-Debüt 1991 und der anschließend ausgelösten Beat 'em Up-Hysterie mit unzähligen Pendants mußten die Fans geschlagene sechs Jahre warten, bis Capcom es endlich wagte, die berühmte Kloppe-

tritt in 3D blieb hingegen einer weiteren, (wenn ich mich nicht verrechnet habe) der mittlerweile neunten Version von Street Fighter II vorbehalten. Es handelt sich dabei um eine aufgepeppte Konsolen-Version von Street Fighter EX, was das

Kürzel „Plus Alpha“ erklärt. Im Vorfeld sei gleich vorweggenommen, daß uns spielerisch bei SFII EX Plus Alpha sicherlich keine Revolution geboten wird, der Klopfer jedoch aufgrund seiner Ausstattung und der exzellenten Spielbarkeit einen klaren Hochkaräter darstellt. Am beeindruckendsten an diesem Polygon-SFII ist sicherlich das insgesamt 23köpfige Kämpferfeld mit sage und schreibe 14 neuen Gesichtern, wobei der Begriff „neu“ tunlichst in Klammern zu setzen ist, denn teilweise handelt es sich um die x-te Ryu-Variante mit dem fast identischen Kampfstil (Feuerball, Dragon Punch usw.). Im Feld der versteckten Charaktere gibt es beispielsweise ein düsteres Ryu-Ebenbild mit feuerroten Augen. Auch nicht schlecht ist die A. Snider-Spielart mit längeren, blondroten Haaren und fetten Koteletten (erinnert mich persönlich

stark an Captain Future). Im Knochenbrecher-Ensemble gibt es aber auch eine Reihe von absolut neuen SFII-Novizen. Die zierliche P. Purna

**„Sparsam eingesetzte 3D-Effekte, jedoch wieder 100% SFII-Gameplay“**

gleich zum Beispiel einer fernöstlichen Haremsschönheit, die jedoch mit ihren Partnern alles andere als



rei mit Ken und Ryu in den Hauptrollen mit dem begehrten Teil III-Logo auszustatten (nachdem ihnen spätestens bei Super Street Fighter II Turbo Plus etc. allmählich die Anhängsel ausgingen). Doch während die gesamte Fachwelt einen 3D-Prügler à la Virtua Fighter erwartete (schließlich bewiesen die Fernöstler mit Star Gladiators, daß sie auch mit der dritten Dimension keinerlei Probleme haben), richten sich die Capcom-Zöglinge weiterhin nach der bewährten - zugegeben ziemlich aufwendigen - Bitmap-Optik. Der Auf-



Wenn Ihr mit einem Super Move finished, fliegt von hinten ein mächtiger Meteorit ins Bild - beeindruckend!



Der monströse Samurai Garuda mutiert bei seinen giftigen Special Moves zum tödlichen Igel





Kanalbewohner D. Dark hat eine Vorliebe für explosive Special Moves und für sein Fangseil



Auch im Polygon-Gewand beherrscht Dhalsim immer noch meisterlich den Feueratem



Spelunken-Fiesling C. Jack kloppt mit seinem Schläger Sakura quer über den Screen

ein Liebesspiel betreibt. Kontrahenten werden vorzugsweise mit den akrobatischsten Kick-Combos eingedeckt, seit Guiles berühmten Roundhousekick. Einen unberechenbaren Kampfstil pflegt auch der mysteriöse Skullomania (der europäische Name könnte sich ändern) im kompletten Skelett-Kostüm. Ähnlich wie M-Bison nietet er durch einen plötzlichen Sprung mit seinem ganzen Körper die Gegner förmlich um. Der einfallsreichste Charakter im Feld ist eindeutig D. Dark. Der Blondschof lebt im Kanalsystem (daher wahrscheinlich der Mundschutz), nimmt die Widersacher Scorpions-like gerne ins Schlepptau oder wirft mit Dynamitstangen um sich. Als wenn die Wahl des geeigneten Fighters nicht schon schwer genug wäre, stehen dem erfahrenen SFII-Heroen auch noch ganze acht Spielmodi zur Auswahl. Die meisten Optionen sind natürlich hinlänglich bekannt: Arcade, Versus, Team Battle oder Time Attack. Eine Priese Innovation gibt es beim Survival-Modus. Mit lediglich einem Leben müßt Ihr versuchen, das komplette Kämpferfeld niederzuringen, wobei Eure Energieleiste durch ein spezielles Bonussystem aus Restzeit und Trefferanzahl nach jedem Fight wieder aufgefrischt wird. In der Trainingsoption dürft Ihr außer-

dem nicht nur in aller Ruhe an Euren Kampftechniken feilen, sondern im Expert-Modus auch noch Aufgaben in Form von vorgegebenen Schlagserien lösen. Nachtturnen lohnt sich übrigens, denn für jede bewältigte Aufgabe gibt es eine bestimmte Punktzahl. Bei 100 erreichten Punkten winkt schließlich ein versteckter Charakter, der zum

### „Mächtiges Ensemble: 14 neue Charaktere warten auf ihren Einsatz!“

Kämpferkreis dazustößt. Zum Gameplay: Abgesehen von der grafischen Darstellung hat sich an der reinen Spielmechanik so gut wie nichts verändert. Nach wie vor wurden sämtliche Schlag- und Trittechniken bezüglich ihrer Härte und Schnelligkeit in drei Abstufungen unterteilt. Das Schlagrepertoire der bekannten SFII-Charaktere wurde genauso anstandslos übernommen wie das Super Move-System aus

Street Fighter Zero, sprich eine spezielle Energieleiste liefert die mentale Kraft für fulminante Special Moves. Insgesamt wirkt das Gameplay somit wie eine Art Best of Street Fighter II-Mixtur. Das wirkt sich natürlich auf die Spielbarkeit aus. SFII-gestahlte Zocker werden zu der Polygon-Version schnell Zugang bekommen und erleben dank der bekannten Tugenden wieder einmal eine Spielkultur auf höchstem Niveau. Das Spiel mit der dritten Dimension setzten Capcoms Designer allerdings sehr sparsam ein: kein Ring Out oder seitliches Ausweichen. Stattdessen gibt es den obligatorischen Zoom bei akrobatischen Wurftechniken (sehenswert!) oder das Replay, das die entscheidenden Treffer noch einmal aus einem anderen Blickwinkel präsentiert. Technisch schlägt sich das Polygon-Debüt von SFII recht beachtlich. Sämtliche Grafiken wirken hochauflösend und vor allem sehr sauber. Das zweidimensionale Bitmap-Hintergrundlayout bietet zudem farbenprächtige und geradezu malerische



In der Watch-Option dürft Ihr die CPU-Fights einmal aus völlig anderem Blickwinkel betrachten, inklusive der Ego-Perspektive



Das obligatorische Replay zeigt einen ungewöhnlich langen Ausschnitt aus der vorangegangenen Runde

Szenarien, wobei einige Motive bereits aus früheren SFII-Versionen bekannt sind. Einzig die vielen Kanten und Ecken bei den kräftigen Charakteren (nur bei zierlichen Frauen wurden vereinzelt Gouraud Shadings und Abrundungen vorgenommen) wirken nicht mehr ganz zeitgemäß und trüben etwas den optischen Gesamteindruck. (Ulf)

Hersteller: Capcom Erscheint: Oktober  
Genre: Beat 'em Up  
Umsetzungen geplant: keine



Einer gegen alle: Im Survival-Modus kassiert Ihr je nach Restzeit und Trefferanzahl einen Energiebonus



Pullums fulminanter Roundhouse-Kick aus dem Stand beeindruckt selbst Guile

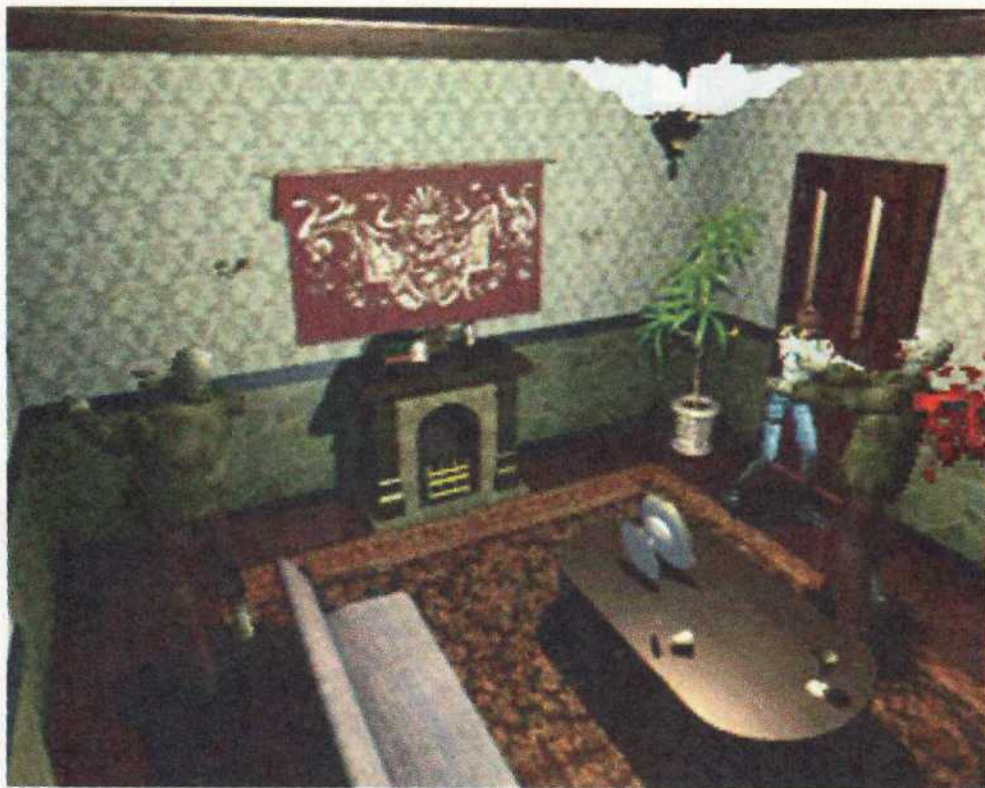
**First Look**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

super

Polygon-Street Fighter mit gewohnt hervorragender Spielbarkeit und einem gigantischen Pool von Kämpfern





Moment mal, im Original sind aber hier keine Zombies, oder? Was soll's, mit gezielten Schüssen aus der Pistole sind sie eh gleich passé



Im Umkleidezimmer können Jill und Chris zwischen zwei neuen Outfits wählen und sich zu jeder Zeit umziehen

Die Euphorie war Anfang des Jahres gar nicht mehr zu stoppen, als bekannt wurde, daß der zweite Teil der beliebten Zombiehatz schon Mitte des Jahres auf heimischen Konsolen wieder für schaurige Nächte sorgen sollte. Um so schlimmer war dann das

Erwachen, als der offizielle Erscheinungstermin auf das Jahr 1998 verschoben wurde. Um die Wartezeit etwas zu versüßen und einem Kult-Spiel, wie es Resident Evil ist, gerecht zu werden, hat sich Capcom entschlossen, eine Director's Cut-Version auf den Markt zu bringen. Wie schon seit längerer Zeit in der Filmindustrie praktiziert, werden dem Freak noch nicht veröffentlichte Szenen und Features präsentiert, die den ambitionierten Sammler natürlich dazu verleiten sollen, ein zweites Mal zu bezahlen. Daraufhin wird natürlich bei vielen Pessimisten und Nörglern gleich der Schrei nach Abzockerei laut. Im Falle von Resident Evil D.C. werden dem zombiesüchtigen Splatterfreund zahlreiche Neuigkeiten und Extras geboten, die sich mit dem voraussichtlichen Verkaufs-



## PlayStation Horror-Adventure

# Resident Evil Director's Cut

Die Zombies in Capcoms Horror-Villa kommen einfach nicht zur Ruhe. Um die Wartezeit auf den zweiten Teil zu überbrücken, hat sich Capcom entschieden, die Toten nochmals auszugraben, und bitten zum erneuten Totentanz

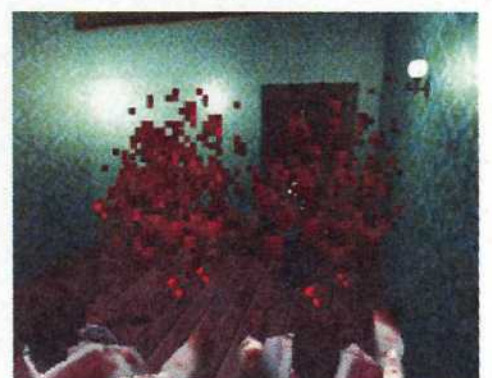
preis von 99,- DM dennoch vereinbaren lassen. Was also ist in dem Bündel der Special-Edition alles dabei? Der Vorspann ist ungekürzt und bietet einige wirklich brutale Metzel-Szenen (Quentin Tarantino läßt grüßen!), die in einer noch besseren Bildqualität dem heimischen Zuschauer geboten werden. Weitere ungeschnittene Szenen lassen sich in den zahlreichen FMV Zwischensequenzen ebenfalls betrachten. Z.B. gleich zu Beginn des Games, wenn sich der erste Zombie über Euren Kameraden hermacht, könnt Ihr dessen angefressenen Kopf bewundern. Eine weitere Neuigkeit fällt sofort ins Auge. Die beiden Hauptcharaktere Jill und Chris präsentieren sich neben

Ihrem Originaldress auch in zwei völlig neuen Outfits, die Ihr in der Kleiderkammer nach Belieben

**„Schnellere Gegner und neuplatzierte Gegenstände fordern selbst Veteranen zu Höchstleistungen“**

wechseln könnt. Während die Original-Fassung nur einen Spielmodus zur Wahl stellte, können unerschrockene Monsterjäger nun unter mehreren Varianten wählen. So gibt es auf der CD-Rom neben der ersten Version auch einen Beginner-Modus, der mehr Munition und weniger Monster bereithält, damit auch Anfänger des Genres nicht sofort zum Monsterfraß werden. Veteranen dürfen sich auf den Arrange-Mode freuen und schon einmal Messer wetzen und die Pistole ölen. Denn hier ist der Spielverlauf fast

gänzlich umgekrempelt worden. Viele Monster erwarten Euch nicht an den altbekannten Locations, sondern lauern hinter der nächsten Ecke, um Euch die knöchernen Finger um den Hals zu legen. Des Weiteren sind oftmals andere Gegner anstelle der Original-Kontrahenten platziert worden, z.B. erwarten Euch anstatt dreier Zombies vier zähnefleischende Hunde. Um das Horrorspektakel noch interessanter zu gestalten, wurden viele Gegenstände an neue Locations gesetzt, was dazu führt, das gesamte Areal nochmals



Die Streuung unserer Schrottmunition wird sehr schön an diesen beiden Fäulnisbrüdern demonstriert



## Cut-Scenes



Intro und Zwischensequenzen sind meist brutaler und länger als im Original. Ob sie auch in der PAL-Version zu sehen sind, ist jedoch fraglich



auszukundschaften, um die vermaledeiten Teile zu finden. Beispielsweise findet Ihr das kaputte Schrotgewehr an der Stelle des Düngers, der Dünger hingegen ist wieder ganz woanders versteckt. Für die Waffennarren unter uns gibt es auch eine neue Wumme; die kugelspuckende Uzi gesellt sich zu Eurem Arsenal noch hinzu. Apropos Schuß: Neuerdings besteht eine Chance von 1:8, daß Ihr einen Supertreffer



Hallo Sweetheart! Die neue Grafik-Engine gibt unserer Heldin Jill ein noch schöneres Aussehen

landet; d.h. mit einem Schuß, beispielsweise aus der Pistole, einen Zombie wegpusten. Weitere Neuerungen sind durch die überarbeitete 3D-Engine möglich geworden. Zum einen erlebt Ihr die Geschehnisse aus neuen Perspektiven, und zum anderen tummeln sich meist mehr Gegner auf dem Bildschirm, die schneller und aggressiver angreifen als vor über einem Jahr. Neben noch mehr Pixelblut und Überraschungsangriffen sorgen ein paar neue Schauerthemen für die richtige John Romero-Stimmung. (Georg)

**First Look**

sehr gut

**Abgefahrene Neuauflage des Horror-Spektakels mit schaurigen Cut-Szenen und einem fast neuen Spielablauf**

Hersteller: **Capcom** Erscheint: **November**  
Genre: **Horror-Adventure** Umsetzungen geplant: **k.A.**



Selbst Euer toter Team-Kamerad wurde in der D.C.-Version zum Leben erweckt und will sich an Eurem Lebenssaft laben

# Game It!

**Titel des Monats**  
**September:**  
**Porsche**  
**Challenge 69,95**

0180/522 5300  
Mo-Fr 7-19h  
Sa 9-13h  
0831/57 51 57  
Telefax: 0831 / 57 51 555  
Internet: <http://www.gameit.de>  
email: [info@gameit.de](mailto:info@gameit.de)  
T-Online: ★Gameit#  
Game It! - D-87488 Betzigau

**Knallhart kalkuliert**  
**Unsere**

## TOP 10

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

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

Preise Stand 11.8.97

\* = noch nicht verfügbar am 11.8.

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

4-4-2 Fußball	79,95
Actua Golf 2*	84,95
Actua Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomet's Fluch	74,95
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Beast Wars*	79,95 N
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95 P
Blazing Dragons	74,95 N
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bust a Move 2	42,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95 N
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	89,95
Croc*	84,95 N
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Dynasty Warriors*	89,95 N
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95 N
Extreme Games 2	69,95 P
Fade to Black	39,95 P
Fantastic Four	79,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Firo & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	99,95
Formel 1 '97*	89,95 N
Frogger*	79,95 N
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run	79,95
Hard Boiled*	84,95
Heavens Gate*	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95 N
Hyper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Delux	79,95 N
Int. Superstar Soccer Pro	79,95 N
International Track & Field	79,95 P
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
Jet Rider	69,95 P
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95
King of Fighters	69,95
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park*	84,95 N
Lucky Luke*	89,95 N
Mass Destruction	74,95 N
Magic the Gathering*	74,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3	79,95
Micro Machines V3	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Moto Racer*	84,95 N
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	79,95 N
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	81,95
NFL Quarterback Club '97	74,95

NHL Face Off 97	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98*	84,95 N
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '97*	74,95
Nuclear Strike*	84,95 N
Olympic Games	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95 P
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 97	79,95
PGA Tour Golf 98*	79,95 N
Player Manager	84,95
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	69,95 P
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide*	82,95
Pro Pinball	39,95 P
Psychic Force	74,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross*	72,95 N
Raven Project	49,95 P
Rayman	44,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95 N
Return Fire	84,95
Revolution X	39,95
Ridge Racer	39,95
Riot	79,95
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95
Road Rage*	82,95
Road Rash	44,95
Robo Pit	84,95
Robotron X	79,95 P
Samurai Showdown	72,95
Sentient*	84,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n' Jam	74,95
Soul Blade	79,95
Soviet Strike	79,95
Speedster	79,95
Spider	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95

### PSX HARDWARE

**Blaze - die neue Zubehörmärke**

Avenger Lightgun	59,95 N
Controller in 10 Farben	39,95 N
Infrarot Controller (2 Pads)	69,95 N
VRF1 Lenkrad mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95 N
-Teststieger MegaFun 6/97-	
RF Adapter Antenne	29,95 N

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95 N
Controller	19,95 N
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkrad	129,95 N

**www.gameit.de**  
alle Links zur Spielewelt

Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95 P
Memory Card 120 Slot	44,95 P
Memory Card 360 Slot	59,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGeon	69,95
Pad	29,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

### Kundenservice groß geschrieben:

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

### LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

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

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



**88131 Lindau:**  
Kolpingstr. 3

**Neueröffnung!**  
**20.9.97**  
**Am**  
**Römerpark**





Mit sauberen Degenstößen beharken wir die blutrünstige Höllenbrut immer und immer wieder, bis auch der letzte Lebensfunke von ihr gewichen ist



Dank Light-Sourcing sind solch tolle Grafik-Effekte, wie das gleisende Licht aus dem Gulli, möglich



Der abgemagerte Werwolf ist sehr agil und schlägt nicht nur mit seinen rasiermesserscharfen Klauen zu, sondern hat auch einen sehr guten (tödlichen) Biß



Die Übergänge von Licht und Schatten sind bei Nightmare Creatures exzellent gemacht worden

PlayStation 3D-Beat 'em Up

# Nightmare Creatures

Der Horror sucht nach knapp 200 Jahren das viktorianische London wieder heim. Kalistos 3D-Grusel-Beat 'em Up wird bei Freunden von Tomb Raider, Resident Evil & Co. für schaurige Zockernächte sorgen

Wir schreiben das Jahr 1834 - Nebelschwaden von der Themse beherrschen die engen und dunklen Gassen des nächtlichen Londons, und zusammen mit dem gedämpften Licht der wenigen Straßenlaternen herrscht eine herrliche Gruselstimmung, wie sie in jedem Sherlock-Holmes-Roman oder bei Jack the Ripper beschrieben wird. Nicht aber der Meisterdetektiv oder der Serienkiller stehen im Mittelpunkt der PlayStation-Premiere des französischen Programmiererteams von Kalisto, sondern abartige Mutantenwesen treiben Ihr Unwesen in der englischen Metropole. Stellt sich nur die Frage, wie kam es dazu? Der mittelmäßige Forscher Adam Crowley, der einen starken Hang zum Satanismus hat, hat von dem Mönch Ignatius Blackwood wichtige Unterlagen im Kampf gegen den Teufel gestohlen. Diese Manuskripte stammen von der okultistischen Bruderschaft Hecate, die im

17. Jahrhundert versucht hat, bessere Menschen künstlich zu erschaffen. Das Ergebnis war jedoch verheerend, anstatt des Übermenschen entstand die blutrünstige Höllenbrut. Nun knapp 200 Jahre später scheint sich dieses Ereignis zu wiederholen, denn Adam Crowley beginnt im stillen Kämmerlein mit der „Produktion“ von abscheulichen Wesen. Um die Londoner Bevölkerung davor zu bewahren, als Futter für die Kreaturen des Bösen zu enden, stehen dem Spieler wahlweise der hochgewachsene Krieger-Mönch Ignatius

oder die Degenschwingende Shirley zur Verfügung. Beide Charaktere unterscheiden sich hauptsächlich in ihrem Aussehen und ihrer Art zu Kämpfen: Sherly benutzt, wie gesagt, eine scharfe Klinge und der Priester einen Kampfstab. Des weiteren verfügen beide noch über einige Schlag- und Trittvvariationen. Während der Monsterjagd durch das nächtliche London lassen sich reihenweise nützliche Gegenstände finden, wie z.B. Munition für Eure Pistole, Bomben, Wurfsterne oder Heal-Portions. Hauptsächlich besteht die Aufgabe natürlich darin,

den rettenden Ausgang zu erreichen, aber auch Spezialmissionen wie z.B. Begleitschutz oder das Finden eines Gegenstandes, gehören dazu. Die zahlreichen Kämpfe in jedem Level sind der Hauptbestand-

„Viele Waffen-Goodies sorgen für explosive Abwechslung“



Um nicht ins Wasser zu fallen, müßt Ihr geschickt von Plattform zu Plattform springen. Das krakenähnliche Monster im Hintergrund erledigt Ihr mit Hilfe der im Wasser treibenden Pulverfässer



Kawumm! Dank des Fasses voller Sprengstoff sprengen wir das Eisengittertor aus dem Weg



Ganz besonders wichtig sind Goodies. Links eine große Heal-Portion und rechts Munition für Eure Pistole

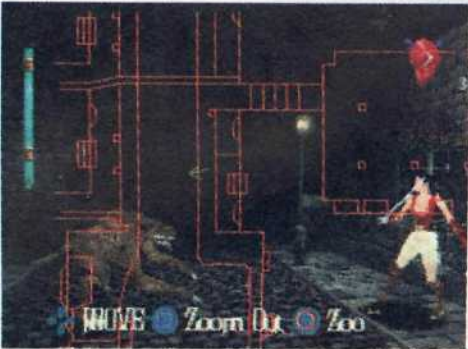


Ein abscheuliches Wesen mit vier Armen und zwei Köpfen bedroht unsere liebe Abenteurerin Shirley



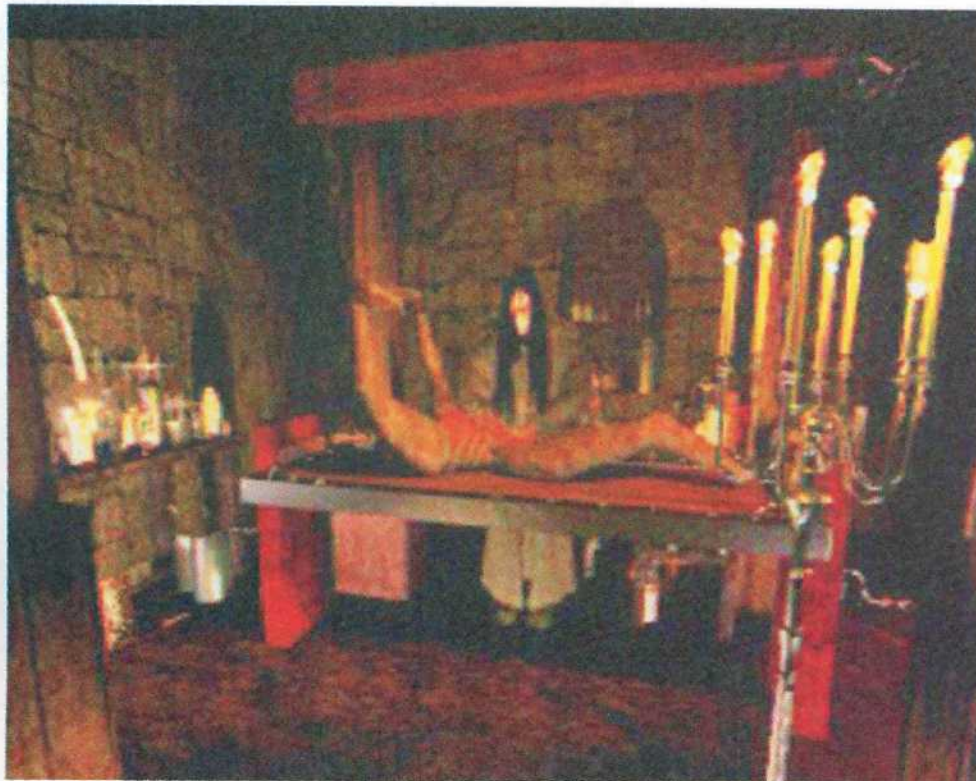


Diese kleinen, fliegenden Unholde spucken Feuerbälle, sind aber durch zwei gezielte Attacken schnell getötet



Dank der zuschaltbaren Map habt Ihr einen guten Überblick über Eure momentane Position. Leider könnt Ihr Euch im Map-Modus nicht bewegen

teil des Gameplays. Hierzu hat Kalisto ein wirklich beeindruckendes Kampf/ Spielsystem entwickelt, das nicht nur durch die hohe Geschwindigkeit und die exzellente Kameraführung für Staunen sorgt. Eigentlich kann man sagen, Ihr bewegt Euren Helden durch eine 3D-Beat 'em Up-Welt, denn wenn Ihr auf einen Kontrahenten stößt, verfolgt Euer Kämpfer mit entsprechenden Drehungen um die eigene Achse die Bewegungen des Gegners (eine Art Tracking-System!). Hier sorgt die intelligente Kameraführung mit den richtigen Zoomschritten immer für eine sehr gute Perspektive, und Ihr erlebt den Kampf hautnah. Bei mehreren Gegnern wird jeweils das nächste Mon-



Den fanatischen Satansjünger Adam Crowley könnt Ihr im Intro bei der blutigen Arbeit betrachten

ster ausgewählt. Falls sich einmal ein Gegner hinter Eurem Rücken aufhält, kein Problem, ein entsprechender Tastendruck und Ihr macht eine 180-Grad-Drehung. Ähnlich wie bei Excalibur 2555 A.D. müßt Ihr viel mit Attacke/Parade-Moves arbeiten, um Eure Gegner in die Knie zu zwingen, aber bei Kalistos Game gibt es noch Sidesteps und das ganze Geschehen läuft mindestens dreimal so schnell ab. Neben der hohen Frame-Rate sind auch die gesamten Levels (15 Distrikte von London) überaus authentisch gestaltet worden. Ob nun die typischen Backsteinhäuschen, die Parkanlagen oder die Kanalisation, alles paßt voll

und ganz in das London des 19. Jahrhunderts. Das ganze Gruselambiente wird vor allem durch die exzellenten Transparenz- und Light-Sourcing-Effekte, z.B. dunkle Ecken oder durch Nebel gedämpftes Licht, erzeugt. Auch auf Kleinigkeiten, wie Wassertropfen in der Kanalisation oder im Wind schwebende Blätter, wurde geachtet, und zusammen mit dem gruseligen und beklemmenden Sound wird das Gesamtbild erst richtig abgerundet. Bei den über 20

Monstern, die vom Zombie über Werwölfe bis zu riesigen zweiköpfigen Horrorwesen reichen, wurde ebenfalls Klasse an den Tag gelegt. Mit den vielen Texturen und den realistischen Bewegungen wird hier ein authentisches Aussehen bzw. Verhalten vermittelt. Ebenfalls wird das neue Analog-Pad von Sony unterstützt, was sich besonders positiv auf die Steuerung auswirkt. Der lin-

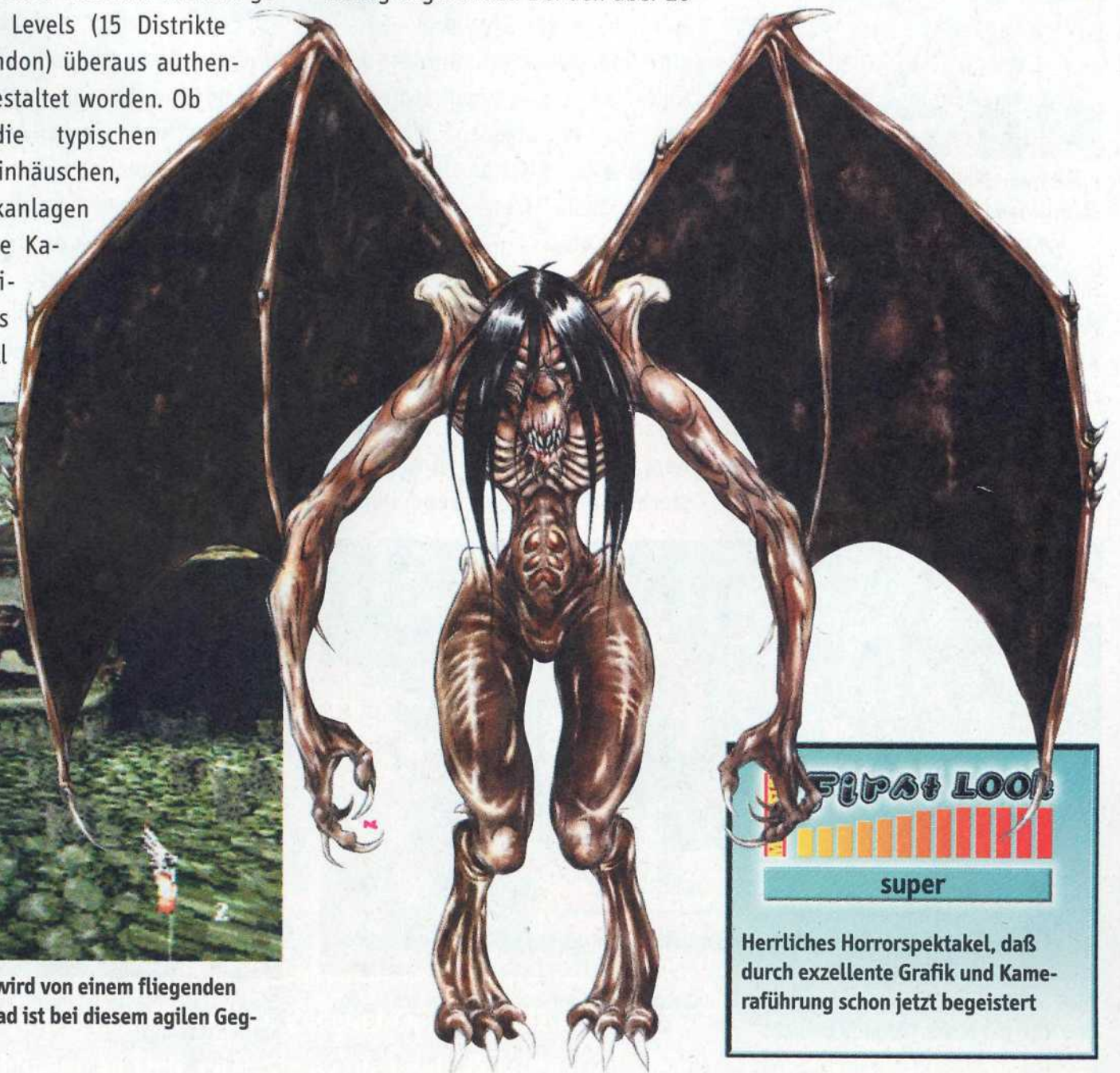
### „Dunkle, nebelige Gassen und Horror-Moster sorgen für Gänsehaut“

ke Stick ist für die Bewegung zuständig und der rechte für die Auswahl der gefundenen Items. Auf jeden Fall wird dieses Horrorspektakel sehr vielen Zockern helle Freude bereiten. Schon jetzt warten wir begierig auf eine Final-Version. (Georg)

Hersteller: Kalisto/Sony Erscheint: Oktober  
Genre: 3D-Beat 'em Up Umsetzung geplant: keine



Angriff der Killerheuschrecken! Unser Kriegermönch wird von einem fliegenden Monster stark bedrängt. Eure Schnelligkeit mit dem Pad ist bei diesem agilen Gegner besonders gefragt



Herrliches Horrorspektakel, daß durch exzellente Grafik und Kameraführung schon jetzt begeistert





Die Zeichentrickgrafik ist so detailliert, daß ein Gegenstand, der auf dem Teppich liegt, nur mit großer Aufmerksamkeit zu finden ist



In Zwischensequenzen werden die Handlungen der Entführer eingeschoben - so wißt Ihr, wonach Ihr suchen müßt



Auch in einer Galerie sucht George nach Hintergründen, warum Nico überhaupt gekidnappt wurde

PlayStation Adventure

# Baphomets Fluch 2

Vor knapp einem Jahr erschien mit Baphomets Fluch ein Adventure für die PlayStation, das neben einer raffinierten Grafik auch eine spannende Story bot - nun muß sich Hauptheld George Stobbard erneut bewähren

Ähnlich wie im ersten Teil gibt es auch bei Baphomets Fluch 2 ein Namenschaos. Während die englische Ausgabe „Broken Sword 2“ heißt, wird das Adventure in Amerika unter dem Namen „Circle of Blood 2“ zu haben sein. Revolution setzt dabei die Erfolgsstory aus Teil 1 fort. Die Geschichte ist zwar völlig eigenständig, baut aber auf dem er-



Diese freundliche Spinne hat den unnatürlichen Drang, George unbedingt beißen zu wollen - eine aufmerksame Geste für den Spinnenhasser

sten Teil auf. Ihr erhaltet immer wieder Rückblicke, die den Zeitraum zwischen erstem und zweitem Teil der Geschichte beleuchten. Zudem findet Ihr Euch durchaus auch in altbekannten Szenarien wieder. Als

Beispiel sei hier das Café genannt, in dem im ersten Teil die Bombe hochging und George in die Geschichte hineingezogen wurde. Ob das nun mangelnder Einfallsreichtum von Revolution oder einfach nur ein Lockmittel für begeisterte Teil-1-Spieler ist, das sei dahingestellt. Wie Ihr Euch nun sicherlich denken könnt, beginnt alles wieder einmal in Paris. Nicole und George sind inzwischen ein Paar - oder sollten wir besser sagen: waren ein Paar? Fakt ist auf jeden Fall, daß die beiden einen Altertumsforscher namens Oubier besuchen und in dessen Haus etwas äußerst ungewöhnliches geschieht: George wird mit einem Schlag ins Kreuz betäubt und Nicole mit einem Giftpfeil in sanfte Träume versetzt und gekidnappt. Diesmal ist es nicht der Tempelorden, der hinter der Entführung steckt, sondern ein Geheimbund,



der irgendetwas Mysteriöses mit der alten Maya-Kultur zu tun hat. Nachdem George sich mit Mühe und Not vor einer unfreundlichen Spinne retten konnte und das Feuer, das in dem Haus gelegt wurde, gelöscht hat, hält ihn verständlicherweise nichts davon ab, seine (Ex oder nicht) Freundin zu suchen. Er geht sogar so weit, daß er sich mit seinem größten Nebenbuhler Lobineau trifft und mit ihm zusammenarbeitet. Betrachten wir das Adventure aus technischer Sicht. Eines ist jetzt schon absehbar: Auch in diesem Teil gibt es an der Grafik wohl nichts zu bemängeln. Die traditionelle Zeichentrickgrafik bleibt weiterhin allen Trends zum Trotz die maßgebliche Technik, und Revolution gab sich alle Mühe, die handgemalten Hintergründe in Szene zu setzen. Was besonders auffällt - vor allem



Schon bekannt aus dem ersten Teil, das schöne Straßencafé

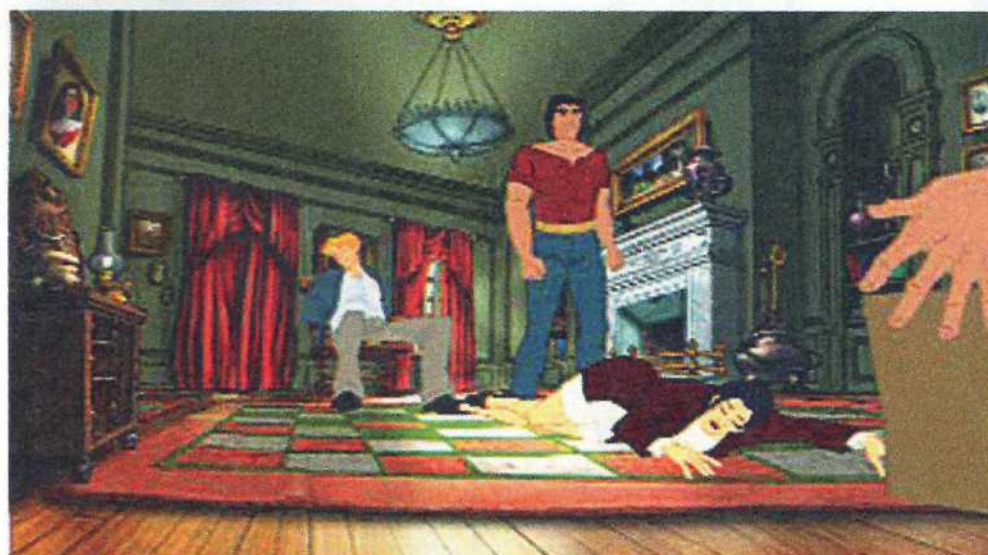
im Vergleich zum in der letzten Ausgabe getesteten Discworld 2 - ist das Parallax-Scrolling. Bei dieser besonderen Technik, die vorrangig bei 2D-Jump'n Runs verwendet wird, wird das Szenario in üblicherweise drei verschiedene Ebenen (Layer) geteilt. Wird das Bild gescrollt, so bewegen sich Vorder- und Hintergründe unterschiedlich schnell, so daß ein perspektivischer Gesamteindruck verstärkt wird. Bei Baphomets Fluch werden zwei Layer verwendet, das Mittelfeld wird zum Agieren der Charaktere freigehalten. (René)

Hersteller: Revolution Erscheint: k.A.  
Genre: Adventure Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Grafisch ausgereiftes Zeichentrick-Adventure mit krimireifer Atmosphäre und kniffligen Rätseln



Die Entführung: George wurde mit einem Baseball-Schläger bewußtlos geschlagen und Nico mit einem Giftpfeil betäubt



Die Welt der Mayas ist rau - sogar vor Menschenopfern schrecken die Medizinmänner nicht zurück



# SIE WERDEN ES ÜBERLEBEN...

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK FOR SONY PLAYSTATION™ TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, LLC. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK™ TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. UND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
Electronic Arts ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und  sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.



... wenn Sie mit fletschenden Zähnen durch prähistorische Welten jagen. Reißen Sie das Geschehen als T-Rex oder Großwildjäger an sich, oder Sie werden zum Gejagten!







Mit einem Power-Rundumschlag könnt Ihr einer argen Bedrängnis durch die zahlreichen Kontrahenten leicht entgehen. Ein schneller Dreh und die Feindesschar fliegt durch die Gegend



Mit Hilfe der durchschlagenden Panzerfaust wird dieses Tor unsere Tour de Force nicht aufhalten können. Die Explosionen sind extrem gewaltig und wirken mit den schillernden Farben sehr realistisch

Freunde der Final Fight- und Double Dragon-Serien können sich glücklich schätzen, denn mit Fighting Force kommt nun die zweite Straßenkampforgie im zeitgemäßen 3D-Look auf die heimischen Bildschirme. Wie in diesem Genre üblich, gibt es einen ultimativen Bösewicht, der mit seiner Armee von Schergen und Helfershelfern die friedliebende Bevölkerung in ihrer Existenz bedroht. Im Falle von Cores Prügler heißt der Obermottz Dr. Dex Zeng, ein hochdekorierter Ex-Agent der Regierung, der mit seinem krankhaften IQ von über 300 den Weltuntergang für das Jahr 2000 vorhergesehen hat. Als dann der ultimative Stichtag (00:01 Uhr am 1.1.2000) erreicht war, kam es, wie es kommen mußte: Die Weissagung des Docs trat nicht ein. Natürlich ist Mr. Superhirn mit diesem Ausgang der Geschichte nicht zufrieden und versucht, mit Hilfe von biologischen und nuklearen Waffen den Weltuntergang doch noch herbeizuführen. Zum Glück gibt es unter Zengs Mitarbeitern jemanden mit ei-

nem Gewissen, nämlich die Laborassistentin Snapper. Diese will das bevorstehende Unglück mittels einer schlagkräftigen Truppe noch abwenden. Die Brutalo-Gruppe besteht aus vier Mitgliedern, die auf den ersten Blick eher wie ein bunt zusammengewürfelter Haufen als eine homogene Kämpferriege aussieht. Mit von der Partie sind die

coole Privatdetektivin Mace Daniels, die mit Ihrer direkten Art an die Killerin Nikita erinnert, der drahtige Sozialarbeiter und Allround-Kämpfer Hawk Mansion, das Muskelpaket Ben „Smasher“ Jackson (Arni läßt grüßen!), der eigentlich zu lebenslanger Haft verurteilt ist, und die Techno-Biene Alana McKendrick, die einen starken Hang zur Naivität besitzt. Nichtsdestotrotz besitzen alle vier ihre Spezialitäten, wenn es darum geht, anderen die Köpfe einzuschlagen, und darum geht es halt hauptsächlich bei Fighting Force. Das Kampfgeschehen gleicht eher einer großangelegten Schlacht, da in

**PlayStation Beat 'em Up**  
**Fighting Force**  
 Core Design läßt die Fäuste sprechen! Mit der 3D-Prügelorgie à la Die Hard Arcade sollen nun auch PS-Besitzer in den Genuß von blutigen Nasen und massenhaft gebrochenen Knochen kommen. Was sonst noch beim virtuellen Straßenkampf los ist, lest Ihr auf den folgenden Seiten



Der Weg führt Euch auch auf eine Militärbasis. Ob man sich den Panzer wohl für eine kleine Demolition-Tour ausleihen kann?

**„Mit vier unterschiedlichen Prüglern müßt Ihr Euch durch über 20 Levels schlagen“**

den meist weitläufigen Levels dem ambitionierten Straßenkämpfer einiges geboten wird. Neben den zahlreichen Schlag- und Trittkombinationen, die vom einfachen Handkantenschlag und Karatekick bis hin zu Specialmoves, wie dem 360-Spin-Kick oder dem Erdbeben-



## Das schnelle Ende eines Automobils!



Spaß muß sein! Wer sich so richtig abreakieren möchte, kann sich an wehrlosen Autos austoben. Oben seht Ihr die noch intakte Karre. Nach einigen Schlägen mit der Eisenstange haben wir dann ein herrliches Schrottauto (unten), mit dessen Reifen Ihr die Gegner sogar bewerfen könnt. Meist lassen sich noch nützliche Gegenstände im Kofferraum finden.



schlag, und gekonnten Grifftechniken reichen, können die vier Kämpfer auch Gegenstände benutzen, um ihre Haut vor den übermächtigen und scheinbar nie abreisenden Feindesfluten zu schützen. Solche Gegenstände sind sowohl Waffen, wie z.B. Pump-Gun, Pistole oder Raketenwerfer, als auch Kisten, Metallstangen oder Autoreifen. Aber nun zurück zum Kampfgeschehen. Hier gilt nicht nur die Devise, auf die Gegner zu warten und sie dann niederzumachen, sondern wer mitdenkt und schnell reagiert, kann

sich so manchen Vorteil erarbeiten. Das soll heißen, daß Ihr heranfahrende PKWs, aus denen Kontrahenten springen könnten, mit einem gezielten Schuß aus der Panzerfaust zerstört und so einer möglichen Bedrohung aus dem Weg geht. Es besteht auch die Möglichkeit, die Schlägertypen, die Euch bedrängen, in vorbeifahrende Fahrzeuge zu stumpen und ihnen so ein schnelles Ende zu bereiten. Hier könnt Ihr Eurer Fantasie so richtig freien Lauf lassen und neue, destruktive Wege gehen. Des weiteren können z.B. Autos, Cola-Automaten oder Schreibtische demoliert werden, um an versteckte Goodies, wie Waffen oder Power-Ups (Getränke, Mahlzeiten und Verbandskästen sorgen für eine Auffrischung der Lebensenergie), zu gelangen. Die einzelnen Levels wurden mit

## „Saubere Polygongrafik sorgt für die richtige Optik - massenhaft Waffen und Moves für den nötigen Spielspaß“

viel Liebe zum Detail gestaltet, und keine Stage gleicht der anderen. So gibt es in Büroräumen Schreibtische, Computer, Zimmerpflanzen u.a.m.. In den heruntergekommenen Straßenzügen der Bronx sieht man zerstörte Autos, umgekippte Mülltonnen, Graffiti und Häuserruinen. Orte der Auseinandersetzungen sind u.a. eine Militärbasis, der



Mit festen Faustschlägen beharkt Hawk einen der drei Kojakverschnitte, der daraufhin mal beim Zahnarzt vorbeischauen sollte



Gib ihnen Saures, Babe! Diese beiden Jungs wollen Mace an die Wäsche; keine Sorge, sie werden es bereuen ...



Das Muskelpaket Smasher macht seinem Namen alle Ehre und haut die Gegner mit seinem Earthquake-Schlag von den Socken

Central Park und ein fahrender Aufzug. Die Steuerung der vier Prügler ist zwar noch etwas harkelich und die Kameraführung noch ein bißchen verwirrend, dennoch war die Prügelorgie gut spielbar. In der Endversion wird dazu noch ein Zwei-Spieler-Modus integriert sein, der den Spielspaß für Fans des Genres noch steigern wird. Auf jeden Fall kann man über diese frühe Version, wo noch die meisten Kontrahenten fehlen und viele Locati-

ons der über 20 Levels noch unzureichend ausgestattet sind, schon jetzt sagen, daß Fighting Force ein ganz heißes Prügelspiel in diesem Herbst sein wird. (Georg)

Hersteller: Core Design Erscheint: Oktober  
Genre: 3D-Beat 'em Up Umsetzung geplant: Saturn



Die wohl heruntergekommenste Gegend im ganzen Game: die Bronx. Hier erwarten Euch neben aggressiven Gangs auch die Häsher des Doktors



Die agile Kämpferin Alana wird von zwei üblen Zeitgenossinnen angegriffen. Die Mädels tragen an den Armen tödliche Eisenklauen und stehen unserer Prüglerin in puncto Schnelligkeit in nichts nach



Vier ambitionierte Prügler warten nur darauf, von Euch in die heißen Straßenkämpfe geführt zu werden





Yaaahooo! Den Herrn der Centauren könnt Ihr nur durch einen waghalsigen Ritt auf dessen Rücken besiegen



Der riesige Zyklop bedroht Eure Heimatstadt. Auf dem Weg zu ihm müßt Ihr herabfallenden Gesteinsbrocken, Löchern im Boden und Passanten ausweichen



Mit dem Feuerschwert läßt sich dieser überschwere Wächter bestens rösten

Daß die unnahbaren Götter des Öfteren von ihrem Berg Olymp herabsteigen und in das Leben der sterblichen Menschen eingreifen, das ist ja unlängst bekannt. Daher verwundert es niemanden, daß aus diesem göttlichen Zeitvertreib dann und wann einmal ein Kind hervorging. So auch im Fall des muskelbe- packten Halbgottes Hercules, der mit seinen übermenschlichen Fähigkeiten und seinem Sinn für Gerechtigkeit im antiken Griechen- land ein Streiter für die Armen und Schwachen war. Walt Disney hat nun seinen 35. Comic-Film dem Helden gewidmet, und noch vor dem deutschen Film-De- büt am 20. November soll die PlayStation-Gemeinde hierzulande mit dem gleichna- migen Jump & Run Game versorgt werden. Zur Story: Nicht seine Stief- mutter, die Göttin Hera, ist diesmal der Unruhestifter, sondern Hades,

PlayStation Jump & Run  
**Hercules**  
Disney Interactive läßt den wohl berühmtesten Muskel- protz der griechischen Mythologie auch auf der PlaySta- tion für Recht und Ordnung sorgen

der dunkle Herrscher der Unterwelt. Dieser will mit Hilfe der mächtigen Titanen, die aus den Elementen Eis, Wind, Lava und Erde bestehen, die Weltherrschaft anstreben. Als Held im besten Mannesalter schlüpft Ihr in die Rolle des Hercu- les und müßt der drohen- den Gefahr Herr wer- den; Dies ist aber leichter gesagt als ge- tan, denn der Weg durch die zehn Le- vels ist lang und beschwerlich. So gibt es ne- ben zwei

Einführungsrunden, bei denen Ihr von Eurem Coach Phil, einem gnomartigen Fabelwesen, begleitet werdet, den Wald der Centauren, den Ihr durchqueren müßt, und eine Stadt, die Ihr vor einem Cyclopen zu

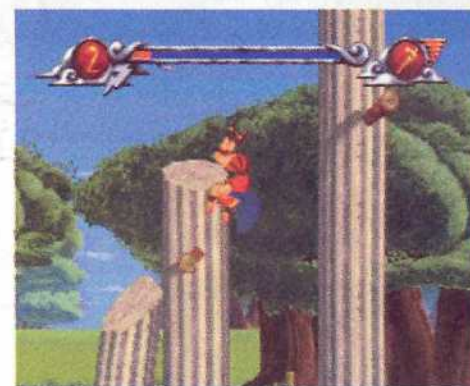
**„Zehn Levels bieten ein olympisches Jump & Run-Vergnügen“**

beschützen habt. Des weiteren gilt es, den tödlichen Blicken der Medusa zu entgehen und einer neunhül- sigen Hydra die Häuse zu kürzen. Vom Spielverlauf wird dem ambiti- onierten Joypad-Helden eine ab- wechslungsreiche Palette geboten.

Einerseits bewegt Ihr Euch im klas- sischen Side- Scrolling-Stil durch die Stages, wo- bei Ihr oft auch den ge- re- n- derten Hin-



An einigen Stellen könnt Ihr mit Eurem Helden auch in den Hinter- bzw. Vorder- grund gelangen. Die Ziegen helfen Euch dabei, den Weg zu finden



Zirkusakrobatik pur! Oft müßt Ihr mit gutem Timing eine Reihe von Reckstan- gen meistern, um den Weg fortzusetzen oder an Goodies zu gelangen

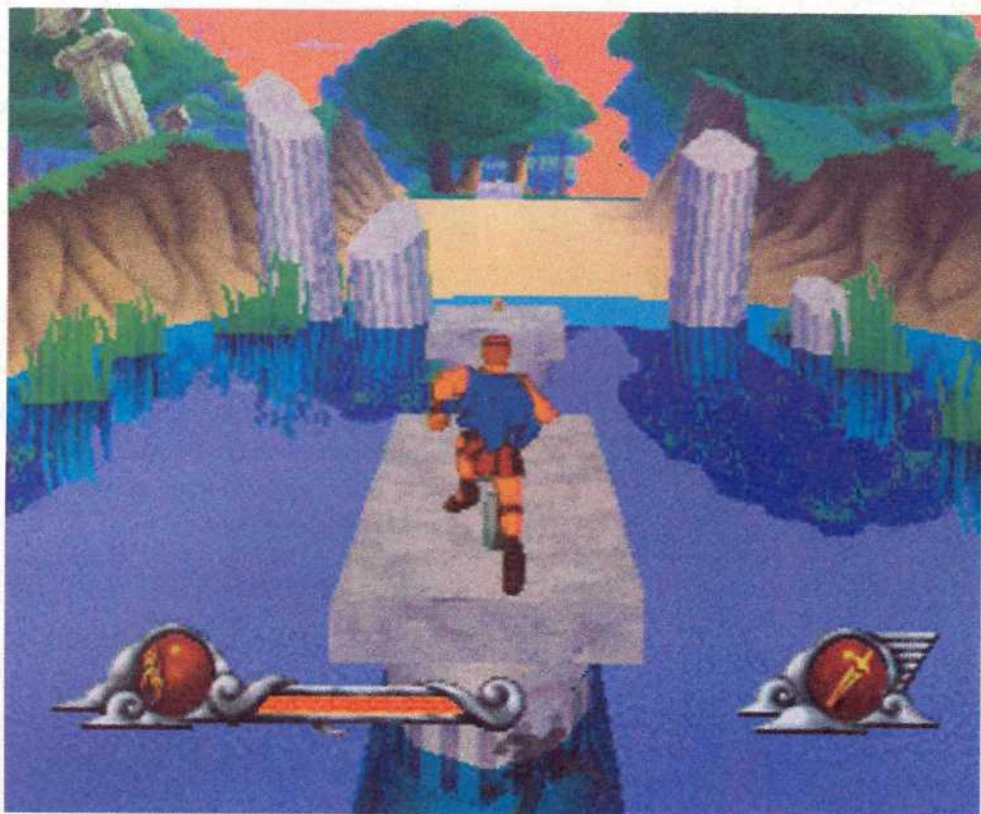
tergrund betreten müßt, um an die zahlreichen Goodies zu gelangen. Zum anderen gibt es die „Lauf“-Le- vels: Hier joggt unser Strahlemann Hercules einen vorgegebenen Weg entlang, und Ihr müßt mit all Eurem Geschick zahlreichen, meist fiesen Hindernissen ausweichen und so viele Gegenstände einsammeln, wie Ihr in der Hektik nur könnt. Wie in jedem guten Jump & Run gibt es massenweise Goodies, die bei einer Hopserei in der Antike natürlich

authentisch aus- fallen, so zum Beispiel Gold- und Silbermünzen (Bo- nuspunkte am Ende ei- ner Stage), kraftspen- dende Herculesflaschen und -figuren, Vasen für Extra-



Im Intro werdet Ihr das erste Mal mit dem Herrn der Unterwelt und seinen bösen Hexen konfrontiert





Die Spiegeffekte sind einfach herrlich. Im Rennparcour Eures Coaches müßt Ihr viel Geschick zeigen

leben und Geschenke der Götter, die einen Helm der Unsichtbarkeit und verschiedene Schwerter (Feuer, Blitz und Schall) darstellen. Des Weiteren sind in jedem Level vier Paßwort-Vasen versteckt. Diese meist schwierig zu findenden Objekte ermöglichen es Euch, bei vollständiger Zahl den Spielstand abzuspeichern. Für eine entsprechende spielerische Abrundung der Filmumsetzung, sorgen die Comic-Film-Sequenzen und der original

Soundtrack aus dem Movie, die, wie nicht anders von Walt Disney gewohnt, wieder einmal sehr gut ausgefallen sind. (Georg)

Muster von: Games Garden 0911/7478785



Findet Ihr alle vier großen Vasen in einem Level, könnt Ihr speichern oder erhaltet ein Paßwort. Die Flasche gibt Hercules wieder Power



Das Lightning-Sword schaltet eine Reihe von Gegnern auf einen Schlag aus

Hersteller: Disney Interactive/Virgin Erscheint: Herbst '97 Genre: Jump & Run Umsetzung geplant: k.A.



Lustiges Jump & Run, das neben tollen Filmsequenzen auch mit spielerischer Abwechslung protzen kann

## Der Film

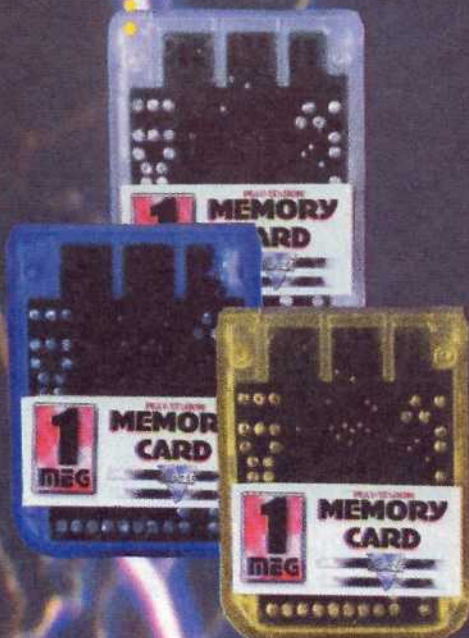


Am 27. Juni hatte die 35. Großproduktion der Walt Disney Filmstudios Premiere in den USA. Wieder einmal wird dem Zuschauer knapp 90 Minuten ein exzellentes Comic-Spektakel mit herrlichen Musikstücken geboten, das Ihn in die griechische Mythologie entführt. Stichtag für die deutschlandweite Premiere soll der 20. November sein.



**34.95\***

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



**49.95\***

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



# USE OR LOSE



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

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

**109.95\***



**44.95\***

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

**BLAZE**

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





Im Multiplayer-Modus können sich bis zu vier Kapitäne heiße Seegefechte liefern; in dieser Spielform werden Erinnerungen an den Uralt-Shooter Tank oder Bomberman wach

Salzwasser, skrupellose Piraten, heiße Seegefechte - diese Thematik weckt Erinnerungen. In den achtziger Jahren avancierte Pirates auf dem Amiga zum absoluten Kultspiel, das sich jahrelang in den Top 10 festkrallen konnte. Dieser großen Fanschar sei jedoch gleich zu Beginn mitgeteilt, daß Psygnosis' Galeonen-Abenteuer überhaupt nichts mit dem besagten Adventure/Strategie-Klassiker gemeinsam hat, sondern ausschließlich Action zu Wasser bietet. Das Gameplay ähnelt einer Kreuzung aus Ataris Balleroldie Gauntlet mit zahlreichen Puzzle/Action-Elementen. Als Pirat und stolzer Kapitän eines Windjammers startet Ihr eine 20 Level umfassende Odyssee, um zum Abschluß den verschollenen Schatz einzuheimen. Das feucht-fröhliche Abenteuer verfolgt Ihr in der versetzten Vogelperspektive (andere Kamerawinkel sind auch einstellbar). In jedem labyrinthartigen Level dirigiert Ihr Euren Polygon-Schipper über das virtuelle Meer und vorbei an zahlreichen Schikanen, wie rotierende Sägeblätter oder Flammenwerfer. Heransegelnde Schiffe versenkt Ihr mittels einer gezielten Schußsalve,



Die Grafik ist sicherlich nicht spektakulär, aber liebevoll; in der Antarktis-Landschaft gibt es beispielsweise eine leichte Nebelsuppe und zahlreiche Transparenz-Effekte zu bewundern



Jetzt wird's brenzlig: Sobald Euer Schiff Feuer fängt, schrumpft nicht nur die Energieleiste, auch die Besatzung springt über Bord und muß wieder eingesammelt werden

dies frei. Reichlich Power Ups kasziert Ihr ferner, wenn Ihr Schmutzgelwaren zu dem auf der Seekarte markierten Zielhafen transportiert. Die Levels, die neben vielen Geheimpassagen auch kleinere Puzzle-Einlagen bieten, wurden in fünf Themenbereiche unterteilt: Karibik, Inka, Antarktis (atmosphärischer Nebel-effekt), Industrielandschaft sowie Ferner Osten. Zum Abschluß jeder Location lauert natürlich der obligatorische Endgegner auf seine wohlverdiente Schlacht. Die Spannweite reicht in diesem Sektor von einem gigantischen Hummer bis hin zum Genie-Flaschengeist. (Ulf)

PlayStation Shoot 'em Up

# Overboard!

Kein Silberling für Landratten: Schippert mit Eurem Windjammer über die sieben Weltmeere auf der Suche nach dem legendären Schatz

wobei Ihr wahlweise nach vorne oder zu beiden Seiten schießen könnt. Weitere Waffensysteme, beispielsweise Flammenwerfer, Minen oder Missiles, verleiht Ihr Eurer Galeone durch herumschwimmende Power Up-Symbole ein. Spätestens bei den einbaubaren Extras merkt Ihr, daß der Fun-Faktor klar im Vordergrund steht. Durch Dampftradtrieb plätschert Euer Schiff ein paar Knoten schneller über das Meer, und Dank eines Heißluftballons überwindet Ihr kleinere Küstenabschnitte. Das beliebte Spielchen „Ballert Euch bis zum Ziel“ wird durch eini-

ge Zwischenaufgaben erschwert. Erste Schikane: Der Zielpunkt leuchtet erst auf, wenn Ihr sämtliche herumschwimmende Flaschen („Map-Bottles“) aufgelesen habt. Außerdem tuckert Ihr an feindlichen Hafenstädten vorbei, die durch einige Geschütztürme verteidigt werden. Letztere müßt Ihr komplett vernichten, um anschließend anlegen zu können und die Piratenflagge zu hissen. Lohn der kriegerischen Mühe: Die zuletzt angelaufene Stadt fungiert als Rücksetzpunkt und gibt nach der Eroberung, quasi als Beute, außerdem allerlei nützliche Goo-

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

**FIRST LOOK**

gut

Grafisch charmant aufbereiteter Piraten-Shooter mit gesunder Mischung aus Action- und Puzzle-Elementen



Das verwinkelte Leveldesign bietet neben zahlreichen Widersachern, wie raketenwerfenden Papageien oder explodierenden Kugelfischen, auch allerlei Schikanen



Am Ende jedes vierten Levels muß ein fetter Oberekel in die Knie gezwungen werden



Saturn Beat 'em Up

# Marvel Super Heroes

Nach „X-Men - Children of the Atom“ eine weitere Bitmap-Keilerei von Capcom mit Riesensprites und abgefahrenen Bewegungsabläufen



Der Juggernaut-Sprite hat geradezu rekordverdächtige Ausmaße

Marvel Super Heroes bietet neben dem gewohnten Street Fighter II-Gameplay auch allerlei Neuheiten. Interessant gestaltet sich zunächst einmal das zehnköpfige Kämpferfeld, bestehend aus bekannten (Spiderman, Wolverine, Hulk) und weniger bekannten (Blackheart, Shuma-Gorath) Marvel-Haudegen. Garniert wird das Ensemble durch die zwei Endgegner Doctor Doom und das Stahlkoloß Thanos. Wie bei Darkstalkers verfügt jeder Recke über ein höchst abwechslungsreiches Schlagrepertoire mit geradezu durchgeknallten Special Moves. Apropos Special Moves, durch besondere Leistungen erhaltet Ihr jeweils einen von insgesamt sechs verschiedenen Power Up-Kristallen, die nach ihrer Aktivierung höchst unterschiedliche Wirkungen nach sich ziehen. In technischer Hinsicht fallen das kunterbunte Hintergrundlayout sowie die gigantischen Kämpfer-Sprites auf, die teilweise den halben Screen ausfüllen. Der Clou: Mit-

tels eines separat erhältlichen 4 MBit RAM Moduls kommt Ihr in den Genuß der original Arcade-Animationsphasen. (Ulf)



Hersteller: Capcom/Virgin Erscheint: November Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: PlayStation

**First Look**

gut

Mega-Sprites & überdrehte Special Moves - Capcom beweist, daß 2D-Prügeleien noch lange nicht tot sind

PlayStation Rennspiel

# Test Drive 4

Wieder einmal ist es an der Zeit, in den teuersten Schlitten der Welt Platz zu nehmen und auf den Straßen nicht minder kostspielige Unfälle zu bauen ...

Beim Anblick des Titels wird sich so mancher Leser fragen, wo denn die drei Vorgänger dieser Rasererei geblieben sind. Finden wird man diese wohl nur auf dem PC und anderen Homecomputern, die jedoch (vorsichtig ausgedrückt) nicht gerade mit neuen Games verwöhnt werden (z.B. C64 oder Amiga). Dennoch ist das Konzept dieses Racers

auch für Konsolen-Fans beileibe kein neues, wie die beiden „Need for Speed“-Varianten beweisen. Ebenso wie bei jenen Genre-Kollegen steht Euch ein Fuhrpark allererster Sahne zur Verunsicherung der Asphaltwelt zur Verfügung. Neben dem Pflichtkandidaten Dodge Viper (sogar in zwei Versionen) warten noch ein Jaguar, ein TVR



Die breiten Walzen der Viper hinterlassen beim Start unter Rauchentwicklung und Quietschgeräuschen ordentlich Gummi auf der Straße

Cerbera, ein 70er Cuda und eine schmucke Corvette auf Euren Zündschlüssel. Mit einer dieser Traumkarossen jagt Ihr dann einen Etappenkurs entlang und versucht dabei, Euch gegen das restliche Feld zu behaupten. Darüberhinaus wird Eure Fahrt noch von „alltäglichen“ Verkehrsteilnehmern behindert, die im langweiligen Normaltempo dahinkriechen. Besonderes Augenmerk solltet Ihr allerdings auf Strei-

fenwagen der Polizei richten, die Euch sofort mit heulenden Sirenen verfolgen. Durch eine Anzeige Eures Streckenabschnitts könnt Ihr jedoch schon früh erkennen, wer sich Euch nähert. (Björn)

Hersteller: Accolade Erscheint: Dezember '97 Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: kA.



Neben der Viper sind noch sechs weitere Rassewagen anwählbar, die dann auf der Piste zur Konkurrenz werden



Hat Euch erst der Freund und Helfer überholt, kostet Euch das eine halbe Ewigkeit, die kaum aufzuholen ist





Über Psygnosis' intergalaktische Raumschiffschlacht haben wir bereits des öfteren berichtet, jedoch mit einer eher zurückgehaltenen Euphorie, da die bisherigen Versionen nur einen vagen Eindruck vermittelten. Nun lud Psygnosis die Fachpresse direkt nach Liverpool ein, um in der schicken High Tech-Zentrale eine weitaus fortgeschrittenere Version von Colony Wars zu präsentieren. Das Ergebnis war beeindruckend: Solche fulminante

**„70 nicht-linear aufgebaute Missionen!“**

Weltraum-Gefechte mit einer derart bestechenden Optik habe ich zuvor noch nie erlebt. Wing Commander-Liebhaber sollten sich diesen Titel daher auf jeden Fall vormerken! Doch alles der Reihe nach ... Auch

PlayStation Shoot 'em Up

# Colony Wars

**Die neueste Software-Granate vom WipEout 2007-Produzenten Andrew Satterthwaite ist im Anmarsch. Diesmal dient der endlose Weltraum als Austragungsort eines faszinierenden Space-Shooters im Stile von Wing Commander, jedoch mit einer HiRes-Optik, die den besagten Konkurrenten ziemlich alt aussehen läßt**

wenn man den Vergleich bei Psygnosis nicht so gerne hört, spielerisch schlägt Colony Wars exakt in dieselbe Kerbe wie die Kult-Space Opera Wing Commander. Im Klartext bedeutet das eine Mixtur aus beinhardter Weltraum-Action mit einer nicht-linear aufgebauten Story-Line zwischen den Missionen. Letzteres ist allerdings nur in groben Zügen bekannt. Als Piloten-Rekrut der Liga der freien Welten, nehmt Ihr den

Kampf gegen eine aggressive Armada auf. Dokumentiert wird der Handlungsstrang durch rund 25 Minuten-computergerenderte-FMV-Sequenzen, die man der Fachpresse jedoch vorenthielt. Soviel ist aber bekannt: In qualitativer Hinsicht soll einiges geboten werden. Wie bei G-Police wurde das neueste Motion Capture-Verfahren verwendet, wodurch selbst das Mimenspiel der virtuellen Charaktere (es gibt keine

realen Schauspieler) nachvollziehbar ist. Außerdem wurden bekannte deutsche Synchron-Sprecher engagiert, beispielsweise die Stimme von Clint Eastwood. Wir sind gespannt. In einem Punkt sind diese speicherplatzfressenden Zwischensequenzen, die auch der Grund dafür sind, daß Colony Wars ganze zwei CD-ROMs verschlingt, mit denen von Wing Commander gleich. Je nach Erfolg oder Mißerfolg



Der ausgeklügelte 3D-Radarschirm erleichtert die Orientierung ungemein



Laserstrahlsalven, Flugkörper en masse - im Colony Wars-Weltraum ist die Hölle los!



Die Gallonigher Kampfstation müßt Ihr Star Wars-mäßig unter Beschuß nehmen





Zu jedem Raumschiffstyp könnt Ihr anhand einer Datenbank viele Informationen abrufen.



Die Entwickler haben eine in sich geschlossene Sciencs Fiction-Welt geschaffen, wo Ihr zu jedem Stern oder Mond Hintergrundwissen abrufen könnt.

in den einzelnen Missionen ändert sich der Handlungsablauf. Apropos Missionen, die nicht-linear aufgebaute Struktur besteht aus insgesamt 70 Missionen plus sechs Trainings-Levels (zum Vergleich: Wing Commander 4 bietet nur 40), aufgeteilt in 18 Akte, wodurch sich sechs unterschiedliche Handlungsabläufe bzw. Abspanne ergeben. Wer also

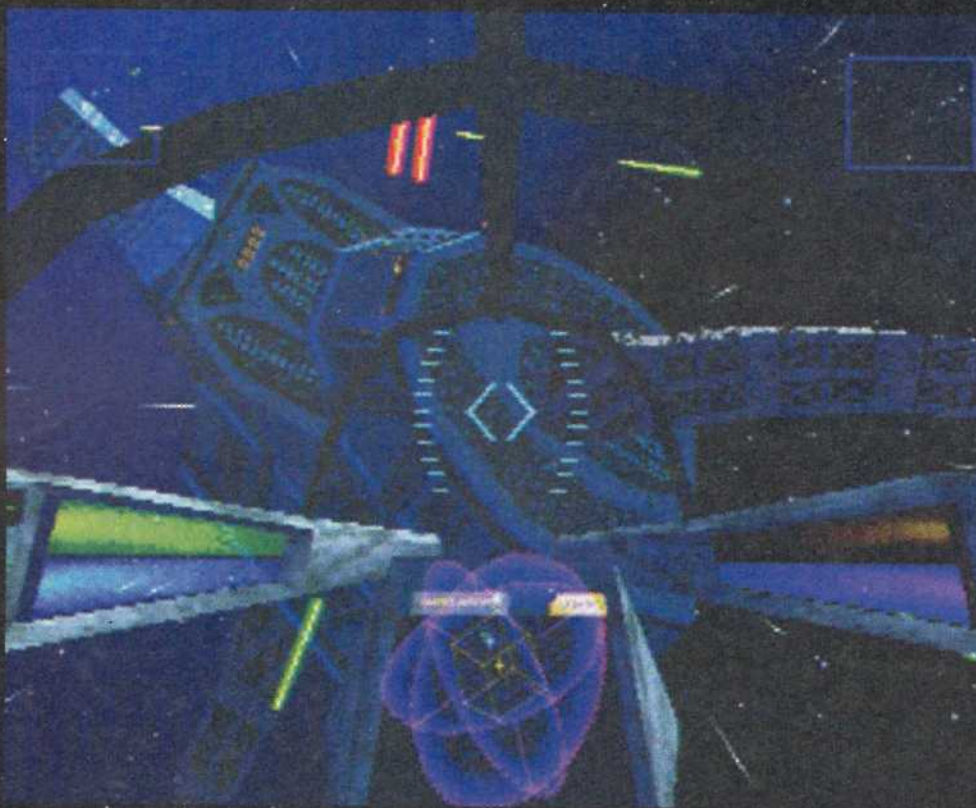
60 unterschiedlichen Feindobjekte vernichten sowie die vorgegebenen Missionsziele erfüllen. Das Beeindruckende ist schlichtweg die virtuose grafische Gestaltung. Statt der



Wenn Ihr an bildschirmfüllenden Weltraum-Basen vorbeifliegt, kriegt man geradezu eine Gänsehaut

**„Famose Optik: HiRes-Grafik und geniale Transparenz-Effekte“**

wirklich alles sehen will, muß schon einige Wochen im virtuellen Weltraum verbringen. Soweit zum Adventure-Bereich. Das eigentliche Prunkstück sind jedoch die höllischen Schlachten mit den insgesamt sechs unterschiedlichen Weltraum-Schüsseln, die Ihr im Laufe des galaktischen Krieges kontrollieren dürft. Nicht daß den Designern irgendwelche bahnbrechenden Ideen eingefallen sind; nach wie vor müßt Ihr via eines üppigen Waffenarsenals die in diesem Fall insgesamt



Wenn Eure eigene Raumstation unter Beschuß liegt, ist schnelles Handeln vonnöten

üblichen schwarzen Leere tut sich im Colony Wars-Weltraum eine Menge: riesige schwarze Löcher, zahlreiche Planeten; Asteroiden, interstellare Nebel sowie mächtige Weltraumbasen. Alle Objekte werden in der HiRes-Darstellung präsentiert, wodurch sie gestochen

scharf und durch die feine Texturierung ungemein detailliert wirken. Die Optik bietet zudem eine Fülle von grafischen Leckerbissen, wie diffuse Licht- & Schatten-Würfe und Transparenz-Effekte (Laserstrahlen, Explosionen) in einer geradezu verschwenderischen Menge. Lapidarer



Vereinzelte Planeten zeigen die derzeitige Lage an und eignen sich prima als Orientierungspunkte

Kommentar des Produzenten Andrew Satterthwaite dazu: „Das sieht halt besser aus“. Zwei Dinge haben mich dabei am meisten beeindruckt. Erstens: Es sieht einfach obergigantisch aus, wenn Ihr Euch einer gigantischen Weltraum-Station nähert und sie aus allen Rohren beballert. Zweitens: Sobald Ihr ein Objekt zerstört habt, zerberstet es in unzählige Polygon-Teilchen, die sich ganz langsam schwarz färben und anschließend in der Tiefe der Galaxie allmählich verschwinden - klasse! Die Gefechte werden übrigens durch das Analog-Pad unterstützt. Man muß sicherlich kein Prophet sein, will man diesem Titel eine ganz große Karriere beschreiben. Dies bestätigt auch Psygnosis' Marketing-Abteilung, für die Colony Wars den wichtigsten Titel im 97er Line Up für die USA darstellt. Mit Formel 1 '97 können die Amis halt nicht so viel anfangen. (Ulf)



Die transparenten Explosionen und die danach allmählich verschwindenden Polygon-Teilchen sehen sehr beeindruckend aus



Neben der klassischen Cockpit-Perspektive könnt Ihr zur Erkundung der näheren Umgebung auch auf eine Außenansicht zurückgreifen

Hersteller: Psygnosis Erscheint: November Genre: Shoot 'em Up/Adventure Umsetzungen geplant: keine





Ist ein Gegner oder ein Verbündeter tödlich verwundet, so erscheint über ihm eine Zahl. Sie stellt die Anzahl der Runden dar, nach denen sich die Figur in ein nützliches Item verwandelt

Es ist nicht verwunderlich, daß alle RPG-Freaks bei den Namen „Squaresoft“ und „Final Fantasy“ aufhorchen, immerhin wartet jeder auf den siebten Teil der so überaus erfolgreichen Saga - nach letzten Zahlen wurde FF VII allein in Japan bisher 2,6-Millionen-mal verkauft! Final Fantasy Tactics hat zwar was mit dieser Saga zu tun, ist aber kein FF VIII. Als Strategieepos, einer Mischung aus RPG und Strategiespiel, erinnert es mehr an Konamis Vandal Hearts. In diesem Stil ist es auch aufgebaut: Ihr habt eine fortlaufende Story, in der zwischendurch immer wieder Schlachten geschlagen werden müssen. Der RPG-Anteil darin sind ausgedehnte Dialoge zwischen den Charakteren, wobei Ihr in diese Gespräche von Zeit zu Zeit mit diversen Ja-Nein-Antworten eingreifen könnt. Doch worum geht es überhaupt? Die Geschichte handelt vom Königreich Yvalice, in dem das Chaos ausgebrochen ist. Nur Ihr könnt die Ordnung wiederherstellen, allerdings werden dafür die zwölf Zodiac-Steine benötigt. Damit das Ganze richtig märchenhaft wirkt, wurden die Entführung einer Prinzessin, Helden und - für Squaresoft schon fast typisch - unterschiedliche Zeitperioden eingebaut. Doch der



Magie ist ein wesentlicher Bestandteil im Kampf. Ohne sie habt Ihr nicht die geringste Chance zu gewinnen

PlayStation Strategie

# Final Fantasy Tactics

**Auch wenn Final Fantasy Tactics einen Final Fantasy-Titel hat, ist es trotzdem kein achter Teil der erfolgreichen Serie - im Gegenteil: Als Strategieepos erinnert es mehr an Vandal Hearts als an Final Fantasy**

Schwerpunkt liegt in den Kämpfen: Vor jedem Kampf müßt Ihr aus Eurer Armee sechs Charaktere aussuchen und in der Anfangsaufstellung positionieren. Natürlich ist es klar, daß alle Fighter nach vorn und die Magier und Heiler in die hinteren Reihen kommen. Der eigentliche Kampf findet auf einem isometrischen Feld statt, das in einzelne Quadrate unterteilt ist. Abwechselnd zieht zuerst der Computer seine Figuren und dann Ihr. So könnt Ihr in aller Ruhe Eure Charaktere verschieben und

dann eine Aktion ausführen. Diese bestehen im wesentlichen darin, einen Gegner von der Seite oder von hinten mit dem Schwert zu treffen, verstärkende oder schwächende Magie anzuwenden oder schlichtweg Steine zu schmeißen. Was dabei auffällt, ist daß Ihr schon beim zweiten Kampf taktisch vorgehen müßt, ansonsten erscheint ein freundliches, aber bestimmtes „Game Over“ auf dem Monitor. Habt Ihr den ersten Kampf vollbracht, so findet Ihr Euch auf einer Art Karte wieder, auf der



Im Spiel tauchen immer wieder Figuren auf, die Eure Armee unterstützen. Im Kampf werden sie als Guest bezeichnet und vom Computer gesteuert

die einzelnen Schauplätze durch Punkte gekennzeichnet sind - Vandal Hearts läßt grüßen! Diese müßt Ihr erfüllen, bevor die nächsten Szenarien auf der Karte anwählbar sind. Ein Teil dieser Schauplätze sind Dörfer, in denen Ihr Waffen und magische Gegenstände kaufen könnt. Außerdem könnt Ihr dort Truppen anheuern. Das ist besonders wichtig, da es Kämpfe gibt, in denen Ihr Söldner opfern müßt, damit die Haupthelden überleben. Ein Extra sind die sogenannten Gäste. Habt Ihr ihnen in einer ganz prekären Lage geholfen, so könnt Ihr sie dazu überreden, sich Eurer Armee anzuschließen. Sie sind zumeist eine willkommene Verstärkung. (René)

Hersteller: Squaresoft Erscheint: k.A.  
Genre: Strategie Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Interessantes und schwieriges Strategieepos, abseits der FF-Serie und mit unverkennbarer Ähnlichkeit zu Vandal Hearts



Im Kampf geht es zu wie auf dem Schachbrett - der Computer und Ihr zieht immer abwechselnd die Figuren

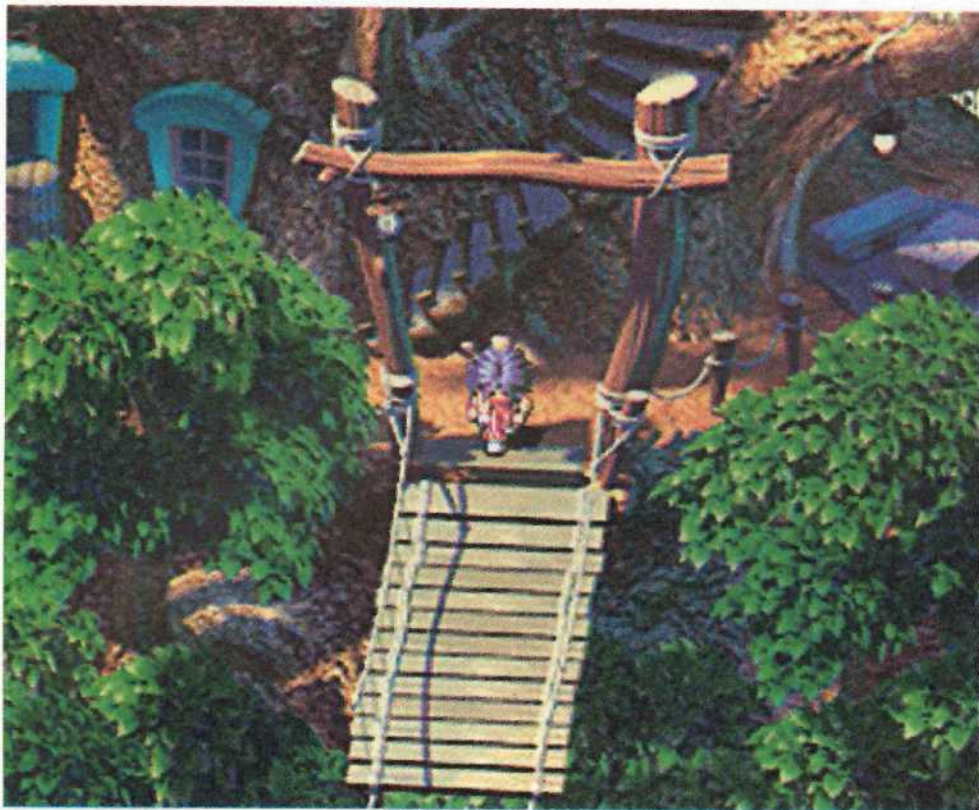


Eine Entführung hat stattgefunden, oder wurde die Prinzessin nur in Sicherheit gebracht? Die treuen Leibwächter beraten ihre Vorgehensweise



Vor jedem Kampf müßt Ihr die Anfangsaufstellung festlegen, dabei wählt Ihr fünf Leute aus Eurer Armee aus





Es sind Menschen, doch haftet den Baumbewohnern dieser Region etwas Elfenhaftes an



Sobald ein wenig Magie ins Spiel kommt, ergeht sich Saga Frontier in spektakulären Grafikeffekten

Kennt Ihr Squaresofts Romancing Saga? Nein? Macht nichts. Das ist auch nicht besonders verwunderlich, da diese Rollenspiel-Serie leider nie außerhalb Japans verlegt wurde. Sie enthält in ihrer Struktur alles, was sich ein Rollenspieler nur wünschen kann: Sie ist extrem non-linear, das heißt, Ihr müßt nur selten eine bestimmte Aktionsreihenfolge einhalten, um zum Ziel zu kommen. Des weiteren wird die Güte eines Charakters nicht nur von Heil- und Magiepunkten bestimmt, die Kampfkraft wird auch von solchen Merkmalen wie Geschicklichkeit, Kraft und Vitalität beeinflusst. Die Serie erinnert damit sehr stark an Klassiker wie Wizardry (Teil 5 wur-



Coon ist ein eichhörnchenhaftes Monster und zieht aus, um seine vor dem Chaos stehende Welt zu retten



Der Kampfmodus ist typisch japanisch bunt, und die fremdartig wirkenden Gegner sprechen für die Fantasie der Designer

## PlayStation Action-Adventure

# Saga Frontier

**Auch wenn es keiner mehr glauben mag: Squaresofts Produkte bestehen nicht nur aus Final Fantasy-Folgen. Saga Frontier ist der vierte Teil der hierzulande eher unbekannteren Romancing Saga**

de 1994 verlegt auf SNES). Ein besonderes Special dieser Serie ist, daß das Lernen von magischen Sprüchen nicht wie üblich von einer Erfahrungsstufe abhängig ist, sondern mehr zufällig im Kampf gelernt wird - klingt doch fast noch interessanter als Final Fantasy, oder? Diese Eigenschaften wurden natürlich auch für Saga Frontier übernommen. Eine feste Story läßt sich eigentlich gar nicht erzählen, da Ihr schon am Anfang die Auswahl zwischen sieben Charakteren habt. Und da jeder Charakter eine eigene Geschichte hat, beginnt das Game je nach Figur aus einem anderen Blickwinkel. Um in Saga Frontier ei-



Blue hätte den ersten Kampf verloren, wenn ihm sein Zwillingbruder Red nicht geholfen hätte. Er kommt, solange Red noch lebt, auf keinen grünen Zweig

nigermaßen einen Überblick zu bekommen, mußten wir das Spiel zunächst nach Charakteren und Regionen sortieren: Wie bereits angesprochen, beginnt Ihr mit einem von sieben Charakteren. Blue ist ein begnadeter Magier, der sein gesamtes Potential aber erst nutzen kann, wenn er seinen Zwillingbruder Red tötet. Emilia, ein früheres Supermodel, sitzt im Knast, weil sie angeblich ihren Ehemann umgebracht haben soll. Sie sinnt nach Rache an dem wahren Mörder. T260G ist ein Robot und sucht nach dem Sinn seiner Existenz. Coon ist ein Monster, das aussieht wie ein Eichhörnchen mit einer Rosette als Schwanz. Er muß seine bedrohte Welt retten und sucht dabei nach seinem Bruder, der den Schlüssel dazu in den Händen hält. Hinzu kommen noch ein Arzt und der Geist eines früheren Königs. Doch das waren noch längst nicht alle! Wieviel steuerbare Personen es genau sind, das ist noch nicht abschätzbar. In Eure Party könnt Ihr jedoch mindestens zehn verschiedene Leute aufnehmen, die

Ihr je nach Bedarf im Kampf einsetzen könnt. Es gibt vier Rassen: Menschen, Roboter, Geister und Monster, die alle ihre unterschiedlichen Eigenschaften im Kampf haben. Saga Frontier besteht aus verschiedenen Regionen und unterschiedlichen Zeitepochen, zum Beispiel einer Welt innerhalb eines Traumes, einem Dschungel, einer Welt unter Wasser und einem Cyberspace. Zwischen ihnen wechselt Ihr mittels eines „Weltenschiffs“. Die Grafik von Saga Frontier besteht vorwiegend aus 3D-Polygonen und ist ein Stück unterhalb von FF VII anzusiedeln. Das einzige, was voraussichtlich mit dem Konkurrenten aus eigenem Haus mithalten kann, sind die spektakulären magischen Effekte. Ob und wann Saga Frontier in Deutschland erhältlich ist, das ist ungewiß, da das Rollenspiel wohl nicht einmal in Amerika zu haben sein wird. Sollte es jedoch kommen, so wird es eine große Bereicherung des hiesigen Marktes sein. (René)

Hersteller: Squaresoft Erscheint: k.A.  
Genre: Rollenspiel Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Der vierte Teil der Romancing Saga hat alles, was sich ein Rollenspieler nur wünschen kann: gute Grafik, eine fesselnde Atmosphäre und eine extrem non-lineare Handlung





Die Bordwumme ist eure Standardwaffe und ist nur bei kleineren Schwebautos wirkungsvoll

Filme wie Bladerunner haben uns längst über die Zukunft die Augen geöffnet: Überbevölkerung und Luftverschmutzung zwingen die Menschen in gigantische Stadtkomplexe, in denen Kriminalität zur Norm wird. In genau diese Umgebung entführt Euch auch G-Police, das nagelneue Fly-and-Shoot-Projekt von Psygnosis. Als Streifenpolizist im Stadtschungel der Endzeit sollt Ihr künftig dafür sorgen, daß verdrängte Werte wie Recht und Ordnung keine leeren Worthülsen bleiben. Da die goldenen Zeiten der Streifenwagen natürlich längst passé sind, hat man Euch in eine Art rotorlosen Antigrav-Helikopter gesetzt, mit dem Ihr das Stadtgebiet aus überlegener Vogelperspektive überwacht. Die Technik der Zukunft macht es möglich, daß jenes Flugzeug optimale Manövrierfähigkeiten besitzt. So könnt Ihr vorwärts und rückwärts fliegen, einfach nur reglos schweben oder steigen und sinken. Ferner ist es kein Problem, das Gefährt in alle Richtungen und Winkel zu neigen. Damit Ihr bei der Verfolgung und Zerstörung krimineller



Euer „fliegendes Auge“ in einer der zahlreichen Außenperspektiven, von denen jedoch nur manche genügend Übersicht bieten

## PlayStation Shoot 'em Up G-Police

**Psygnosis scheint zur Zeit voll auf dem Zukunftstrip zu sein. Jedoch schickt man Euch hier nicht in ein schönes Wunderland von morgen, sondern in die düsteren Megastädte eines Dark-Future-Szenarios**

Kräfte nicht auf schlagkräftige Argumente verzichten müßt, seid Ihr mit Bord-MG und zwei Sorten von Raketen ausgestattet. Ferner zählt ein Zielerfassungssystem inklusive Scanner zur Grundausrüstung Eurer Maschine. Eure Polizeiarbeit ist in Missionen unterteilt, die inhaltlich von einfachen Patrouillenflügen bis zur Vernichtung ganzer Flotten von Schurken reichen. Vor den Einsätzen werdet Ihr über Hintergründe und genaue Ziele Eures Fluges in Kennt-

nis gesetzt, und auch während des Fluges gibt Euch ein Funker Auskunft über die Lage und schickt Euch gegebenenfalls zur „richtigen Adresse“. Das gesamte Stadtgebiet ist dabei in Sektoren aufgeteilt, sogenannten Domen, die jedoch mit Tunnels untereinander verbunden sind. Habt Ihr in einem Quadranten Euren Job erledigt, schickt Euch besagter Funker in den nächsten. G-Police zeigt sich gerade optisch von der beeindruckenden Seite: Die Viel-



Die Container müssen auf der Suche nach illegalem Inhalt gescannt werden. Werdet Ihr fündig, rückt die Bodeneinheit mit Blaulicht an

falt und der Detailreichtum der Gebäude sind unglaublich. In waghalsigen Manövern kann man durch die gigantischen Straßenschluchten düsen und die größtenwahnsinnigen Ausmaße der Wolkenkratzer bestaunen. Doch der Boden der Stadt hat auch einiges zu bieten. Jede Menge verschiedene Fahrzeuge, vom Taxi über den Transporter bis zum Aircar, bilden einen regen Stadtverkehr. Es gibt sogar Ampeln, an denen brav auf Grün gewartet wird. Die Welt ähnelt stark den Syndicate Wars-Locations und wird wohl nicht nur echte Endzeit-Fans zu Begeisterungstürmen hinreißen. (Björn)

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **Oktober**  
Genre: **Shoot 'em Up** Umsetzungen geplant: **keine**

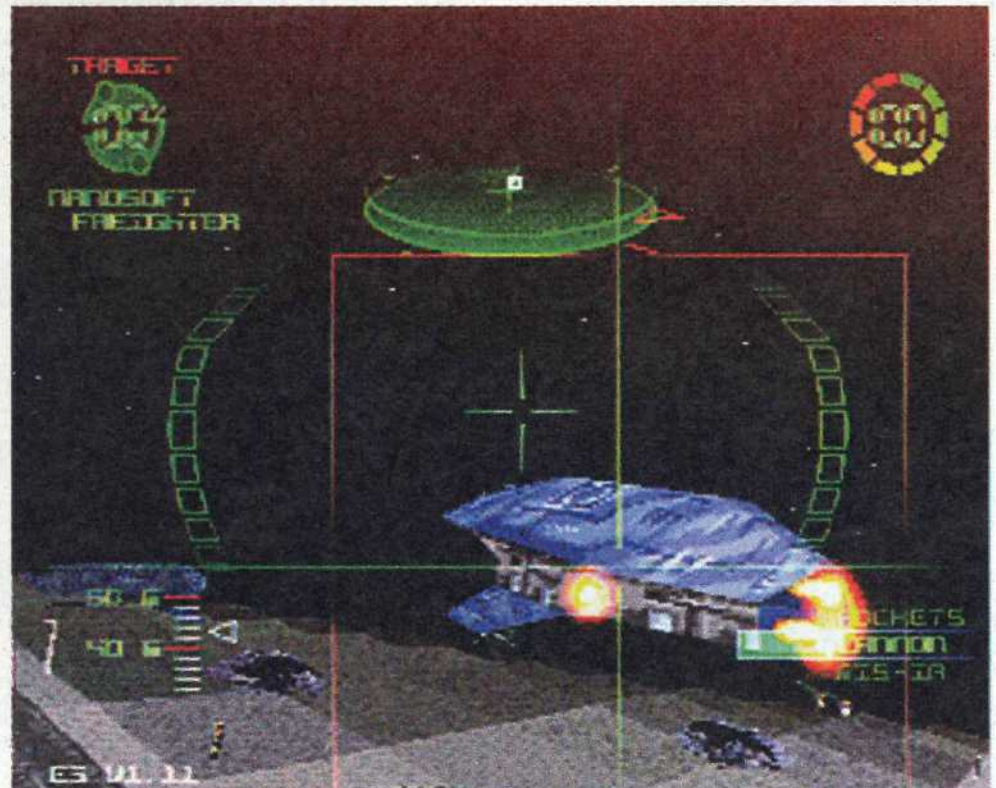
**First Look**

sehr gut

Unterhaltsamer Shooter, der in grafischer Hinsicht ein echtes Feuerwerk abbrennt

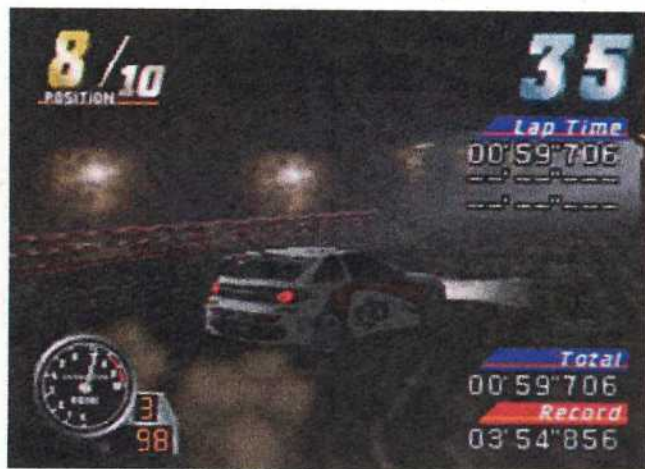


Charakteristisch für G-Police sind auch die Lichteffekte: Helle Explosionen, grelle Laserstrahlen und buntes Düsenfeuer machen optisch ganz schön was her



Alle Ziele sollten zunächst gescannt werden, bevor man Waffengewalt anwendet. Abgeschossene Zivilisten machen sich nicht so gut in der Polizei-Statistik!





Die Scheinwerfer sind eher grafische Zierde als von echtem Nutzen; die Sicht im Tunnel bleibt jedoch auch so akzeptabel



Der Free Run bietet Euch die Möglichkeit, Euch mit jeder Kiste auf jeder Strecke ohne störende Konkurrenz austoben zu können



Die Gegner fahren zwar nicht gerade aggressiv, ihre Fahrkünste sind aber trotzdem nicht von schlechten Eltern



Im Time Trial sowie im Free Run-Modus könnt Ihr auch Abzweigungen des Kurses schließen, um Euch auf eine Streckenführung konzentrieren zu können

Jene Herren, die sich die Aufgabe gestellt haben, allen N64-Besitzern, die gierig nach neuer Software lechzen, eine angemessene Rally-Raserei zu beschreiben, hören auf den Namen Imagineer. Und mit Multi Racing Championship legen die Jungs auch ein Produkt vor, auf das sich zu warten lohnt. Schon der Fuhrpark kann sich sehen lassen: Nicht weniger als acht unterschiedliche Vehikel können von Euch über die Pisten gesteuert werden. Fünf davon sind für gewöhnlichen Asphalt ausgelegt, während die drei übrigen gerade im Off-Road-Bereich ihre Qualitäten zeigen. Das macht

## Nintendo 64 Rennspiel Multi Racing Championship

Langsam kommt das Nintendo 64 so richtig in Fahrt, und zwar buchstäblich. Das brandneue MRC soll demnächst sowohl Rally-Fans als auch Anhängern des klassischen Tourenwagenrennens einen ordentlichen Geschwindigkeitsrausch vermitteln

vor allem deswegen Sinn, da die Strecken nicht einheitlich gestaltet sind und neben Straßen auch Passagen durch's Gelände (Sand, Schnee, etc.) führen. Jedoch kann der Fahrer meist selbst an Abzweigungen entscheiden, ob er lieber auf Asphalt bleibt oder die Piste bevorzugt, die meist eine Abkürzung bietet. Dieses Prinzip liegt allen drei Standard-Strecken zugrunde, die, ähnlich wie beim alten Sega Rally, durch die Locations Sea Side (Easy), Mountain

(Normal) und Down Town (Hard) führen. Habt Ihr diese teilweise recht haarigen Kurse im Championship-Modus jeweils mit dem ersten Platz abgeschlossen, lädt man Euch à la Ridge Racer zum Mirror-Mode ein. Daneben bietet sich noch der Time Trial- und der Free Run-Modus zum Kennenlernen der Strecken. Doch damit nicht genug, es gibt noch den Zwei-Spieler-Mode mit horizontal gesplittetem Screen sowie das sogenannte Match Race. Hier treten Ihr dann nacheinander gegen zwei besonders gerissene CPU-Gegner an, deren Wagen (zunächst ein Tourenwagen, dann ein Jeep) nach dem Sieg ebenfalls gewählt werden können. Auf diese Weise sollten Hobby-Racer doch eine Weile mit MRC beschäftigt sein, zumal die Strecken nicht erst auf „Hard“ Geschicklichkeit abverlangen. Um sich schon im Vorfeld des Rennens vor unliebsamen Überraschungen zu schützen, kann in einer speziellen Option auch die Wetterlage der einzelnen Streckenabschnitte abgefragt werden. Da die Computer-Gegner ihrerseits gut vorlegen, muß man seinen Wagen



Megatip: Eine geheime Abkürzung verbirgt sich hinter diesem Wasserfall in der dritten Strecke (Down Town). Fahrt direkt vor dem Zaun nach rechts durch das Gebüsch, und Ihr könnt der Konkurrenz 'ne Nase drehen



In der Cockpit-Perspektive kann der Rally-Driver noch rücksichtsvoller fahren - oder auch nicht ...

schon gut beherrschen, um nicht durch die Qualifikation zur nächsten Stage zu fallen. Dabei gehört die Bedienung der Bremse zum gefühlvollen Kurvendriften genauso dazu wie der gnadenlose Bleifuß. In manchen Strecken läßt sich auch dem Erfolg durch geheime Abkürzungen auf die Sprünge helfen. (Björn)

Hersteller: Imagineer Erscheint: Oktober  
Genre: Rennspiel Umsetzung geplant: keine



Der berühmte Nebel-Effekt ist bei MRC voll beabsichtigt und läßt die Sichtweise in einigen Streckenteilen stark schrumpfen

**First Look**

gut

Solide Raserei, die mit Off- und On-Road-Abzweigungen für Abwechslung im Rennsport sorgt



**Leidiges Thema**

Es gibt wohl in der gesamten Videospielebranche kein leidigeres Thema als das der vermeintlich besten Konsole. Das war schon zu den Boomzeiten des Super Nintendos und des Mega Drives so, und wie die Briefe von Felix Strudthoff und Markus Bauer zeigen, hat sich daran bis heute nicht viel geändert. Sei das Thema noch so nervend, zu diesen beiden Leserbriefen will auch ich mich äußern. Da wäre zum einen Markus, der über die Anno '94 durch Saturn und PlayStation eingeschüchterten Super Nintendo-Jünger berichtet, die im März dieses Jahres mit dem N64 endlich wieder groß im Geschäft waren. Sag mal Markus, glaubst Du wirklich, daß der größte Anteil der SNES-Besitzer zwei bis drei Jahre gierig auf die PS und den SAT geschickt hat und dann auch noch auf die Hinhalteparolen von Big N hörte? Ich erinnere mich noch gut an den Tag, als ich nach langjähriger Nintendo-Treue (GB, NES, SNES) mein gutes altes SN samt Spielen verhöckerte, um mir eine PlayStation zu kaufen. Was dabei herauskommt, wenn man die Leute mit Hinhalteparolen zubombardiert und die eigene Konsole im Vorfeld in den Himmel hebt, erkennt man an Felix, der über das N64 wettet. Nintendo muß den Versprechen nun Taten folgen lassen, was aufgrund der neuen Hardware und der damit verbundenen Unerfahrenheit der Programmierer NOCH ziemlich schwierig ist. Statt dessen wird maulend PS- und SAT-Besitzern und Leuten wie Felix durch eine 25% Preissenkung der Hardware nach erst zwei Monaten noch die Munition für ihre Kritik geliefert. Das „Fakten auf den Tisch legen“ von Markus war wohl nicht nur für mich, sondern auch für den Rest der PS-Gemeinde der Lacher des Jahres, wohingegen die Kritik von Felix schlichtweg übertrieben ist. Auch wenn die PS, meiner Meinung nach, im Moment die lohnendste Investition darstellt, sollte man nicht vergessen, daß die Unerfahrenheit der N64-Programmierer nicht ewig andauern wird, was das N64 in Verbindung mit dem 98/99 erscheinenden 64DD-Laufwerk zu

# Hallöchen!

**Wie ich es vorausgesehen habe, sorgten die beiden Briefe in der letzten Ausgabe für einige Reaktionen. Glücklicherweise war der Umgangston, trotz der recht streitbaren Inhalte, erfreulich angenehm. Der allgemeine Tenor lautet bisher: Hört auf mit diesem ewigen Konsolenkrieg! - dem ist nichts mehr hinzuzufügen.**

**Euer Mega Fun-Team**

einer vielversprechenden und vor allem auch zukunftssicheren Hardware macht.

Christian Stöber, Stadthagen

**Friedensaufruf**

Jedes Jahr aufs neue muß ich wieder einmal Stellung zu der aktuellen Szene nehmen. Geschichten wiederholen sich bekanntlich. Im Moment erleben wir eine Art Wiederholung des vergangenen Septembers, wobei lediglich die Kontrahenten gewechselt haben. Damals tobte die Schlacht zwischen Saturn und PlayStation, heute sind die rivalisierenden Parteien das N64 und die PlayStation. Ich finde es wirklich interessant, sich das Gerede um Exklusiv-Titel oder Hardwarevorteile zwei bis drei Monate lang anzuhören, danach ist man jedoch übersättigt, und es nervt, nur das gleiche in den darauffolgenden Ausgaben nochmal lesen zu müssen. Ulf wollte auf die beiden Leserbriefe in der Ausgabe 10/97 ein paar Reaktionen einfangen, darum habe ich mir über diesen Weg Luft verschafft. Gut finde ich persönlich

hilfreiche Leserbriefe, wie der von Thomas Winkler über den geschundenen Daumen oder Stellungnahmen zu Werbeseiten (siehe 2/97 „Teddy Killer“). Dagegen stören mich regelrecht Briefe über angebliche Falschwertungen (indiziertes Spiel) oder Fehlerkorrekturen aus manchen Ausgaben. Schade ist es auch, daß es so viel negative Kritik an die Softwarefirmen gibt. Es wird sich über Verschiebungen, gekürzte PAL-Versionen oder schlechte Qualitäten beklagt. Solche Leute verstehe ich einfach nicht. Natürlich ist es nicht schön, auf angekündigte Titel warten zu müssen, aber die Videospielszene ist im Moment in solch einem Aufschwung wie noch nie zuvor. Es konnten erstmals Stars wie Bruce Willis zur E3 nach Atlanta geholt werden, oder es gibt die ersten Kinofilme nach der Vorlage eines Videospieles („Resident Evil“). Darum sollte man alles in allem die derzeitige Lage positiv sehen und auch daran denken, daß dieser unerwartete Kampf zwischen PS und N64 uns Zockern durch die harte Preispolitik zugute kommt.

Alexander Olma, Stuhr



Ab November mit einigen Extra-Features erhältlich: **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**

Die beiden Briefe in der letzten Ausgabe haben in der Tat eine Menge Staub aufgewirbelt. Erfreulicherweise wurde, wie aus diesen beiden Briefen klar hervorgeht, die Diskussion sehr sachlich geführt. Es wurde ferner deutlich, und das erfreut mich sehr, daß alteingeschworene Mega Fun-Leser diese ewige Konsolen-Diskussion leid sind und eher an einem friedlichen Miteinander statt Gegeneinander interessiert sind. Alexanders Brief hat allerdings bei mir einige Fragen aufgeworfen. Wenn ich Dich recht verstehe, bevorzugst Du in der Mega Mail-Rubrik positive Briefe und nützliche Hilfestellun-

**Countdown**

**Leserhits Nintendo 64**

1. **Mario Kart 64**  
(4) 2. Monat Rennspiel Nintendo
2. **Super Mario 64**  
(1) 6. Monat Jump & Run Nintendo
3. **Int. Superstar Soccer 64**  
(5) 2. Monat Sportspiel Konami/Major A
4. **Turok Dinosaur Hunter**  
(2) 6. Monat Ego-Shooter Acclaim/Iguana
5. **Wave Race 64**  
(3) 6. Monat Rennspiel Nintendo

**Leserhits PlayStation**

1. **Resident Evil**  
(2) 6. Monat Adventure Capcom
2. **Formel 1**  
(-) 1. Monat Rennspiel Psygnosis
3. **V-Rally**  
(-) 1. Monat Rennspiel Infogrames
4. **Tomb Raider**  
(1) 8. Monat Action-Adv. Core Design
5. **Command & Conquer**  
(-) 1. Monat Strategie Westwood/Virgin

**Leserhits Saturn**

1. **Fighters MegaMix**  
(4) 3. Monat Beat 'em Up AM2
2. **Tomb Raider**  
(1) 2. Monat Action-Adv. Core Design
3. **Command & Conquer**  
(3) 2. Monat Strategie Westwood/Virgin
4. **Sega Rally**  
(2) 5. Monat Rennspiel AM3
5. **Virtua Fighter 2**  
(-) 1. Monat Beat 'em Up Sega/AM2

**Leserhits Super Nintendo**

1. **Final Fantasy III**  
(1) 4. Monat Rollenspiel Squaresoft
2. **Donkey Kong Country 3**  
(-) 1. Monat Jump & Run Nintendo/Rare
3. **Secret of Mana**  
(5) 3. Monat Action-Adv. Squaresoft
4. **Chronotrigger**  
(4) 3. Monat Rollenspiel Squaresoft
5. **Donkey Kong Country 2**  
(-) 1. Monat Jump & Run Nintendo/Rare



gen. So weit, so gut, warum soll man aber von Kritik absehen, nur weil sich der Videospiegelmarkt derzeit im Aufwind befindet? Ich denke, daß das eine mit dem anderen nichts zu tun hat. Trotz (oder gerade wegen) der stetig steigenden Hardware-Basis sollten kritische Anmerkungen erlaubt sein, denn Quantität hat bekanntlich nichts mit Qualität zu tun, oder anders ausgedrückt: Masse ist zwar schön, Klasse aber besser. Übrigens, Street Fighter II und der Mortal Kombat-Film konnten schon im Kino bewundert werden, bevor die NG-Konsolen voll durchgestartet sind.

### Hall of Shame

Ich will jetzt mal auf Eure „wunderbare“ Rubrik Hall of Fame zu sprechen kommen. Meine Wenigkeit hat sich das Spiel Porsche Challenge für 100,- DM zugelegt und versucht, so gut wie möglich die Bestzeit herauszuholen. Nun muß ich in der Ausgabe 9/97 lesen, daß eine ganze Reihe von Lesern geschummelt haben. Wie auch sonst könnten sie ca. drei Sekunden schneller sein als ich?! Aber das ist noch nicht das Schlimmste. Das Schlimmste ist nämlich, daß Ihr Euch jetzt darüber beschwert! Ja, wer hat denn die Cheats abgedruckt? Es müßte doch vielleicht irgendjemanden aufgefallen sein, daß ein Wettbewerb stattfindet, und das man deswegen nicht auch noch einen Cheat abdruckt, mit dem man das Auto tunen kann. Da fehlt mir doch das nötige Verständnis. Ich fordere deshalb von Euch, daß der Wettbewerb abgebrochen wird. Außerdem sollte jeder, der eine Rundenzeit unter 42 Sekunden eingeschickt hat, einen Preis erhalten: einen Tritt in den Allerwertesten. Am besten sollten sich die betreffenden Herrschaften gleich selber einen Tritt verpassen, das dürften die gewiß auch noch hinbekommen.

Thomas Pursch, Freudenberg

Daß dieser Brief mit einer gehörigen Portion Wut im Bauch verfaßt wurde, ist wohl kaum zu überlesen, und ganz ehrlich: Ich kann Deinen

Zorn sehr gut nachvollziehen. Da zockt man stundenlang, bis man in ehrlicher Manier eine erfolgversprechende Bestzeit herausgefahren hat, und wird dann durch einen Cheat Locker ausgebremst (vom Brief/Foto-Aufwand mal ganz abgesehen). Natürlich trifft uns eine Mitschuld, da wir eine Ausgabe später den ultimativen Cheat abgedruckt haben. Hier fehlte schlichtweg der Dialog zwischen der Redaktion und dem Tips & Tricks-Team. Doch bin ich mir ziemlich sicher, daß sich die findigen Spieler diesen Cheat auch woanders organisieren könnten. Es stimmt allerdings nicht, daß wir uns über die zahlreichen Cheat-Fahrer aufgeregt haben, es war vielmehr der Ärger über uns selbst. Die Entschuldigung mag zwar schwach klingen, doch letztendlich ist dieser Faux Pas auf unsere eigene Unerfahrenheit zurückzuführen. Ich verspreche Dir, daß uns ein derartiger Fehler durch eine zunehmende Erfahrung nicht mehr unterlaufen wird (gänzlich verhindern kann man so etwas aber nicht). Wir sind halt etwas zu naßforsch an diese Rubrik herangegangen und haben erst eine Ausgabe später bemerkt, welche Faktoren außerdem noch beachtet werden müssen (Zum Beispiel: PAL-Versionen). Den Wettbewerb abbrechen, halte ich aber nicht für eine glückliche Idee, da wir damit mehr Leser verärgern als zufriedenstellen würden (davon abgesehen, daß der Porsche Challenge-Wettbewerb mit dieser Ausgabe ohnehin zu Ende ist). Noch eine Anmerkung zu Deinem Brief sei mir gestattet: Es klingt beinahe so, als hättest Du die 100 DM für das Spiel nur investiert, um an der Hall of Fame teilzunehmen, was ja wohl kaum der Tatsache entsprechen dürfte. Dennoch, an dieser Stelle noch einmal ein großes Sorry an alle „ehrliehen“ Porsche Challenge-Teilnehmer.

### Command & Conquer 2

Ich wollte mal gerne wissen, ob Ihr schon etwas Genaueres über den zweiten Teil von Command & Con-

quer: Alarmstufe Rot für die PlayStation wißt? Macht Ihr auch wieder ein Special über die verschiedenen Waffensysteme, Fahrzeuge, Truppen, usw. ... wie in der Ausgabe 1/97?

Jens Letsch, Oberröblingen

Eine Alpha-Version der PlayStation-Konvertierung gibt es leider bislang noch nicht, dafür kann ich Dir aber anhand des ersten Presstextes die ersten offiziellen Features nennen. Sobald wir eine testfähige Version haben, wird sich René selbstverständlich beim Preview-Bericht wieder nach Herzenslust austoben. Hier nun alle Features im Überblick:

1. 28 großangelegte Spielabschnitte.
  2. Zahlreiche neue Kampfeinheiten und Fahrzeuge.
  3. Die künstliche Intelligenz der CPU-Einheiten wurde stark verbessert.
  4. Mit der PlayStation-Mouse spielbar.
  5. Alle Bildschirmtexte sind komplett in deutscher Sprache. Außerdem werden sämtliche FMV-Sequenzen vollständig synchronisiert. Namenhafte Synchronsprecher, beispielsweise die deutsche Stimme von Jodie Foster, sind mit von der Partie.
  6. Stark verbesserte Spielgrafik, z.B. aufwendige Render-Objekte, Transparenz- & Explosionseffekte sowie ein flüssigeres Scrolling gegenüber dem Vorgänger.
  7. Spannende Storyline mit hochwertigen Full-Motion-Video-Clips, in denen reale Schauspieler in pregerenderte 3D-Umgebungen kopiert wurden.
  8. Variabler Schwierigkeitsgrad.
  9. Individuell einstellbarer Schwierigkeitsgrad.
- Laut Virgin werkelt Westwood bis zur Fertigstellung im November außerdem noch an einigen PS-only Features - man darf somit gespannt sein.

#### Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar. Schickt Eure Briefe an:  
**Redaktion Mega Fun**  
**Mega Mail**  
**Pleicherschulgasse 2**  
**97070 Würzburg**

## Hotline-Fragen

Wieso macht Ihr nicht bei jedem Preview einen „First Look“-Kasten?

Wir dürfen nur dann eine Einschätzung im „First Look“ abgeben, wenn es sich beim Produkt um eine fertige Import- oder zumindest um eine nahezu fertige Vorab-Version handelt.

Stimmt es, daß Resident Evil 2 gleich zwei CD-ROMs in Beschlag nimmt und erst 1998 in Japan erscheinen wird?

Ja. Es wird auf mindestens zwei CDs erscheinen und frühestens Mitte '98 in Deutschland erhältlich sein.

Warum haben die Prinzessin und der Pilz von Nintendo in Japan andere Namen (Peach, Kinopio)?

Die Namen werden des öfteren „europäisiert“, um stärker den Publikumsgeschmack hierzulande zu treffen.

Erscheinen Golden Eye 007 und Q. 64 für das N64 in Deutschland?

Golden Eye 007 definitiv nicht, bei Q. 64 hängt es davon ab, ob das neue BPS-Gesetz, wonach alle Nachfolger und Versionen eines bereits indizierten Titels auch automatisch indiziert werden, rechtskräftig ist oder nicht (ein verdammt wichtiges Thema übrigens!).

Unterstützen Resident Evil 2 und Tomb Raider 2 eigentlich das Analog Pad?

Bislang ist noch nichts Offizielles darüber bekannt, es dürfte aber sehr wahrscheinlich sein.

Was ist eigentlich aus Bushido Blade geworden?

Das fernöstliche Schwertgefuchtel wird aufgrund der zu japanischen Aufmachung und Thematik wohl nicht in Deutschland erscheinen.

Wie kann man eigentlich die Bildschirmqualität meines N64 verbessern?

Am besten durch spezielle RGB-Kabel, die Du unter anderem beim Tuning-Meister Wolfsoft beziehen kannst (Tel.: 02622/83517).

Wißt Ihr schon etwas Neues über die PlayStation 2?

Manche behaupten, daß die Hardware bereits nahezu komplett fertig ist, andere sind sich hingegen sicher, daß sich das ominöse Gerät noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet. Wie dem auch sei, so lange Sonys PlayStation noch reißenden Absatz findet, wird sich Sony schwer hüten, einen Nachfolger auf den Markt zu bringen.





Neben dem zerstörerischen Effekt haben die Torbedos auch die Aufgabe, den stockfinsteren Ozean auszu-leuchten



Schießt Ihr dem finalen Endgegner Andross eine Smart-Bombe in den Schlund, wird dieser mächtig wütend und muß erst mal Dampf ablassen



Nach langem Beschuß läßt Andross seine Affenhülle fallen und gibt sein Gehirn frei, das mit zwei nach Euch trachtenden Augen verbunden ist

Nintendo 64 Shoot 'em Up



# Lylat Wars

Im Lylat-Sternensystem ist mal wieder die Hölle los. Das tierische Gespann rund um Fox McCloud muß erneut in den Arwings Platz nehmen, um dem Oberschurken Andross das Handwerk zu legen. Daß es diesmal auch zu Boden und in nasse Gefilde geht und regelrecht ein Feuerwerk an Effekten abgebrannt wird, haben wir keinem Geringeren als Spieleguru Miyamoto zu verdanken. Aus namensrechtlichen Gründen mußte man übrigens für den deutschen bzw. europäischen Markt Star Fox 64 in Lylat Wars umbenennen

Was 1993 noch in der Konsolenwelt dank Polygongrafik für Aufsehen sorgte, ruft heutzutage bei den grafikverwöhnten Spielern gerade mal ein müdes Lächeln hervor. Die Rede ist vom legendären Starwing, daß damals dem Super Nintendo dank SFX-Chip bereits 3D-Höhenflüge bescherte. Nintendos Spieleguru Miyamoto schickt erneut Fox McCloud und seine Crew in die Lüfte, um dem Oberschurken Andross das Handwerk zu legen. Diesmal jedoch auf einer Hardware-Plattform, die seinen Vorstellungen

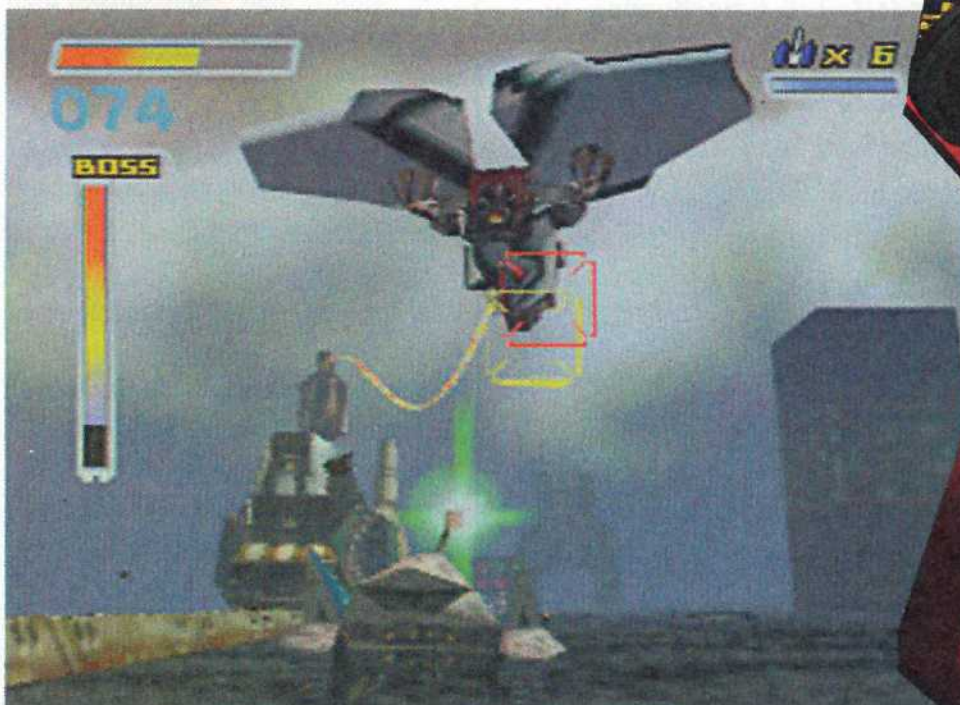
gerechter wird. Keine eckigen, undefinierbaren Polygonegebilde mehr, keine grafischen Kompromisse also. Hier durfte aus den 64-Bit-Vollen geschöpft werden. Auch diesmal profitiert die Sternenjagd größtenteils von den grafischen Möglichkeiten der Hardware. Bildschirmfüllende Explosionen, Rauchschwaden nach Beschädigung und spektakuläre, texturierte Endgegner verleihen Lylat Wars das nötige Space Opera-Feeling. Die 15 unterschiedlichen Welten fielen dabei grafisch sehr abwechslungsreich

aus, und so steuert Ihr Euren Arwing (neben zwei weiteren Einsatzfahrzeugen) mal durch einen Welterschrottplatz, ein anderes Mal über eine lavaspritzende Vulkanlandschaft. Nicht nur das SNES-Vorbild diente als Ideen-Vorlage, auch der aktuelle Film Independence Day hat zur Inspiration von Lylat Wars beigetragen. Das übermächtig wir-



Eindrucksvolle Kameraeinstellungen sorgen für Stimmung pur. Hier verfolgt Ihr einen mit Steinbrocken beladenen Zugtransporter

kende Filmufo nimmt hier ähnlicherweise eine bedrohliche Position ein, um mit einem gebündelten Mega-Laserschuß eine Raumstation in Schutt und Asche zu legen. Mitunter gilt es auch, einen mächtigen Zugtransporter in die Schranken zu weisen. Schafft Ihr es, sieben Ampeln durch Beschuß umzustellen, wird eine Weiche geschaltet, die das stählerne Ungetüm direkt ins Verderben befördert. Unzählige Funksprüche in klarer englischer



Dieser Gegner ist so gefährlich, daß er an die Leine muß. Er sondert ganze Salven von Speerspitzen auf Euch ab, die Euch den Weg versperren







Bildschirmfüllende Endgegner trachten meistens mit tödlichen, gebündelten Laserstrahlen nach Eurem Bildschirmleben

Sprache durchziehen das komplette Spiel und verleihen dem Game geradezu das Gefühl, mittendrin zu sein. Ihr werdet beispielsweise auf Gefahren hingewiesen oder von Euren tierischen Kameraden um Hilfe gebeten. Zudem werdet ihr musikalisch von stimmungsvollen Melodien, die größtenteils orchestralisch ausfielen, bestens begleitet. Und bei dem ganzen Drumherum macht es einfach Spaß, den nervigen Slippy genau in die Arme des Endgegners hineinfliegen zu lassen (er muß sich auch immer aufdrängen), und daß dieser durch einen mächtigen Schlag genau auf den Wüstenplaneten Titania geschleudert wird. Dort nimmt die Geschichte dann ihren weiteren Verlauf. Hier gilt es nun, dieses arme Kerlchen aus den Klauen des Scorpion-Endgegners zu befreien. Zur Abwechslung dürft Ihr diesmal in einem Panzer Platz nehmen und den Sandlevel vom Boden aus unter Beschuß nehmen. Insgesamt gesehen ist das Gegnereangebot sehr vielschichtig und reicht von eisenwerfenden Robotern bis hin zu unzähligen, ideenreichen Raumschiffkonstruktionen. Andross hat



Das Spiel wird neben deutschen Bildschirmtexten auch eine englische Sprachausgabe, die glasklar ausfiel, besitzen. Und manchmal bleibt man von solchen Binsenweisheiten (siehe Bild) nicht verschont

aber auch eine Art Eliteeinheit, die Star Wolf-Truppe. Die ist gleich auf zwei Planeten anzutreffen und heizt Euch ziemlich ein. Ein weiteres Gefährt, das U-Boot, ermöglicht es Euch zudem, Andross-Einheiten auch in den Untiefen des Ozeans zu

**„Voice Samples, wohin das Ohr reicht. Lylat Wars zeigt deutlich, daß auch die kleine Modulkapazität in Sachen Sprachsamples ganz groß sein kann“**

bekämpfen. Hierfür hält Lylat Wars nur altbekannte Waffen bereit. Mit dem A-Button aktiviert Ihr den Laserschuß, der durch Power Ups zum Doppel- bzw. Hyper-Schuß aufgebaut werden kann. Bleibt Ihr längere Zeit auf der A-Taste, so aktiviert



Dieser teuflische Endgegner will Euch am liebsten im todbringenden Lavameer sehen



Habt Ihr Lylat Wars durchgespielt, werdet Ihr mit einem stimmungsvollen Endspann belohnt

Ihr ein Visier, mit dem Ihr mittels Superschuß gleich ganze Feindverbände auf einmal wegputzen könnt. Zusätzlich dürfen noch bis zu neun Smart-Bomben aufgenommen werden. Abgeschossene Feindformationen bergen energieauffüllende silberne Ringe, oder goldene, die Eure Energieleiste erweitern. Des weiteren hilfreich sind Repair-Symbole sowie nützliche, vom Mutterschiff ausgesandte Container, die Euch meistens das dringend benötigte Extra spendieren. Der Spielverlauf ist linear aufgebaut, sprich Ihr fliegt oder fahrt eine vorgegebene Route und habt nur nach links und rechts etwas Bewegungsfreiraum. In anderen Levels hingegen dürft ihr zwar die Richtung selbst bestimmen, allerdings nur in einem abgesteckten Radius. Ein Mehr-Spieler-Modus, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können, ist ebenfalls vorhanden.



**Uwe:** Der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. Und so erlebt man auch bei Lylat Wars des öfteren Déjà-vu-Erlebnisse aus der jüngsten Vergangenheit; Panzer Dragoon und Independence Day lassen grüßen. Doch Meister Miyamoto hat die Zeichen der Zeit erkannt und dem visuellen Feuerwerk auch eine bedeutende spielerische Tiefe eingeräumt. Die Levels wirken bis ins letzte Detail durchgestylt und bieten genügend Substanz für mehrmaliges Durchspielen. Das Rumble Pak ist eher als eine nette Spielerei zu sehen und auch erst der Anfang, den Spieler noch intensiver ins Geschehen zu rücken. Durch die Wahl der Routen und den Anreiz, durch Abschlußvorgaben Medaillen zu erlangen, erhält Lylat Wars auch mittelfristig den nötigen Spiel Spaß. Hat man die gesteckten Abschlußziele erreicht, so wird man mit einer Überraschung belohnt. Der Mehr-Spieler-Modus vermag ebenfalls, den Spieler bei Stange zu halten, und so lädt Lylat Wars immer wieder zu einem Spielchen unter Freunden ein. Doch man soll den Tag nicht vor dem Abend loben: Grund zum Meckern gibt es dennoch. Ich hätte mir zumindest einen Zwei-Spieler-Modus gewünscht, indem man gemeinsam gegen Andross Armada hätte antreten können. Außerdem tauchen ab und zu plötzlich Polygone gebilde aus dem Nichts auf. Ansonsten aber ist Lylat Wars ohne Zweifel das momentan actionreichste Ballerspiel mit den originellsten Endgegnern und den spektakulärsten Effekten.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **Modul**  
 Erscheinungstermin: **Oktober**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**  
 Levels: **15 Welten**  
 Besonderheiten: **Rumble Pak, dt. Bildschirmtexte**  
 Ca. Preis: **149,- DM**  
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **85** Sound **79**

**Fun 89**





Drei unterschiedliche Vehikel stehen für Euch bereit, um in die unerbittliche Polygon-Schlacht zu ziehen

Nach kurzer Wartezeit können nun auch PlayStation-Jünger in die actiongeladene Panzerschlacht von BMG eingreifen. Die Konvertierung auf Sonys 32-Bitter ist bestens vollzogen worden, denn nicht nur die aufwendige Grafik ist weiterhin makellos, sondern es sind auch noch zwei wichtige Features hinzugekommen, die den Spielspaß beträchtlich erhöhen. Zum einen gibt es jetzt eine Transparenzfunktion, die Gebäude und andere Hindernisse nahezu durchsichtig macht, wenn Euer Panzer hinter ihnen vorbeifährt. Das andere Novum ist die Unterstützung des neuen Analog-Pads von Sony: Mit dem linken Stick dreht Ihr Euer Vehikel und laßt es vor- bzw. rückwärts fahren. Der rechte Klöppel dient zur einwandfreien



Im Mission-Briefing bekommt Ihr ausführlich die Situation geschildert und genaue Befehle, die Ihr selbstverständlich korrekt auszuführen habt



Die Transparenzfunktion ist einfach herrlich. Hier sieht man schön unseren Panzer hinter dem Gebäude und ein feindliches Vehikel, das im Inneren wartet

PlayStation Shoot 'em Up

# Mass Destruction

BMGs panzerträchtiges Actionszenario präsentiert sich auch auf der PlayStation frei nach der altbekannten Shoot 'em Up-Devise: Let's blast it all !!

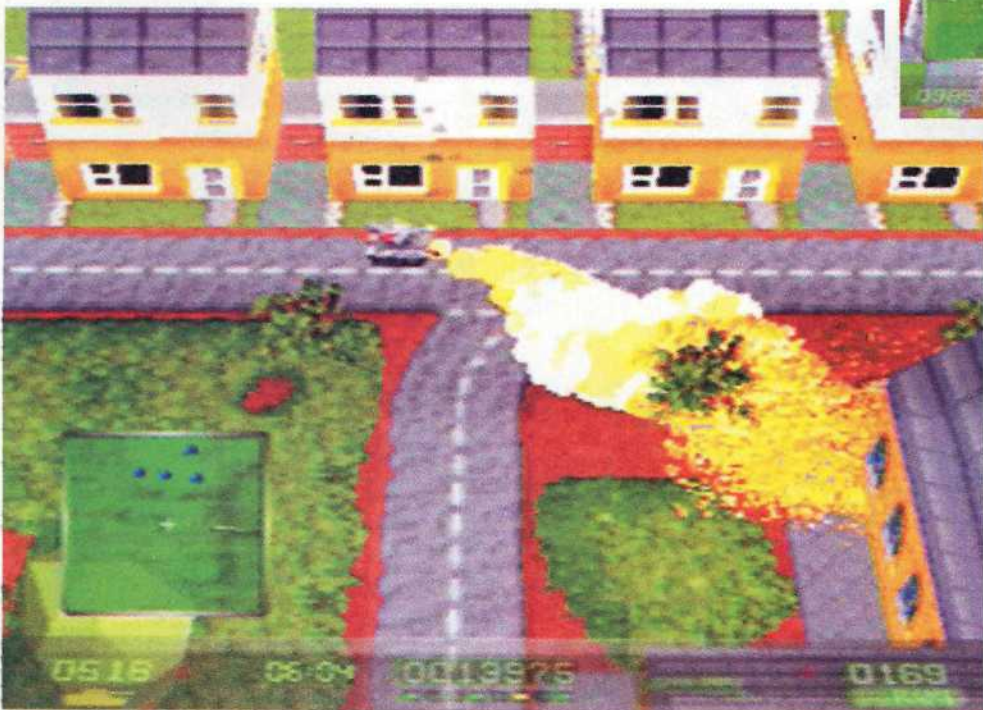
Drehung Eurer Geschützkanzel. Wer nicht über das Pad verfügt, bewegt sein Vehikel via Steuerkreuz und dreht seinen Turm mit den beiden L1/R1-Tasten. Am Gameplay selbst hat sich nichts geändert. In 24 Missionen, die auf fünf Kampagnen verteilt sind, ballert Ihr Euch durch die virtuellen Kampfzonen. Dabei werden Euch im Vorfeld verschiedene Missionsziele zugewiesen, die haupt-

sächlich in der Zerstörung von militärischen Gebäuden bzw. Einheiten liegen. Seltener müßt Ihr Gefangene befreien oder einem Konvoi Begleitschutz geben. Darüberhinaus gibt es noch Bonusziele, die Ihr



Auf der Suche nach Goodies muß selbst diese Kleinstadt in Flammen aufgehen

meist zufällig zerstört, da es sich sehr oft um unscheinbare Bauten handelt. Hierfür gibt es Extrapunkte und eine Spezialwaffe, so z.B. die Mega-Bombe oder eine vollständige Reparatur Eures Panzers. Zur Wahl stehen dem ambitionierten Ballerfreund drei Kettenfahrzeuge, die sich in Geschwindigkeit und Panzerungswert unterscheiden. Für ihre destruktive Arbeit sind alle



Mit dem Flammenwerfer lassen sich am besten die in den Bäumen versteckten Infanterietruppen erledigen. Überrollen ist natürlich auch möglich



Georg: Wie schon gesagt, hat sich einiges Positives gegenüber der SAT-Version getan, und mit der einwandfreien, hochauflösenden Polygon-Grafik, die nicht nur das Terrain exzellent darstellt, sondern auch die deftigen Explosionen sehr schön in Szene setzt, wird dem Zocker einiges mehr geboten als auf Segas Maschine. Strategische Elemente in einem größeren Rahmen werden vermißt, da eine Unterteilung in verschiedene Missionsaufgaben für mich wenig mit Generalsdenken zu tun hat. Der knallharte Shoot 'em Up-Part bietet jedoch heiße Action vom Feinsten, wie es beispielsweise bei EAs Strike-Serie nicht besser gebracht werden konnte. Des weiteren muß man sein Vehikel sehr gut beherrschen, um in einer Kampfsituation nicht nur Schlammlochern, Matsch oder Treibsand auszuweichen, die das Gefährt erheblich verlangsamen, sondern auch um die zahlreichen Kontrahenten schnell und sicher ins Visier zu bekommen - Joypadakrobatik ist also angesagt. Die authentischen Soundeffekte und die dramatische Hintergrundmusik (mit Marsch-Musik-Einlagen) sorgen für ein rundum gelungenes Game - also Feuer frei!

drei standardmäßig mit unendlich vielen Granaten und MG-Munition ausgerüstet. Darüberhinaus findet Ihr noch andere Waffen, z.B. Flammenwerfer, Raketen oder Minen, die Ihr im Kriegsgebiet gegen unterschiedliche Panzertypen, Fußtruppen, Geschütztürme, Hubschrauber und Schnellboote einsetzen müßt.

Test PlayStation

Hersteller: NMS/BMG Interactive  
 Spieleranzahl: 1  
 Datenträger: CD-Rom dt.  
 Erscheinungstermin: erhältlich  
 Umsetzungen geplant: keine  
 Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer  
 Levels: 24  
 Besonderheiten: Memory Card, Analog Stick  
 Ca. Preis: 89,- DM  
 Muster von: BMG Interactive

Grafik 79 Sound 73

Fun 79



# The Price of Freedom

Jetzt auch für die PlayStation!



In den Hauptrollen:

**Mark Hamill** als Colonel Blair

**Malcolm McDowell** als Admiral Tolwyn

## WING COMMANDER

THE PRICE OF FREEDOM™

<http://www.ea.com/origin.html>

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10,  
Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

© 1997 Origin Systems, Inc., Wing Commander, Origin und The Price of Freedom sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Origin Systems, Inc. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PS und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.





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

## MEGA FUN - IM ABO- DEINE VORTEILE:

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



**ABO  
JETZT  
ABONNIEREN!**

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

**JA, ich möchte das MEGA FUN-Abo**  
für 62,- DM/Jahr; (= 5,17 DM/Ausgabe; Ausland:86,- DM/Jahr); 6S 528  
**Als Dankeschön erhalte ich kostenlos**  
**das „Turok“ T-Shirt (Art.-Nr: 1125).**  
Die Prämie darf ich behalten, auch im Falle des Widerrufs.

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

**Meine Adresse** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift  
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Widerrufsbelehrung)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung  
 Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

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

BLZ

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

3130



# Tips & Tricks-Inhalt



## Tips & Tricks 10/97

### PlayStation

Darklight Conflict .....	16
Nanotek Warrior .....	16
Need for Speed 2 .....	2
Persona .....	4
Perfect Weapon .....	16
Speedster .....	16

### SNES

Der Sonnentempel .....	2
------------------------	---

### Nintendo 64

Dark Rift .....	4
Hexen 64 .....	4
International Superstar Soccer 64 .....	4

## Players Guide 10/97

### Nintendo 64

Blast Corps .....	6
Lylat Wars .....	8

### PlayStation

Warcraft 2 .....	11
------------------	----

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

\_\_\_ Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je \_\_\_ DM \_\_\_

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_ DM \_\_\_  
 o bar (Geld liegt bei)  
 o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

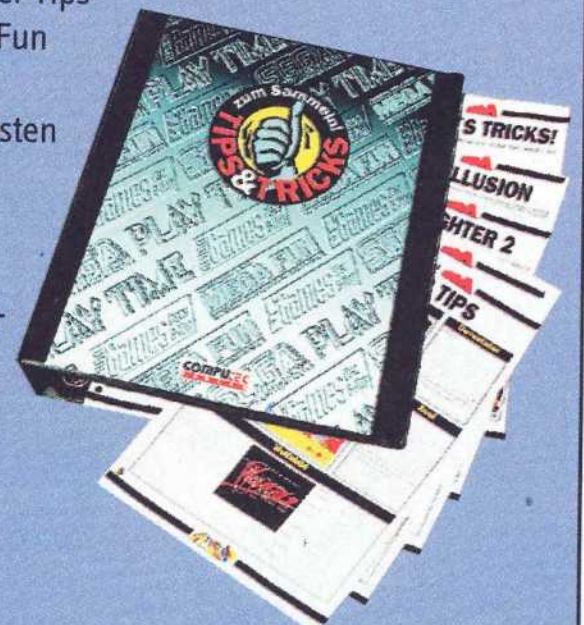
Straße .....

PLZ, Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

## JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS  
 FÜR SPIELEPROFIS!!!**



PlayStation (Pal) Zusätzliche Fahrzeuge

## Need for Speed 2

Einen haben wir noch! Unter diesem Motto könnte derzeit Need for Speed 2 in unserer Tips & Tricks Rubrik laufen. Jeden Monat trudeln bei uns neue Hinweise zu diesem Rennspiel ein.

Was haben wir denn diesmal ... Christofer Zybell aus Wuppertal hat uns verraten, wie auch der zweite Spieler in den Genuß der verschiedenen versteckten Fahrzeuge kommt. Und zwar muß dieser nur bei den Paßwörtern aus den letzten Ausgaben anstatt der Endung -ME die Endung -US eingeben.

Beispiel: Spieler 1 gibt VANME ein. Spieler 2 muß, um den gleichen Effekt zu erzielen, VANUS eingeben. Ihr braucht also nur die Endungen ME und US zu beachten. Wichtig: Das Paßwort MUSS sechsstellig sein. Solltet Ihr also eine Kombination aus nur fünf Buchstaben verwenden, muß die letzte Stelle als LEERZEICHEN eingegeben werden. Erst dann bestätigen! Hier noch einmal einige der Paßwörter. (Nicht vergessen, daß Ihr noch jeweils ME bzw. US dahintersetzen müßt!)

BNZ	SEMI	BMR	YJ
VAN	LIMO	JEP	OUTH
BUS	WAGON	LC	STDA
BUG	CRAT	MAZ	STDB
CIT	LOG	QUAT	STDC
ARMY	TREX	TRAM	OUTH
SNOW	BEET	VOV	



PlayStation (Pal) Power-Ups

## Robotron X

Um Euch einige zusätzliche, hilfreiche Power-Ups zu erschwindeln, solltet Ihr folgende Tastenkombinationen während eines Spiels SEHR SCHNELL eingeben. Beachtet bitte, daß jeder Code nur begrenzt pro Stage aufrufbar ist. Bei richtiger Eingabe erscheint das Power-Up in der Nähe Eurer Spielfigur. Ihr müßt es dann nur noch aufnehmen.

Shield: ↓, ←, □, ○

Doppelwaffe: ↑, △, ↑, △

Dreifachwaffe: →, →, □, ×

Vierfachwaffe: ↓, ↓, ↑, ○

Wave: ↑, ○, ↓, →, □

Beschleunigung: ←, ←, →, →, △

Flame: ↓, →, ↓, →, ○

Also Leute, hiermit gibt es wohl keinerlei Ausreden mehr, um nicht den Sieg davonzutragen.



## Tip des Monats

### Games zu gewinnen!

Da diesen Monat einige gewaltige Spiele-Highlights um Eure Gunst buhlen werden und wir natürlich versuchen, Euch bei so vielen Spielen wie irgend möglich eine Hilfestellung zu geben, konnten wir den kleinen Tips & Tricks nur drei Seiten widmen. Aber nächste Ausgabe langten wir wieder in die vollen.

So, welche Leser kommen denn in den Genuß der ausgesetzten Preise vom Theo Kranz Versand Würzburg ...

Sascha Brecht aus Bad Schönborn erhält ein Mystery Mansion (SAT), Christian Minder aus Dallenwil in der Schweiz ein Kirby's Ghost Trab (SNES), und Morris Stein aus Quedlinburg darf sich auf ein Kirby's Dream Course (SNES) freuen.

Zusätzlich zu drei tollen Spielen hat uns Theo fünf PlayStation-Taschen zukommen lassen, die wir unter den Zusendern an unsere Helpline verlosen werden. Also, schreibt Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolen an: Redaktion Mega Fun,

Kennwort: Tips & Tricks, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Der Rechtsweg ist - wie immer - ausgeschlossen! Noch eine große Bitte: Notiert Eure komplette Adresse AUCH auf dem Schreiben. Dadurch erleichtert Ihr uns die Arbeit beim Sortieren ungemein. Danke!

**MEGA FUN**

Theo  
**KRANZ  
VERSAND**

SNES (Pal) Cheatmenü

## Der Sonnentempel

Gebt in der Bildeinstellung folgende Kombination ein: ←, A, R, L, X. Die Nachricht Cheatmode 02 erscheint oben auf dem Bildschirm.

Im Spiel drückt Ihr nun die Select-Taste. Es erscheint ein Text mit folgender Bedeutung:

1. Zeile = Zeitlimit
2. Zeile = Levelanwahl
3. Zeile = Unsterblichkeit (Arret = an / Marche = aus)
4. Zeile = Kollisionsabfrage (Arret = an / Marche = aus)
5. Zeile = Schwierigkeitsgrad (Moyhen = mittel / Dur = schwer / Facile = einfach)

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

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

**US:** US-Version aus den Vereinigten Staaten.

**JAP:** Japanische Version aus dem Land der aufgehenden Sonne.

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

Eure T&T Crew



# SEGA MAGAZIN:

## Damit Du immer

## im Spiel bleibst!



**100% SEGA in SEGA MAGAZIN.** Ob Saturn, Arcade-Automaten oder Segas neue 64 Bit-Konsole, im Sega Magazin findet man alles, was man über SEGA wissen muß!

Wer die obige Ausgabe des Sega Magazins noch haben will, sollte schnell zuschlagen, denn ab 13.08. gibt es schon

die Nummer 9/97 im Zeitschriftenhandel! Der Höhepunkt der September-Ausgabe ist ein ausführliches **Special** zu **Sega Touring Car**, dem Nachfolger zu Sega Rally. Außerdem: die Reportage zu **Sonic R**, die ein **Exklusiv-Interview** mit dem Produzenten enthält. Auf dem Prüfstand: **Resident Evil**, **WarCraft 2**, **Discworld 2** und **NHL Powerplay**.

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

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine.

### JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



N64 (US) Bosse/Abspänne

## Dark Rift

Um mit den beiden Endgegnern in die Arena zu treten, gebt Ihr folgende Tastenkombination im Anfangsscreen mit der Aufforderung „Press Start“ ein. Habt Ihr es richtig gemacht, sind die Kämpfer Demitron und Sonork in der Fighterauswahl anwählbar. A, B, R, L, C↓, C↑.

Wer sich jedoch gleich die Abspänne der Prügelknaben reinziehen möchte, ohne vorher die gesamte Gegnerschaft plätten zu müssen, gibt die folgenden Tastenkombinationen im Anfangsscreen mit der Aufforderung „Press Start“ ein.

Aaron: ↑, C←, R, →, ↓, R, R, C←.

Demonica: ↑, C←, R, →, ↓, R, R, C↑.

Demitron: ↑, C←, R, →, ↓, L, L, C↓.

Eve: ↑, C←, R, →, ↓, R, R, C→.

Gore: ↑, C←, R, →, ↓, R, R, C↓.

Morphix: ↑, C←, R, →, ↓, R, R, B.

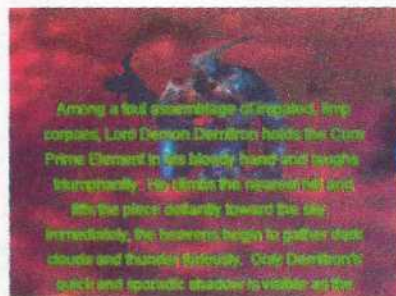
Nikki: ↑, C←, R, →, ↓, R, R, A.

Scarlet: ↑, C←, R, →, ↓, L, L, C←.

Sonork: ↑, C←, R, →, ↓, L, C↑.

Zenmuron: ↑, C←, R, →, ↓, L, L, C→.

Tja, nur spielen müßt Ihr selber.



N64 (Pal) Riesenköpfe

## International Superstar Soccer 64

Wie gewohnt hat Konami auch hier seinen alten Cheat herausgekramt und in das Game eingebaut. Wer nun einmal den unwiderstehlichen Drang verspürt und seine Mannschaft mit Riesenköpfen auflaufen lassen will, gibt die folgende Tastenkombination im Titelbild mit der Aufforderung, die Starttaste zu drücken, ein. Als Bestätigung ist ein Jingle zu vernehmen.

C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A, abschließend die Z-Taste gedrückt halten und mit START bestätigen.



PlayStation (US) Trick

## Persona

Um an die beiden Charaktere Alana und Ellen zu kommen, solltet Ihr folgendermaßen vorgehen: (Achtung, das funktioniert leider nicht immer!) Nachdem Ihr Mark und Brad aus der Polizeistation befreit habt, fragt Brad normalerweise, ob er Eurer Truppe beitreten kann. Verneint dies. Euer weiterer Weg würde Euch nun in die Factory führen. Geht Ihr jedoch erst in den Subway, müßt Ihr Ellen finden, welche Euch nun beitreten will. Sollte Eure Wahl jedoch eher auf Alana fallen, geht Ihr schnurstracks zur Factory und nehmt dort Alana in die Party auf. Wie gesagt, es ist wichtig, Brad in der Police Station einen Korb zu geben.

N64 (US) Cheats

## Hexen 64

Einiges haben wir Euch ja schon im letzten Heft verraten. Aber wie so oft flatterten weitere Infos zu Hexen 64 auf meinen Schreibtisch. Um in den Cheatmode zu gelangen, pausiert Ihr ein beliebiges Spiel und drückt schnell C↑, C↓, C←, C→. Es erscheint die zusätzliche Option Cheat. Wählt diese an und drückt den A-Knopf.

Mit der Eingabe von C←, C→, C↓ aktiviert Ihr die Option God Mode. Durch Eingabe von C↓, C↑, C←, C→ öffnet Ihr das Cheatuntermenü Collect.

Mit C↑, C↑, C←, C→. werden alle Schlüssel auf Eurem Konto gutgeschrieben.

C↑, C→, C↓, C↑ schenkt Euch alle Artefakte.

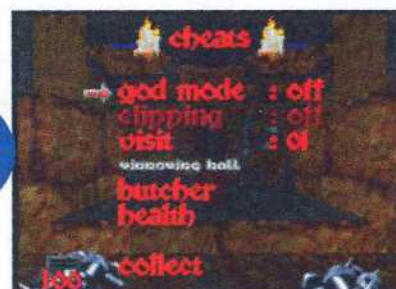
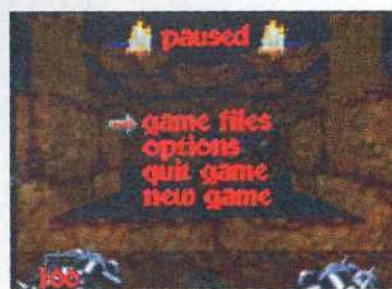
C→, C↑, C↓, C↓ beglückt Euch mit sämtlichen Waffen.

C←, C↑, C↓, C↓ sorgt für die Health.

C↓, C↑, C←, C← schaltet die Option Butcher zu.

C←, C←, C→, C→, C↓, C↑ eröffnet Visit (die Levelwahl).

Und die restlichen beiden Menüpunkte Puzzle Items und Clipping werden wir bis zum nächsten Heft auch noch geknackt haben.



Saturn (Pal) Bosscodes

## Battle Arena Toshinden Ura

Um an die Obermotze als spielbare Charaktere zu gelangen, gebt Ihr folgende Tastenkombinationen im Startscreen mit der Aufforderung „Press Start“ ein.

Wolf : A, B, Z, X, Y, C.

Replicant: A, B, Z, X, Y, C.

Sho: A, B, Z, X, Y, C, A, Z, C, X, B, Y.

Vermillion: A, B, Z, X, Y, C, A, Z, C, X, B, Y, A, Y, C, X, B, Z.

Beachtet bitte, die Codes in der gleichen Reihenfolge einzugeben, wie sie hier abgedruckt sind.



# NEU: N-ZONE

## Damit Du immer

## Dein Spiel machst!



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

In einem großen Vergleichstest prüfen wir z. B. N64-Controller, Lenkräder, Controller Paks und Arcade Sticks

und vergeben nur wirklich guten Produkten unser begehrtes Hit-Prädikat. Weiterhin berichten wir über die F1 Pole Position 64 von Ubi Soft, verraten in unserem ersten Riesentest alles über Lylat Wars, die deutsche Version von Starfox 64 und enthüllen die neuesten Projekte aus Japan.

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

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine.

### JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Nintendo 64

# Blast Corps

Na, habt Ihr den ersten Teil schon durch? Bestimmt, aber in der zweiten Lösungshälfte geht es erst richtig zur Sache. Viel Spaß beim Demolieren

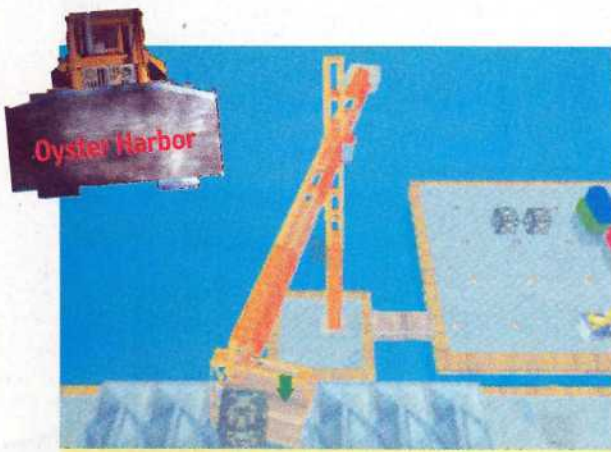
## LEVEL HARD



Diamond Sands

### 1. Diamond Sands

Lernt, Euer Fahrzeug zu beherrschen, um schnellstmöglich die Gebäude aus dem Weg zu schaffen. Räumt erst eine Seite auf, bevor Ihr Euch auf der gegenüberliegenden Seite ans Werk macht. Die letzten Wohnblocks werden schließlich nur noch mit dem TNT gesprengt.



Oyster Harbor

### 2. Oyster Harbor

Fahrt mit dem Motorrad nach vorn und lauft dann nach unten an den Containern entlang bis zu dem Bulldozer. Damit fahrt Ihr die Container um, damit der Transporter vorbei kommt. Als nächstes benutzt Ihr den Kran, schiebt ein TNT mit dem Bulldozer auf die Plattform und hebt es mit dem Kran auf die gekennzeichnete Stelle (der mittlere Container), damit alle Kisten explodieren. Fahrt mit dem Bulldozer weiter und schiebt die Steine in die entsprechenden Löcher. Nur einen Stein müßt Ihr in die seitliche Gasse schieben. Dahinter findet Ihr zwei weitere Steine, die Ihr zur Erfüllung der Mission unbedingt benötigt. Dann geht Ihr zu den drei Schiffen. Das erste bleibt so stehen, und das zweite benutzt Ihr, um das dritte der Schiffe zu erreichen. Auf das dritte Schiff ladet Ihr den Bulldozer und fahrt damit zur markierten Stelle. Lauft über die kleine Brücke zurück zum zweiten Schiff und fahrt dieses ein Stück zurück. Fahrt nun mit dem Bulldozer auf das erste Schiff und mit diesem das ganze Stück wieder zurück, danach ladet Ihr das TNT auf das Schiff und fahrt vor in die ursprüngliche Position. Das TNT schiebt Ihr zu guter Letzt auf das Gebäude und der Level ist beendet. Nachdem der Transporter in Sicherheit ist, fahrt Ihr beim Neustart mit dem Motorrad oben

entlang, ohne auszusteigen, und schießt das Gebäude, das sich vor dem ersten der drei Schiffe befindet, von oben ab. Darin ist nämlich ein Kommunikationspunkt. Das Schiff am Anfang des Levels wird auch noch schnell abgeschossen, und mit dem TNT könnt Ihr an der hintersten Stelle, vor dem LKW, das letzte Haus zum Einstürzen bringen.

### 3. Gibbons Gate

Sammelt 400 RDUs in zwei Minuten ein.



Angel City

### 4. Angel City

Sucht die Schwachpunkte der Häuser. Zerstört Ihr z.B. die Zapfsäule an der Tankstelle, explodiert das gesamte Gebäude.



Ember Hamlet

### 5. Ember Hamlet

Nur gezielte Schüsse helfen hier weiter. Rechts vom Bahnübergang findet Ihr im Haus einen Roboter, der Euch das Zerstören etwas erleichtert.



Glory Crossing

### 6. Glory Crossing

Fahrt alles um. Mal etwas Leichtes!!!

## WAS ES SONST NOCH ZU HOLEN GIBT



### 7. Geode Square

Zerstört das Haus im Geode Square, um einen weiteren Kommunikationspunkt zu finden, um zu den Lizard Islands zu gelangen.



### 8. Lizard Island

Im hinteren Teil der Insel ist ein Kommunikationspunkt zu Saline Watch.



### 9. Saline Watch

Zerstört 15 Beacons in einer Minute und 40 Sekunden. Haltet Ausschau nach dem Podest, das sich hinter den Säulen befindet, auf dem ein weiterer Kommunikationspunkt ist. Damit kommt Ihr zum Dagger Pass.

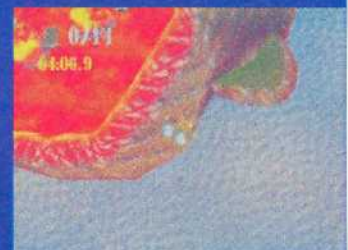


### 10. Dagger Pass

In der Burg findet Ihr den Kommunikationspunkt zu Magma Peak. Zerstört acht Rafts in zwei Minuten.

### 11. Magma Peak

Zerstört 14 Teile in zwei Minuten. Fliegt aus dem Vulkan, um den Kommunikationspunkt zu finden. Er öffnet den Weg zu den Baboon Catacombs.





**12. Baboon Catacomb**  
Sammelt 224 RDUs in einer Minute und 30 Sekunden.



**13. Echo Marches**  
Fliegt hier noch einmal hin und versucht, die oberste Stelle zu erreichen. Auch wenn es vorerst unmöglich erscheint; mit etwas Geduld ist es zu schaffen, in den Mica Park zu kommen. Stellt Euch auf den Boden und fliegt in einem Zug nach oben.

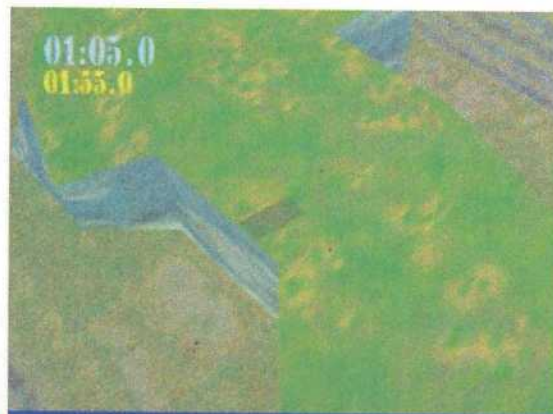


**14. Moraine Chase**  
Fahrt vier Runden in einer Minute und zehn Sekunden.  
Abkürzung: Die größte Abkürzung in diesem Spiel. Nach der dritten Wand fahrt Ihr nach links runter, um die Sandplattform herum (dabei kurz hoch auf die Straße und wieder runter), und weiter geht es zwischen den Mauern zur Ziellinie.

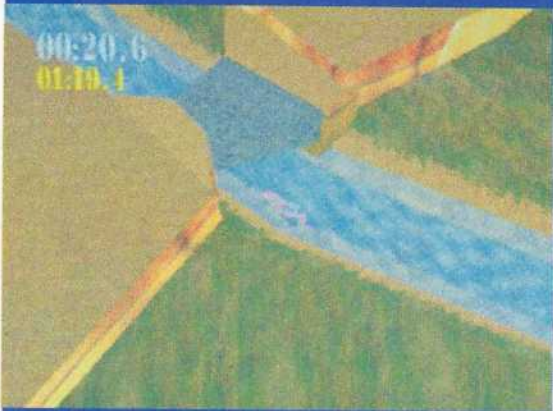


**15. Glanders Ranch**  
Abkürzung: Etwa nach dem zweiten Drittel der Strecke seht Ihr auf dem Asphalt einen Pfeil, der nicht nur geradeaus, sondern auch nach links zeigt. Hier biegt Ihr dann ab und fahrt über den Sandstreifen, der Euch in diesem Fall keine Geschwindigkeitsverluste einbringt.

**16. Cooter Creek**  
Durchbrecht Ihr die Barriere, die in eine Schlucht führt, findet Ihr den Kommunikationspunkt zu den Skerries.



**17. Skerries**  
Fahrt vier Runden in zwei Minuten.  
Abkürzung: Gleich nach der zweiten Brücke ist ein Weg angedeutet, der in den Berg zu führen scheint. Folgt diesem einfach, und Ihr werdet überrascht sein, wenn der Wagen durch das Gebirge fährt.



**18. Corvine Bluff**  
Fahrt einfach den Fluß entlang. Auf der Insel findet Ihr den Kommunikationspunkt zu Bison Ridge.



**19. Bison Ridge**  
Fahrt vier Runden in zwei Minuten und 20 Sekunden.  
Abkürzung: Nach dem Gefälle fahrt Ihr scharf nach rechts über die Wiese.

**20. Crystal Rift**  
Steigt am Anfang aus dem Zug aus und nehmt den Kommunikationspunkt zu Dark Heartland mit.

**21. Dark Heartland**  
Zerstört elf Gebäude in einer Minute und 30 Sekunden.



## DIE WISSENSCHAFTLER

**22. Ironstone Mine**  
Hebt mit dem Kran den Bulldozer auf die andere Seite und schiebt das TNT auf das Gebäude. Dahinter findet Ihr die restlichen RDUs und einen Wissenschaftler.

**23. Tempest City**  
Im Gebäude am Rande der Stadt wartet noch ein Wissenschaftler. Zerstört einfach die Beleuchtung an der Mauer und fahrt nach oben.

**24. Argent Towers**  
Fahrt mit dem Zug nach vorn (wie Ihr dahin kommt, wurde im ersten Teil beschrieben). Steigt ein zweites Mal runter und lauft die Eisenbahnschienen entlang. Irgendwo an der Stelle, wo die ausgeschossene Lampe sich befindet, könnt Ihr nach links abbiegen. Dieser Gang führt dann in einen neuen Raum, den Ihr mittels des Wagens durchsucht. In der hintersten Ecke des Labyrinths findet Ihr dann den nächsten Wissenschaftler.

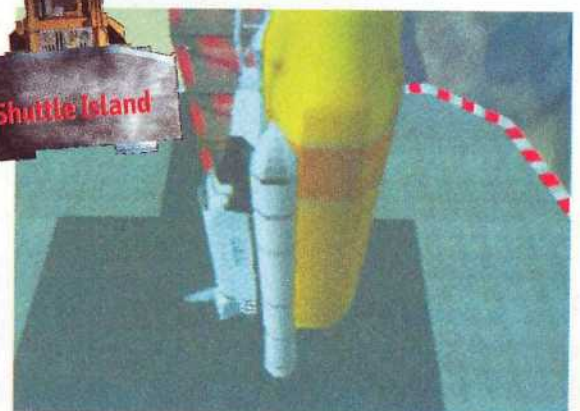
**25. Glory Crossing**  
Bevor Ihr in den LKW am Ende des Levels steigt, solltet Ihr ganz in der Nähe nach einer Unterführung Ausschau halten. Hier wartet ein Wissenschaftler auf Euren Besuch.

**26. Ebony Coast**  
Fliegt vom Kommunikationspunkt in den Osten, über die Berge und dann immer am Ufer entlang. Ein weiterer Wissenschaftler ist hier zu finden.

**27. Oyster Harbor**  
Fahrt mit dem dritten Schiff über die See bis zur Insel, wo Ihr den nächsten Wissenschaftler findet!



**28. Shuttle Clear**  
Fahrt vor bis zu dem Gebäude mit dem TNT davor, zerstört es und erledigt alles Weitere mit dem Roboter, den Ihr darin findet.



**29. Shuttle Island**  
Hier seht Ihr den Start des Shuttles zum Mond.



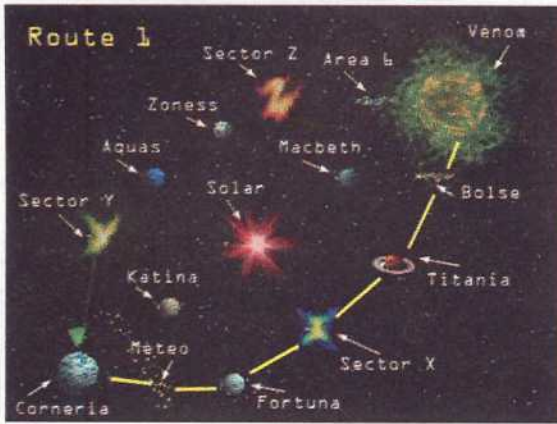
**30. Mond**  
Zerstört 30 Gebäude in vier Minuten.



Nintendo 64

# Lylat Wars

Das bekanntlich viele Wege nach Venom führen, ist für die Dauermotivation zwar förderlich, bei den unterschiedlichsten Abzweigungen aber auch um so verwirrender. Dieser Players Guide soll Licht ins Dunkle bringen, sowie hilfreiche Endgegnertaktiken liefern



## Corneria

### Route 1:

Um Meteo zu erreichen, müßt Ihr schließlich nur den Level durchfliegen und den Endgegner zur Strecke bringen.

### Endgegner:

Um den ersten Endgegner möglichst schnell zu eliminieren, schießt Ihr ihm zuerst die Beine weg und zielt dann auf seinen Körper.



## Meteo

### Route 1:

Hier müßt Ihr häufig die Bremse und den Turbo-Boost zum Einsatz bringen, um nicht mit den Asteroiden zu kollidieren.

Endgegner: Schießt durch die auf der Drehscheibe freiliegende Öffnung, um vier Kraftfelder zu zerstören. Danach dreht der Endgegner Euch den Rücken zu, und fünf Energiepunkte bündeln sich zu einem gefährlichen Laserstrahl. Weicht zur Seite aus und nehmt dann das Kraftfeld (in der Mitte vom Raumschiff) unter Beschuß.

### Route 2:

Durchfliegt alle sieben blauen Ringe, um nach Katina zu gelangen.



## Fortuna

### Route 1:

Um auf dieser Route zu bleiben, dürft Ihr das Star Wolf-Team nicht besiegen. Was schließlich die Zerstörung der Basis zur Folge hat.

### zu Route 2:

Besiegt das Star Wolf-Team im Zeitlimit, um somit die Bombe zu entschärfen.



## Sector X

### Route 1:

Weicht den Schrottteilen aus, haltet Euch bei der Abzweigung rechts und versucht, möglichst heil zum Endgegner zu gelangen.

### Endgegner:

Schießt dem Roboter solange auf den Kopf, bis er nach Euch schlägt, weicht seitlich aus und wiederholt diesen Vorgang. Nachdem sich der Roboter erholt hat, laßt Slippy, der Euch zu Hilfe gekommen ist, angreifen, bis der Roboter ihn auf den Planeten Titania schleudert.

### zu Route 2:

Ihr müßt den Endgegner besiegt haben, noch bevor Slippy zur Hilfe kommt.

### zu Route 3:

Haltet Euch bei der Abzweigung links und schießt auf die deutlich sichtbaren weißen Platten. Bremst hierzu ab und schießt Euch mit allen zur Verfügung stehenden Waffen den Weg frei.



## Titania

### Route 1:

Seid auf der Hut vor den herabfallenden Steinsäulen und Felsbrocken.

### Endgegner:

Zuerst nehmt Ihr Euch die Arme vor und anschließend den Brustkorb des Ungetüms. Sobald er versucht, Euch mit den Armen zu treffen, schwebt Ihr über diesen hinweg. Dem Laserbeschuß weicht Ihr am besten mit einer Seitwärtsrolle aus.



## Bolse

### Route 1:

Endgegner: Umfliegt die Kuppel und zerstört alle umliegenden Energiesäulen, die die Kuppel schützen. Danach kommt aus dem Inneren eine mit Kraftfeldern besetzte, sich drehende Säule, deren Kraftfelder Ihr in Schutt und Asche legen müßt. Als zusätzliches Handicap müßt Ihr Euch noch mit dem Star Wolf-Team auseinandersetzen.



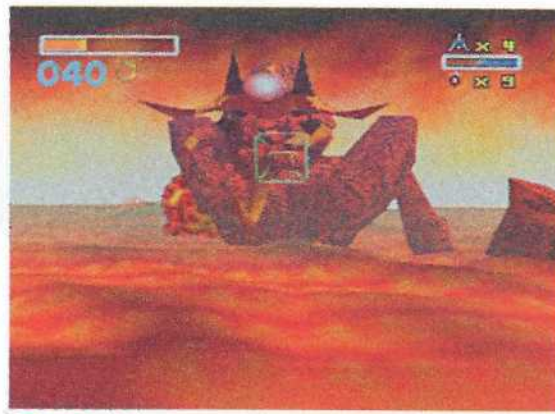
## Venom 1

### Route 1:

Während der Verfolgungsjagd durch den Tempel müßt Ihr dem Steinmonster jedes einzelne Gliedmaß abschießen, bevor Ihr zum Endgegner Andross gelangt. Die Taktik hierzu entnehmt Ihr der Route 3.







### Solar

#### Route 2:

Hier müßt Ihr soviel Gegner wie möglich abschießen, um genug Energie und Bomben für den Kampf mit dem Endgegner zu erhalten.

#### Endgegner:

Diesen heißen Endgegner müßt Ihr zu allererst die Arme abschießen, um Euch dann den Körper vorzunehmen. Paßt aber auf die Lavawelle auf, der Ihr durch geschicktes Bremsen entgeht.



### Corneria

#### Route 3:

Weg nach Sector Y: Um in den Sector Y zu gelangen, müßt Ihr nach dem Funkruf Falcos Verfolger so schnell wie möglich abschießen. Des weiteren müssen nach der Stadt alle im Wasser befindlichen Steinbögen durchfliegen. Daraufhin fordert Euch Falco auf, ihm durch den Wasserfall zu folgen.

#### Endgegner:

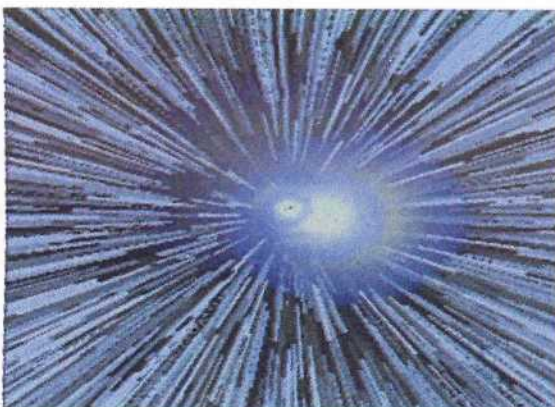
Schießt einfach auf die drei Raketenarme des Raumschiffs.



### Corneria

#### Route 2:

Um nach Katina zu gelangen, müßt Ihr entweder den Weg über Sector Y (siehe Route 3) nehmen oder über Meteo fliegen (siehe Route 1).



### Meteo

#### Route 2:

Durchfliegt alle sieben blauen Ringe, um mit Lichtgeschwindigkeit nach Katina zu gelangen.



### Macbeth

#### Route 2:

Die eigentliche Route 2 ist hier zu Ende. Ihr habt nun die Wahl zwischen Route 3 oder Route 1.

#### zu Route 3:

Um nach Area 6 zu gelangen, müßt Ihr im letzten Abschnitt des Levels alle acht Ampeln solange beschießen, bis sie Grün signalisieren. Beschießt nun die Tafel, die nach den Ampeln kommt, sie muß, wenn Ihr keine Ampel ausgelassen habt, acht mal Grün anzeigen. Durch den Beschuß wird die Weiche umgestellt, und der Zug rauscht in einen Tunnel und detoniert.

zu Route 1: Den Planeten Bolse erreicht Ihr, indem Ihr die Signale außer acht laßt, und den Endgegner besiegt.

#### Endgegner:

Schießt zunächst seine untere Blechschaufel ab, wendet Euch dann dem Zug zu und schießt auf seine Öffnung, aus dem Bomben auf Euch geschmissen werden. Nun ist der fliegende Drache verwundbar. Wiederholt diesen Vorgang, bis er das Zeitliche segnet.



### Sector Y

#### Route 3:

Um nach Aquas zu gelangen, müßt Ihr mindestens 100 Abschüsse erzielen.

#### Endgegner:

Fliegt den Robotern hinterher und versucht, sie mit dem normalen Laserschuß zur Strecke zu bringen. Den Hauptroboter zerstört Ihr am einfachsten, wenn Ihr ihn, nachdem er wieder auf seinem Raumschiff gelandet ist, mit normalen Schüssen oder gebündelten Laserschüssen eindeckt.

#### Route 2:

Um nach Katina zu gelangen, muß Euer Punktekonto weniger als 100 Abschüsse zählen.



### Katina

#### Route 2:

Zerstört das Independence Day-ähnliche Raumschiff, indem Ihr die unter dem Raumschiff befindlichen Ausgänge, aus denen feindlichen Jäger strömen, in Schutt und Asche legt. Schafft Ihr das nicht rechtzeitig, werdet Ihr auf Route 1 zurückgesetzt.







### Aquas

#### Route 3:

Hier ist nur ein Weg möglich!

**Endgegner:** Schießt der geöffneten Muschel erst die Schließmuskel mit Torpedos und Laser weg, bevor Ihr das Auge in Angriff nehmt. Die an der Muschel befindlichen Drüsen müssen nicht unbedingt abgeschossen werden.



### Area 6

#### Route 3:

Seid Ihr sowieso nicht auf Medaillensammeln aus, könnt Ihr auch schnell mit dem Turbo Boost bis zum Endgegner durchdüsen.

#### Endgegner:

Nachdem sich die Energiekugel geöffnet hat, gilt es, zuerst die drei roten Energieschilder zu vernichten, um dann die drei aus der Kugel herauswachsenden Tentakel abzuschießen. Zerstört Ihr die entgegenkommenden Raketen, dürft Ihr Euch gelegentlich über nützliche Items freuen. Doch seid auf der Hut! Die sich nun öffnende Energiekugel lädt sich auf, um dann einen gigantischen Energiestrahl auf Euch abzufeuern. Zwei bis drei Sekunden nach dem Aufladen der Kugel solltet Ihr Euch so schnell wie möglich links bzw. rechts am Bildschirm aufhalten, um dem zu entgehen. Hat sich die Energiekugel entladen, könnt Ihr mit dem Beschuss genau auf die Mitte der Kugel beginnen.



### Venom 2

#### Route 3:

Hier gilt es, sich gegen das Star Wolf-Team zu behaupten, das jetzt immun gegen Euren gebündelten Laser und die Smart-Bomben ist. Versucht sie im leicht abgebremsten Rechts- oder Linksflug (schnelles Drücken der Brems-Taste) unter Beschuss zu nehmen. Wenn Ihr hierbei noch die Roll-Technik anwendet, werdet Ihr nicht so schnell von den Lasern getroffen. Unliebsame Verfolger schüttelt Ihr mit einer Rückwärtsrolle ab.

#### Endgegner:

Das Affengesicht Andross erledigt Ihr am besten, indem Ihr zuerst die links und rechts befindlichen Hände abschießt und seinem Sog mit der Brems-Taste entweicht. Haltet Euch hierbei am Bildschirmrand auf. Die ausgespuckten Brocken gilt es zu beschließen, um dann Bomben und Lebensenergie zu ergattern, die Ihr für das Finale braucht. Habt Ihr genug aufgesammelt, könnt Ihr ihn, nachdem er die Brocken ausgespuckt hat, verwunden. Alternativ können beim Einsaugen auch Bomben abgefeuert werden. Freut Euch jedoch nicht zu früh, denn als nächstes gilt es, das übrig gebliebene Hirn mit samt seinen Augen zu eliminieren. Zerstört zuerst die zwei Augen und nehmt Euch danach das Hirn vor. Ihr könnt es nur zerstören, wenn Ihr es von hinten attackiert. Benutzt die gleiche Taktik wie gegen das Star Wolf-Team, mit der Ausnahme, daß Ihr keine Rückwärtsrolle vollführen dürft, da Ihr sonst vom Hirn erfaßt werdet.

Zu allerletzt müßt Ihr einem geheimen Flieger folgen, der Euch durch das flammende Inferno herauslotst.



### Zoness

#### Route 3:

Sector Z erreicht Ihr, indem Ihr alle im Wasser befindlichen Scheinwerfer abknallt. Laßt Ihr einen Scheinwerfer aus, so wird dies mit roten Scheinwerferlicht angezeigt, und Ihr kommt automatisch nach Macbeth.

#### Endgegner:

Sammelt zuerst reichlich Bomben ein und zerstört dann die zwei am Kopf befindlichen Röhren. Als nächstes sind die zwei unteren Röhren dran. Habt Ihr eine davon abgeschossen, müßt Ihr schnellstmöglich den Kran unter Beschuss nehmen, da er versucht, das abgeschossene Wrackteil wieder aus dem Wasser zu bergen. Weicht den Minen und der schleudern- den Kugel aus.



### Sector Z

#### Route 3:

Euer Mutterschiff wird erst von einer, dann von zwei und schließlich von drei zerstörungswütigen Raketen attackiert. Versucht gleich zu Beginn, Euch in der unteren Radarschirmhälfte aufzuhalten, und setzt alle Euch zur Verfügung stehenden Waffen zur Vernichtung der Missiles ein, um Euer Mutterschiff zu retten.



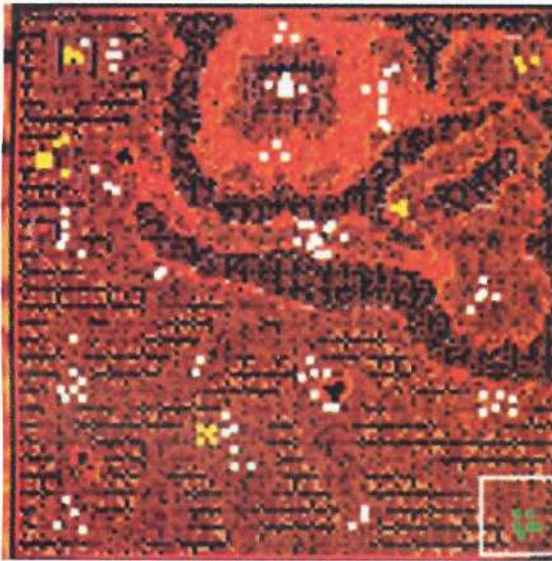


PlayStation/Saturn

# Warcraft 2

Wie versprochen kommt nun der zweite Teil der Warcraft 2-Saga, der vom Gegenangriff der Menschen handelt. „Beyond the Dark Portal“ ist vom Schwierigkeitsgrad her um einiges höher angesiedelt, als es die „Tides of Darkness“-Levels sind. Deshalb sollten es sich nur diejenigen vorknöpfen, die den Tides-Teil bereits durchgespielt haben

## Orks

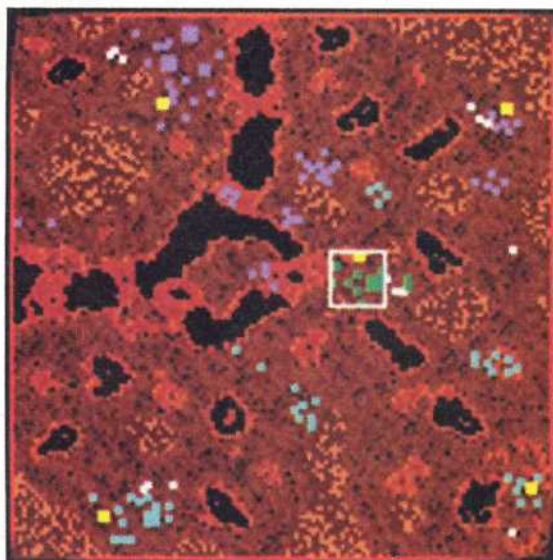
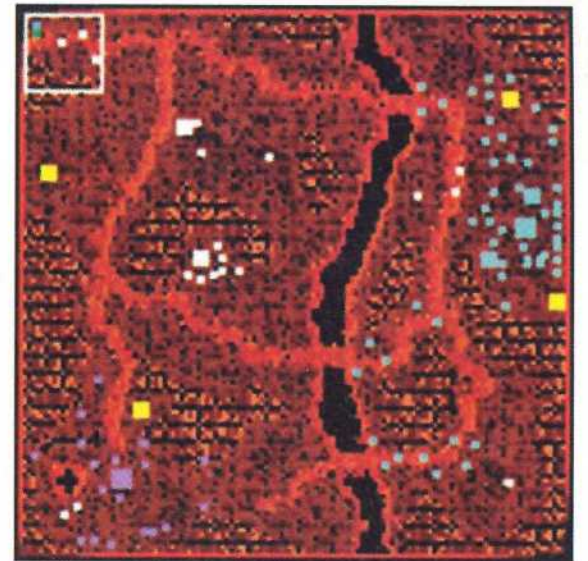


### 1. Level: Die Schlacht vom Shadowmoon

In der ersten Mission müßt Ihr alle verräterischen Todesritter und deren Tempel zerstören. Der Held Grom Hellscream muß überleben. Da Ihr zwischendurch eigene Leute befreien könnt, ist es sinnvoll, wenn Ihr Euch immer am Rand haltet. Geht also zuerst nach Westen und dann nach Norden und nehmt die willkommene Verstärkung an. Befreit auch Grom Hellscream. Weiterhin trefft Ihr auf ein Sägewerk, wo Ihr Eure Axtwerfer aufrüstet. Nachdem Ihr ganz im Norden die Orks befreit habt, geht's in die Schlucht. In dem linken Pfad warten noch drei Eurer Axtwerfer, im Nordosten sind drei Oger. Nun nach Westen, die Todesritter und den Oger killen und den Tempel zerstören.

### 2. Level: Der Schädel des Gul'Dan

Ihr sollt den Bonechewer-Clan besiegen. Der Held muß überleben. Marschiert zuerst ganz nach Süden und laßt die weißen Gebäude zunächst unberührt. Besetzt die violette Basis. Baut eine Verteidigungslinie nach Osten auf und laßt einige Kämpfer auf Katapulte warten. Der Nordeingang muß nur anfangs verteidigt werden. Ist die Mine alle, so gibt es nördlich der Basis eine weitere. Gliedert jetzt die weißen Einheiten und Gebäude Eurer Armee an. Baut eine Ogerstreitmacht auf, die von zwei bis drei Katapulten unterstützt wird. Nehmt noch die zwei weißen Gebäude ein und stürmt die gegnerische Basis vom Süden her. 30 Oger sollten reichen.

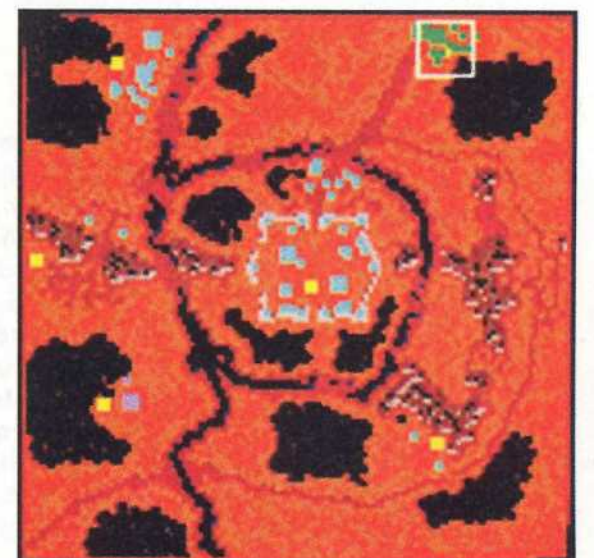


### 3. Level: Thunderlord und Bonechewer

Vernichtet den Bonechewer- und den Thunderlord-Clan. Baut zuerst vier Türme gen Nordosten, von dort kommen die ersten Angriffe. Dann drei gen Süden an der Enge. Rüstet so schnell wie möglich Eure Basis auf. Habt Ihr eine Gruppe Oger zusammen, so geht nach Norden und vernichtet die einzeln stehenden Truppen. Sie sollen dann die Mine im Nordosten besetzen. Geht mit einer anderen Gruppe nach Südosten und nehmt die Mine dort unter Beschlag. Die gegnerische Basis im Südwesten greift Ihr mit ca. 40 Ogern und vier Katapulten an. Marschiert mit den übriggebliebenen Gruppen nach Norden und besetzt die zwei Landengen. Nehmt weitere 30 Oger - keine Sorge, die Minen geben's her - und stürmt die andere Basis von zwei Seiten.

### 4. Level: Durchgang zur Finsternis

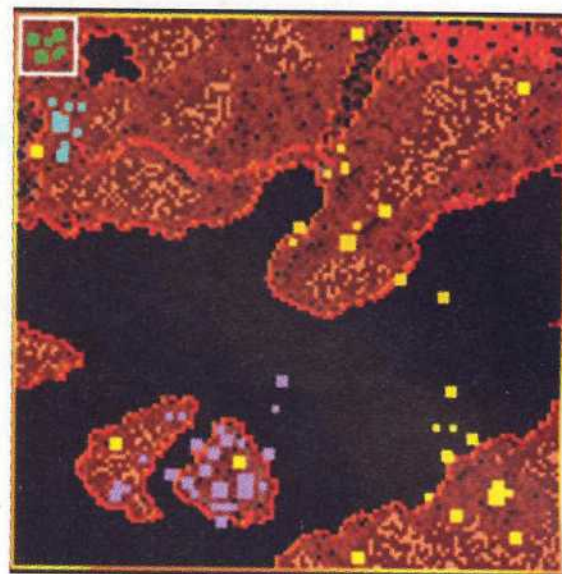
Ihr sollt alle Menschen vernichten. Diese Mission ist etwas knifflig. Die einzige freie Mine ist irgendwo im Süden. Baut Ihr dort ein Lager auf, so könnt Ihr der vielfachen Übermacht nicht widerstehen. Nehmt also den ganzen Pult und stürmt das grüne Lager. Damit es sich lohnt, zerstört die zwei Türme im Süden und besetzt die violette Basis - das ist schon der halbe Sieg! Errichtet dort ein eigenes Lager mit einer Verteidigungslinie am nordöstlichen Durchgang. Mit den zwei Minen sollte eine schnelle Basis kein Problem sein. Verstärkt Eure Verteidigung sobald wie möglich mit Ogermagiern und legt mit dem Runenspruch Minenfelder. Mit jeweils ca. 20 Ogern besetzt Ihr zeitig die anderen beiden freien Minen. Baut Todesritter und zerstört damit die Türme der gegnerischen Basis. Am sinnvollsten hat sich ein doppelter Wirbelsturm erwiesen. Sind alle Türme weg, so stürmt Ihr die Basis mit ca. 40 Ogern.





### 5. Level: Die Drachen von Blackrock Spire

Ihr sollt Euch mit ein paar Drachen verbünden und deren Nest in Beschlag nehmen. Schlagt Euer Lager auf und stellt so schnell wie möglich eine Streitmacht auf, die die Verteidigungslinie im Norden stürmt. Wachtürme braucht Ihr nach Westen (blau) und nach Norden (violett). Eure wichtigsten Kämpfer sind Berserkertrolle, da die ersten Greifen auftauchen. Mit den zwei Minen baut Ihr 25 Trolle und vier Katapulte, die die violette Basis im Norden stürmen. Unterstützt von 15 Ogern marschier Ihr nach Osten und zerstört alle Türme dort. Lockt die um das Drachennest postierten Truppen in eine Falle und vernichtet sie. Besetzt das Nest, und Ihr habt gewonnen.

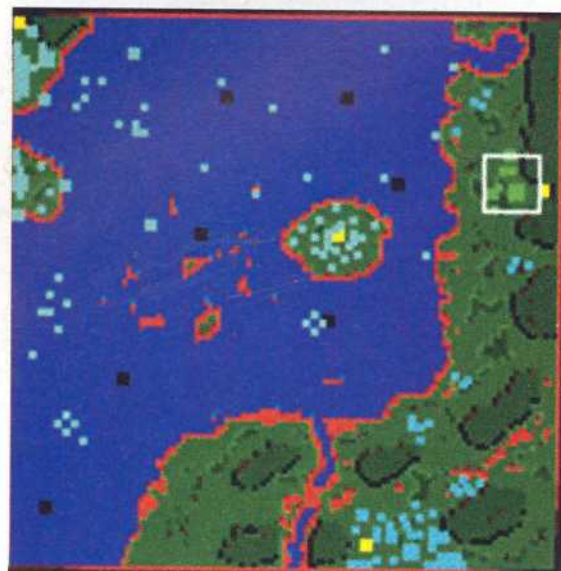


### 6. Level: New Stormwind

Ihr sollt wieder mal alles vernichten. Baut fünf Wachtürme im Westen Eurer Basis und im Nordzugang drei Türme. Bewacht diese mit jeweils zehn Axtwerfern. Rekrutiert sobald wie möglich ein paar Ogermagier, die die Eingänge zusätzlich mit Minenfeldern sichern. Mit 20 weiteren Ogern geht Ihr nach Norden und besetzt die Mine dort. Vernichtet auch die Truppen in der Gegend. Die Türme der blauen Basis sprengt Ihr mit Kobolden in die Luft. Stürmt diese dann mit 30 Ogern, 20 Axtwerfern und vier Katapulten. Die Türme um die Kirche zerstört Ihr mit den Katapulten, die Ihr mit den Axtwerfern beschützt. Sprengt dann einen Eingang zur grünen Basis frei. Den Grünen ist schon früh die Luft ausgegangen, daher ist die Basis kein Problem.

### 7. Level: Die Gewässer von Azeroth

Ihr sollt alle gegnerischen Schiffe zerstören und fünf Häfen errichten. Baut zuerst drei Wachtürme nach Süden und dann nach Norden, die von Axtwerfern verstärkt werden sollten. Zerstört die Schiffe an der Küste mit Katapulten und errichtet einen Hafen. Baut vier Zerstörer, vier Schlachtschiffe und einen Zeppelin, die die Häfen bewachen. Baut nun drei weitere Zeppeline, zehn Schlachtschiffe und zehn Zerstörer (eine weitere Ölquelle ist nordwestlich) und rückt gegen die gegnerische Flotte vor. Zerstört die Häfen und die Ölplattformen. Der Sieg dürfte damit kein Problem sein.

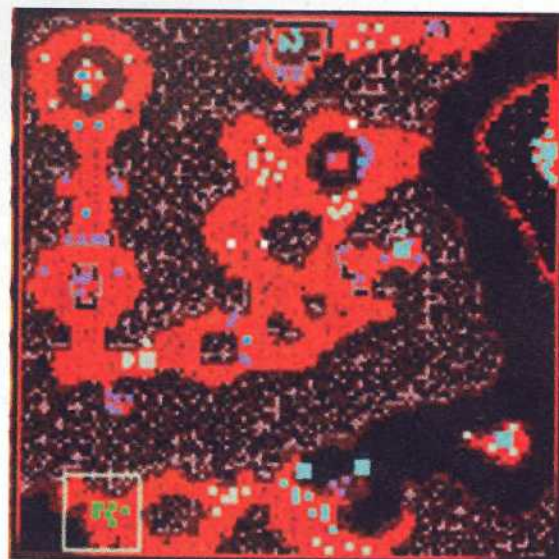


### 8. Level: Angriff auf Kul Tiras

Ihr sollt die gegnerische Flotte und dann die Gegner selbst vernichten. Schießt Euch einen Weg nach Westen frei - Achtung: U-Boote! Setzt über. Dort baut Ihr vier Türme an der Landenge. Gegen die Greifen von See nehmt Ihr am besten die Zerstörer. Sichert Euch mit zehn Ogern und zehn Trollen die nächste Mine. Zerstört mit zwei Schlachtschiffen den Hafen und dann die Öltürme. Die Türme dort sprengt Ihr mit Kobolden. Ebenso verfährt Ihr mit den Türmen um der dritten Mine und mit denen am Eingang zur gegnerischen Basis. Diese stürmt Ihr dann mit 40 Ogern, 20 Trollen und vier Katapulten. Habt Ihr das Schloß zerstört, so ist der Rest Makulatur. Sprengt Euch noch einen Weg zu den Greifenhorsten frei und fertig.

### 9. Level: Das Grab des Sargerass

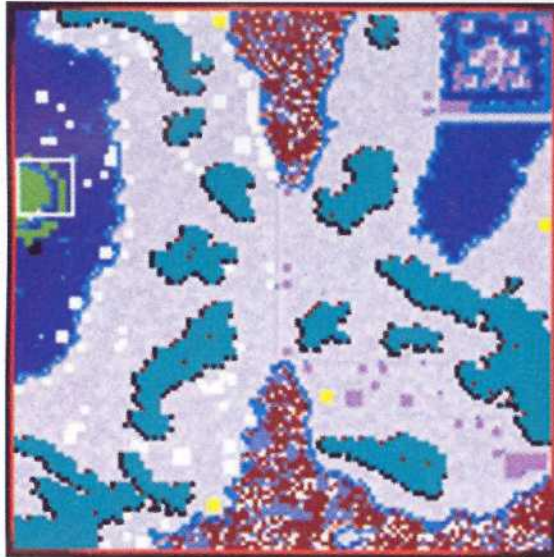
Ihr sollt einen magischen Gegenstand finden, der von einem Dämonen bewacht wird. Ganz wichtig: Versucht, vor allem am Anfang keine einzige Einheit zu verlieren! Am besten ist, Ihr laßt Eure Axtwerfer warten und lockt mit einem Oger die Gegner in die Falle. Am Hafen baut Ihr eine Fähre. Erobert den Tempel. Von den Sprüchen benötigt Ihr nur die Todeswolke. Schippert ganz nach Norden und dringt mit einer Einheit in das Waldgebiet vor. Nutzt das Sägewerk soweit wie möglich aus. Nehmt die ganzen Truppen und besetzt den nördlichen Strand. Wendet auf die Bogenschützen Magie an und kilt die Skelette mit den Axtwerfern. Die Türme werden vom Todesritter eingeschert. Befreit die eigenen Leute erst, wenn sie nicht mehr beschossen werden können. Setzt zum südlicheren Strand über und stürmt diesen - haltet Eure Todesritter in gebührendem Abstand vom Paladin. Sind alle Gegner dort tot, zerstört Ihr den Turm mit dem Todesritter. Südlich befindet sich ein eigenes Lager. Lockt mit dem Todesritter und seinen Sprüchen die Schwertkämpfer in Eure Streitmacht und zerstört die Türme mit dem Todesritter. Rüstet Eure Truppen in der Schmiede auf. Im Süden versperrt Euch ein Paladin den Weg. Nehmt dann einen Oger und lockt die Skelette in eine Falle. Dahinter lauern gemeinerweise Magier, die Ihr so schnell wie möglich mit den Ogern vernichten solltet. Ganz im Westen geht's dann nach Norden. Zerstört die Türme mit dem Katapult und die Ballista mit dem Todesritter. Bringt diesen in Sicherheit und rückt nach Norden vor. Wichtig ist, daß Ihr die Paladine vernichtet, den Rest erledigt der Todesritter.





## 10. Level: Alterac

Ihr sollt wieder mal alles zerstören und einen übergelaufenen Magier zum Leuchtkreis bringen. Mit der richtigen Taktik ist das Level total easy. Laßt die Drachen die Basis bewachen und nehmt Eure Ritter und vernichtet die mittlere Gruppe des grünen Gegners. Errichtet dahinter bei der Mine einen gut abgesicherten Vorposten mit einer Kaserne. Lockt die anderen grünen Gegner in die Türme und die frisch rekrutierten Axtwerfer auch. Besetzt dann die südliche der drei Minen und beutet sie aus. Sprengt mit Kobolden die an den Landengen befindlichen Türme des weißen Gegners. Nehmt den Trupp Ritter und besetzt die dortige Mine. Da die Arbeiter des Weißen in Eure Ritter laufen, hat er Euch bald nichts mehr entgegen zu werfen. Besetzt auch die Mine ganz im Norden und sichert sie mit vier Türmen und Axtwerfern am Wald. Stürmt den Weißen mit zehn Ogern und drei Katapulten. Nehmt dann diese Truppen und zehn Axtwerfer und besetzt die Mine in der Mitte. Dort laufen die roten Arbeiter in Eure Truppen hinein. Legt mit Ogermagiern Minenfelder an der nördlichen Landenge zum Roten hin. Baut dort Todesritter, die die Türme des Roten zerstören sollen. Achtet auf die Minenfelder, in die die Roten hineinlaufen sollen. Sind die Türme und die Ballistas am Südeingang weg, könnt Ihr das Lager stürmen. Die in der Nähe befindlichen Truppen sollten problemlos reichen. Die Schiffe im Kanal zerlegt Ihr mit den Katapulten. Baut einen Hafen und eine Fähre und setzt zwei Katapulte und zehn Oger über. Greift mit den Katapulten die Türme des Grünen an und die Paladine mit den Ogern. Ihr müßt dann nur noch in das orangene Lager einmarschieren und den Magier zum Leuchtkreis bringen.



## 11. Level: Das Auge von Dalaran

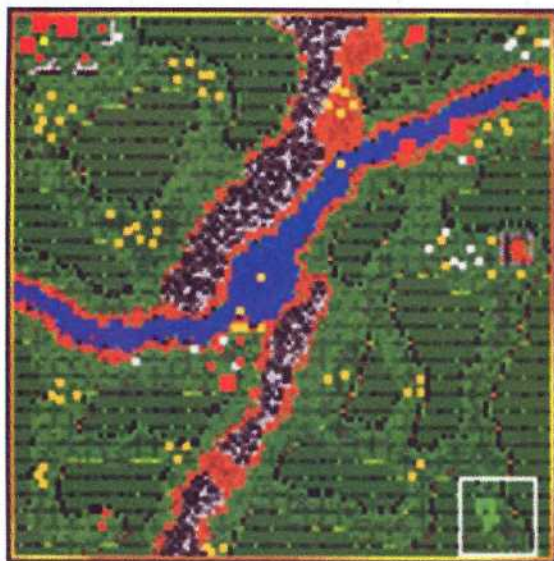
In diesem Level geht's so langsam ans Eingemachte. Ihr sollt alle Magiertürme und die Stadt Dalaran (violett) zerstören. Doch zunächst müßt Ihr durch eine andere Stadt durch. Vernichtet mit den Schiffen die gegnerische Flotte und die Greifenreiter. Mit dem Rest der Flotte macht Ihr die Häfen kaputt und beschießt danach die Küstenstellungen. Setzt mit den Landtruppen über und zerstört sämtliche Türme an der Küste. Versucht, auch die beiden Greifenhorste zu zerstören. Zieht so schnell wie nur möglich im Norden ein Lager hoch, sichert es vor allem nach Südosten ab und baut Oger ohne Ende. Nehmt 20 Oger, vier Katapulte und zehn Trolle und stürmt die Mauer. Marschierst damit auf Dalaran zu und killt so viele Arbeiter wie möglich. Beutet auch die Minen im Süden und ganz im Osten aus. Nehmt dann so viele Oger, wie Ihr nur zusammen kriegt, und stürmt Dalaran (im Süden). Habt Ihr das erledigt, nehmt Ihr Eure verbleibende Armee und zerlegt den gut gesicherten Magierturm im Norden.

## 12. Level: Das Dunkle Portal

In der letzten Mission sollt Ihr die Menschen zurück durch das Dunkle Portal drängen. Greift dazu den Grünen an und stürmt dessen Lager. Errichtet an dessen Stelle Euer eigenes Lager. Baut an den Engpässen jeweils eine Verteidigungslinie mit vier Wachtürmen und zehn Trollen auf. Für die blauen Greifen solltet Ihr noch einen Trupp Trolle bereithalten - achtet darauf, wo die Greifen für gewöhnlich über das Gebirge fliegen. Verstärkt die Engpässe mit Ogermagiern und Minenfeldern. Lockt die Wachen des Grauen in die Minenfelder und zerlegt die Verteidigungslinie mit den Katapulten. Erobert das Lager mit ca. 50 Ogern. Ihr werdet einen ganzen Teil davon allein durch die Magier verlieren. Errichtet nahe der südlichen Ölquelle einen Hafen und einen Drachenhorst. Baut nun fünf Fähren und so viele Schlachtschiffe und Drachen wie möglich. Stürmt damit die südliche Insel des Auges. Habt Ihr das geschafft, dann habt Ihr schon fast gewonnen. In der Mine dort sollte noch einiges an Gold sein (über 300.000 Goldstücke sind nicht so schnell abzubauen). Nun braucht Ihr nur noch 50 Oger zuerst gegen den Violetten und dann gegen den Blauen zu schicken, und der letztendliche Sieg ist Euer.



# Menschen

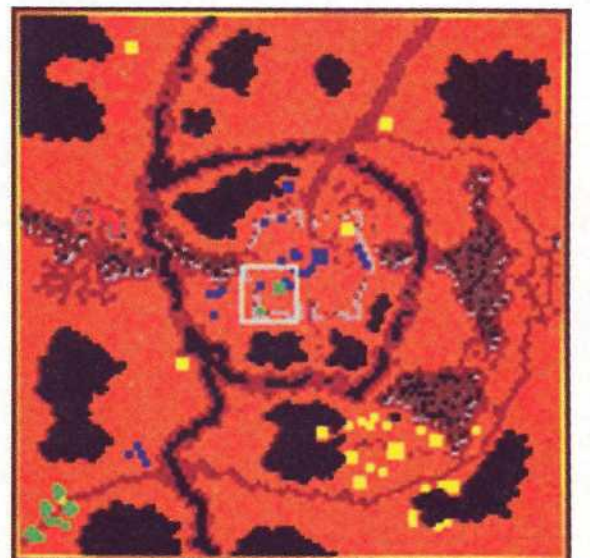


## 1. Level: Allerias Reise

Ihr sollt drei Helden nach Stormwind führen. Marschierst also nach Norden und erobert die Ballista. Dann geht's zurück nach Süden und dann nach Westen durch den Engpaß durch das Gebirge durch. Im Norden befindet sich ein Menschendorf, das gleich besetzt wird. Mit der Ballista werden das Schlachtschiff und die Fähre versenkt. Der Arbeiter kümmert sich um den eklatanten Holzangel. Im Sägewerk sollten Eure Bogenschützen aufgerüstet werden. Ist das vollbracht, so geht's weiter nach Südwesten, wo ein Held auf Euch wartet. Dann geht's durch den Gebirgspaß wieder nach Nordosten. Dort muß ein Hafen erobert werden. Den Zerstörer, der im Kanal wartet, versenkt Ihr mit der Ballista. Baut eine Fähre und setzt über. Bei der Kirche wartet der dritte Held. Umschiff nun das Gebirge und landet an. Nehmt hinter den Wachtürmen den rechten Weg und besetzt das Dorf. Die restlichen Gegner können dann in die eigenen Türme gelockt werden.

## 2. Level: Die Schlacht um Nethergarde

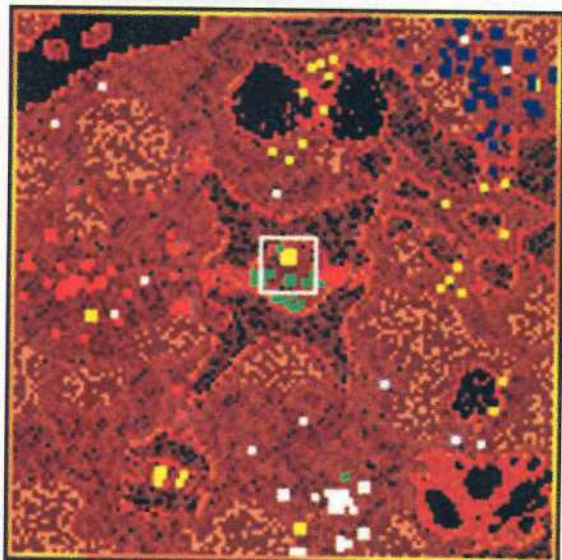
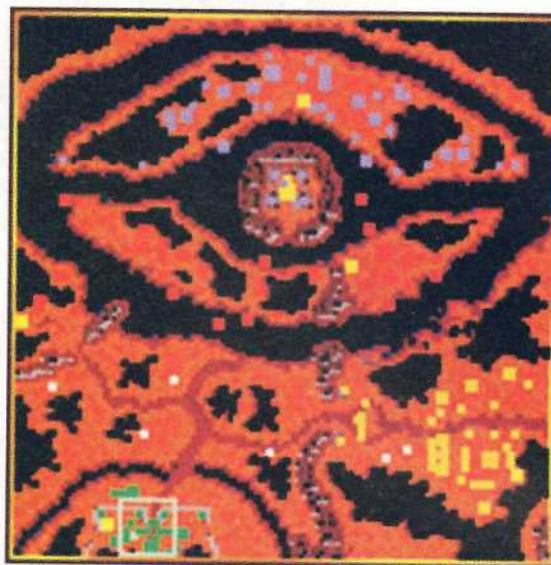
Ihr sollt alle Orksiedlungen zerstören. Erobert mit den paar Leuten gleich die schwarze Basis. So stehen Euch drei Minen zur Verfügung. Errichtet schnell Eure Basis und schützt sie mit Wachtürmen und Elfenrangern vor den Drachen. Stellt eine Paladinstreitmacht auf, verstärkt durch Katapulte, und greift den Gelben im Süden an. Seid Ihr schnell genug, so könnt Ihr die dortige Mine ebenfalls noch ausbeuten. Und zu guter Letzt überrennt Ihr den Roten im Nordwesten - ein Goldproblem solltet Ihr nicht haben. Wichtig ist nur, daß um jeden Preis der Held überleben muß.





### 3. Level: Der Graben zwischen den Welten

Ihr müßt den Eingang zur Orkwelt erreichen und von Turalyon öffnen lassen. Dazu muß er den Leuchtkreis am Dunklen Portal betreten. Ihr habt durch den Graben einen guten Stand. Der Eingang wird mit Türmen und Bogenschützen gesichert. Baut Eure Basis in aller Ruhe auf. Sind das Holz oder das Gold alle, so besetzt mit zehn Rittern, zehn Bogenschützen und einer Ballista die Mine im Westen. Dann sollten die Finanzen reichen, so daß Ihr mit 30 Paladinen und zwei Katapulten den orangenen Gegner stürmt. Nördlich davon befindet sich eine Ölquelle, die Ihr mit den Katapulten zerstört und gegen die roten Schlachtschiffe verteidigen müßt. Baut dort Euren Hafen und setzt an dieser Stelle mit 20 Paladinen und vier Katapulten auf die südliche Insel über. Zerstört die rote Basis - sollte problemlos klappen. Die Nordinsel ist schwieriger, da sie von Todesrittern verteidigt wird. Dagegen benötigt Ihr Magier mit dem Unsichtbar-Spruch. Angewandt auf einen Paladin, kann dieser in die Basis eindringen und gezielt die Todesritter exorzieren. Ist dies vollbracht, reichen 20 Paladine zum Sturm. Nun müßt Ihr nur noch die mittlere Insel von den Todesrittern säubern. Geht dabei ähnlich wie bei der Nordinsel vor. Sind die Todesritter weg, so ladet unmittelbar am Ufer ein Katapult aus - das besorgt dann den Rest. Turalyon muß nur noch zum Leuchtkreis transportiert werden.

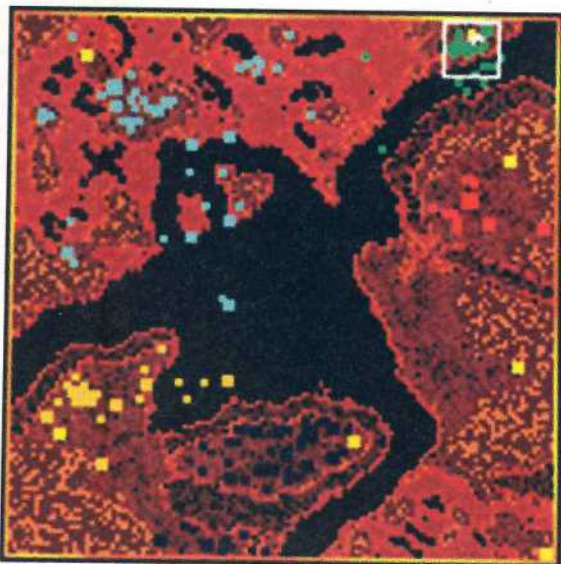
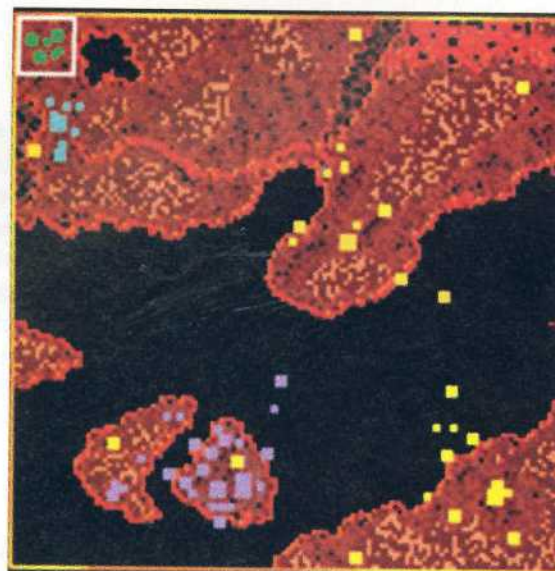


### 4. Level: Jenseits des Dunklen Portals

Ihr seid jetzt in der Orkwelt und sollt das Portal absichern. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, den Level zu erfüllen - je nachdem, welche Orksiedlung Ihr am Anfang stürmt. Am einfachsten sind sicherlich der Rote im Westen und der Weiße im Süden. Baut dort Eure Basis. Um relativ gut agieren zu können, ist es sinnvoll, den anderen der beiden sobald wie möglich anzugreifen. Dabei haben sich Paladine, Katapulte und Magier bewährt. Sichert die drei Minen richtig mit Türmen und Bogenschützen ab, da der Schwarze mit Drachen kommt. Vervollständigt nun Eure Basis. Die Türme des Schwarzen solltet Ihr mit ein paar Zwergen sprengen. Nun ist der Weg frei, um dessen Basis mit Paladinen, Bogenschützen und zehn Magiern zu stürmen.

### 5. Level: Das Schattenmeer

In diesem Level müßt Ihr drei Häfen aufbauen und alle gegnerischen zerstören. Erobert zuerst das Dorf im Nordwesten. Schlagt dort Euer Lager auf. Sichert es vor allem gegen See ab. Nehmt dann 20 Ritter oder Paladine und ein paar Katapulte und stürmt das Lager im Osten (orange). Die vier Minen (eine befindet sich noch nördlich am Gebirgszug und eine im Nordosten) sollten reichen, um eine ordentliche Flotte zusammenzustellen. Errichtet Eure Häfen in der Bucht. Reicht die dortige Ölquelle nicht aus, so habt Ihr noch eine weitere Quelle im Osten. Ihr habt die Wahl, entweder mit einer U-Boot-Flotte oder mit einer Schlachtschiff-Flotte anzugreifen. Habt Ihr die gegnerischen U-Boote zerstört, so sollten auch die Häfen kein Problem darstellen. Sollten wider Erwarten Eure Minen nicht reichen, so nehmt die auf der westlichen der beiden Inseln. Ist Euch das Level in dieser Form zu einfach, dann laßt einen gegnerischen Hafen übrig und erobert just for fun alle Orkbasen.

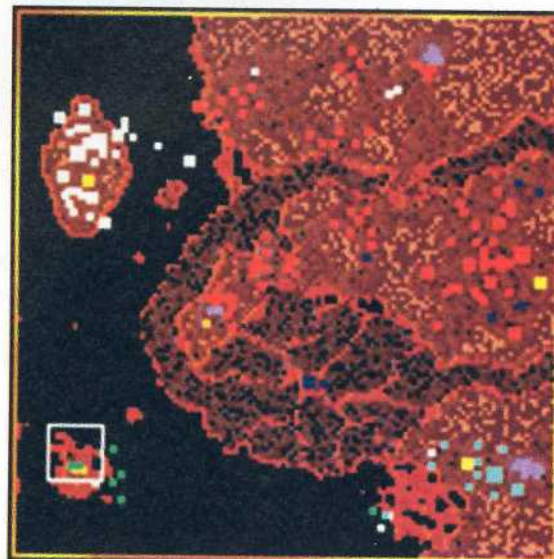


### 6. Level: Der Fall von Auchindoun

Ihr sollt in der Mission gezielt den Bleeding-Hollow-Clan (orange) ausschalten. Die beiden Helden sollen den Leuchtkreis erreichen. Es ist das kürzeste Level im gesamten „Beyond the Dark Portal“-Teil: Hier kann man natürlich sämtliche Basen angreifen, die Minen ausräumen, eine unbezwingbare Feste bauen und sich mit allen möglichen Viechereien herumplagen. Als einfachste und schnellste Variante hat es sich erwiesen, mit den Schiffen das Gewässer in der Mitte zu säubern. Die Armee wird in die Fähren verpackt und am orangenen Ufer wieder entladen. Ihr braucht nur noch angreifen. Die Helden sind dabei eine wesentliche Verstärkung Eurer Truppen. Ihr solltet auf sie aufpassen und sie, sobald sie im roten Bereich sind, aus dem Kampf herausziehen. Ist alles zerstört, so ladet die Helden wieder ein und schippert mit ihnen zum Leuchtkreis zurück.

### 7. Level: Deathwing

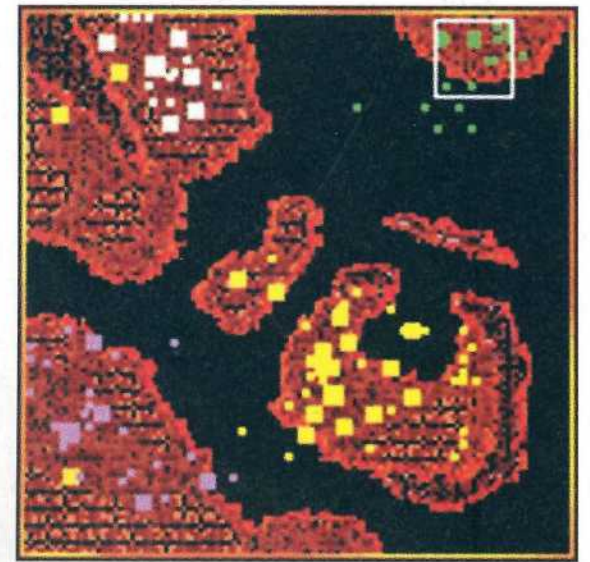
Ihr sollt den Drachen-Helden Deathwing killen und dessen Nest zerstören. Zudem müssen Eure drei Helden überleben. Verpackt Eure Mini-Armee in die Fähren und fahrt nach Osten. Zerstört das kleine Orklager (grün). Befreit die violetten Verbündeten. Leert die Mine und verbessert Eure Waffen. Versucht, so viele Drachen wie möglich zu töten - sie sind die Leibwache des Drachen-Helden. Eine Armee könnt Ihr nicht aufstellen. Packt Eure Truppen wieder in die Fähren und schiff nach Nordwesten. Laßt Euch auf kein Geplänkel mit dem weißen Gegner ein. Landet am nördlichen Ufer und ladet Eure Truppen aus. Zunächst geht's nach Osten. Am Bildrand sind noch ein paar Kollegen gefangen, die Ihr befreit. Geht nun nach Süden und haltet Euch dabei westlich. Laßt den Roten rot sein und vernichtet die Zoll verlangenden Skelette. Die Stellung in den Bergen ist Kadgars Aufgabe. Zwei Blizzards ruinieren die Türme. Südlich davon wartet unser Greifenreiter-Held. Tötet die Bewacher. Zieht dann die Nicht-Bogenschützen ein Stück wieder nach Norden und nehmt mit den Bogenschützen Aufstellung. Kurdran und Sky'ree greifen Deathwing an, der in der Nähe seines Nestes mitten im Gebirge warten sollte. Lockt ihn zu den Bogenschützen - der Rest ist Routine. Nun müßt ihr nur noch das Nest zerstören und der Level ist erfüllt.





## 8. Level: Kampf an der Küste

Hier geht es wieder darum, alles zu zerstören. Leider sind die einzigen zwei freien Minen sehr ungünstig gelegen. Deshalb heißt es: Angriff. Ladet also alles in die Fähren und landet auf der Insel im Nordwesten. Dort angekommen, überrennt Ihr den Weißen. Errichtet dort Eure Basis. Diese Stellung läßt sich gut halten. Erweitert den südlichen Eingang soweit mit Euren Peonen, daß Ihr problemlos mit einer kleinen Armee durchkommt. Errichtet nun eine schlagkräftige Flotte, die sich vor allem um die gelben Übeltäter kümmert - denkt an die U-Boote! Für den Violetten solltet Ihr Paladine und Magier bereitstellen. Sollte das Gold der beiden Minen nicht reichen, so gibt es auf der nächsten Insel noch eine weitere. Stürmt den Violetten so schnell wie möglich. 25 Paladine, vier Katapulte und zehn Magier sollten reichen, um die dortigen Todesritter zu killen. Um den Gelben solltet Ihr Euch vor allem von See aus kümmern. Ein paar Magier, die auf der Nachbarinsel mit der Mine postiert werden, tun ihr übriges. Sucht Euch eine gute Stelle zum Landen und stürmt das Lager mit 20 Paladinen und zehn Magiern. Nehmt Euch dabei vor eventuell noch vorhandenen Feindschiffen innerhalb der Bucht in acht.

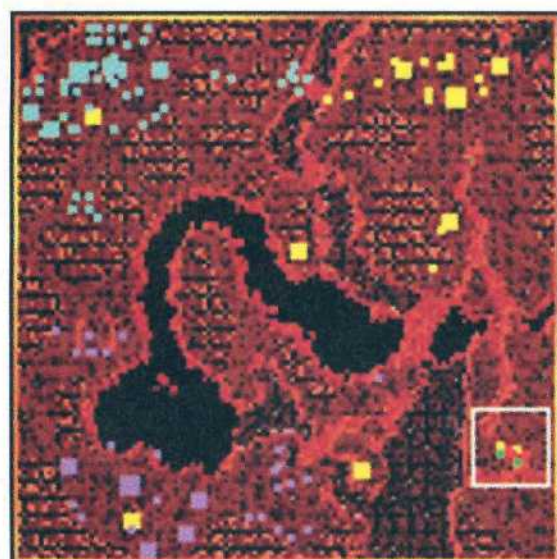
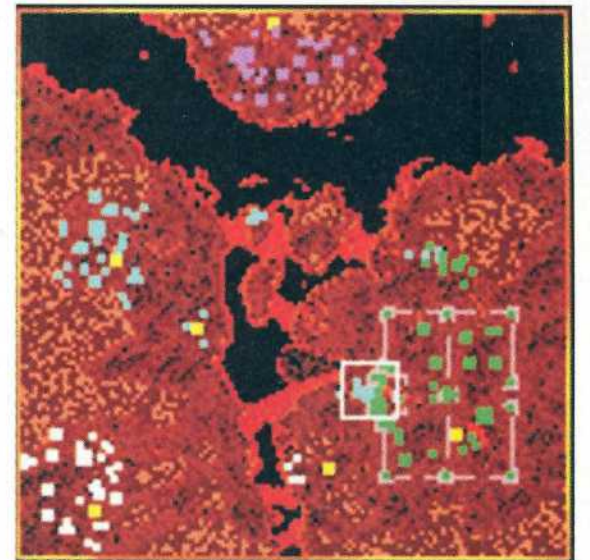


## 9. Level: Im Herz des Bösen

Ihr sollt die Festung Shadowmoon und Nerzhuls mystische Stätte zerstören. Es gibt zwei freie Minen in diesem Level. Die lassen wir alle links liegen und marschieren nach Osten, wo der schwache Grüne wartet. Mit den zwei Minen im Südosten sollte der Level kein Problem darstellen. Die wichtigsten Truppen sind Paladine und Magier. Die Paladine kümmern sich um die schwarzen Todesritter, die Magier um störende Türme und lästige Drachen. Den Weißen greift Ihr mit zehn Magiern und zwanzig Paladinen an. Während die Magier jeweils einen Blizzard auf die Türme zaubern, werden sie von den Paladinen abgesichert. Diesen Engpaß müßt Ihr zunächst halten. Schickt immer mal wieder einen unsichtbaren Paladine los, der bei den Skeletten für Unordnung sorgt. Sind die Skelette weg, so marschiert auf den Roten zu und killt ihn gleichermaßen wie den Weißen. Dann geht's auf die andere Seite und die äußere schwarze Basis wird zerstört. Wieder zurück in der Mitte, schickt Ihr ein paar unsichtbare Paladine los, die ihre gesamte exorzierende Wut auf Nerzhul abladen. Die Türme werden von zufällig auftkommenden Hagelstürmen zerstört, und die Dämonen erfreuen sich einer plötzlichen Existenz als Schafe. Sind alle Hindernisse beseitigt, so zerstört mit den Paladinen die Todesritter-Tempel. Die Magier kümmern sich um die Runensteine und die Festung.

## 10. Level: Belagerungszustand

In diesem Level müßt Ihr zunächst einen Angriff überstehen. Während alle konventionellen Truppen am Westeingang gefordert sind, müßt Ihr Eure Arbeiter im Norden vor den Ogern retten. Diese unangenehmen Zeitgenossen haben gegen die Helden natürlich keine Chance. Sichert den Westeingang durch zwei zusätzliche Wachtürme und das Dorf im Norden der Befestigungsanlagen durch vier Türme nach Nordwesten ab. Den Rest, vor allem die Drachen, sollten ausreichend viele Elfenranger übernehmen. Die Helden sollten danach zu Hause bleiben. Bildet Paladine und Magier aus. Greift mit zwei Magiern und zehn Paladinen die Stellung bei der Mine im Südwesten an. Mit 20 Paladinen und zehn Magiern stürmt Ihr dann die Basis im Südosten (weiß). Rückt dann mit den geheilten Paladinen nach Norden vor und stürmt dann auch die grüne Basis. Nördlich des eigenen Dorfes befindet sich eine Ölquelle. Also baut einen Hafen und fünf Zerstörer, die die Tanker gegen die Drachen schützen. Setzt dann mit zehn Magiern und zwanzig Paladinen über den Kanal und vernichtet auch die letzte (violette) Orkbasis.

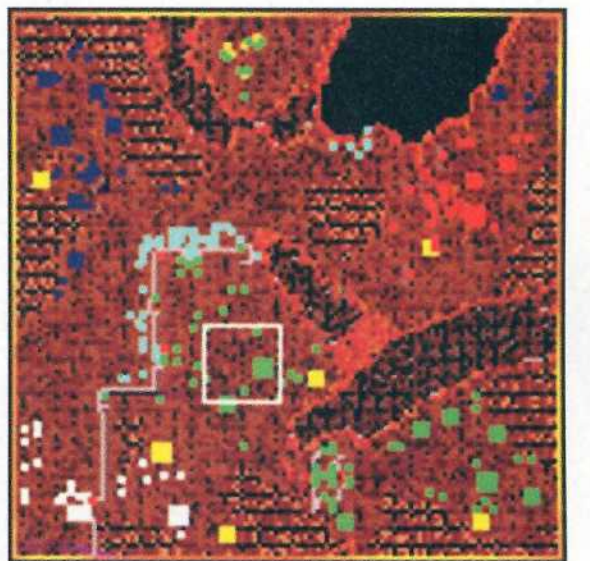


## 11. Level: Verrat des Laughing Skull-Clans

Der Laughing Skull-Clan hat die Seiten gewechselt. Marschiert mit den paar Leuten nach Norden und dringt in das gelbe Lager ein. Sichert es vor allem am Engpaß nach Westen und im Süden bei den einzeln stehenden Gebäuden ab. Den Durchgang im Süden solltet Ihr vollständig verminen lassen. Da die Mine im Lager nicht reichen dürfte, organisiert Ihr Euch zunächst die in der Mitte. Sechs Oger und sechs Trolle verstopfen jeden Durchgang zu dem Grünen. Fühlt Ihr Euch stark genug, so marschiert mit einer Armee aus 30 Ogern und zehn Todesrittern nach Süden und sichert den Durchgang zur violetten Basis. Diese Basis wird dann auch gleich mit den Todesrittern sabotiert. Ist das Dorf genug geschwächt, so stürmt es kurzerhand. Rückt dann nach Norden vor und sichert Euch gegenüber dem Grünen ab. Greift gleichzeitig mit einer ähnlich großen Armee von Osten her an. In die Zange genommen, hat der Grüne nicht den Hauch einer Chance.

## 12. Level: Der teuer erkaufte Sieg

Der letzte Level der Menschen ist der mit Abstand härteste Level im gesamten Spiel. Der einzige Vorteil ist, daß Ihr alle fünf Helden zur Verfügung habt und keine Zaubersprüche mehr entwickeln müßt. Kadgar, der Magier, muß das Dunkle Portal zerstören. Das Problem ist, daß nur er das tun kann. Für die tapferen Kämpfer an der ersten Frontlinie könnt Ihr nicht viel tun, sie müssen so viele Gegner wie möglich vernichten. Der Teil des Menschenlagers, der sich im Südosten befindet, kann nur durch geschickten Magier-Einsatz gehalten werden. Sobald die ganzen Ungeheuer ankommen, muß ein Blizzard aufräumen. Das Lager müßt Ihr mit zwanzig Magiern schützen: Einige kümmern sich um die schwarzen Drachen, die von Norden her eindringen wollen, und organisieren diesen ein Leben als Schaf. Ist die Basis sicher, so schickt einen Magier vor, der die Sammelstelle der Orks in der Mitte austrüchert. Sprengt nun im Norden den Weg für die Helden frei und laßt sie in das eigene Lager einmarschieren. Stellt nun eine Armee aus zwanzig Paladinen und fünf Magiern zusammen, die das weiße Lager stürmen (das sollte so schnell wie möglich passieren). Sichert es gut ab und laßt Kadgar das Portal angreifen - das hat den Vorteil, daß Ihr Kadgar im Notfall gegen Orks einsetzen könnt. Mit der neuen Mine stellt Ihr ein weiteres Heer zusammen. 30 Paladine und zehn Magier greifen dann den Roten an und vernichten diesen. Nun habt Ihr sogar zwei weitere Minen gesichert. An und für sich solltet Ihr inzwischen so abgesichert sein, daß Ihr jeden Angriff des Schwarzen überstehen könnt. Ihr könnt nun in Untätigkeit verweilen, bis Kadgar mit seiner Beschwörung fertig ist, oder Ihr könnt mit der Armee, die die rote Basis gestürmt hat, die restlichen Grünen killen. Weiterhin könnt Ihr auch mit einer weiteren solchen Armee die schwarze Basis stürmen. Danach dürft Ihr Euch die wohlverdiente Endsequenz reinziehen, und die zwei Welten sind für immer getrennt ...





PlayStation (Pal) Verschiedenes

## Speedster

Hier vier Tastenkombinationen zur Flitzerei. Gebt sie im Startscreen mit der Aufforderung „Press Start“ ein. Hierdurch erhaltet Ihr einen versteckten Kurs, bessere Autos und noch weitere Goodies.

X, ↑, Δ, ↓, R1, L1  
 ↑, ←, →, X, O, □  
 ←, Δ, R1, O, L1, ↓  
 →, □, ←, O, ↑, X

Viel Spaß beim Ausprobieren!

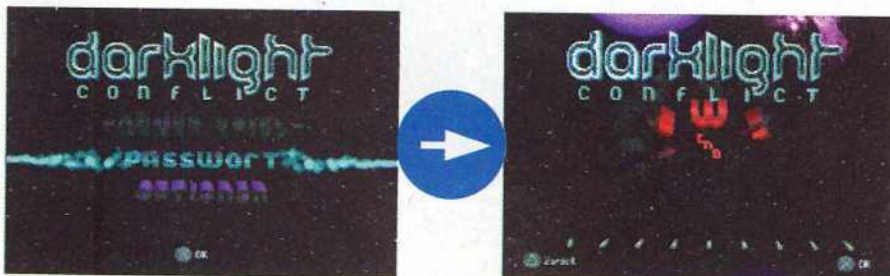


PlayStation (Pal) Paßwörter

## Darklight Conflict

Auch zu diesem Weltraumspektakel wurden wir im Internet fündig. Hier ein paar hilfreiche Paßwörter für alle, die nicht sehr weit kommen:

Level 05: SKPHWDVLG  
 Level 10: HKMBVXMPD  
 Level 15: WWSTTMVVX  
 Level 20: MHQBWMDJH



### Die Spiele Hotlines in Deutschland:

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

PlayStation (Pal) Verschiedenes

## Perfect Weapon

Der Schwierigkeitsgrad bei Perfect Weapon wird auch so manchen Gorehound zur Weißglut treiben. Man kann aber folgenden Cheat einschalten: Im Spiel betätigt Ihr die Start-Taste, um zu pausieren. Nun drückt Ihr sehr schnell O + □ + →, ← + R1 + R2. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Fortan wird Euch keinerlei Lebensenergie mehr bei Angriffen der Gegner abgezogen.

Wer nun keine Lust hat, alle Levels durchzuzocken, gibt einfach einen der folgenden Levelcodes ein, um schon mal in die nächsten Abschnitte hineinschnuppern zu können.

Ice: X□X□□□□□  
 Garden: OXXΔOOXΔ  
 Forest: OΔ□□□□ΔΔ  
 Desert: OXXXΔOΔΔ  
 Morgone: XXX□X□□Δ□

Somit dürfte einem fröhlichen Stelldichein in der Zukunft wohl nichts mehr im Wege stehen.



## HOOOTLINE !!!

Die nächste Hotline findet am 21. September 1997 von 14.00 - 18.00 Uhr statt. Unter 0931/15518 dürft Ihr uns mit Euren Fragen rund um die Konsolenkost löchern, aber auch Lob, Kritik und sonstiges loswerden.

PlayStation (Pal) Verschiedenes

## Nanotek Warrior

Zur Röhrenraserei erreichte uns so einiges, stürzen wir uns also gleich in die vollen.

Superbewaffnung: Gebt als Paßwort X□Δ□□OXΔX ein.

Cheats:

Massenvernichtung: □, O, R2, R2, ←, ↑, ↓, X während des Spiels eingeben.

Schiff anhalten: Δ, ←, Δ, →, Δ, ↑, Δ, Start während des Spiels eingeben.

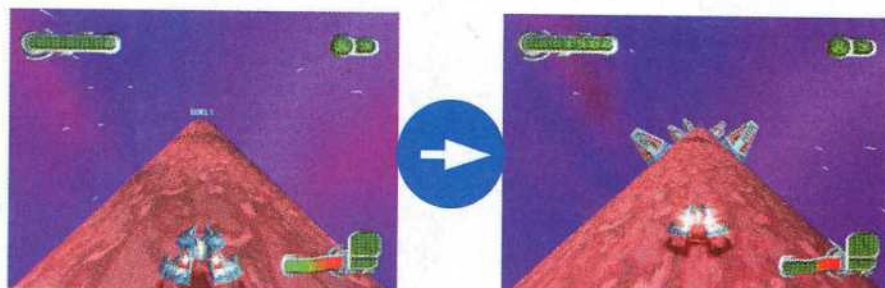
Schild: Select, O, →, ↑, ↑, L1, L1, X während des Spiels eingeben.

Spiel speichern: ←, →, ←, ←, R2, O, L1, X während des Spiels eingeben. (Beendet Ihr nun ein Spiel, erscheint die Speicheroption)

Random Curving: O, Select, ←, □, □, ↓, ↑, X während des Spiels eingeben.

Cockpit: Δ, O, □, □, Δ, Δ, Select, Start während des Spiels eingeben.

Random Enemy: R1, R1, ↑, O, □, Δ, L2, X während des Spiels eingeben. Vergeßt nicht zu pausieren!





E3 - Video  
29,85

E3 - Video  
29,85

# GAMERS POINT

<p><b>N64</b></p> <p>Wave Racer 64 89,85 W. Gretzky's Hockey 129,85 Yoshi Island 64 *</p>		<p><b>PSX</b></p> <p>Madden NFL 98 * Magic - Gathering 89,85 Maniac Karts 79,85 Marvel 2099 89,85 Mass Destruction 89,85 Mega Man 8 * Mega Man Battle &amp; Ch. * Metal Jacket 49,85 Monster Truck Rally 99,85 Moto Racer * NBA Hang Time 89,85 Need for Speed 2 89,85 NFL Quarterback Club 97 49,85 NHL 98 * NHL Open Ice 94,85 Night Striker 49,85 Nuclear Strike * Off World Interceptor 49,85 PaHappa The Rapper * PGA Tour 96 PLAT 44,85 Power F1 * Rapid Racer * Raven Project 59,85 Ray Tracers * Rayman PLAT 44,85 Raystorm * Resident Evil Direct Cut * Revolution X 49,85 Ridge Racer PLAT 49,85 Road Rage 89,85 Road Rash PLAT 44,85 Siam &amp; Jam 49,85 Soul Blade 99,85 Star General 74,85 Steel Panthers 74,85 Super Pang Collection * Syndicate Wars 89,85 Tekken PLAT 49,85 Tenka 99,85 The Note * Tiger Shark * Toonstruck 89,85 Total Drivein * Total Eclipse 49,85 Transport Tycoon 89,85</p>		<p><b>PSX</b></p> <p>True Pinball 59,85 V-Rally 94,85 VMX Racing 89,85 Warcraft 2 * WCW vs the World * Wing Commander 4 89,85 Wing Over 89,85 Wipeout PLAT 49,85 Wrecking Crew 94,85 Xevius 3D * Zeitgeist</p>	
<p><b>N64</b></p> <p>Konsole 299,00 1Meg Memory 49,85 Memory farbig 34,85 5M Mem farbig 79,85 Import Adapter 49,85 Joypad farbig 54,85 Joypad Verlängerung 24,85 RF-Antennenadapter 39,85 RGB kabel 39,85 Mad Catz Lenkrad 149,85 Performer Lenkrad 114,85</p>		<p><b>SAT</b></p> <p>Syndicate W. 89,85 Thunderforce 5 * Victory Boxing 49,85 Virtua Racing 49,85 Warcraft 2 * WWF Wrestling 49,85</p>			
<p><b>PSX</b></p> <p>Konsole 299,85 Memory Card 39,85 8M Memory 69,85 24M Memory 84,85 32M Memory 94,85 48M Memory 99,85 Konami Gun 59,85 Predator Gun 89,85 Analog Joypad 59,85 Joypad farbig 29,85 Joypad Sony 44,85 Joypad Verlängerung 19,85 HF-Antennenkabel 49,85 Linkkabel WL 19,85 RGB Kabel Fire 39,85 Mad Catz Lenkrad 139,85 VRF-1 Lenkrad 109,85</p>		<p><b>SAT</b></p> <p>Konsole 299,00 Gamebuster 59,85 Joypad Verlängerung 19,85 RGB Kabel 39,85 4-4-2 Fussball 89,85 Adidas Power Soccer 84,85 Advance Military 3 119,85 Advance Military 4 119,85 Afterburner 2 49,85 Alberts Oddysee * Andretti Racing 49,85 Bomberman 89,85 Bust-a-Move 3 * Croc: Legend of the Gobbos * Daytona USA 49,85 Discworld 2 * Dragonforce * Fighters Megamix * Formula Karts 89,85 Hi Octane 39,85 Int. Victory Goal 39,85 King of Fighters 95 89,85 Loderunner 49,85 Madden NFL 98 * Magic - Gathering 89,85 Maniac Karts 89,85 Pandemonium 89,85 Resident Evil * Revolution X 29,85 Rise 2 49,85 Robo Pit 49,85 Shining the Holy Arc 89,85 Shinoby X 49,85 Shockwave Assault 49,85 Sonic Jam * Steamgear Mash 49,85 Swagman *</p>			
<p><b>PSX</b></p> <p>Abe's Oddysee * Agent Armstrong 89,85 Agile Warrior 49,85 Air Combat PLAT 49,85 Alien Trilogy PLAT 44,85 B.A. Tshinden PLAT 49,85 Bleifuss 2 * Bubble Bobble 2 79,85 Bubsy 3D 49,85 Bust-a-Move 2 PLAT 44,85 Castlevania * Colony Wars 89,85 Croc - Legend Gobbos * Destruction Derby PLAT 49,85 Discworld 2 * F1 '97 * F1 Domark * Fade to Black PLAT 44,85 Fantastic Four 89,85 Fatal Fury * Fifa Soccer 96 PLAT 44,85 Final Fantasy 7 * Formular Karts * Hulk 59,85 Int. S.S. Soccer Pro 99,85 Iron Man X/O 49,85 Jurassic Park * Machine Hunter *</p>		<p><b>SNES</b></p> <p>Action Pack incl. Yoshi Island 229,85 Super Key 39,85 Ascii Pad 29,85 Fighter Pad 49,85 Act Raiser 2 49,85 Aladdin 59,85 Ardy Lightfoot 49,85 Breath of Fire 2 99,85 Civilization 129,85 Clayfighter 49,85 D. Kong Country 119,85 D. Kong Country 2 119,85 D. Kong Country 3 139,85 Dschungelbuch 59,85 Fatal Fury Sp. 69,85 Hebereke Popoon 49,85 Int. S.S. Soccer Del. 129,85 Jelly Boy 49,85 Kid Clown 59,85 Lufia 109,85 Magic Boy 49,85 NHL Hockey 49,85 Pac in Time 59,85 Pagemaster 59,85 Primal Rage 49,85 Sea Quest 59,85 Star Wars- Imperium * Star Wars- Jedi Ritter * S. Adv. Island 2 49,85 S. Dropzone 39,85 Mario Kart Classic 59,85 Mario Allstar Classic 59,85 S. Punch Out 94,85 Terranigma 109,85 Tetris &amp; Dr. Mario 49,85 True Lies 49,85 Wario Woods 49,85 Warlock 59,85 Wild Guns 79,85 Will. Arcade Hits 129,85 Winter Gold 89,85 Zelda Classic 59,85</p>			

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

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

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

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

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

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe  
0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185  
0721 - 339 45







Die sicherste Einkommensquelle ist vor allem am Anfang die Seeroute: Ein Öltanker schafft zwar wenig Touren im Jahr, sorgt aber immer für einen lukrativen Gewinn



Die Eisenbahn ist, solange keine Konkurrenz in der Nähe ist, eine sichere Einkommensquelle, aber noch lange nicht die beste

Wie heißt es so schön: In jedem Mann steckt ein kleiner Schaffner. Nach A-Train kann die Modellbahnsucht nun auch mit Transport Tycoon verwirklicht werden. Diese Wirtschaftssimulation, die Ende 1994 bereits für den PC erschien, versetzt Euch zurück in die dreißiger Jahre, wo Ihr ein funktionierendes Transportunternehmen aufbauen sollt. Dabei sollt Ihr nicht nur Eisenbahnen fahren, sondern könnt auch Busse, LKWs, Schiffe oder sogar Flugzeuge benutzen. Das



**René:** Als ich die ersten Blicke in Transport Tycoon warf, war ich zunächst maßlos enttäuscht. Immerhin zweieinhalb Jahre ist das PC-Original alt, und trotzdem ist dessen hochauflösende Grafik besser als das, was Ocean uns hier bietet. Der erste Eindruck ist aber nicht alles, was eine waschechte Wirtschaftssimulation ausmacht. Die ungeheure Spieltiefe, die exzellente Recherche und die starken Computergegner geben dem Spiel einen Touch von Realismus, der sich durchaus sehen lassen kann. So gut diese Punkte für eine Wirtschaftssimulation auch sind, ich muß sie den Programmierern gleichzeitig wieder vorwerfen. Die harten Gegner und die Spieltiefe machen Transport Tycoon für die breite Masse eher uninteressant. Somit ist das Spiel wohl nur etwas für Hardcore-Wirtschaftler. Ansonsten ist das Game gut gelungen. Die sinnvolle Joypad-Belegung und den komplett deutschen Text rechne ich ebenso positiv an wie die Verwendbarkeit der PS-Maus.

PlayStation Wirtschaftssimulation

# Transport Tycoon

Was lange währt, wird endlich gut? Gut und gerne zweieinhalb Jahre nach MicroProses PC-Klassiker hat es Ocean nun endlich vollbracht, eine fertige Version für die PlayStation vorzulegen



Selbst das eher mäßige Intro kann aus grafischer Sicht mehr überzeugen als das eigentliche Spiel

Prinzip klingt relativ einfach: Über eine isometrische Karte sind Ortschaften, Fabriken und Bauernhöfe verteilt, und diese haben natürlich alle etwas, was man hin- und herschleppen kann. Also wird zwischen den einzelnen Punkten ein sinnvoller Verkehrsweg hergestellt. Ein Bahnhof wird errichtet, und zu einem anderen werden Gleise verlegt, Straßen werden gebaut, Flughäfen, Docks und so weiter. Dabei beginnt Ihr mit gerade mal 400.000 Märkerchen Grundkapital, auf die Ihr auch noch gute Zinsen bezahlen müßt. Damit die Angelegenheit für Euch

nicht allzu einfach wird, könnt Ihr bis zu vier Computergegner einstellen. Diese Konkurrenzunternehmen haben es jedoch in sich. Dadurch, daß sie viel schneller und ebenso clever wie Ihr bauen, sind sie eigentlich immer im Vorteil. Ihr seid also gefordert, entsprechende Lücken in ihrer Vorgehensweise zu finden, um Euch selbst diese Marktnischen zu sichern - ganz wie im richtigen Leben. Gerade zu Anfang gibt es ein paar Wettläufe, die Ihr gewinnen solltet: Subventionsangebote. So bekommt der, der von dem einen Ort zum anderen zuerst

Einlagen/Einkünfte	1932	1933
Bau	-DM 121.904	
Neuer Güterzug	-DM 271.888	
Kosten Züge	-DM 45.996	-DM 284
Kosten Busse	-DM 4.216	-DM 24
Kosten Flugzeuge	-DM 8.712	-DM 64
Spätem Schiffe	-DM 6.416	-DM 72

1. Jan 1933

**Subventionsangebot:**  
Der erste Passagiertransport von Swinton nach Leith wird ein Jahr lang von den örtlichen Behörden subventioniert!

Subventionen solltet Ihr so oft wie möglich ausnutzen, auch wenn Ihr wieder Schulden machen müßt. Im Normalfall lohnen sich die Ergebnisse

eine Verkehrsverbindung aufgebaut hat, den doppelten bis vierfachen Ertrag für diese Strecke. Damit auch diejenigen unter Euch, die sich für viele schöne Zahlen interessieren, befriedigt werden, bekommt Ihr jede Menge Statistiken präsentiert. Anfangen von Einkommenskurven und Jahresabschlüssen über Bedarfsanalysen bis hin zu Kosten-Nutzen-Rechnungen ist alles vorhanden, was ein Buchhalterherz begehrt.

## Test PlayStation

Hersteller: **Ocean**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **deutsche Texte, Maus**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Laguna**

Grafik **56** Sound **53**

**Fun 73**



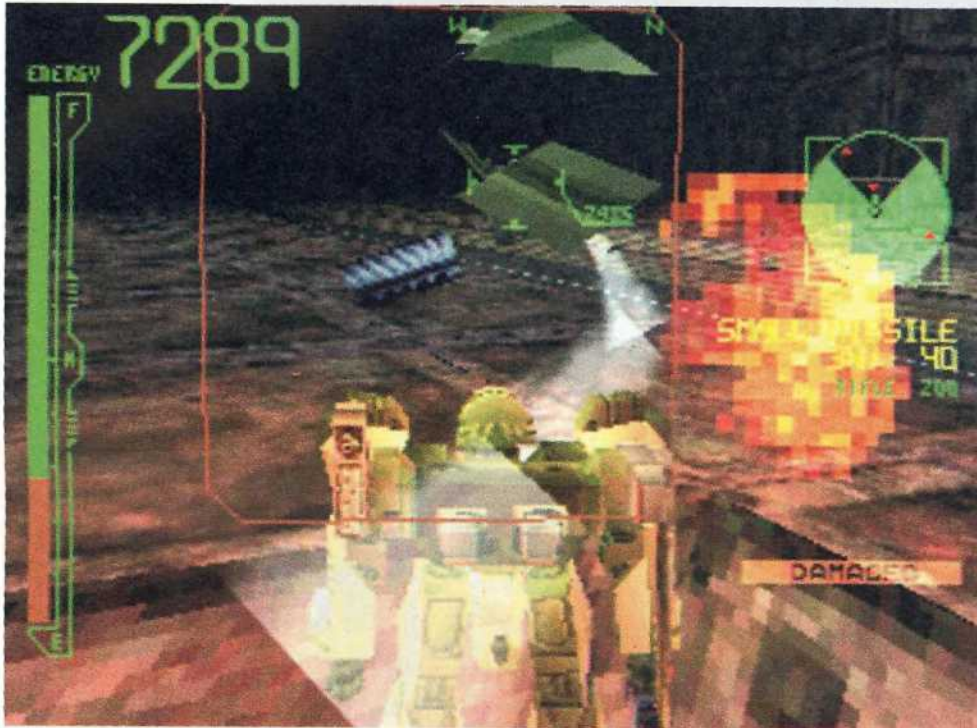


# PlayStation Shoot 'em Up Armored Core

From Softwares American Dream: Von der rostigen  
Büchse zum Hi-Tech-Mech

Wer immer noch keine Lehrst-  
le als Blechschlosser gefun-  
den hat, muß nicht weiter traurig  
sein: Bei Armored Core kann man  
seinen Wunsch-Mech selbst zusam-  
menselbstschweißen - ganz ohne Frühauf-

stehen und Mecker vom Meister.  
Doch wie im richtigen Leben müßt  
Ihr auch hier erstmal kleine Bröt-  
chen backen: Euer Mech ist mit Stan-  
dardkopf, -armen und -beinen aus-  
gerüstet; und nur durch gewonnene



Christoph: Wer mal  
eben auf die Schnelle  
ein paar Roboter ver-  
brutzeln will, liegt bei  
Armored Core richtig.  
Gerade die ersten Missionen sind  
recht kurz, geradlinig und sehr ein-  
fach zu bewältigen. Bei fortge-  
schrittenen Mech-Piloten macht  
sich jedoch bald Langeweile breit.  
Aus der Ferne lassen sich fast alle

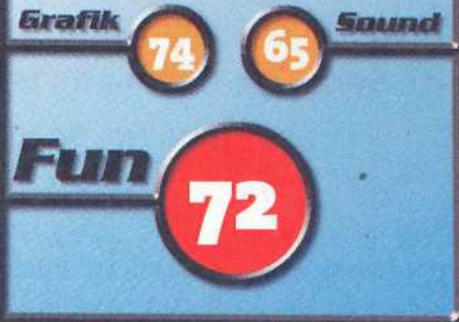
Gegner ohne großartige Gegen-  
wehr durch die Fernlenkraketen ab-  
schlachten, und auch, wer den  
Schüssen der feindlichen Robots  
nicht ausweicht, überlebt die erste  
halbe Stunde ohne Probleme. Mir  
hat Armored Core trotzdem Spaß  
gemacht, allein wegen der Preis-  
geld-Hatz und dem ständigen Tu-  
ning an der eigenen Mech-Hülle.

Kämpfe kommt Ihr zu Kohle, um die  
lahmen Glieder nach und nach  
durch Edel-Komponenten auszu-  
tauschen. Die Skalen für Offensiv-  
und Defensivkraft, Mobilität, Bewe-  
gungsgeschwindigkeit, Steigfähig-  
keit (Ihr könnt mit einem Jetpack  
durch die Luft fliegen) und mehr  
steigen mit jedem Teiletausch an,  
und so wird aus der schwerfälligen  
Blechbüchse ein Killer-Robot. Vor  
jeder Mission werdet Ihr gebieft -  
allerdings auf japanisch.

Der tödliche Treffer zerlegt mit einer  
röhrenden Explosion den gegnerischen  
Mech in seine Einzelteile

Test PlayStation

Hersteller: **From Software**  
Spieleranzahl: **1 - 2**  
Datenträger: **CD-ROM Japan**  
Erscheinungstermin: **erhältl. (Jp.)**  
Umsetzungen geplant: **k.A.**  
Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
Levels: **20+**  
Besonderheiten: **Link Cable**  
Ca. Preis: **k.A.**  
Muster von: **Games Garden**  
**0911/7418185**



SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	279,95
NeGCOn	DV	84,95
4-4-2 Soccer	DV	79,95
Ace Combat 2	JP	139,95
Actua Soccer Club Edition	DV	89,95
Adidas Soccer Intern. 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Allen Trilogy	DV	49,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alundra	JP	139,95
Andretti Racing	US	49,95
Andretti Racing	DV	84,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Battle Stations	DV	89,95
Bedlam	DV	94,95
Blam! Machine Head	DV	64,95
Broken Helix	US	109,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust A-Move 2	DV	49,95
Buster Bros Collection	US	109,95
Carnage Heart	DV	84,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crypt Killer	DV	94,95
Darklight Conflict	DV	89,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	59,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Die Stadt der verl. Kinder	DV	89,95
Disruptor	DV	59,95
Dracula X	JP	139,95
Epidemic	DV	84,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	84,95
Extreme Games 2	US	59,95
F1	DV	99,95
FIFA Soccer 97	DV	69,95
Hard Boiled	DV	89,95
Hercules	US	119,95
Hero's Adventure	US	99,95
Hexen	DV	89,95
Independence Day	DV	89,95

# M.C. GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Jet Rider	DV	84,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lifeforce: Tenka	DV	89,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
Madden 97	DV	69,95
Mechwarrior 2	DV	79,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Nanotek Warrior	DV	89,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	69,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
NHL Powerplay	DV	89,95
NHL 97	DV	69,95
Overblood	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Perfect Weapon	DV	89,95
Persona	US	114,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	69,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Psychic Force	DV	89,95
Rage Racer	DV	94,95
Rally Cross	DV	84,95
Rebell Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95

Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sentient	DV	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soul Blade	DV	89,95
Soviet Strike	DV	84,95
Speedster	DV	89,95
Street Fighter Alpha EX Plus	JP	154,95
Suikoden	DV	94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer	DV	84,95
Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Swagman	DV	89,95
Syndicate Wars	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Ten Pin Alley	DV	74,95
Test Drive Off Road	DV	89,95
The Crow	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Time Crisis, incl. GunCon	JP	199,95
Tobal No.1	DV	89,95
Tobal No.2	JP	139,95
Total NBA 97	DV	84,95
Tomb Raider	DV	79,95
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
Trilogy	DV	89,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
V-Rally	DV	89,95
V-Tennis	DV	89,95
Vandal Hearts	DV	94,95
Virtual Pool	DV	84,95
Warhammer	DV	74,95

WCW vs the World	US	109,95
Wild Arms	US	99,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
WipEout 2097	DV	94,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Worms	DV	49,95
X-Com 2	DV	89,95

SEGA SATURN:

Albert Odyssey	US	119,95
Andretti Racing	DV	49,95
Bio Hazard	JP	119,95
Bombberman	DV	89,95
Crusader	DV	49,95
Dark Savior	DV	89,95
FIFA Soccer 97	DV	49,95
Fighters Megamix	DV	99,95
Hero's Adventure	US	109,95
Hexen	DV	84,95
King of Fighters 95	DV	89,95
Last Bronx	JP	144,95
Longraiser IV Limited Edition	JP	144,94
Lost Vikings 2	DV	89,95
Manx TT	DV	89,95
Marvel Super Heroes	JP	139,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	49,95
NHL Powerplay	DV	89,95
NHL 97	DV	49,95
Pandemonium	DV	89,95
Shining the Holy Ark	DV	89,95
Soviet Strike	DV	49,95
World Adv. Military Comm. 3	JP	119,95

NINTENDO 64:

Dark Rift	US	179,95
Mario Kart 64	DV	89,95
Multi Racing Championship	JP	199,95
Pilotwings 64	DV	109,95
Superstar Soccer 64	DV	139,95
Turok	EV	139,95
Wave Race	DV	89,95

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

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS)  
Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.  
Ab DM 300,- versandkostenfrei (nur Software). Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen





Die Einwohner Griechenlands machen den Spieler „auf Anfrage“ auf Geheimnisse aufmerksam



Die jederzeit anwählbare Karte gibt die Wohnorte der Götter und einige Endgegner an



In der Stadt Elis trifft Ihr auf die schrullige Hera, die gerne Kühe isst und nun ganz wild auf das Rindvieh Io ist



PlayStation Action-Adventure

# Herc's Adventure

**LucasArts - ein Name, der beinahe nur noch für Star Wars-Games steht. Diesmal widmet sich die renommierte Software-Schmiede jedoch einmal nicht dem Sci-Fi-Epos, sondern den Heldentaten des antiken Haudegen Herkules**

Im alten Griechenland ist buchstäblich die Hölle los: Zeus' linkscher Bruder Hades, seines Zeichens Chef der Unterwelt, hat die



**Björn:** Obwohl Herc's Adventures nichts mit Disneys Hercules zu tun hat, zog man bei der Gestaltung einen Cartoon-Stil vor. Seit Asterix und Obelix weiß man ja, wie gut Comics und Antike zusammenpassen können; und auch hier geht das Rezept auf. Die antike Welt strotzt vor skurrilen Typen und hat einige Gags zu bieten. Die dumpfen Zyklopen zum Beispiel stapfen umher, grunzen „Hungry!“ und graben sich ein Schaf von der Weide. Dieser Comic-Style sowie der angemessen bis niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad machen das Game gerade für jüngere Zocker interessant. Bis auf den Zwei-Spieler-Modus, der Euch gestattet, gemeinsam durch die Antike zu tiggern, bietet Herc's Adventures jedoch nicht gerade sprühende Ideenvielfalt. Das System „Bringe Gegenstand A zu Ort B“ erhält sich durch das gesamte Game und wird kaum variiert. Wer auf solch geradlinige Action-Adventure-Kost in Cartoon-Optik steht, kann sich getrost in Hercules' Adventures stürzen.

Göttin Persephone entführt. Da diese Göttin bisher für den Frühling und damit das Wachstum verantwortlich war, stehen den armen Griechen nun bittere Hungersnöte ins Haus. Um dieser prekären Lage Herr zu werden, schickt Zeus nicht nur Herkules, sondern auch noch die beiden Superheros Atlanta und Jason los. Herkules ist der Stärkste der drei, wobei seine Fernkampf-talente und seine Schnelligkeit etwas zu wünschen übrig lassen. Atlanta dagegen ist ein flinkes Mädel mit Pfeil und Bogen, könnte jedoch et-

was Bodybuilding vertragen. Jason befindet sich mit seinen Eigenschaften irgendwo zwischen den beiden und besitzt eine Schleuder als Waffe. Mit einem der drei Helden zieht Ihr also durch's alte Griechenland und erschlagt Unholde, Zyklopen,



Schwarz und böse: Hades bemächtigt sich hier der armen Persephone

Skelette, Soldaten und ähnliches. Ihr findet auch Drachmen, mit denen Ihr Gyros kaufen könnt, um Eure Lebensenergie aufzuladen. In den verschiedenen Regionen des

Landes wohnen diverse Götter, für die Ihr dann Aufgaben erfüllen müßt. Für Hera, die Gattin Zeus', sollt Ihr beispielsweise die Kuh Io herbeischaffen, und Poseidon will den Kopf des Minotaurus haben. Für solche bestandenen Quests erhaltet Ihr in der Regel bestimmte Schlüssel, die spezielle Tore für Euch öffnen. Auf Eurem Weg trifft Ihr neben den besagten Schurken auch hilfsbereite Griechen, mit denen Ihr „kommunizieren“ könnt. Bei Händlern, wie „Mr. Tough Guy“ und „Mr. Muscle Man“, können Konstitution und Lebensenergie erstanden werden. Dies wird spätestens dann lebenswichtig, wenn Ihr einem von zahlreichen Endgegnern über den Weg lauft. Als solche tauchen sämtliche Kreaturen der griechischen Mythologie auf, wie Hydra, Medusa oder Cerberus.



Gegenstände wie Felsen, Schafe, ja sogar Häuser können angehoben und als Waffen eingesetzt werden und geben öfters Goodies frei

Test PlayStation

Hersteller: **LucasArts**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-Rom USA**  
 Erscheinungstermin: **k.A.**  
 Umsetzung geplant: **k.A.**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **Memory Card**  
 Ca. Preis: **k.A.**  
 Muster von: **Games Garden**  
**0911/7418185**

Grafik 71 Sound 66

Fun 70



Saturn Adventure

# Frankenstein

**Through The Eyes Of The Monster: In diesem Grafikadventure erlebt Ihr die Welt aus der Sicht des Ungeheuers**

Das Erschaffen von Leben ist ein Menschheitstraum und findet sich in zahllosen Büchern und Filmen wieder. Gestalten wie Data aus Star Trek gehören ebenso dazu wie die klassischen Monster, so auch Frankenstein. In „Frankenstein“ bekommt Ihr mal eine andere Sichtweise auf

dieses Szenario präsentiert. Aus der Ego-Perspektive des Monsters erlebt Ihr nicht nur die Geschichte um diese unschöne Figur, Ihr erfahrt gleichzeitig auch die Ansichten und Gefühle dieses Wesens. Das Spielprinzip ist wie bei allen Grafikadventures ziemlich einfach gehalten. Die gesamte



**René:** Wie so oft muß ich auch in Frankenstein die grafische Präsentation kritisieren. Auch auf dem Saturn sollte es doch inzwischen möglich sein, Grafikadventures mit einer brauchbaren 3D-Engine zu versehen. Durch die Einzelbildfolgen entsteht ein gewisser Eindruck von Langeweile, der viele Spieler einfach abschreckt! Ansonsten gibt es an Frankenstein wenig

auszusetzen. Hier wurde ein bekanntes Thema brauchbar verarbeitet und durch interessante, aber ziemlich schwierige Rätsel verstärkt. Die Steuerung ist durch das Point'n Click-Prinzip denkbar einfach, und die technischen Fähigkeiten sind im Rahmen des Vorhandenen gut gestaltet. Die Bilder sind sauber gerendert, und der eher düstere Hintergrund wird durch eine komplett englische Sprachausgabe unterstützt.



Geschichte ist aus gerenderten Einzelbildern zusammengesetzt, in denen Ihr per Point'n Click verschiedene Rätsel lösen müßt. Dazu steht Euch eine Hand zur Verfügung, die sich an einer wichtigen Stelle in ein Grapschepfötchen verwandelt. Damit die Historie nicht nur aus langweiligen Bildern besteht, wurden ein paar Figuren eingebaut, zum Beispiel wurde Tim Curry als Doktor Frankenstein verpflichtet.

Diese unförmige Masse ist ein Gehirn - dieses angeschlossen an ein paar Abtaster ... und der Kopf daneben beginnt, ein paar Worte zu sprechen

**Test Saturn**

Hersteller: **Interplay**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Muster von: **Theo Kranz**  
**0931/571601**

---

Grafik 65 Sound 72

---

Fun 73

# CYBER

# SPACE 64 BIT POWER



**SV 300 SUPER PAD 64 PLUS**  
 Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.  
 unverbindl. Preisempfl. **DM 49,95**



**SV 304 FUN PAD 64 PLUS**  
 Klarer Durchblick bei allen rasanten Aktionen mit diesem transparenten Pad mit digitalem Steuerkreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.  
 unverbindl. Preisempfl. **DM 59,95**



**SV 364 ARCADE SHARK**  
 Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot.  
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



**SV 362 SHARK PAD PRO 64**  
 Transparenz in jeder Bewegung! Bei diesem außergewöhnlichen Pad für N64 mit Mini-Analog-Joystick, digitalem Steuerkreuz, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.  
 unverbindl. Preisempfl. **DM 69,95**



**SV 380 V3 RACING WHEEL 64**  
 Rasante Kurven - kein Problem mit dem V3 Racing Wheel 64! Analog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbare Lenkreaktion, 14 Feuertasten mit Tastenbelegungsfunktion, individuelles Dauerfeuer und beständige Spielerfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar  
 unverbindl. Preisempfl. **DM 149,95**



**SV 375 MEMORY CARD PLUS**  
 Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.  
 unverbindl. Preisempfl. **DM 49,95**

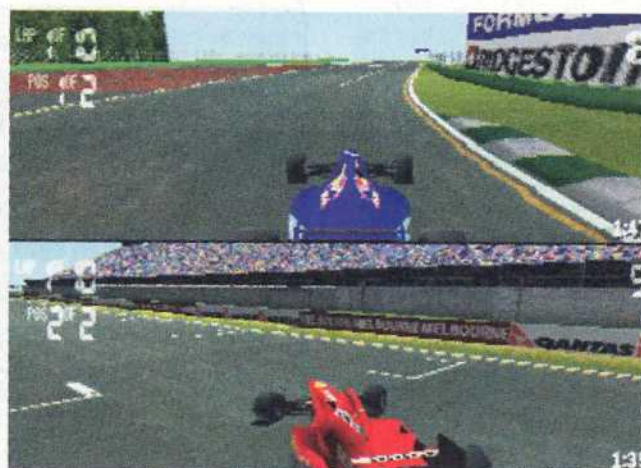
Interact of Europe · Jölllenbeck GmbH  
 Far-East-Import · Export  
 Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen  
 Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44  
 Vertrieb nur über den Fachhandel







Die neugestaltete Fahrphysik sorgt für spektakuläre Crashes und Flugeinlagen



Auch der Grand Prix kann zu zweit bestritten werden, allerdings besteht das Feld dann nur aus zwei Wägen



Bei diesem Gedränge ist es schwer leichte Unfälle zu vermeiden, die gelbe Flagge ist die Folge

Immer wieder sonntags ist es soweit, Tausende von Menschen pilgern zu Orten mit exotischen Namen wie Estoril oder Monza. Namen, deren Klang bei Formel 1-Fans Schauer über den Rücken jagt. Millionen von Menschen versammeln sich vor den Bildschirmen, um ihren Helden die Daumen zu drücken. Deutschland fiebert mit den Schuhmachern

und mit Heinz-Harald Frentzen, Österreich mit Gerhard Berger, Italien mit Ferrari. Die Wunderwelt der Formel 1 läßt Nichteingeweihte verständnislos den Kopf schütteln, echte Fans läßt das kalt. Für sie sind die Trainingsläufe, Qualifikation und schließlich das Ren-

nen selbst die absoluten Höhepunkte der Woche. Natürlich träumt jeder Fan auch davon, selbst einmal am Steuer eines der hochgezüchteten Boliden zu sitzen, und da die Wahrscheinlichkeit, dieses Ziel zu erreichen, geringer als die Chance ist, einen Sechser im Lotto zu haben, bieten zahlreiche Computerspiele den Anhängern der schnellen Flitzer und hochbezahlten Fahrer die Möglichkeit, selbst einmal Weltmeisterschaftspunkte einzufahren, und sei es nur auf dem PC oder einer Konsole. Im letzten Jahr sorgte Psygnosis' Formel 1 ja für reichlich

Furore. Nicht nur die Fachpresse überschlug sich fast vor Lob, 200.000 verkaufte Exemplare sprechen schließlich eine deutliche Sprache. Die Pixelraserei war allerdings von einigen Fehlern und Schwächen geplagt (zu einfach sagten manche, zu wenig realistisch andere), so daß Bizarre Creations flugs einen Nachfolger programmierten, der endlich den totalen Formel 1-Spielspaß garantieren sollte. Nicht nur an der Grafik wurde fleißig verbessert, auch Sound und Gameplay

PlayStation Rennspiel

# Formel 1 '97

Der Nachfolger des letztjährigen Hits läßt die Konkurrenz am Auspuff schnupfern! Psygnosis' virtueller Bolide startet locker von der Pole Position



Die Pole Position zu erobern ist schwer, noch schwerer ist es, an der Spitze zu bleiben



Wetterveränderungen können positiv und negativ sein. So kann bei Eurer Qualifikation noch die Sonne scheinen, während die Konkurrenz bei einem Gewitter ran muß





Ende Gelände, dank einer gebrochenen Treibstoffleitung fängt Euer Motor Feuer und Ihr dürft zu Fuß ins Ziel einlaufen

wurden gründlich rundüberholt und viele Neuigkeiten eingefügt (siehe Kasten). Tja, kommen wir also mal zum äußeren Erscheinungsbild: Psygnosis hat natürlich wieder mal keine Kosten gescheut und die Original-FOCA-Lizenz erworben. Ihr könnt also wieder in die Rolle fast aller Fahrer mit ihren heißen Öfen schlüpfen, einzig Jacques Villeneuve erwies sich als Spielverderber und kaufte sich aus der Lizenz frei, so daß Ihr bei Williams nur einen Originalpiloten wählen dürft. Die technischen Eigenschaften der Renner wurden natürlich auf den neuesten Stand gebracht und sind diesmal auch im Spiel deutlich spürbar, d.h., Ihr werdet mit einem Sauber Ford eher Motorprobleme bekommen als mit einem Williams, was natürlich das Spiel interessanter werden läßt. Ihr könnt an Euren Boliden nun weitreichende Veränderungen vornehmen, was auch nötig ist, da bei-



Die zuschaltbaren Visierfolien verschlechtern die Sicht, sind aber realistisch

spielsweise 26 mm Bremsscheiben in Monza zwar ausreichen können, in Monte Carlo aber wiederum völlig unzureichend sind. Hier heißt es vor allen Dingen ausprobieren, welche Einstellung bei welcher Strecke ideal ist. Soll ich in Estoril lieber mit einer harten oder einer weichen Federung fahren? Soll die Bremse stärker vorne oder hinten greifen? Und mit wieviel Sprit komme ich bei diesem Rennen aus? Ihr merkt vielleicht schon, daß es mit einfach einsteigen und losfahren nicht getan



Ups, die gelbe Fahne! Das Flaggensystem kann auf Wunsch zugeschaltet werden und erhöht den Realitätsgrad erheblich

## Die Fahrer und ihre Teams



### Ferrari

Michael Schumacher (D), zweifacher Weltmeister, und der sympathische Ire Eddie Irvine gehen für Ferrari an den Start



### McLaren

McLaren kann auf den Finnen Mika Häkkinen und den Schotten David Coulthard setzen



### Benetton

Das ehemalige Team Michael Schumachers, hat mit Jean Alesi (FRA) und Gerhard Berger (A) zwei erfahrene Piloten verpflichtet



### Arrows

Arrows heißt das Team, bei dem der zweifache Weltmeister Damon Hill (GB) und der Brasilianer Pedro Paulo Diniz unter Vertrag stehen



### Tyrell

Mit dem talentierten Holländer Jos Verstappen und seinem Kollegen, dem Finnen Mika Salo, hofft Tyrell auf Siege



### Sauber

Letzte Saison saß noch Frentzen am Steuer für Sauber, dieses Jahr sind es Johnny Herbert (GB) und Nicola Larini (I)



### Minardi

Der Japaner Ukyo Katayama und der Italiener Jarno Trulli starten für das wenig erfolgverwöhnte Minardi Team



### Ligier

Ligier hat Olivier Panis (FRA) und Shinji Nakano (JAP) als Leistungsträger



### Jordan

Ralf Schumacher (D), der jüngere Bruder Michaels, und Giancarlo Fisichella (I) sind die Hoffnungsträger des Jordan Teams



### Stewart

Das Stewart Team schickt Rubens Barrichello (BRA) und Jan Magnussen (DEN) auf die Strecke



### Williams

Für Williams starten Jacques Villeneuve (CAN) - kein Bild aus Lizenzgründen - und Heinz-Harald Frentzen (D)







Der Arcade Renner hat auch mit einer kleinen Flugeinlage keine Probleme, das Rennen kann sofort fortgesetzt werden

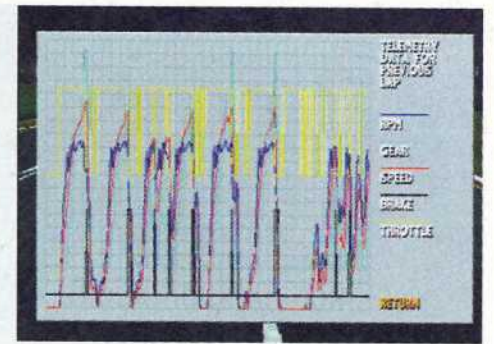
ist. Selbstverständlich könnt Ihr die Auswirkungen Eurer Entscheidungen bei einer Trainingsfahrt austesten. Werft einfach einen Blick auf den eingebauten Telemeter, und Ihr wißt Bescheid. Selbstredend wur-

den die Wagen nicht nur von ihren Eigenschaften auf den neuesten Stand gebracht, auch äußerlich haben die Programmierer von Bizarre Creations einiges verbessert. So bestehen die hochdetaillierten Fahr-



Polygonpracht am Straßenrand: Deutlich ist die Skyline von Melbourne zu erkennen, fürs Betrachten ist während eines Rennens normalerweise keine Zeit

zeuge jetzt aus durchschnittlich 1200 Polygonen im Gegensatz zu bisher 700. Die neue 3D-Engine sorgt nun auch für ein flüssigeres Scrolling und eine effizientere Ausnutzung der Rechenpower der PlayStation, da bei einer drohenden Überlastung automatisch weniger wichtige Polygone weggelassen werden. Das kommt zwar der Geschwindigkeit des Games zugute, die grafische Qualität nimmt aber



Die Telemetrie zeigt Euch, wie gut oder schlecht Ihr Euren Wagen auf das Rennen vorbereitet habt

nur unmerklich ab. Bei aller Grafikpracht ist es den Herren Programmierern aber dennoch nicht gelungen, einen simplen Rückspiegel in die Wagen einzubauen (gut, ich gebe es zu, so einfach ist das gar nicht). Statt dessen kann man mittels des Steuerkreuzes einen Blick nach hinten werfen und so die leidige Konkurrenz im Auge behalten. Insgesamt ist der grafische Unterschied gewaltig, da das gesamte Spiel nun in hoher Auflösung vor-

## Wie hat sich Formel 1 '97 gegenüber seinem Vorgänger verändert?

### Formel 1

Niedrige Grafikauflösung

Einfache Artificial Intelligence

Einfache Fahrphysik

Schäden auf Spoilerverlust beschränkt

Entweder Regen oder Sonnenschein

Kein echter Trainingsmodus

Kein Flaggen-System

Ein Kommentator (Jochen Mass)

Kein Kontakt zur Box

2-Spieler über Direct-Link

Namen der Fahrer nicht veränderbar

5 Perspektiven

Analog Unterstützung von NegCon und Mad Catz

Bis zu einer Minute Ladezeit

### Formel 1 '97

Hochauflösende Grafik

„Action Intelligence“, die Gegner sind individueller und reagieren auf sich verändernde äußere Einflüsse

Fortgeschrittene Physik, realistischeres Handling, Beschleunigung, Bremsen etc.

Spoiler und Räder fliegen, die Karosserie wird verbeult (optional)

Dynamisches Wetter mit Wechsel während des Rennens (optional)

Trainingsmodus, in dem Ihr Euren Wagen mittels Telemetrie ausprobieren und verbessern könnt

Formel 1 Flaggen System (optional)

Zwei Kommentatoren (Heiko Waszer und Jochen Mass)

Ständiger Boxenfunkkontakt, Mechaniker geben Ratschläge

2-Spieler über Split-Screen

Editierbare Namen

8 Perspektiven

Analog Unterstützung von Mad Catz, NegCon, Sony Dual Analog Controller und anderen kompatiblen Controllern

Kürzere Ladezeiten (10-20 Sekunden)

Das sind die wichtigsten Neuerungen gegenüber dem Vorgänger, wie Ihr seht, hat sich einiges getan.



## Die verschiedenen Perspektiven



Der Blick von der Wagenspitze aus. Sehr rasant, aber schwer steuerbar



Im Cockpit sitzend, seht Ihr die Lenkbewegungen Eures Fahrers



Auch diese Perspektive ist zur Steuerung eher ungeeignet



Hier sitzt der Kameramann auf dem Heckspoiler



Der Blick von hinten offenbart den Detailreichtum des Wagens



Hier hat man schon eine sehr gute Übersicht



Diese Perspektive bietet auch einen guten Vorausblick



Die Vogelperspektive läßt Euch weit voraus schauen

Euren Augen abläuft. Neu ist übrigens auch die Möglichkeit, zu zweit per Split-Screen die Weltmeisterschaft zu bestreiten. Leider müßt Ihr dann aber auf den Rest der Teilneh-

mer verzichten. Auch beim Sound gab es einige Verbesserungen. Mittels Originalaufnahmen direkt aus den TV-Aufzeichnungen wurde jedem Boliden ein eigener Sound ver-



Die schnelle 3D-Engine ließ auch solche Gags wie diese Videowand zu



Detailfülle in der Kurve: Die Wagen sehen nun noch originalgetreuer aus



**Frank:** Alle Achtung, was Bizarre Creations da abgeliefert hat, sucht auf der PlayStation seinesgleichen. Formel 1 '97 ist erwartungsgemäß der Superhit in Psygnosis' 97er Line Up. Offensichtlich hat sich das Programmiererteam die Kritiken der Hobby-Fahrer der 96er Saison zu Herzen genommen - und siehe da, viele Schwächen des Vorgängers wurden beseitigt. Das Game ist zwar immer noch nicht perfekt (der fehlende Rückspiegel schmerzt schon sehr und kann auch durch die Look-Back-Funktion nicht völlig ausgeglichen werden), dennoch gibt es derzeit keine bessere Formel 1-Simulation auf dem Markt. Einige Mängel der noch nicht 100% fertiggestellten Testversion, sollen, so versprach uns Psygnosis, bei der Endversion beseitigt werden, z.B. die nicht vorhandenen Konsequenzen eines abgefahrenen Spoilers. Ansonsten überzeugt das

Game wohl jeden Vollblut-Fahrer, denn Realismus-Fanatiker kommen bei der sensiblen Steuerung voll auf ihre Kosten. Bei höchster Schwierigkeitsstufe verzeiht Euch der Wagen zudem nicht den kleinsten Fehler, und die Konkurrenz fährt, man kann es nicht anders ausdrücken, weltmeisterlich. Die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten, die aktuelle FOCA-Lizenz plus die große Zahl an Strecken (18) garantieren monatelangen Spielspaß. Unverständlich bleibt mir allerdings, warum der hohe Realismus bei den Unfällen endet, denn auch einen Crash in die Begrenzung mit Tempo 250 übersteht Euer Bolide mehr oder weniger unbeschadet. Schade, hier hätte man durch einen zuschaltbaren „Unfall-Modus“ die Realitätsstufe noch höher hinaufschrauben können. Authentisch ist dagegen der Kommentar des RTL-Teams, den schalte ich nämlich auch am Fernseher immer ab.

paßt, der sich je nach Perspektive (es gibt deren acht verschiedene) auch verändert. D.h., wenn Ihr Euer Rennen aus der Cockpit-Perspektive heraus steuert, ist der Sound des Motors lauter, als wenn Ihr aus der Vogelperspektive auf die Strecke blickt. Neben den veränderten Motorgeräuschen wurden auch zwölf neue Musiktracks komponiert, je sechs für den Grand Prix-Modus und den Arcade-Modus. Eine weitere Neuerung ist, daß Euer Boxenteam nun mit Euch in Kontakt steht, Eure Mechaniker raten Euch zum Reifenwechsel und halten Euch über den Zustand Eures fahrbaren Untersatzes auf dem laufenden. Zu guter Letzt dann noch ein Wort zu den Kommentatoren: Psygnosis heuerte hier das Original-Team von RTL an. Heiko Waszer und Jochen Mass

werden Euch also auch auf der PlayStation mit ihren (abschaltbaren) Weisheiten beglücken. Das Fahrverhalten wurde extrem realistisch gestaltet. Euer Wagen verzeiht Euch kein Unter- und Übersteuern mehr, und der Rest des Feldes nutzt jede Eurer Schwächen aus, um an Euch vorbeizuziehen. Der Sieg bei einem Rennen wird so erst nach ausgiebigem Training möglich. Für all diejenigen, die von der allzu realen Raserie die Nase voll haben, wurde natürlich ein Arcade-Modus integriert, bei dem Ihr nach Herzenslust alleine oder gegen einen Freund (diesmal mit Split-Screen) über die Pisten dübeln könnt.

### Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**  
 Spieleranzahl: **1-2**  
 Datenträger: **CD-ROM**  
 Erscheinungstermin: **September**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**  
 Levels: **18 Strecken**  
 Besonderheiten: **Mad Catz, NeGcon-Pad, Split-Screen**  
 Ca. Preis: **119,- DM**  
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik **87** Sound **81**

Fun **92**





Auch für einen T-Rex gilt es, erst bei Grün zu gehen. Wenn die Lampen nämlich rot sind, ist das Gatter elektrisch geladen



Um den Gattern den Strom abzudrehen, müßt Ihr diese Generatoren zerbeißen



Sarah Harding hat im Laderaum eines Schiffes eine Begegnung der zähnefletschenden Art, aber in den Kisten könnt Ihr Extras finden, die Euch den Kampf etwas erleichtern



Das waren noch Zeiten damals, vor knapp 65 Millionen Jahren: Gigantische Echten beherrschten den Erdball, und Säugetiere hatten höchstens den Entwicklungsgrad einer Hausmaus. Ja, damals war die Welt noch in Ordnung. Leider beendete ein Meteor (so zumindest die gängige Meinung der Forscher) die paradiesischen Zustände für Reptilien, und der Aufstieg der Säuger begann (zum Glück für uns, denn sonst gäbe es heute

**PlayStation** Jump & Run

# Vergessene Welt Jurassic Park

**Mampf! EA präsentiert in Zusammenarbeit mit den Special Effect-Zauberern von Dream Works die gelungene Umsetzung des zweiten Teils von Steven Spielbergs Dino-Saga**

**„Was für ein Comeback, 65 Millionen Jahre nach dem Aussterben sind T-Rex und Co. fit wie nie!“**

keine PlayStation). Vor einigen Jahren hatte Regie-Wunderknabe Steven Spielberg dann die Idee, Michael Crichtons Geschichte von der Auferstehung der Echten mit

Millionenaufwand auf die Leinwand zu bringen. Resultat war der allseits beliebte Erfolgsfilm Jurassic Park, der weniger durch eine gute Story als durch atemberaubende Spezialeffekte beeindruckte. Natürlich muß ein solcher Erfolg auch gebührend ausgeschlachtet werden: Teil 2 muß her! Michael Crichton hat also fix ein neues Buch geschrieben und Hollywoods Liebling Spielberg schnell einen neuen Film gedreht. Fertig ist die neue Goldgrube. Zwar

hat der Film wieder sehr wenig mit der Buchvorlage zu tun, von einer Story zu reden wäre sowieso schamlos übertrieben, aber dafür stimmen die Spezialeffekte auch diesmal. Überzeugt Euch selbst, der Film läuft ja gerade in den Kinos. Natürlich wartet auch die Softwarebranche nicht lange mit einer Umsetzung, man will ja schließlich mitverdienen. Konvertierungen stellen sich eigentlich des öfteren als üble Flops heraus. Als von Natur aus

mißtrauischer Redakteur war ich beim Anblick von „Vergessene Welt - Jurassic Park“ allerdings völlig von den Socken. EA hat mit den Jungs von Dream Works gleich die richtigen Programmierer für das Projekt beauftragt, und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Ihr startet das Game als harmloser Aasfresser Compsognathus, den Ihr hüpfend und rennend durch verschiedenste Levels steuert. Da der Kleine eher schwächlich ist, flüchtet Ihr die



Ein netter Gag bei der Code-Eingabe: Nachdem Ihr alle Levels eines Lebewesens geschafft habt, bekommt Ihr eine DNA-Sequenz, die Euch dann zur nächsten Kreatur bringt



Sarah und die anderen Jäger können in den Levels verteilte Extras finden; Medipacks, Maschinenpistolen und Granatwerfer helfen Euch bei Eurer Jagd auf die Echten



Der Raptor kann mit seiner berühmten Sprungattacke auch seine Artgenossen leicht ausschalten



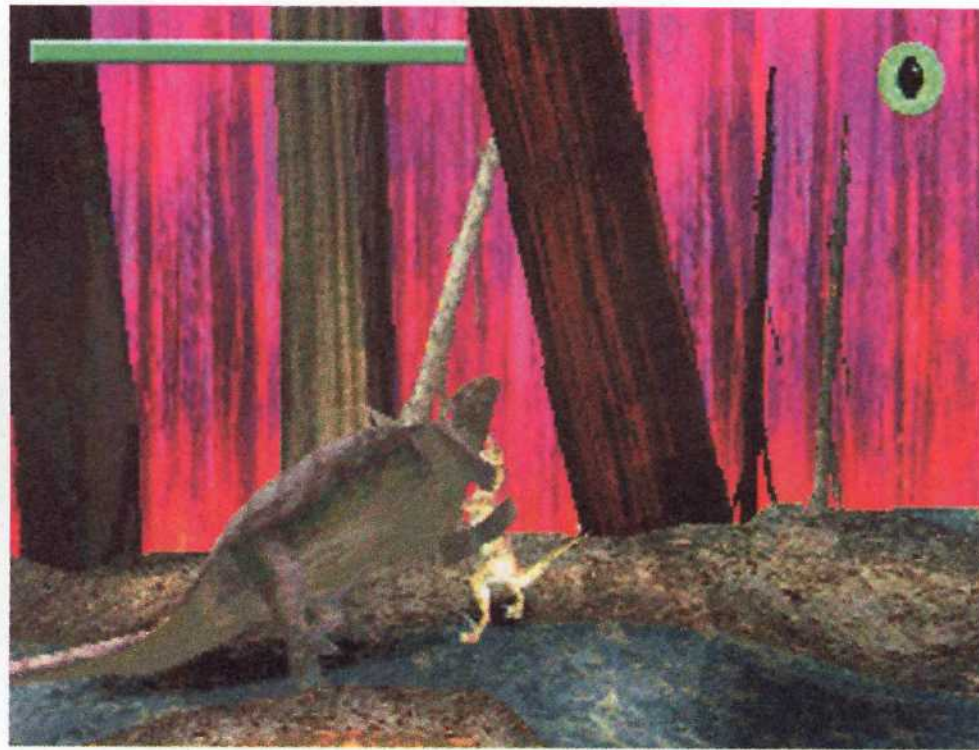


Wie Tarzan schwingt sich hier Sarah Harding über ein Hindernis, immer auf der Flucht vor dem T-Rex

meiste Zeit vor diversen Gegnern, weicht Brontosaurierbeinen aus und durchschwimmt auch schon mal einen Fluß voller krokodilartiger Saurier. Werdet Ihr aber in die Ecke gedrängt, wißt Ihr Euch zu wehren. Mittels einer Sprungattacke, die sich der kleine Compsy wohl vom Raptor abgeschaut hat, macht Ihr schwächeren Gegnern den Garaus.

**„Spielbergs Kino-Hit ist auch auf der PlayStation ein Volltreffer“**

Nach gewonnenem Kampf könnt Ihr dann (wie übrigens alle Saurier) mit ein paar Bissen aus dem erlegten Feind Euren Energievorrat wieder auffüllen. Habt Ihr alle Levels mit Eurem kleinen Freund durchspielt, so bekommt Ihr einen DNA-Code, mit dem Ihr in der Evolutionsleiter nach oben steigt. Ihr dürft dann einen menschlichen Jäger steuern, der das dringende Bedürfnis hat, die Saurierinsel zu verlassen. Mit einem Jagdgewehr haltet Ihr Euch die Dinos vom Leib, diverse Waffen-Upgrades helfen Euch dabei, auch



Auch als Raptor seid Ihr unterwegs: Hier kämpft Ihr gegen einen Euoplocephalus (hey, ich denke mir die Namen nicht aus!)

größere Gegner niederzustrecken, und mit Medipacks füllt Ihr Eure Energiereserven wieder auf. Der Jäger kann nicht nur rennen und sich in Sicherheit hechten, mittels eines Kletterhakens hat er die Möglichkeit, über Schluchten zu schwingen oder höher gelegene Extras einzusammeln. Wer auch den Jäger sicher durch alle Levels gebracht hat, der kann sich auf ein Leben als Raptor freuen. Es ist äußerst witzig, die schreienden Jäger vor sich herzujaugen oder im Dschungel diverses Kleintier zu terrorisieren, allerdings braucht man für einige Szenen schon einen starken Magen. Die Jäger sind natürlich nicht untätig und schießen mit allerlei Waffen auf Euch, wobei besonders das grüne Giftgas ein frühes Lebensende für Euch bedeutet. Nach dem Raptor kann es nur noch eine Steigerung geben - richtig, der T-Rex. Als König des Dschungels durch denselben zu



Obwohl die Jäger meistens leichte Beute sind, schießen einige von ihnen mit Giftgas, welches den Raptor schnell in den Saurierhimmel befördert

stapfen und unliebsame Feinde einfach mit Haut und Haaren (und manchmal auch Kleidern und Schuhen) zu verputzen macht schon viel Laune. Oft beißt aber auch Ihr in die Vegetation, da die Gegner in großer Zahl auftreten, und viele Jäger sind ja bekanntlich des, äh, Hasen Tod. Last but not least könnt Ihr dann noch Sarah Harding übernehmen, die von der Steuerung her mit dem Jäger identisch ist, sie hat aber ein großes Problem: Der Tyrannosaurus hat eine besondere Rechnung mit ihr zu begleichen, so daß Sarah ihr Heil in der Flucht suchen muß.



Hier sitzt ein Jäger mächtig in der Tinte: Die Felsen kosten ihn Energie, und der harte Schädel des Pachycephalosaurus kann auch sehr schmerzhaft sein



Frank: Ach, ist das schön! Ich wollte schon immer mal als T-Rex oder Velociraptor Terror und Schrecken verbreiten, dank Electronic Arts kann ich jetzt auch meinen niederen Instinkten frönen. Schon die Preview-Version der Echsen-Simulation sorgte bei mir für glänzende Augen, im fertigen Game wurden jetzt auch die letzten Schönheitsfehler noch beseitigt. Die flüssige Animation der mit tollen Texturen belegten Polygon-Echsen gleicht die manchmal etwas einfallslosen Bitmaphintergründe, die in unterschiedlichen Ebenen vorbeiscrollen, leicht aus. Die durch die Grafik schon tolle Atmosphäre wird durch den Soundtrack und die Dschungelgeräusche super unterstützt. Die Musik geht einem auch nach Stunden nicht auf die Nerven. Ebenso konnte Vergessene Welt vom Handling und Gameplay her überzeugen. Die Dinos reagieren gut auf die Padbefehle, und das Spiel bleibt auch nach längerer Zeit noch kurzweilig. Einziger Kritikpunkt ist der hohe Schwierigkeitsgrad, der manch einen zum Biß ins Pad verleiten könnte. Insgesamt gesehen ist die Jump & Eat Orgie aber voll zu empfehlen.



Der kleine Compsy kann sich auch schwimmend fortbewegen. Die Animation seiner Schwimmbewegung ist unglaublich realistisch gelungen



Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **Saturn**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**  
 Levels: **15+**  
 Besonderheiten: **Paßwort**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **85** Sound **75**

**Fun 81**





In einer Röhre findet Ihr einen verletzten Söldner. Was mag mit ihm bloß los sein?



Bei jeder wichtigen Stelle schaltet sich ein Tutorial dazu, das sämtliche Neuerungen erklärt - hier ein Save Point

PlayStation Rollenspiel

# Final Fantasy VII

Nun wird es langsam ernst: Da wir nicht bis November warten wollen, bis die deutsche Version auf den Markt kommt, haben wir für Euch kurzfristig einen Import-Test der US-Version eingeschoben



Nun ist es endlich soweit: Cloud und die Avalanche-Gruppe bestreiten ihren Kampf gegen den mächtigen Shinra-Konzern nun auch auf Englisch. Da die Zeit der Previews vorbei ist und die Themen „Story“ und „Technik“ inzwischen völlig ausgeschlachtet wurden,



wenden wir uns den spielerischen Elementen zu. So wirkt FF VII auf dem ersten Blick wie die Final Fantasy-Folgen auf dem Super Nintendo. Daß dem aber nicht so ist, liegt u.a. an der verbesserten Grafik. Ihr seid diesmal nicht auf die altbekannte und bewährte Isometrie beschränkt, sondern die Perspektive reicht von Frontalansichten über Vogelperspektiven bis hin zu allen nur denkbaren Kameraführungen. Dabei seht Ihr Eure Charaktere mal von nah und mal von fern, kleine Räume wirken besonders klein und große Hallen besonders riesig. Doch nicht nur die Perspektive hat sich geändert, auch das Kampfsystem wurde um einiges aufgepeppt. Es ist zwar nach wie vor das gleiche aus den älteren FF-Folgen bekannte System,

jedoch strotzt dieser neue Kampfmodus nur so vor grafischen Effekten. Jeder unterschiedliche Spruch entfacht ein anderes Feuerwerk. Eine wichtige Neuerung ist

der Time Limit Break. Nach einer Anzahl von Treffern kann jeder Eurer Charaktere einen extrem harten Schlag ausführen. Das ist

besonders bei den zahlreichen Bossen wichtig - um genauer zu sein, kann Euch das vor dem öfters drohenden Game Over retten. Eine weitere Veränderung ist die ungewohnte Sichtweise auf die Magie. In FF VII wird sie Materia genannt und hat gegenüber dem bisherigen Begriff der Magie die Eigenschaft, daß

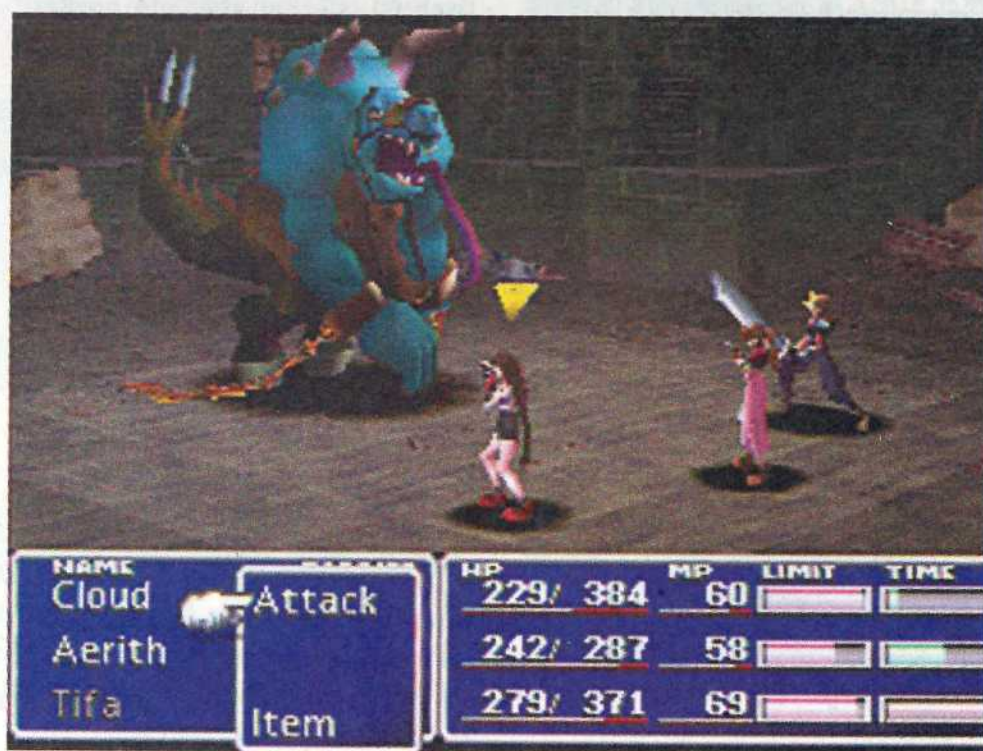
Ihr die Materia-Sprüche nach Belieben unter Euren Charakteren verteilen könnt. Wieviel jeder nehmen kann, hängt von dessen Ausrüstung ab, da die Sprüche wie Juwelen in Amulethalterungen eingepaßt werden. Wenn Ihr noch mehr wissen wollt, so müßt Ihr auf den ausführlichen Test der deutschen Version warten. Voraussichtlich wird dieser in der November-Ausgabe abgedruckt sein.



**René:** Wenn ich Final Fantasy VII sehe, so gerate ich nur noch ins Schwärmen. Es ist der helle Wahnsinn, was uns RPG-Könige von Squaresoft hier präsentieren! Dieses Spiel deklariert, meiner Meinung nach, alles, was es auf dem Markt gibt, ohne Rücksicht auf das Genre. Es beginnt bei der detaillierten Grafik. Das Game strotzt nur so vor Effekten und grafischen Spielereien. Bis auf winzigste Kleinigkeiten, die wir schon suchen mußten, haben wir keinen Fehler festgestellt. Unterstützt wird die brillante Grafik durch einfühlsame Musik. Je nach Situation paßt sie sich dem Thema an und reicht dabei von Hektik über Heimlichkeit bis zu sanftem Liebesgeflüster. Zudem werden die grafischen Effekte durch entsprechende Geräusche verstärkt. Beides zusammen erzeugt eine waschechte RPG-Atmosphäre, die FF VII erst recht von anderen Rollenspielen abhebt. Das fordert natürlich seinen Tribut. Immerhin 3 CDs sind an Speicherplatz nötig. Einziger Minuspunkt beim Sound ist die fehlende Sprachausgabe. Begründet wurde das durch den optimierten CD-Zugriff. Bei der PlayStation nahezu keine Wartezeiten zu haben, grenzt schon an ein Wunder! Das ein solches Squaresoft-Game bei den Punkten Story und Bedienung nicht einbricht, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Alles in allem ist FF VII die absolute Empfehlung und - unter uns - für mich bereits jetzt das Spiel des Jahres!

Sogar durch Labyrinth müßt Ihr Euren Weg suchen, eine Stadt, wie hier Midgar, ist komplizierter als sie aussieht

Unten in der Kanalisation trefft Ihr auf einen unangenehmen Boss, der mit Tsunamis, das sind riesige Wellen, seine Gegner ertränken will



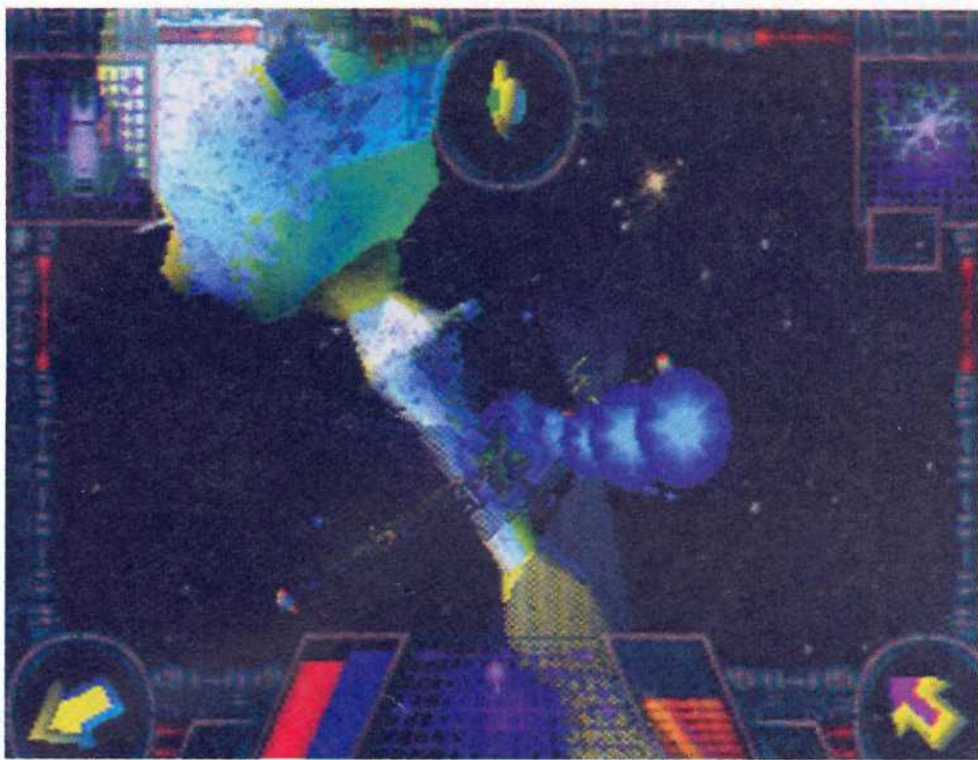
Test PlayStation

Hersteller: **Squaresoft**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-Rom (US)**  
 Erscheinungstermin: **Nov. (dt.)**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **Memory Card**  
 Ca. Preis: **k.A.**  
 Muster von: **Sony**

Grafik **90** Sound **89**

Fun **94**





Jetzt aber schnell! Die Kampftrommel wird von feindlichen Geschwadern attackiert

**Saturn** Shoot 'em Up

# Darklight Conflict

Der gnadenlose Krieg zwischen Reptoniern und Ovoniern tobt nun auch auf dem Saturn

Im Krieg der beiden Alienrassen sollt Ihr als bester Pilot der Menschheit die Entscheidung für die schwachen Reptonier herbeiführen. Um die High-Tech-Raumschiffe des reptonischen Militärs fliegen zu können, werdet Ihr einer Symbiose zwischen Mensch und Maschine unterzogen. An Bord eines leichten Jägers beginnt Ihr mit den zehn Trainingsmissionen. Hier lernt Ihr, mit jedem der 14 Waffensysteme, die vom Plasma-Geschütz bis zur Tarn-

vorrichtung reichen, umzugehen, und steuert alle Arten von Raumschiffen (Bomber, Jäger, Geschützkanzel usw.). Nachdem Ihr die Schulbank erfolgreich hinter Euch gebracht habt, beginnt der Ernst des Lebens. Von Eurem Basisschiff, der Kampftrommel, aus startet Ihr in die Tiefen des Alls, um die ovonischen Streitkräfte zu vernichten. In den knapp 30 Missionen müßt Ihr z.B. Feindmaschinen en masse abbaldern, Minen legen, Rescue-Missionen fliegen und Begleitschutz geben. Neben dem Story-Modus gibt es noch eine Arcade-Variante, in der Ihr Euch so lange ovonischen Jägern stellt, bis Ihr vernichtet seid.

**Georg:** Die Saturn-Version von Darklight Conflict gleicht der auf der PlayStation wie ein Ei dem anderen. Außer daß die Transparenz-Effekte und die Explosionen nicht so spektakulär ausgefallen sind, unterscheidet sich der Shooter auf dem Saturn nur noch im Outfit des Mission-Briefings, das auch weiterhin nur aus einem scrollenden Text besteht. Die Spielbarkeit ist ebenfalls so flüssig und einfach ausgefallen, wie man das von der PS gewohnt ist. Durch die einfache Steuerung stellt sich in den ersten Missionen schnell Erfolg ein; um aber die Asse des Ovonier aus Ihren Maschinen zu schießen, müßt Ihr ein perfektes Zusammenspiel von Driften, Schubregelung, Schildbedienung und gezieltem Waffeneinsatz vollführen können.

**Test Saturn**

Hersteller: **Rage Software/EA**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
 Levels: **25+**  
 Besonderheiten: **Analog-Stick, dt. Texte und Sprachausgabe**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Electronic Arts**

**Grafik** 65 **Sound** 72

73

Fun



*wenn ich groß bin,  
 geh ich alleine  
 einkaufen.*

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche  
 KinderKrebshilfe  
 Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93



Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

**Ladenlokal**  
45131  
**Essen**  
Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201 / 777225  
Ladenpreise können abweichen

**Ladenlokal**  
40211  
**Düsseldorf**  
Kölner Str. 25  
Tel. 0211 / 1649409  
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

<b>Sony Playstation dt.</b> 299,-	<b>The Crow dt.</b> 89,90	<b>N 64 dt.</b> 299,-
<b>Pad</b> 44,90	<b>Supers.Soccer Pro. dt.</b> 99,90	<b>Mario 64 dt.</b> 99,90
<b>Padverlängerung</b> 24,90	<b>Tomb Raider dt.</b> 89,90	<b>Pad dt.</b> 59,90
<b>Negcon dt.</b> 89,90	<b>Wing Com. 4 dt.</b> 89,90	<b>Turok engl. Pal</b> 139,90
<b>Memorycard</b> 39,90	<b>Little Big Adv. dt.</b> 89,90	<b>Superstar Socc. dt.</b> 149,90
<b>Memorycard 360</b> 99,90	<b>Suikoden dt.</b> 99,90	<b>Wave Race 64 dt.</b> 99,90
<b>Link-Kabel</b> 39,90	<b>Fifa Soccer 97dt.</b> 69,90	<b>Blastcorps 64 dt.</b> 119,90
<b>RGB-Kabel</b> 39,90	<b>Lost Vikings 2 dt.</b> 89,90	<b>Shadow Empire dt.</b> 139,90
<b>Gamebuster dt.</b> 89,90	<b>Warhammer dt.</b> 89,90	<b>Memory Card Plus</b> 59,90
<b>Lenkrad + Pedale</b> 149,90	<b>V. Boxing dt.</b> 89,90	<b>Gretzky Hockey dt.</b> 139,90
<b>Porsche Challenge dt.</b> 79,90	<b>Spider dt.</b> 89,90	<b>KI 64 dt.</b> 149,90
<b>Destruc. Derby 2 dt.</b> 99,90	<b>NBA 97dt.</b> 69,90	<b>Mariokart 64 dt.</b> 99,90
<b>Rebel Assault dt.</b> 99,90	<b>Comand&amp;Conq. dt.</b> 99,90	<small>Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!</small>
<b>Pandemonium dt.</b> 89,90	<b>Micro Mach. 3 dt.</b> 99,90	
<b>Exhumed dt.</b> 89,90	<b>Warcraft 2 dt.</b> 89,90	
<b>NBA in the Zone 2 dt.</b> 99,90	<b>Overblood dt.</b> 89,90	
<b>X-COM 2 dt.</b> 89,90	<b>Tekken 2 dt.</b> 109,90	
<b>Contra dt.</b> 89,90	<b>Hexen dt.</b> 89,90	
<b>FORMEL 1 dt.</b> 109,90	<b>NHL Powerplay dt.</b> 79,90	
<b>Need for Speed 2 dt.</b> 89,90	<b>Syndicate Wars dt.</b> 89,90	
<b>Street Fighter A. 2</b> 89,90	<b>Twisted Metal 2 dt.</b> 89,90	
<b>Resident Evil PAL</b> 89,90	<b>Wipeout 2097 dt.</b> 99,90	
<b>Soviet Strike dt.</b> 89,90	<b>Total NBA 97 dt.</b> 79,90	
<b>Baphomets Fluch dt.</b> 89,90	<b>Stadt d. v. Kinder dt.</b> 89,90	
<b>Black Dawn dt.</b> 89,90	<b>Legacy of Kain dt.</b> 89,90	
<b>2 Xtreme dt.</b> 79,90	<b>Monster Trucks dt.</b> 99,90	
<b>NHL 97 dt.</b> 69,90	<b>Excalibur dt.</b> 99,90	
<b>Virtua Pool dt.</b> 89,90	<b>Vandal Hearts dt.</b> 99,90	
<b>V-Rally dt.</b> 89,90		
<b>Jet Rider dt.</b> 79,90		
<b>Mechwarrior 2 dt.</b> 89,90		
<b>Crash Bandicoot dt.</b> 109,90		
<b>Tenka dt.</b> 99,90		
<b>Decent 2 dt.</b> 89,90		
<b>Soulblade dt.</b> 99,90		
<b>Rage Racer dt.</b> 99,90		

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ....

**PowerStation**  
 In engl., 132 Seiten Lösungen,  
 Tips, Tricks und Cheats  
 zu aktuellen Playstation Spielen  
 Jetzt testen  
**17,50 DM**

E3 Messe - Video

alle Neuheiten 97/ 98 von der Messe in Atlanta für N64 und Playstation und Saturn

6 Stunden !!!

auf  
2 Kassetten  
in  
Top Qualität  
\*\*\* VHS \*\*\*  
jetzt bestellen  
nur  
**49,90 DM**

SEGA SATURN und Spiele  
lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



Referenzen

# Die besten Videospiele



Beat 'em Up

**1. Fighters Megamix**

Saturn AM2 MF 03/97 S.70 93%

**2. Virtua Fighter 2**

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 92%

**3. Soul Blade**

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 91%

Action-Adventure

**1. Tomb Raider**

PlayStation/Saturn Core Design MF 12/96 S.44 92/90%

**2. Story of Thor 2**

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%

**3. Dark Savior**

Saturn Sega/Climax MF 02/97 S.76 85%



Rollenspiel

**1. Final Fantasy VII**

PlayStation Squaresoft MF 10/97 S.70 94%

**3. Suikoden**

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

**2. Shining the Holy Ark**

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

Basketball

**1. NBA In the Zone 2**

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

**2. Total NBA '96**

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

**3. NBA Live '97**

PlayStation Electronic Arts MF 02/97 S.70 81%

Ego-Shooter

**1. Turok Dinosaur Hunter**

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 93%

**2. Alien Trilogy**

PlayStation Acclaim MF 03/96 S.40 90%

**3. Exhumed**

Saturn/PlayStation BMG/Lobotomy MF 10/96 S.76 88%

Tennis

**1. Sampras Extreme Tennis**

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

**2. Davis Cup Tennis**

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 81%

**3. Smash Court Tennis**

PlayStation Namco MF 11/96 S.70 73%

Strategie/Simulation

**1. Warcraft II**

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

**2. Command & Conquer**

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

**3. Worms**

PlayStation Team 17/Ocean MF 02/96 S.68 88%



Shoot 'em Up

**1. Wing Commander III**

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 90%

**2. Wing Commander IV**

PlayStation Origin Systems MF 07/97 S.60 90%

**3. Lylat Wars**

Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 89%

Fußball

**1. Int. Superstar Soccer 64**

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

**2. Sega Worldwide Soccer '97**

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%

**3. Int. Superstar Soccer Deluxe**

PlayStation Konami MF 1/97 S.42 87%



Rennspiel

**1. Wave Race 64**

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

**2. Sega Rally**

Saturn AM3 MF 01/96 S.32 92%

**3. Formel 1 '97**

PlayStation Psygnosis MF 10/97 S.64 92%

Eishockey

**1. NHL '97**

Mega Drive Electronic Arts MF 12/96 S.95 89%

**2. NHL Powerplay**

PlayStation/Saturn Virgin MF 09/97 S.60 85%

**3. NHL '97**

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 12/96 S.74 74%

Denkspiel

**1. Bust-A-Move 2**

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 06/96 S.62 86%

**2. The Lost Vikings 2**

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%

**3. 3D Lemmings**

Saturn/PlayStation Psygnosis MF 09/96 S.64 81/83%



Jump & Run

**1. Super Mario 64**

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

**2. Super Mario World 2 Yoshi's Island**

Super Nintendo Nintendo MF 09/95 S.40 93%

**3. Super Mario All Stars**

Super Nintendo Nintendo SH 01/94 S.54 91%





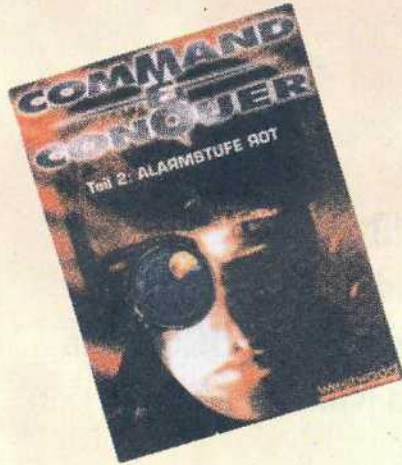
# Game Express präsentiert:

## RESIDENT EVIL Merchandise



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

## C & C Merchandise



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

## Spiele-Lösungen



# 29,95 DM

### Das gab es so noch nie!

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

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei

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

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

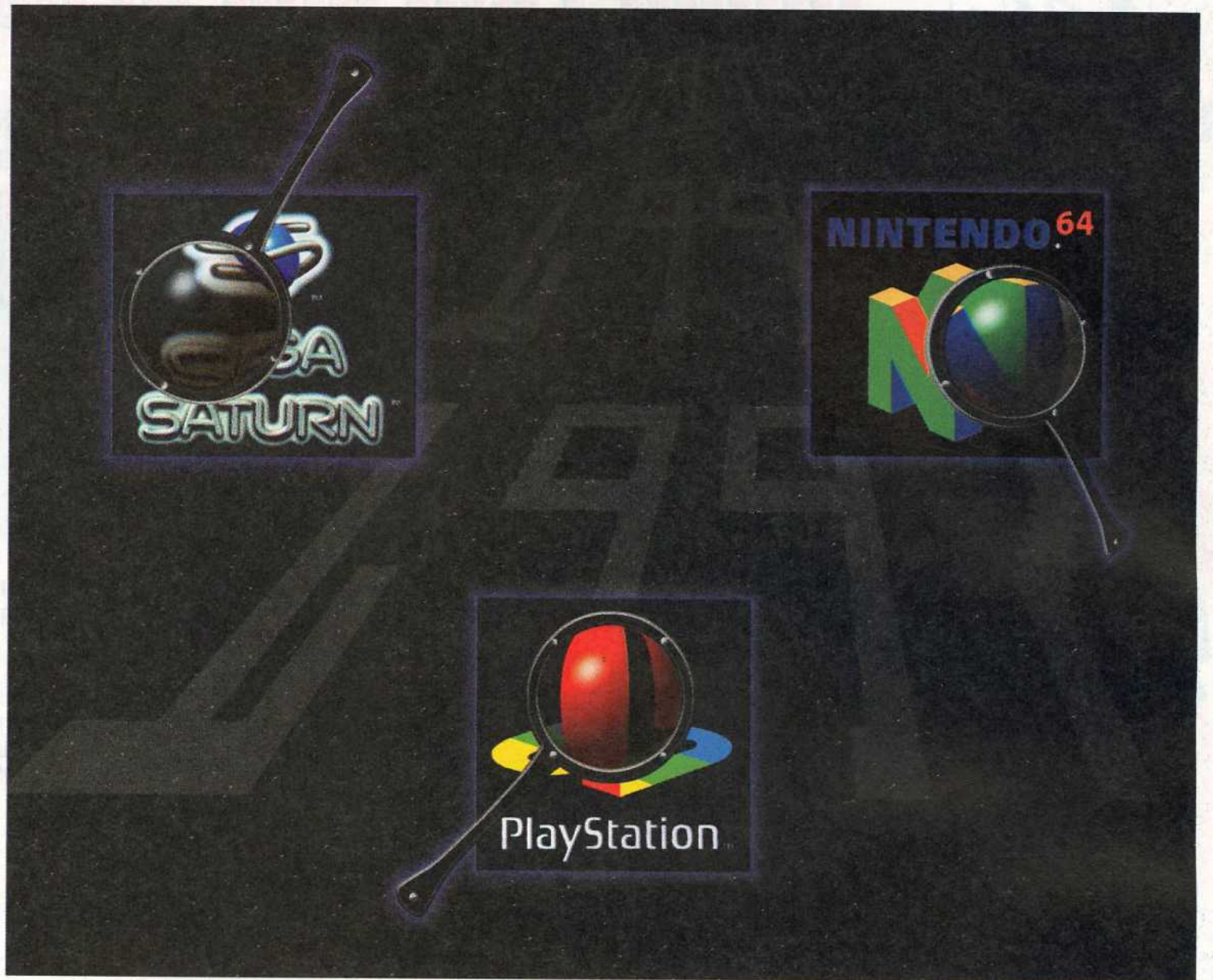


Unter all den Einsendungen zur Rubrik Mega Mail findet sich immer wieder dieselbe Fragestellung in unterschiedlichen Formulierungen: „Ist die PlayStation besser als der Saturn?“, „Lohnt es sich, ein Nintendo 64 zu kaufen?“, „Welche Konsole soll ich mir zulegen?“... Die Mega Mail ist allerdings nicht das geeignete Forum für eine solch bedeutsame Frage, schon allein aus Platzgründen. Außerdem hüten wir uns davor, persönliche Ratschläge zu geben, weil man dadurch mindestens eine Gegen-Partei vor den Kopf stößt und eine subjektive Meinung Euch ohnehin nicht weiterhelfen dürfte. Aus diesem Grund haben wir uns nach langer Zeit (der letzte Systemvergleich liegt schon über zwei Jahre zurück) für ein umfangreiches Konsolen-Special entschlossen, bei dem andere Fachmänner zu Wort kommen und sich vorwiegend Zahlen und Statistiken der drei Plattformen gegenüberstellen. Zusammen mit einem objektiven Mega Fun-Statement hoffen wir, Euch bei Eurer Konsolenwahl wenigstens etwas helfen zu können. Natürlich kann dieses Special keine direkte Kaufentscheidung sein, es soll Euch lediglich bei der Orientierung helfen, weshalb wir einen Großteil des Konsolenvergleiches dem Softwareausblick gewidmet haben.

Sony-Interview und  
Spielevorschau ab Seite 76

Sega-Interview und  
Spielevorschau ab Seite 80

Nintendo-Interview und  
Spielevorschau ab Seite 82

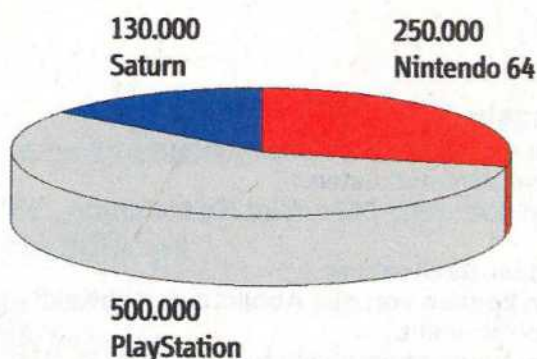


Das Konsolen-Trio im Vergleich

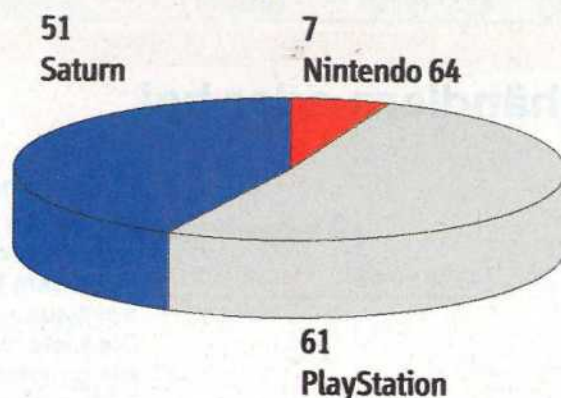
# Die Zukunft der Videospiele

Langsam, aber sicher werden wieder die Wunschzettel ausgefüllt, und nicht selten soll eine neue Konsole unter dem Weihnachtsbaum liegen und das heilige Fest schmücken. Um Euch die sicherlich schwierige Entscheidung zu erleichtern, stellen wir die drei Next Generation-Plattformen Saturn, PlayStation und Nintendo 64 auf den folgenden zehn Seiten ausführlich vor

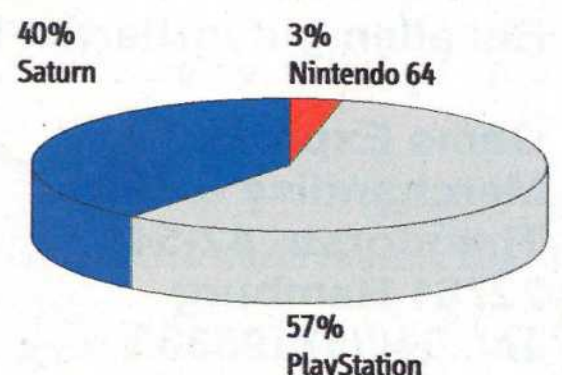
Durchverkaufte Hardware in Deutschland (laut Herstellerangaben):



Anzahl der Gold Game-Auszeichnungen pro System:



Von den bisher 526 getesteten Next Generation-Produkten (Stand: August '97) waren:





## System: PlayStation

Preis Grundgerät: 299,- DM (ohne Spiel)  
Preis Spiele: 89,- bis 119,- DM (Oldies 49,- DM)

### Technische Daten:

- 32-Bit RISC CPU R3000A
- Taktfrequenz 33 Mhz
- Auflösung 256 x 224 bis 640 x 480 Punkte
- Farbpalette: 16,7 Millionen Farben
- Sound: ADPCM Stereo mit 24 Kanälen
- Double Speed-CD Laufwerk

### Peripherie:

- Analog Pad
- 4 Spieler Adapter
- Memory Card
- NecGon Pad
- Mouse

### Software:

Gesamt: 301

#### Adventure:

Getestet 21  
Gold Game 5

#### Beat 'em Up:

Getestet 35  
Gold Game 10

#### Jump & Run:

Getestet 19  
Gold Game 2

#### Rennspiel:

Getestet 41  
Gold Game 14

#### Shoot 'em Up/Ego-Shooter:

Getestet 74  
Gold Game 9

#### RPG:

Getestet 7  
Gold Game 1

#### Sport:

Getestet 56  
Gold Game 13

#### Strategie/Simulation:

Getestet 18  
Gold Game 4

### Die wichtigsten exklusiven Software-Lieferanten:

Sony, Namco, Square Soft

### Wichtige Titel:

Formel 1 '97  
Tekken2  
Soul Blade  
Rage Racer  
NBA In the Zone 2

### Pro:

Optimale Softwareunterstützung, gute & leicht programmierbare Hardware

### Contra:

Keine interne Abspeichermöglichkeit, das Steuerkreuz des Sony-Pads eignet sich nicht für komplexe Special Moves

Fazit: Sonys PlayStation hat derzeit alle Trümpfe in der Hand. Breite Unterstützung seitens der gesamten Software-Industrie, unzählige Exklusiv-Titel und die neueste Software-Generation beweisen zudem, daß selbst technisch aufwendige 3D-Jump & Run à la Super Mario 64 möglich sind.

## System: Saturn

Preis Grundgerät: 299,- DM (ohne Spiel)  
Preis Spiele: 99,- DM (Oldies 49,- bis 59,- DM)

### Technische Daten:

- 2x 32-Bit R4300 RISC CPUs SH2 + zwei Co-Prozessoren SH1 & 68EC000 (16 -Bit CISC)
- Taktfrequenz 28,6 Mhz
- Auflösung 320 x 224 bis 704 x 480 Punkte
- Farbpalette: 16,7 Millionen Farben
- Sound: 16-Bit PCM Stereo mit 32 Kanälen
- Intelligent Double Speed-CD Laufwerk

### Peripherie:

- 3D Pad
- 6 Spieler Adapter
- Memory Modul
- JPEG-Modul
- Photo CD-Interface

### Software:

Gesamt: 208

#### Adventure:

Getestet 16  
Gold Game 4

#### Beat 'em Up:

Getestet 32  
Gold Game 9

#### Jump & Run:

Getestet 15  
Gold Game 2

#### Rennspiel:

Getestet 23  
Gold Game 4

#### Shoot 'em Up/Ego-Shooter:

Getestet 48  
Gold Game 5

#### RPG:

Getestet 1  
Gold Game 1

#### Sport:

Getestet 35  
Gold Game 10

#### Strategie/Simulation:

Getestet 12  
Gold Game 6

### Die wichtigsten exklusiven Software-Lieferanten:

Sega, AM1, AM2, AM3

### Wichtige Titel:

Nights  
Sega Rally  
FIGHTERS MEGAMIX  
Saturn Bomberman  
Daytona USA C.C.E.

### Pro:

Exklusive Konvertierungen von Sega Arcade-Krachern, interner Speicher, Multimedia-Anwendungen

### Contra:

Nur noch schwacher Software-Support von Third Party-Publisher, grafische Schwächen im 3D-Bereich (keine Transparenz-Effekte, farbärmere Texturen im Konkurrenz-Vergleich)

Fazit: Das größte Plus des Saturns ist momentan Sega, die ihr 32-Bit Flaggschiff mit den exklusiven Arcade-Knallern von AM 1 - 3 beliefert (Virtua Fighter, Sega Rally). Die Softwareunterstützung von Third Party ist ansonsten in den letzten Monaten deutlich abgefallen. Da auch im 3D-Bereich der Saturn leichte Schwächen zeigt, hat der 32-Bitter momentan gegenüber der Konkurrenz leicht das Nachsehen.

## System: Nintendo 64

Preis Grundgerät: 299,- DM (ohne Spiel)  
Preis Spiele: 99,- bis 159,- DM

### Technische Daten:

- 64-Bit R4300 RISC-CPU + drei Co-Prozessoren
- Taktfrequenz 93,75 Mhz
- Auflösung 256 x 224 bis 640 x 480 Punkte
- Farbpalette: 16,7 Millionen Farben
- Sound: 16-Bit PCM Stereo mit 24 Kanälen, 44,1 Khz
- Viele besondere Grafik-Funktionen (z.B. Z-Buffering, Anti Aliasing)

### Peripherie:

- Rumble Pack
- 64DD
- Controller Pak

### Software:

Gesamt: 13

#### Adventure:

Getestet 0  
Gold Game 0

#### Beat 'em Up:

Getestet 3  
Gold Game 1

#### Jump & Run:

Getestet 1  
Gold Game 1

#### Rennspiel:

Getestet 3  
Gold Game 3

#### Shoot 'em Up/Ego-Shooter:

Getestet 4  
Gold Game 1

#### RPG:

Getestet 0  
Gold Game 0

#### Sport:

Getestet 4  
Gold Game 1

#### Strategie/Simulation:

Getestet 1  
Gold Game 1

### Die wichtigsten exklusiven Software-Lieferanten:

Nintendo, Rare

### Wichtige Titel:

Super Mario 64  
Wave Race 64  
Int. Superstar Soccer 64  
Turok  
Lylat Wars

### Pro:

Exklusive Nintendo-Titel, leistungsstarke Hardware mit hohem Potential, keine Nachladezeiten, geniales Joypad

### Contra:

Hohe Softwarepreise, derzeit noch geringes Softwareangebot, eingeschränkter Speicherplatz, viele indizierungsgefährdete Titel erscheinen nicht in Deutschland

Fazit: Aufgrund der exklusiven Nintendo-Produkte der Güte Super Mario 64 kommen wahre Videospiele-Freaks an diesem High Tech-Gerät nicht vorbei. Mit Modulpreisen nicht selten um die 130 DM ist das N64 allerdings im Vergleich zur Konkurrenz ein teures Vergnügen. Vielleicht ändert sich dieser Umstand durch das 64DD, mit dem dann auch speicherplatz-fressende FMV-Sequenzen möglich sind.





**Jürgen Krenz, der PR Manager von Sony Computer Entertainment Deutschland, präsentiert sich angesichts der derzeitigen Marktlage bei seinen Antworten äußerst selbstbewußt.**

**Mega Fun:** Wie haben sich Sony und die beiden anderen Konkurrenten auf der E3 Deiner Meinung nach präsentiert?

**Jürgen Krenz:** Sony Computer Entertainment hat sich als Weltmarktführer im Next Generation-Markt adäquat dargestellt. Die nächste Stufe der Software-Trägerrakete wurde mit FF VII, Crash 2, Formel 1 '97, Rapid Racer, Parappa The Rapper - um nur einige zu nennen - gezündet. Mit einem beispiellosen Software-Line Up, was Qualität und Quantität angeht, bieten wir allen PlayStation-Fans auch noch „übermorgen“ grenzenlosen Spielspaß. Die angekündigten Spiele unseres Mitbewerbers Nintendo sehen nicht uninteressant aus, aber echte Innovation oder gravierende Unterschiede zwischen 32- und 64-Bit waren nicht

zu erkennen. Über den bekannten Mario-Tellerrand hinaus scheinen die Cartridge-Experten mit Spielen wie Golden Eye 007 etwas erwachsener werden zu wollen - ob's gelingt? Nichts Umwerfendes hatte Sega im Konsolenbereich zu bieten. Allein Sonic R und das neue Touring Car belegen mit Einschränkung das Können des einstigen Big Players im Konsolenmarkt.

**MF:** Angesichts des weltweiten Erfolgs der PlayStation dürfte eine neue Hardware momentan kein Thema für Sony sein. Wann kann man denn frühestens mit einem PS-Nachfolger rechnen?

**JK:** Abwarten und PlayStation spielen ... Richtig, ein PlayStation-Nachfolger ist momentan absolut kein Thema für uns. Die PlayStation von heute wird auch noch bis ins nächste Jahrtausend Maßstäbe setzen und mit weiteren Softwaregenerationen die Fähigkeiten der PlayStation noch wei-



ter ausreizen. Die neuen Titel zeigen eindrucksvoll, daß die dritte Software-Generation auf der PS unglaublich an Qualität zugelegt hat. User der ersten Stunde, die mit Ridge Racer oder WipEout gestartet sind, können dies am besten bestätigen. Die PlayStation 2-Gerüchteküche wird zwar weiter kochen, aber vor der Jahrtausendwende wird sich hier nichts tun.

**MF:** Für viele PS-User ist es ärgerlich, daß Sony eine teure Service-Nummer für Endverbraucher-Fragen eingerichtet hat. Ist das denn wirklich nötig, schließlich beweist die gebührenfreie Spielhotline von Nintendo seit Jahren, daß man guten Service auch kostenlos anbieten kann?

**JK:** Unsere Live-Spielhotline, die seit neuestem POWERLINE heißt, hat einen sehr guten Ruf, was die Beratungsqualität angeht, das sei einmal vorweg bemerkt. Die Telefone sind von Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr offen. Der gesamte Service ist mit hohen internen Kosten verbunden, die



## Tomb Raider II

Was soll man noch großartig dazu sagen? Tomb Raider war Euer Spiel des Jahres '96, und der Nachfolger dürfte ähnlich erfolgreich werden. Noch mehr Aktionsmöglichkeiten, eine verbesserte 3D-Engine und unterschiedliche Lara Croft-Outfits dürften die Verkaufszahlen wieder kräftig ankurbeln.

**Hersteller:** Core/Eidos

**Erscheint:** November

**Umsetzungen geplant:** keine



## Nuklear Strike

Diesmal mischt Ihr beim neuesten Strike-Teil im Alleingang Südostasien auf. Neben dem bewährten Kampfhelikopter gibt es eine Reihe von neuen Einsatzfahrzeugen (Panzer, Hovercraft). Technisch gesehen soll der Sequel zudem wesentlich sauberer (Scrolling) werden.

**Hersteller:** Electronic Arts

**Erscheint:** Winter

**Umsetzungen geplant:** keine



## Metal Gear Solid

Grandioses Agenten-Drama in Alaska, bei dem es neben viel Geschick auch auf den Einsatz Eures Gehirnschmalzes ankommt, da sich alle CPU-Charaktere höchst intelligent verhalten und Ihr stets vermeiden müßt, Aufmerksamkeit zu erregen.

**Hersteller:** Konami

**Erscheint:** Frühling '98

**Umsetzungen geplant:** keine



## Formel 1 '97

Der Vorgänger ging über 200.000mal über die Ladentische, was den bisherigen Verkaufsrekord auf der PS darstellt. Der F1-Nachfolger hat das Zeug, das Original noch bei weitem zu übertreffen. Boxenfunk, verbesserte Grafik, intelligenter CPU-Fahrer usw. ... F1 '97 ist ohne Zweifel die ultimative Simulation, an der kein Rennfan vorbei kommt.

**Hersteller:** Psygnosis

**Erscheint:** September

**Umsetzungen geplant:** keine



## Rapid Racer

Der neueste Racer vom Porsche Challenge-Team. Diesmal geht es mit pfeilschnellen Power Boats über feucht-fröhliche Strecken. Schon die technischen Eckdaten lassen das Wasser im Mund zusammenlaufen: 60 FPS, HiRes-Optik sowie ein lupenreiner Split-Screen.

**Hersteller:** Sony

**Erscheint:** Herbst

**Umsetzungen geplant:** keine



## Batman & Robin

Nach der Batman Forever-Schlappe hat sich Acclaim beim neuesten Abenteuer der Fledermaus viel vorgenommen. Ihr dirigiert das Helden-Trio in Action-Adventure-Manier völlig frei durch die aufwendige Polygon-Gotham City und kommt so wie im Film allmählich Mr. Freeze auf die Schliche.

**Hersteller:** Acclaim

**Erscheint:** Herbst

**Umsetzungen geplant:** keine



wir aber nicht auf die PlayStation-Preise umlegen. Als Ergänzung werden wir künftig für Endverbraucher eine kostenlose technische Hotline anbieten, wo Fragen zur Hardware oder zur Kompatibilität der PlayStation mit anderen Home-Entertainment-Bausteinen - wie Dolby Surround-Anlagen - gestellt werden können. Ganz nebenbei stellen wir fest, daß die sogenannten „gebührenfreien Spielehotlines“ von anderen Herstellern immerhin die normalen Telefon- bzw. Ortsgebühren verlangen und somit nicht kostenlos sind.

**MF:** Wie entgegnest Du Kritikern, die behaupten, daß die PlayStation ein reiner Marketingeffekt ist, es aber an wirklich innovativen Spielen mangelt?

**JK:** Offen gestanden überrascht mich diese Frage und wurde uns so noch nie gestellt. Nun gut, wir würden jeden Kritiker mit Informationen und Testmustern zu unseren Spielen versorgen. Er wird feststellen, daß wir bei mittlerweile 250 PAL-Spielen für die PS sowohl erfolgreiche Genres, wie Racing, Sport und Jump & Run Games, anbieten als auch innovative Titel, wie Aquanaut's Holiday oder Parappa The Rappa. In Japan gibt es heute schon Titel wie Depth, ein interaktives Sound-Unterwasser-Abenteuer, wo man spielen und komponieren kann - ein richtig multimediales Spiel. Mit Baby Universe, ebenfalls in Japan bereits erhältlich, kann

man mittels seiner Lieblings-Musik-CD 3D-Kaleidoskope selbst kreieren. Dann gibt es im Mutterland der Videospiele ein CD-ROM-Spiel namens „Ganbare Morikawa-Kun 2gou“, oder kurz Pit genannt, das zum Ziel hat, ein virtuelles Wesen zu erziehen und nach eigenen Vorstellungen zu trainieren. Außerdem steht noch Squaresofts Final Fantasy VII ins Haus! Sonst noch Fragen?

**MF:** Sony ist bekannt für seine harte Preispolitik. Verdient Ihr überhaupt noch etwas bei einem Hardwarepreis von 299,- DM und Software für 89,- DM?

**JK:** Harte Preispolitik? Mit den Preisen für die

Gewinn erzielen kann. Primär rechnet sich ein Unternehmen und macht die notwendigen Gewinne über die Software. Dies gilt sowohl für den Handel als auch für die Industrie und die Hersteller.

**MF:** Wenn man sich mit Sony-Mitarbeitern unterhält, hat man oftmals den Eindruck, daß man mit Sega Mitleid hat und Nintendo fürchtet und daher mit allen Mitteln bekämpft. Wie schätzt Du die beiden Mitbewerber ein?

**JK:** Der PlayStation-Express rollt unaufhaltsam. Das ist am wichtigsten, und darüber freuen sich alle, die täglich an diesem Erfolg arbeiten. In der

Marktwirtschaft allgemein und speziell in einem Markt wie dem Videospielebereich kommt man mit Früchten oder Mitleid nicht weit. Sony respektiert jeden, ganz gleich ob sie Sega, Nintendo oder sonstwie heißen. Jeder Mitbewerber - und natürlich auch Sony - hat seine Stärken

und Schwächen. Die Sony-Philosophie ist es schon immer gewesen, sich nicht an anderen zu orientieren, sondern die eigene Innovationskraft und Kompetenz zu nutzen. Wir wissen nicht genau, was andere planen, aber wir sind davon überzeugt, daß die Zukunft im Next Generation-Markt mit der PlayStation gerade erst begonnen hat.

Jürgen Krenz, PR-Manager von Sony C. Entert. Deutschland  
*„Die PlayStation 2-Gerüchteküche wird zwar weiter kochen, aber vor der Jahrtausendwende wird sich hier nichts tun“*



PlayStation-Produkte im Handel dürften unsere Kunden sehr zufrieden sein. 299,- DM für eine Spielekonsole, die gleichzeitig ein vollwertiger Audio-CD-Player ist, und 89,- DM für Software-Neuerscheinungen sind doch super! Natürlich verdient Sony Computer Entertainment in diesem Markt auch, das ist klar. Klar ist auch, daß man in der Videospielebranche mit der Hardware keinen

## Ankauf von gebrauchten Spielen

# UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO  
 GB . GG . MD . MCD etc.

Sie wollen JP und Us spielen ?

Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

### Nintendo 64

Clayfighter*	139,00
Fifa 64	89,00
Goeman*	139,00
Inf. Super (DELUXE)	139,00
Mario Kart	89,00
NBA Hang Time*	129,00
Pilotwing (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turok (engl. pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 5 MB	79,00
Joypad + Farbig	53,50
Grundgerät	299,00

### Playstation

Addidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Toshiden 2	89,00
Black Down	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Cheesy	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	89,00
Fifa 97	79,00
Formel 1	95,00
Galaxy Fight	49,00
Legacy of Kain	79,00
Lifeforce Tenka	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mega Man X3	79,00
NBA in the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need for Speed 2	89,00
NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
Platinum	45,00
Rage Racer	89,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2*	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Rally	89,00
Warhammer	79,00
Wing Commander IV*	89,00
Wipe out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umbauchip	19,00
Antennenkabel	29,00
MemoryCard (15 Block Nachbau)	29,00
MemoryCard (20)	89,00
Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

### Saturn

Bombberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	89,00
Manx TT	89,00

### SNES

Acme Animation Factory	59,00
Bombberman 3	89,00
Breath of fire 2	109,00
Casper*	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anleitung)	99,00
Toy Story	109,00
Ultimate MKS	119,00
US chrono Trigger	129,00

### 3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

## PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Analog Joypad	59,00 DM
NeGcon Analogpad	85,00 DM
Agent Armstrong	92,00 DM
Discworld II	99,00 DM
F 1 '97	99,00 DM
Fantastic Four	89,00 DM
Final Fantasy 7 (us)	149,00 DM
MDK	a. A.
Super Pang Collection	95,00 DM
Syndicate Wars	89,00 DM
V-Rally	89,00 DM
Warcraft II	89,00 DM
Wing Commander IV	89,00 DM

## NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
Control Pad (alle Farben)	58,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 1 Meg	55,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Multi.-Adapt. (Starfox)	69,00 DM
Rumble Pak	39,00 DM
Clayfighter 63 1/3 (Okt.)	139,00 DM
Goldeneye (us)	179,00 DM
Hexen 64 (us)	179,00 DM
Int. Superstar Soccer	139,00 DM
Lamborghini 64 (us) *	179,00 DM
Mace: The Dark Age (Sept)	a. A.
MRC (jp o. us)	179,00 DM
NBA Hang Time	129,00 DM
Tetrissphere (us)	179,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey	129,00 DM

**TOP HIT**  
 Blast Corps (dt.)  
 119,-

**TOP HIT**  
 Hexen (dt.)  
 139,-

**TOP HIT**  
 Starfox (us) inkl. Rumble Pak  
 179,-

Ab Okt. 97 dt. Version von Starfox 64  
 Lylat Wars 64 für 129,00 DM

**Alle Importspiele sofort nach Erscheinen bei uns erhältlich!!**

# Corner

Hard & Software

Versandkosten 8,90 DM + 3,00 DM Nachnahme  
**Tel. 09827/926620**  
 Fax 09827/926629  
 Bestellannahme: Mo - Fr 10.00 - 19.00 Uhr  
 Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 8,90 DM zzgl. 3,00 DM NH-Gebühr, per Vorkasse 4,50 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für andere Systeme auf Anfrage.

\* Vorankündigungen  
 Auch Importe im Angebot  
 Händleranfragen erwünscht

**UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin**  
 Nahe U Bundesplatz  
 fon+fax . 030 859 36 35





## Crash Bandicoot 2

Sonys erfolgreichster Jump & Run-Held startet wieder durch! Der geradlinige Sequel bietet eine verbesserte Grafik-Engine, neue Fortbewegungsmittel, beispielsweise den Raketenrucksack, und das gewohnt packende Leveldesign - ein klarer Hit.

**Hersteller: Sony/Naughty Dog**

**Erscheint: Dezember**

**Umsetzungen geplant: keine**



## Master of Teräs Käsi

Star Wars-Charaktere in einem Beat 'em Up-Game. Da kann doch eigentlich nichts schiefgehen. Mit oder ohne Waffe lassen sich Luke & Co. auf ein Handgemenge ein, das von Lucas Arts-Programmierern durch eine detaillierte Polygon-Grafik stilgerecht eingefangen wurde.

**Hersteller: Lucas Arts**

**Erscheint: Winter**

**Umsetzungen geplant: keine**



## Resident Evil 2

Ganz oben auf Eurer „Most Wanted“-Liste! Über zwei Jahre Entwicklungszeit stecken in der Fortsetzung zu Capcoms Zombie-Hatz, und die ersten Demos waren bereits überwältigend: Foto-realistische Hintergrundgrafiken, Special Effects en masse und ein noch höherer Blutgehalt machen dieses Horror Action-Adventure zu einem Muß-Titel.

**Hersteller: Capcom**

**Erscheint: 1998**

**Umsetzungen geplant: keine**



## Nightmare Creatures

Düsteres 3D-Beat 'em Up im nebeligen London des letzten Jahrhunderts, technisch ungemein effektiv umgesetzt durch die französischen Newcomer von Kalisto.

**Hersteller: Sony/Kalisto**

**Erscheint: Oktober**

**Umsetzungen geplant: keine**



## Command & Conquer 2

Der Megaseller auf dem PC erfreut Ende dieses Jahres endlich auch alle PS-User. Der zweite Teil des Echtzeit-Strategie-Knüllers hat bezüglich der Komplexität und Grafik noch einmal deutlich zugelegt. Wird unsere frischgekürte Referenz Warcraft II wieder verdrängt?

**Hersteller: Virgin/Westwood**

**Erscheint: Winter '97**

**Umsetzungen geplant: keine**



## Final Fantasy VII

Die CD-ROM-Trilogie, auf die sämtliche RPG-Anhänger händelnd wartend. Drei CDs, vollgestopft mit feinsten Render-Grafiken und RPG-Spaß, der bisher alles Dagewesene in den Schatten stellen dürfte. Als Sahnehäubchen gibt es eine komplette deutsche Version.

**Hersteller: Squaresoft**

**Erscheint: November**

**Umsetzungen geplant: keine**



## MediEvil

Technisch brillanter Ghost 'n Ghouls-Verschnitt in 3D, der neben viel Action auch allerlei Puzzle-Aufgaben und viele Geheimnisse bietet. Die CG-Einspielungen sind zudem absolut sehenswert.

**Hersteller: Sony/Millennium**

**Erscheint: Frühjahr '98**

**Umsetzungen geplant: keine**



## MDK

Abgedrehtes Jump & Shoot-Game vom Earthworm Jim-Erfinder David Perry, das bereits auf dem PC kräftig abgeräumt hat. Euer Held Kurt ballert sich durch bizarre 3D-Welten voller schräger Überraschungen und enormen Einfallsreichtum.

**Hersteller: Shiny/Acclaim**

**Erscheint: Winter '97**

**Umsetzungen geplant: keine**



## Cardinal Syn

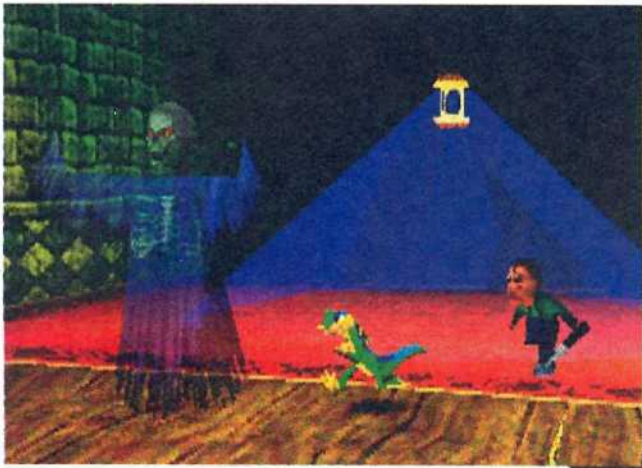
Auf der E3 beeindruckte der Polygon-Klopfer durch die toll definierten Charaktere und den aufwendigen 3D-Arealen, in denen die Streithähne frei umherlaufen können. Das martialische Schwertgeklirre dürfte dank dem zusätzlichen Schuß Innovation sicherlich viele begeisterte Anhänger finden.

**Hersteller: Sony**

**Erscheint: 1998**

**Umsetzungen geplant: keine**





## Gex 2: Enter the Gecko

Den Preis für die beeindruckendste 3D-Engine auf der PS dürfte wohl Crystal Dynamics einheimen. Die kleine Echse wuselt sich durch ein geradezu bahnbrechendes, komplett texturiertes 3D-Umfeld mit allerlei Special Effects. Wenn auch das Spieldesign stimmt, deutet alles auf ein Gold Game hin.

**Hersteller: Crystal Dynamics**

**Erscheint: November**

**Umsetzungen geplant: keine**



## Street Fighter EX Plus

Erstmals wagen sich die SF II-Heroen in das dreidimensionale Gefilde, und das mit Erfolg: Zwar gibt es keinerlei Innovation, dafür bietet der Klopper aber feinste Spielkultur und ein stattliches Kämpfer-Ensemble. Für SF II-Freaks ein absolutes Muß.

**Hersteller: Capcom**

**Erscheint: November**

**Umsetzungen geplant: keine**

# WORLD OF GAMES

Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

## SONY PlayStation Spiele CD's

Grundgerät	289.--	Rebell Assault 2	89.90
Memory Card ab	39.90	Resident Evil	89.90
Memory Card 360	79.90	Soul Blade	99.90
Memory Card 720	99.90	Super Star Soccer Pro	89.90
Namco Arcade Stick	89.90	Syndicate Wars	89.90
Agent Armstrong	89.90	Tomb Raider	89.90
Com&Conquer	99.90	Tekken 3 j.P.*	149.90
Destruction Derby 2	89.90	Tenka	99.90
Fantasiuc 4	89.90	V-Rally	89.90
Excalibur	89.90	Warcraft 2	99.90
FIFA Soccer 97	89.90	Wing Commander 4	89.90
Formel 1 97 Neu *	109.90	Wild Arms US	119.90
Maas Destruction	89.90	<b>NINTENDO 64</b>	
NBA Live 97	89.90	N 64 Grundgerät	299.--
Need for Speed 2	89.90	N64 Multinorm Adapter	39.90
Nuclear Strike *	89.90	N64 Blastcorps	119.90
Overblood	89.90	N64 Mario Kart	99.90
Porsche Challenge	79.90	N64 Super Star Soccer	149.90
Rage Racer	99.90	N64 Turok auch englisch	149.90
Rapid Racer *	99.90	N64 Starfox-Lylat Wars	149.90
R. Evil Directors Cut	89.90	Golden Eye 007 US	189.90
*Vorbestellungen möglich = keine Versandkosten!		Multi Racing C. US	189.90

< Besuchen Sie unser Ladengeschäft >      < zwischen Turn&Sedansplatz >  
 Schnellversand in 1-2 Tagen falls Artikel lieferbar! per N.N. Zutügl. DM 10.--  
 Achtung! Ladenpreise können abweichen! \*\*Vorbestellungen möglich! \*\*

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-15.00

**Telefon:**  
**(02622)**  
**83517**

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

## WOLFSOFT

### Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Gerät+S-VHS-Kabel für Top Bildqualität **349,99DM**  
 N64 us/jp/deutsche Umrüstung **149,99DM**  
 Adapter für Importspiele **49,99DM**  
 RGB-Umbau für usa+Japan N64 **99,99 DM**  
 Joypadverlängerung 2m **24,99DM**  
 Spiele zB.M kart,Wave Race ab **99,99DM**  
 Blast Corps **129,99DM**  
 Turok (ungeschnitten) **149,99DM**

### SONY PSX

Neu!! Umbau für Importspiele **89,99DM**  
 Einfach CD einlegen und Spielen!  
 RGB-Kabel für Umbau PSX **39,99DM**  
 PSX+Umbau+Spiel+RGB-Kabel **499,99DM**  
 Joypadverlängerung 2m **24,99DM**

### Sega

Saturn+Umbau+2Spiele+RGB **549,99DM**  
 Saturn Umbau dt,jp,us/50/60Hz **99,99DM**  
 Joypadverlängerung 2m **24,99DM**  
 Spiele lieferbar dt,usa,jap. ab **69,99DM**

### MAK

Original Spielhallenspiele für Zuhause!!  
**MAK, die Arcade-Konsole 549,99DM**  
 Sonderangebote lieferbar wie z.B.:  
 Trog2, Streetfighter2, und viele Oldies  
 desweiteren führen wir auch Spiele für:  
 PC, Jaguar, Neo Geo CD, SNES, SMD, 3D0

**Angebot des Monats:**  
**Virtua Boy+Spiel 129,99DM**  
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

### Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.  
 4-fach Umschalter **159,99DM**  
 7-fach Umschalter **249,99DM**  
 Audiokabel 2,5m **7,99DM**

### Anschlußkabel

NEU! Sony RGB **BESSER!!! 39,99DM**  
 N64 S-VHS Kabel+Hifi **TOP!!! 59,99DM**  
 Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi **49,99DM**  
 SNES RGB-Kabel + Hifi **49,99DM**  
 Neo Geo, CD-Kabel Stereo **49,99DM**  
 Mega Drive 1,2 RGB Stereo **49,99DM**  
 Hifi Adapter für RGB-Kabel **39,99DM**  
 Jaguar RGB-Kabel+Hifi **39,99DM**

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!! Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u. a. Hersteller **49,99DM**

### Umbau, Tuning

Nintendo 64 jp,us,deutsch **149,99DM**  
 Playstation dt,jp,us mit Chip **89,99DM**  
 Saturn dt,jp,us 50/60Hz **99,99DM**  
 Super NES dt,jp,us 50/60Hz **99,99DM**  
 Sega SMD dt,jp,us 50/60Hz **75,75DM**  
 Jaguar 50/60Hz **75,75DM**  
 Neo Geo, CD dt,jp,us 50/60Hz **99,99DM**

### Tips & Tricks

-durch einen Umbau 50/60Hz laufen die Spiele bei 60 Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken oben und unten  
 -RGB&S-VHS-Kabel geben bestes Bild

**Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583**





**Marketing Director Thorsten Moe über die derzeitige Marktlage und das Für und Wider beim Saturn-Virtua Fighter 3.**

**Mega Fun:** Wie haben sich Sega und die beiden anderen Konkurrenten auf der E3 Deiner Meinung nach präsentiert?

**Thorsten Moe:** Sega hat gezeigt, daß es für den Saturn ein umfangreiches und vor allen Dingen qualitativ hochwertiges Software-Line Up gibt. Vergleicht man es mit unseren Konkurrenten, wird deutlich, daß der Saturn sich wirklich nicht verstecken muß. Der Saturn ist und bleibt eine sehr lebendige Plattform!! Auch, wenn die anderen dies nicht gerne hören. Die Probleme unserer Mit-

bewerber will ich nicht beurteilen oder kommentieren.

**MF:** Dem Saturn mangelt es immer mehr an Unterstützung seitens der Third-Party-Hersteller, und er liegt, gemessen am Marktanteil, leicht abgeschlagen auf dem letzten Platz hinter der PS und dem N64. Müssen Saturn-User daher befürchten, daß die Produktion des 32-Bitters demnächst eingestellt wird?

**TM:** Wie in der ersten Frage bereits gesagt, für den Saturn wird es eine Reihe von hochwertigen Titeln, teilweise sogar exklusiv, geben. Natürlich auch von Third Party-Herstellern. Ein gutes Bei-



spiel sind die Titel von Lobotomy. Aber auch Psygnosis ist ein gutes Beispiel für diesen Support. Die wichtige Message für alle Saturn-User heißt: Klasse statt Masse!! Für die eine Plattform gibt es kaum Titel und für die andere Plattform eine Masse an mäßigen Durchschnittstiteln. Wir glauben, mit unserer Konzentration auf die wesentlichen und guten Titel die goldene

Mitte gefunden zu haben. Daß wir richtig liegen, zeigen uns unsere Saturn-User. Sega hat die größte Software Ratio auf dem Markt. Das soll heißen, die Saturn-User kaufen pro Konsole die meiste Software. Natürlich stimmt es, daß wir „nur“ Marktdritter sind, aber die Devise „Marktführer oder Tod“ stimmt einfach nicht. Sega macht zwar ein kleineres, aber mit Sicherheit sehr gesundes Geschäft. Ich weiß nicht, wie es bei unse-



## Croc

Hüpfen in der dritten Dimension ohne jegliche Bewegungseinschränkungen, Fox Interactive macht es Dank einer famosen 3D-Engine möglich! Ein wahres Jump & Run-Fest, zumal die Mario/Sonic Gameplay-Mixtur rundum überzeugt.

**Hersteller:** Fox Interactive  
**Erscheint:** Oktober  
**Umsetzungen geplant:** PlayStation



## Z

Nach Command & Conquer und Warcraft II ein weiterer Echtzeit-Strategie-Knaller, der bereits auf dem PC kräftig absahnte. Nicht Menschen und Monster, sondern die Roboter-Thematik steht diesmal im Vordergrund.

**Hersteller:** GT-Interactive  
**Erscheint:** Frühjahr '98  
**Umsetzungen geplant:** PlayStation



## Sonic R

Kein langerwartetes Jump & Run-Spiel des blauen Maskottchens, dafür aber ein nicht minder lustig-rasantes Rennspiel mit vielen Extras, z.B. erstmals ein 4-Spieler-Modus via Split-Screen sowie eine tolle 3D-Grafik.

**Hersteller:** Sega/Traveller's Tales  
**Erscheint:** November  
**Umsetzungen geplant:** keine



## Last Bronx

Direkt aus der Spielhalle: Ein weiterer Virtua Fighter-Verschnitt mit tollen Charakteren und perfektem Gameplay. Vielleicht das letzte große Prügelspiel aus Segas renommierten AM-Abteilungen.

**Hersteller:** Sega/AM3  
**Erscheint:** Oktober  
**Umsetzungen geplant:** keine



## Dead or Alive

Tecmo dreht auf: Packende 3D-Klopperei im beeindruckenden HiRes-Modus mit einem hohen spielerischen Anspruch. Da verzeiht man auch die vielen offensichtlichen Virtua Fighter-Anleihen.

**Hersteller:** Tecmo  
**Erscheint:** Ende '97  
**Umsetzungen geplant:** PlayStation



## Fighting Force

Noch ein Hochkaräter von Core. Dieser kurzweilige Final Fight-Verschnitt in 3D bietet unzählige Schlagtechniken, Waffenarten und spielerische Gags, beispielsweise das Zermöbeln von Autos - da bleibt garantiert kein Auge trocken!

**Hersteller:** Core/Eidos  
**Erscheint:** Oktober  
**Umsetzungen geplant:** PlayStation



ren Mitbewerbern aussieht, Sega jedenfalls schreibt schwarze Zahlen.

**MF:** Sega ist nach wie vor Spitze im Arcade-Bereich, hat mit das größte Heer an Programmierern und ist zudem durch die spezielle Abteilung Sega-soft auch im PC sehr erfolgreich. Angesichts der schlechten Marktanteile des Saturns in Amerika und Europa ist die Frage daher berechtigt, ob es nicht wesentlich profitabler wäre, als gigantischer Third Party-Publisher sämtliche Konsolen-Plattformen mit Sega-Hits zu bedienen?

**TM:** Als Hardware-Anbieter sollte man es vermeiden, andere Konkurrenz-Plattformen mit bester Software zu versorgen. Wir sind einer der größten, wenn nicht DER größte Software-Publisher. Gerade dieser große Software Support ist ein gewichtiger Grund, Sega-Geräte zu kaufen. Öffentliche Plattformen, wie PC oder CD-ROM, bedienen wir bereits seit geraumer Zeit mit großem Erfolg. Es sei hier nochmals darauf hingewiesen: Der Marktanteil ist nur EINER einer ganzen Reihe von Erfolgsparametern.

**MF:** Um im Konsolen-Geschäft aber wieder vorn mitmischen zu können, bedarf es möglichst schnell einer neuen Hardware. Unter dem Codenamen „Dural“ scheint der Saturn-Nachfolger sich bereits in einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium zu befinden. Mit dem preisgünstigen 3Dfx Voodoo Grafik Chipset, dem brandneuen SH-4 CPU von Hitachi und nicht zuletzt dem von

Microsoft entwickelten Operation System zum schnellen Konvertieren von Arcade-Hits sind schon einige vielversprechende Specs bekannt geworden. Alle Zeichen deuten somit darauf hin, daß zumindest in Japan bereits nächstes Jahr eine neue Sega-Hardware erscheinen wird.

# SEGA

Thorsten Moe, Marketing Director von Sega Deutschland

„Von uns wird sicherlich mittelfristig etwas sehr, sehr Gutes kommen“



dere Frage. Wir haben eben nicht wissen können, daß eine höhere Produktqualität und Ausstattung eher zu unserem Nachteil gereichen würden. Ein besseres, nicht so wärmeempfindliches CD-ROM-Laufwerk, eingebauter Speicher, interne Uhr/Datum-Funktion oder besseres RGB-Scartkabel bei einem Preisunterschied von höchstens 50,- DM zum Hauptkonkurrenten waren sehr schwer zu kommunizieren. Unser Hauptproblem war schlicht das fehlende Marketing-Geld. Nur über Produktqualität war ein guter Start nicht zu schaffen. Das werden wir mit Sicherheit beim nächstenmal anders machen. Daß ein gutes Software-Line Up zu einer optimalen Produkteinführung gehört wie der Reifen zum Auto, das hat das eher schlechte Beispiel eines unserer Mitbewerber gezeigt. Auch hier haben wir wachen Auges zugeschaut.

**TM:** Hierzu kann ich zur Zeit noch nichts sagen. Nur soviel: Jeder, der Sega kennt, weiß, daß wir Innovation großschreiben. Von uns wird sicherlich mittelfristig etwas sehr, sehr Gutes kommen. Wir werden nicht den Fehler machen, etwas zwei Jahre lang anzukündigen, um dann keine Software zu liefern.

**MF:** Welche Fehler dürfen bei der nächsten Sega-Konsole nicht noch einmal gemacht werden?

**TM:** Wir haben bei der Saturn-Einführung sicherlich einiges nicht bedacht bzw. falsch gemacht. Ob wir uns etwas vorzuwerfen haben, das ist eine an-

**MF:** Virtua Fighter 3 wirft momentan einige Fragen auf. Kommt dieser technisch umwerfende Klopfer für den Saturn, oder nicht, und wird er dabei von einem Zusatz-Modul unterstützt? Gerade der letzte Punkt ist von Bedeutung, denn der geflopte 32X-Aufsatz hat gezeigt, daß es wenig Sinn macht, ein Upgrade zu entwickeln, wenn bereits ein Konsolen-Nachfolger im Gespräch ist.

**TM:** Diese Frage kann ich leider nicht beantworten. Die Entscheidung, ob VF3 für den Saturn kommt, oder nicht, wird hinter dicken Labortüren in Japan gefällt. Aber ich verspreche, am Ball zu bleiben und Euch so früh wie möglich zu informieren.



## Panzer Dragoon Saga

Beim dritten Teil von Segas hochdekoriertem Drachenflug beschreiten die Macher erstmals RPG-Pfade, kombiniert mit den bekannten Shoot 'em Up-Tugenden - äußerst vielversprechend!  
**Hersteller:** Sega  
**Erscheint:** Frühjahr '98  
**Umsetzungen geplant:** keine



## Vergessene Welt - Jurassic Park

Das Spiel zu Spielbergs Kinohit. In diesem grafisch famosen „Jump & Eat“ wird Action und Abwechslung in Hülle und Fülle geboten. Absoluter Höhepunkt: der authentisch animierte T-Rex mit seinem furchterregenden Gebrüll.  
**Hersteller:** Dreamworks/EA  
**Erscheint:** Ende September  
**Umsetzungen geplant:** PlayStation



## Sega Touring Car Championship

Das einstige Arcade-Debüt von AM Annex stellt eine spannende Mischung aus Sega Rally und Daytona USA dar. Allein aufgrund des 2-Spieler-Modus und des überzeugenden Fahrgefühls ein vielversprechender Racer.  
**Hersteller:** Sega/AM Annex  
**Erscheint:** Dezember  
**Umsetzungen geplant:** keine





**Werner Rudolph über die Qualitäts-Philosophie von „Big N“, die Stärken des N64 und das neue Speichermedium 64DD.**

**Mega Fun:** Wie haben sich Nintendo und die beiden anderen Konkurrenten auf der E3 Ihrer Meinung nach präsentiert?

**Werner Rudolph:** Alle drei machten einen guten Eindruck, wobei Sega allerdings weniger zur Geltung kam. Während Nintendo, wie gewohnt, ein sehr offenes, großzügiges Stand-Layout nach Themenbereichen strukturiert hatte, wirkte Sonys Stand eher verschachtelt, technikorientiert. Allerdings durchaus interessant durch seine Übergänge bzw. Brücken und Themen-Nischen. Die Stände von Nintendo, Sony und Sega zeigten klar die Bedeutung der Unternehmen im Markt. Dabei wirkte das Zusammenspiel der drei Videospielhersteller mit den übrigen Software-Anbietern

diesmal ausgewogener als in den Jahren zuvor, was für mich auch die Gesamtwirkung der Messe noch eindrucksvoller machte.

**MF:** Sony wirbt mit einem Beiheft im Playboy, nimmt Indizierungen von Spielen in Kauf und verzichtet bewusst auf ein Knuddel-Maskottchen, während Nintendo weiterhin auf eine familiengerechte Softwarepolitik setzt und insbesondere in Deutschland einige gewalttätige Titel von der Release-Liste gestrichen hat. Angesichts des Erfolgs von Sony drängt sich die Frage auf, ob diese restriktive Familienpolitik noch zeitgemäß ist.

**WR:** Natürlich verzichtet Sony „bewußt“ auf ein Knuddel-Maskottchen, weil man zum einen keins hat und zum anderen weiß, wie langwierig und kostenintensiv eine Entwicklung ist und natürlich



welcher kreativen Leistung es bedarf. Die Miyamotos dieser Welt sind sehr dünn gesät. Wir sehen eine familiengerechte Softwarepolitik durchaus als zeitgemäß an, wobei dies nicht ausschließt, auch für ältere Videospieler attraktiv zu sein. Wir sollten allerdings nicht den Fehler machen, die Liste der indizierten Spiele im Sortiment als Erfolgsbarometer zu interpretieren. Das wäre sehr kurzfristig gedacht.

Solange wir mit unseren Knuddel-Maskottchen z.B. bei Nintendo 64 im Schnitt 40mal soviel Spiele pro Titel verkaufen wie Sony mit seinen Titeln, kann man eigentlich nicht von einer restriktiven Familienpolitik sprechen. Hier zeigt sich ganz klar, daß Qualität, Spielwitz und Spieltiefe wichtiger sind als Gewalt um jeden Preis.

**MF:** Einige Third Party-Publisher klagen über die hohen Modulpreise, durch die ein VK von bis zu 159,- DM resultiert, sowie über den knappen Speicherplatz. Wäre CD-ROM nicht doch die bes-



## Zelda 64

Auf die langersehnte Fortsetzung des Ur-Action-Adventures ist wohl die gesamte Fachwelt gespannt. Diesmal erledigt Link seine Aufgaben in einem kompletten 3D-Umfeld. Das Gameplay soll „erwachsener“ werden und unzählige neue Ideen bieten.

**Hersteller:** Nintendo  
**Erscheint:** Frühjahr '98  
**Umsetzungen geplant:** 64DD



## Yoshi's Island 64

Nintendos Knuddel-Drache agiert bei der 64-Bit-Fortsetzung in einem verblüffend plastischen Render-Umfeld. Das Jump & Run-Fest aus der Feder von Maestro Miyamoto wird durch zahlreiche Mini-Games garniert.

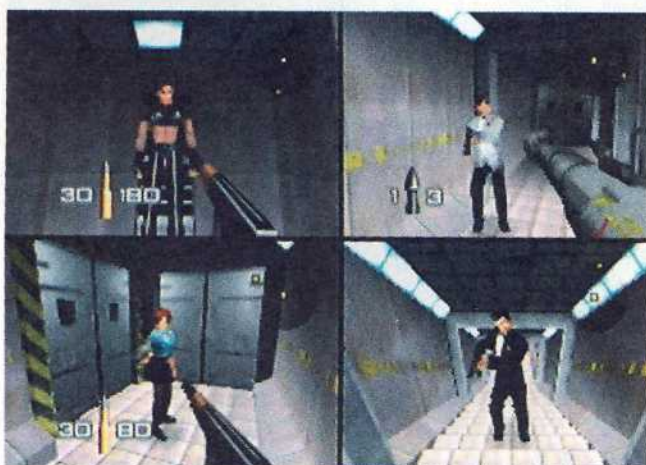
**Hersteller:** Nintendo  
**Erscheint:** Anfang '98  
**Umsetzungen geplant:** keine



## Quest 64

Man nehme die famose 3D-Grafik und feinfühligste Steuerung von Super Mario 64 sowie das Gameplay von Zelda - fertig ist ein weiterer Hammertitel für das N64. Bis Mitte nächsten Jahres müssen wir uns allerdings noch gedulden.

**Hersteller:** THQ  
**Erscheint:** Mitte '98  
**Umsetzungen geplant:** keine



## Golden Eye 007

Grandioser Ego-Shooter mit dem englischen Edel-Spion in der Hauptrolle. Unterschiedliche Missionen und der 4-Spieler-Modus sind nur einige tolle Features dieses Rare-Krachers. Einziges Manko: nur als Import-Version erhältlich.

**Hersteller:** Nintendo/Rare  
**Erscheint:** nicht geplant  
**Umsetzungen geplant:** keine



## F-Zero 64

Noch ein SNES-Oldie, der sein Comeback feiert. Ähnlich wie in WipEout schießt Ihr bei 600 Sachen und mehr mit einem futuristischen Gleiter über 20 halsbrecherische Strecken - Adrenalinschock pur!

**Hersteller:** Nintendo  
**Erscheint:** Frühjahr '98  
**Umsetzungen geplant:** keine



## Banjo & Kazooie

Mit dem gemischten Tier-Duo möchte Nintendo nahtlos an den Erfolg von Super Mario 64 anknüpfen. Das aufwendig texturierte 3D-Szenario und der raffinierte Einfallsreichtum beim Gameplay machen dieses Vorhaben sehr glaubhaft.

**Hersteller:** Nintendo/Rare  
**Erscheint:** 24. November  
**Umsetzungen geplant:** keine



sere Lösung gewesen, zumal die Idee für das 64DD nur aufgrund dieses Speichermangels geboren wurde?

**WR:** Natürlich klagen einige Third-Party-Publisher über zu hohe Modulpreise. Das ist aus ihrer Sicht auch bis zu einem gewissen Grad nachvollziehbar, erhöht sich bei der Cartridge doch ihr unternehmerisches Risiko und zwingt sie, mehr Gewicht auf die Qualität ihrer Spiele zu legen. Ein VK von bis zu 159,- DM für ein gutes Videospiel ist dabei nicht das Kernproblem. Hier gibt es genug Beispiele von weltweit äußerst erfolgreichen Titeln in dieser Preislage. Das Problem ist eher die Gefahr, zu viel preisgünstiges Mittelmaß zu produzieren, wie es auf CD-ROM passiert. „Knapper Speicherplatz“ auf Modulen ist relativ und nicht unbedingt für Erfolg und Qualität eines Videospieles ausschlaggebend. Ich meine, N64 Spiele, wie z.B. Super Mario 64, Wave Race 64, Mario Kart 64 oder demnächst Lylat Wars, sind beeindruckende Beispiele dafür, was Spieleentwickler mit diesem „knappen Speicherplatz“ alles zaubern können. Davon abgesehen, welches CD-ROM-Spiel nutzt eigentlich die volle Speicherkapazität für den Spielverlauf? Dabei meine ich nicht das Abspielen von passiven Filmsequenzen! Die bisherige Entwicklung des neuen Systems bestätigt unsere Entscheidung, mit der Cartridge-Technologie weiterzuarbeiten. Mit dem 64DD werden wir in der Lage sein, die Vorteile der Cartridge zu nutzen, die Speicherkapazität noch zu erweitern und durch die Beschreibbarkeit dabei völlig neue Elemente ins Spiel zu bringen.

**MF:** Das Speichermedium 64DD ist sicherlich ein gewagtes Experiment für Nintendo, denn Konsolen-Upgrades, wie das 32X oder Nintendos exoti-

sches Diskettenlaufwerk für das damalige Famicom, waren allesamt Fehlschläge. Was wird den Erfolg des 64DD garantieren, und wann erscheint das Speichermedium in Deutschland?

**WR:** Ich kann mich nicht entsinnen, daß wir in Deutschland ein Diskettenlaufwerk zum NES eingeführt hatten. Produkttests gab bzw. gibt es in Japan immer wieder, was aber nicht unbedingt als „Fehlschlag“ eingestuft werden kann. Aus diesen Projekten lernt ein Unternehmen. Die Einführung des 64DD wird kein „gewagtes Experiment“ für

punkt ist dabei sekundär. Nach aktueller Planung wird es in Japan im März '98, in den USA im Frühling '98 eingeführt. Für Deutschland steht zur Zeit noch kein endgültiger Termin fest.

**MF:** Nach langer Domäne hat durch die PlayStation erstmals eine andere Konsole in Deutschland die Marktführerschaft übernommen. Eine sicherlich ungewohnte Situation für Nintendo Deutschland. Mit welchen Mitteln wollen Sie wieder die Nummer 1 in Deutschland werden?

**WR:** Das wäre wirklich eine ungewohnte Situation. Sie haben vergessen, daß sich der deutsche Videospieldmarkt nicht nur aus 32-Bit bzw. 64-Bit-Systemen zusammensetzt. Sony ist demnach in ca. 40-50% des Marktes überhaupt nicht vertreten. Mit rund 98% Marktanteil am Portable-Markt, 97% am 16-Bit-Markt und seit der Einführung im März '97 rund 60% am Next Generation-Markt hat sich an der Marktführerschaft von Nintendo in Deutschland nichts geändert. Wenn Sie bedenken, daß wir für den Verkauf der ersten 250.000 Nintendo 64 nur vier Monate benötigten, während Sony diese Stückzahl erst nach 15 Monaten erreichte, sieht die Chance, daß wir unsere Position auch weiterhin behaupten, nicht schlecht aus.

**MF:** Am Geniestreich Super Mario 64 wurde drei Jahre gearbeitet. Wird Nintendo in absehbarer Zukunft noch einmal soviel Geld in ein Videospieldprojekt stecken?

**WR:** Davon können Sie ausgehen. An unserer Qualitäts-Philosophie hat sich nichts geändert.

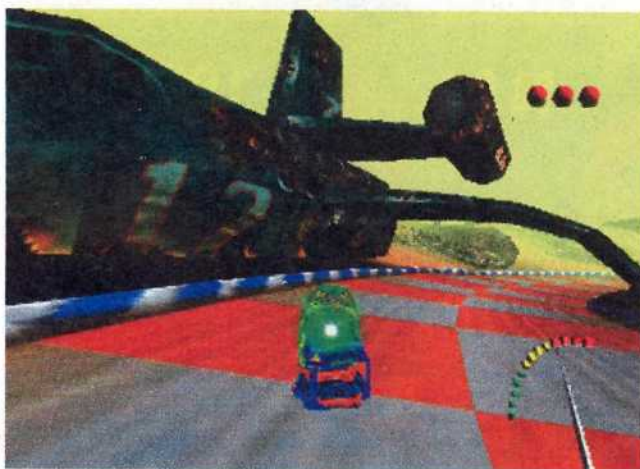
**MF:** Vielen Dank für das Gespräch.

# Nintendo®

Werner Rudolph, PR & Advertisement Manager Nintendo Deutschland  
*„Die Miyamotos dieser Welt sind sehr dünn gesät“*



Nintendo werden. Anders als Segas 32X gehen wir bei Hardware-Einführungen sehr sorgfältig und eher konservativ vor. Das Nintendo 64 hat seine Daseinsberechtigung nicht durch ein zu erwartendes Zusatzgerät, sondern stellt eine in sich äußerst attraktive Plattform dar, wie der enorme Erfolg seit der Einführung bestätigt. Den Erfolg des 64DD werden die hierfür ausgelegten Spiele garantieren, die dem Verbraucher weitere Dimensionen des Videospieldens eröffnen. Darum auch hier die konsequente Entscheidung, das Gerät erst einzuführen, wenn die Spiele hierzu die Fähigkeiten des 64DD optimal nutzen. Der Zeit-



## Extreme-G

Noch ein futuristischer Racer: Diesmal begeben sich hypermoderne Zweiräder auf die Jagd nach Bestzeiten. Insbesondere beim Design der abgedrehten Rundkurve und einsetzbaren Waffensysteme bewies Probe hohen Einfallsreichtum.

**Hersteller:** Acclaim  
**Erscheint:** Dezember  
**Umsetzungen geplant:** keine



## Ultra Soccer

Da hat sich Acclaim viel vorgenommen: Ihre technisch beschlagene Fußball-Sim (feinste Motion Capture-Technologie) soll erst dann erscheinen, wenn sie das Gameplay von Int. Superstar Soccer 64 übertrifft. Wir sind natürlich äußerst gespannt.

**Hersteller:** Acclaim  
**Erscheint:** 1998  
**Umsetzungen geplant:** keine

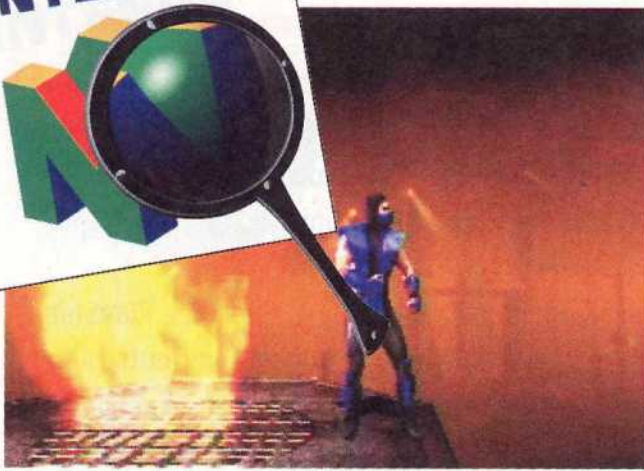


## Forsaken

Das Spielkonzept ist so einfach wie spannend: In einem labyrinthartigen Schachtsystem bekämpfen sich wendige Jet-Bikes bis auf das Blut. Insbesondere in der Multiplayer-Option sind heiße Dog-Fights vorprogrammiert.

**Hersteller:** Acclaim  
**Erscheint:** Ende '97  
**Umsetzungen geplant:** PlayStation





## MK Mythology

Der berühmt berüchtigte Klopfer beschreitet neue Wege. Statt der üblichen Zweikämpfe kämpft sich Sub-Zero hüpfender- und kämpfenderweise durch scrollende Szenarios. Die düstere Atmosphäre ist allerdings geblieben.

**Hersteller:** Williams/Midway

**Erscheint:** Oktober

**Umsetzungen geplant:** PlayStation



## Bomberman 64

Hudsons pummelige Sprengmeister dürften auch auf dem N64 schnell Kult werden. Die bahnbrechende 3D-Version des Klassikers bietet völlig neue spielerische Möglichkeiten sowie den gewohnten Party-Gaudi im Battle-Modus.

**Hersteller:** Hudson

**Erscheint:** Ende '97

**Umsetzungen geplant:** keine



## Conker's Quest

Das zweite Rare-Geheimprojekt führt Euch ebenfalls in das dichtbesiedelte Jump & Run-Gefilde. Diesmal stehen die beiden Eichhörnchen Conker und Berri im Vordergrund dieser 3D-Hopserei, die durch die kindliche Optik vor allem jüngere Jahrgänge ansprechen dürfte.

**Hersteller:** Nintendo/Rare

**Erscheint:** Dezember

**Umsetzungen geplant:** keine



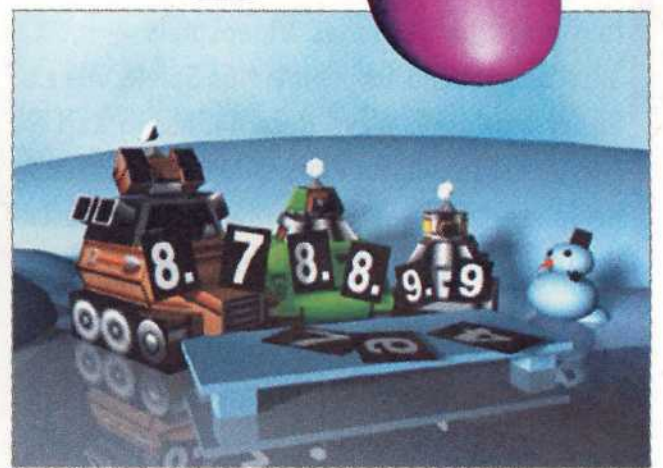
## Multi Racing Championship

Oceans Racer lehnt sich klar an Sega Rally an. Mit Tourenwagen geht es über staubige Pisten, wobei jeder Runde diverse Abzweigungen bietet. Fahrgefühl (Rumble-Pack) und Optik liegen auf einem hohen Niveau.

**Hersteller:** Ocean

**Erscheint:** September

**Umsetzungen geplant:** keine



## Silicon Valley

Witzig: Als simpler Chip krabbelt Ihr durch das Innere eines PCs und verleiht dem elektronischen Helden durch das Aufsaugen von Tieren neue Fähigkeiten ein.

**Hersteller:** BMG Interactive

**Erscheint:** Anfang '98

**Umsetzungen geplant:** keine



## Mystical Ninja 64

Konamis niedlicher Ninja genießt vor allem im fernen Osten Kultstatus durch den gelungenen Genre-Mix aus Action und Adventure. Inmitten einer aufwendigen 3D-Engine soll der Jüngling nun seine facettenreichen Aufgaben bewältigen - hoffentlich auch in Deutschland!

**Hersteller:** Konami

**Erscheint:** nicht bekannt

**Umsetzungen geplant:** keine



## Mission Impossible

Schon seit geraumer Zeit werkelt Ocean an dieser aufwendigen Filmumsetzung. Hauptmerkmale dieses Agententhillers sind der durchdachte Spielablauf mit zahlreichen Aktionsmöglichkeiten und die sich überaus intelligent verhaltenden CPU-Charaktere, die ein behutsames Vorgehen vonnöten machen.

**Hersteller:** Ocean

**Erscheint:** Frühjahr '98

**Umsetzungen geplant:** keine



## Nagano Winter Olympics '98

Das offizielle Sportspiel zur Winter-Olympiade mit insgesamt zehn eisigen Disziplinen, beispielsweise Bobfahren oder erstmals auch Curling. Vor allem im Freundeskreis das ideale Produkt für die langen Nächte.

**Hersteller:** Konami

**Erscheint:** Ende '98

**Umsetzungen geplant:** PlayStation





**Adrian E. Smith, Operation Director der renommierten englischen Softwareschmiede Core Design, äußert sich zu dem ehrgeizigen Fighting Force Projekt und darüber, welche Wege die Programmierkünstler künftig einschlagen werden**

**Mega Fun:** Zuerst ein paar grundsätzliche Fragen zu Fighting Force: Wie lange habt Ihr an dieser Keilerei gearbeitet, und wieviele Leute sind daran beteiligt?

**Adrian E. Smith:** Wir programmieren bereits seit gut 15 Monaten an diesem Spiel herum, das ist länger, als wir ursprünglich geplant hatten. Das liegt daran, daß unser Team anfangs nur aus acht Programmierern und einem Zeichner bestand. Die ersten vier bis fünf Monate haben wir uns ausschließlich mit dem Charakterdesign, Animationen und der 3D-Engine beschäftigt. Erst nach dieser Periode haben wir das Team für die letzten Monate auf zehn bis elf Programmierer aufgestockt.

**MF:** Wie kamt Ihr eigentlich auf die Idee, einen scrollenden Klopper zu programmieren? Ist ein Mitarbeiter von Core etwa ein leidenschaftlicher Final Fight-Liebhaber?

**AS:** Wir spielen eigentlich alle Virtua Fighter bis zum Abwinken, demnach sind wir eigentlich alle ziemliche Prügelspiele-Freaks. Derartige Zweikampfspiele sind allerdings schwierig zu programmieren, da die reine Gameplay-Entwicklung mehrere Jahre in Anspruch nimmt und die besten Serien dieser Zunft sich bereits in der dritten Generation befinden. Daher wollten wir etwas anderes in diesem Bereich machen. Durch Tomb Raider kamen wir schließlich auf die Idee, einen „Streets of Rage“-Verschnitt in 3D zu programmieren.

**MF:** Sind reine Zweikampfspiele eigentlich schwieriger zu programmieren als scrollende Prügler?

**AS:** Auf der einen Seite ja, auf der anderen Seite aber auch nicht, da sich bei solchen „Man to Man“-Beat ‘em Ups nur zwei Charaktere gleichzeitig auf dem Screen befinden und die Areale in

der Regel sehr klein sind. Deshalb sind die Polygon-Gerüste auch wesentlich detaillierter. Außerdem können sich die Programmierer in aller Ruhe auf die Bewegungsabläufe konzentrieren. Bei Fighting Force gibt es hingegen zwei Helden, bis zu vier Feind-Charaktere und zahlreiche Polygon-Objekte gleichzeitig plus verschiedene Blickwinkel. Außerdem muß man sich sehr viele Gedanken über die Bewegungsmöglichkeiten der vier Helden machen, da die Feinde auch von hinten angreifen können.



**Adrian E. Smith,  
Operation Director bei Core Design**

*„Die Beziehung von Core zu Sega und Sony ist sehr persönlich.“*

**MF:** Spätestens seit Tomb Raider zählt Core sicherlich mit zu den renommiertesten Softwarehäusern weltweit. Spürt Ihr eigentlich den Respekt, den Euch andere Softwarehäuser entgegenbringen, und habt Ihr schon Erfahrungen mit Headhunters gemacht?

**AS:** Oh ja, durch Tomb Raider bekamen wir eine Menge positives Feedback. Wenn wir bei Eidos anderen Programmiertruppen einen Besuch abstatten, spürt man diesen Respekt auch merklich, was uns natürlich sehr erfreut. Viele erzählen uns beispielsweise, daß sie auch gerne solch einen Titel wie Tomb Raider programmieren möchten. Natürlich gab es auch Versuche, einzelne Programmierer abzuwerben, unsere Leute lieben allerdings diese ungezwungene und kreative Atmosphäre bei Core Design und bleiben deshalb hier. Es ist aber dennoch richtig, daß es sehr schwierig ist, gute Leute in dieser Industrie zu finden und behalten zu können. Solange die Programmierer bei uns glücklich sind, werden sie wohl bei Core bleiben.

**MF:** Core war bekanntlich eines der ersten europäischen Softwarehäuser, die sich die CD-ROM-Technologie des Mega CD II zunutze gemacht haben. Ist die Cartridge-Abneigung vielleicht der Grund, warum es bislang noch kein einziges Core-Produkt für das N64 gibt?

**AS:** Das liegt eher an der Geschichte von Core. Die Beziehung von Core zu Sega und Sony ist sehr persönlich. Beispielsweise kam es in der Vergangenheit des öfteren vor, daß man sich gegenseitig half. Solch eine enge Beziehung, wie Rare sie hat, haben wir zu Nintendo hingegen nicht. Wir fangen gerade an, nähere Kontakte mit Big N zu knüpfen, wobei die weltweite Firma Eidos natürlich eine wichtige Rolle spielt. Wir werden sicherlich in der Zukunft Nintendo 64-Titel veröffentlichen und haben sogar eine eigene Entwicklungsstation. Core ist momentan aber noch auf der Suche nach dem geeigneten Titel, der in Nintendo-Softwarepolitik paßt.

**MF:** Sprechen wir einmal über Sega, was ist eigentlich aus der Saturn-Version von Fighting Force geworden?

**AS:** Es gibt eine Saturn-Version, mehr noch: Fighting Force wurde sogar zuerst auf Segas Hardware entwickelt. Im Gegensatz zu Tomb Raider 2, wo wir einen Lizenz-Vertrag mit Sony abgeschlossen haben, wird es keine exklusive PlayStation-Version geben. In Japan erscheint Fighting Force für den Saturn auf jeden Fall, über einen europäischen Release diskutieren wir derzeit. Soviel sei aber abschließend gesagt: Beide Versionen werden zeitgleich fertig sein, und ich denke, daß die Saturn-Version auch in Europa erscheinen wird.

**MF:** Könntest Du uns einige Geheimnisse aus Fighting Force verraten, wie beispielsweise die Kontrolle von geheimen Charakteren?

**AS:** Natürlich gibt es geheime Räume sowie eine versteckte Karte, die alle Geheimräume anzeigt. Außerdem hat man die Möglichkeit, versteckte Charaktere mit neuen Special Moves zu kontrollieren. Solche Belohnungen hängen aber davon ab, wieviele Gegner man im Spiel ausgeknockt hat.

**MF:** Rate mal meine letzte Frage - Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel?

**AS:** Das klingt zwar erschreckend, aber ehrlich gesagt habe ich in letzter Zeit außer Tomb Raider 2 und Fighting Force gar nichts anderes mehr gespielt, da einfach zu viel los ist. Hmm... Virtua Fighter 2 natürlich und Dungeon Keeper, weil es einfach mal etwas ganz anderes ist.

**MF:** OK, vielen Dank für das Gespräch.





In manchen Levels müssen Schalter betätigt werden, um Mechanismen in Gang zu setzen



Zu den Feinden Froggers zählen auch kleine, gemeine Asseln



Amphibisches Vergnügen von den Brettspielern

# Hasbro-Special

Was die Jungs von Hasbro uns an Software zeigten, das gleicht einem Kontrastprogramm: martialische Shoot 'em Up-Action und die Neuauflage eines friedvollen Spielhallen-Klassikers ...

PlayStation Jump & Run

## Frogger

Totgesagte leben länger - ein Motto, das mit der Neuauflage dieses Uralt-Games wieder einmal seinen Wahrheitsgehalt beweist. Doch wer befürchtet, man hätte hier nur eine schlappe Konvertierung nach dem Schema gewisser Oldie-Kompilationen zu erwarten, hat sich geschnitten. Frogger lebt, und zwar mehr denn je! Zwar versuchte man,

das alte Frogger-Feeling so original wie möglich zu erhalten, doch gleichzeitig spendierte man dem grünen Gesellen eine State-of-the-

**„Der Arcade-Klassiker im zeitgemäßen Grafik-Outfit“**

Art-3D-Engine, so daß man den kleinen Frosch in bester Polygon-Optik durch die Levels steuern kann. Apropos Levels: Die alte, dicht befahrene Straße und der Fluß mit den Baumstämmen sind 33 funkelneuen

Stages in neun verschiedenen Grafik-Zonen gewichen. Darüberhinaus gibt es noch fünf speziell für den Multiplayer-Mode kreierte Levels, durch die vier Spieler gleichzeitig mittels Multitap und Splitscreen hüpfen können. Während das Spielprinzip zu viert eher einem Wettlauf gleicht, in dem jeder Frosch seine Zielflagge am Ende eines Hindernisparcours so schnell wie möglich erreichen muß, besteht eure Aufgabe im Solo-Mode darin, entlaufene Babyfrösche einzusammeln. Um sich diese Sache zu erleichtern, hat Frogger mächtig dazugelernt. Mit

seinem „Power-Croak“, einem Lockruf, kann er seine Babys rufen. Durch deren antwortendes Gequake kann er dann ihre Position bestimmen. Ein Superjump läßt ihn auch weitere Abgründe bezwingen, und mit seiner „Heat-Seeking-Tongue“ können lästige Feinde geschnappt und verschluckt werden. Abschließend kann ich nur sagen, daß Frogger gerade mit Multitap einen hervorragenden Eindruck gemacht hat und wir mit klebrigen Zungen auf die erste testfähige Version warten. (Björn)

Hersteller: Hasbro Interactive Erscheint: November Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: k.A.



Mit seiner weitreichenden Klebzunge kann der Frosch allerlei Störenfriede aus der Luft fangen



Zu viert heißt es dann Froggermania! Wildes Gehopse durch allerlei Schikanen und Sabotage am Gegner lassen Freude aufkommen



**INTERVIEW**

**Chris Down,**  
Product Manager Hasbro Inter.

Anfang August hatten wir die Chance im Rahmen eines Redaktionsbesuchs mit Chris Down zu sprechen. Chris arbeitet für die Firma Hasbro Interactive und ist derzeit als Product Manager für die Neuauflage des Arcade-Klassikers Frogger für PC-CD-Rom und PlayStation zuständig. Trotz eines vollen Terminkalenders hatte Chris ein paar Minuten Zeit, uns ein paar Fragen zu beantworten.

**Mega Fun:** Wie lange existiert Hasbro Interactive eigentlich schon?

**Chris Down:** Wir haben vor ca. 2 Jahren angefangen, allerdings hat Parker Brothers schon vorher Brettspiel-

Umsetzungen für den PC veröffentlicht, so z.B. Monopoly. Seit etwa einem Jahr sind wir auch in der Konsolenbranche tätig.

**MF:** Wie lange war die Entwicklungszeit für Frogger?

**CD:** Mit dem Design und den ersten Vorbereitungen begannen wir schon vor zwei Jahren, seit einem Jahr wird nun programmiert.

**MF:** Wie wurde die Idee, Frogger neu aufzulegen, geboren?

**CD:** Nun, unser Präsident Tom Dusenberry war schon vor 15 Jahren, als er noch bei Parker Brothers (Anm. d. Red.: Parker Brothers war für die Veröffentlichung des Ur-Froggers auf den damals gängigen Konsolen und Homecomputern verantwortlich) arbeitete, mit dem Original-Frogger in Berührung gekommen, und als Tom Hasbro Interactive ins Leben rief, war eines seiner Ziele, diesen Klassiker wieder auferstehen zu lassen.



**MF:** Sollen noch andere Konsolenklassiker aufpoliert und neu veröffentlicht werden?

**CD:** Wir haben schon gedacht, daß das eine gute Idee wäre, da ja diese alten Arcade-Spiele ein süchtig machendes Gameplay hatten, diese Produkte müssen aber in erster Linie in unsere Angebotspalette passen.

**MF:** Eure Vorlage für Beast Wars Transformers war doch eine amerikanische Cartoon-Serie, oder?

**CD:** Ja, die Serie ist in den USA schon ein absoluter Kult und auch in Europa laufen die Spielfiguren zur Serie sehr gut, deshalb dachten wir, es wäre eine gute Idee, auch das Spiel zur Serie zu machen.

**MF:** Wird es Frogger auch für Sega Saturn oder N64 geben?

**CD:** Mal sehen, wir werden erstmal abwarten, wie gut sich Frogger für die PlayStation und den PC verkauft, dann sind Umsetzungen natürlich drin.

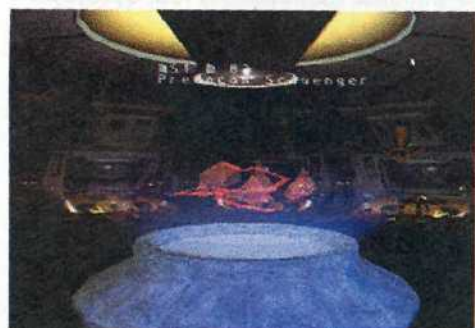
**MF:** Was genau ist eigentlich Deine Aufgabe, und wie bist Du in die Softwarebranche gekommen?

**CD:** Ich habe bei Parker Brothers als Designer für Brettspiele gearbeitet, nach meinem Wechsel zu Hasbro Interactive bin ich nun für Design und Entwicklung von Frogger mitverantwortlich. Aus diesem Grund bin ich auch z.Zt. in Schottland, um sicher zu gehen, daß Millennium (Anm. d. Red.: Das schottische Programmiererteam, welches derzeit an Frogger arbeitet) auch unseren Vorstellungen entsprechend arbeitet. Fast ein Drittel unseres Teams stammt übrigens ursprünglich aus der Brettspielbranche.

**MF:** Ganz zum Schluß noch: Was ist z.Zt. Dein Lieblingsspiel?

**CD:** Ich muß zugeben, daß ich Red Alert-süchtig bin, wann immer es geht, entspanne ich mich bei diesem Spiel, meistens dauert das dann auch mehrere Stunden.

**MF:** Vielen Dank für dieses Interview.



In diesem Screen könnt Ihr die verschiedenen Transformers auswählen und Euch über ihre Verwandlungskünste informieren



Ein klassischer Endgegner: Erst nachdem verschiedene seiner Komponenten zerstört sind, gibt er ganz auf

friedlichen Gestalten durchaus zur Wehr. Verliert man im Eifer des Gefechts schließlich einmal einen Transformer, so ist dieser unwiederbringlich verloren. Es besteht jedoch die Möglichkeit, eine Rettungsmission zu starten. So gibt es ausschließlich zu diesem Zweck noch drei flugfähige Robots, mit denen Ihr die verlorengegangene Blechdo-

se zurückholen könnt. Einen solchen Einsatz solltet Ihr allerdings sorgsam bedenken, denn wenn Euch auch der Flug-Transformer abhanden kommt, sieht die Bilanz noch bitterer aus. (Björn)

Hersteller: Hasbro Interactive Erscheint: Ende '97 Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: k.A.

PlayStation Shoot 'em Up

# Beast Wars Transformers

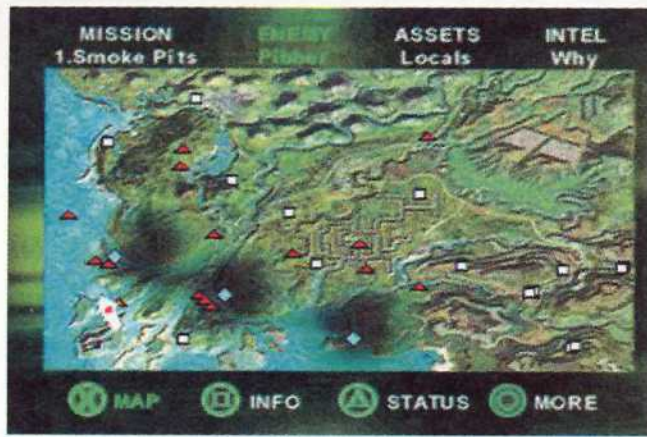
**B**asierend auf der gleichnamigen Zeichentrickserie, geht es in diesem Third-Person-Shooter um die Konflikte zweier rivalisierender Transformer-Clans. Jede Partei bietet vier verschiedene Roboter inklusive einem Bonus-Transformer, die sich auch in Tiere verwandeln können. Während Ihr als Android die stärksten Waffen zur Verfügung habt, sind

die Krieger im Beast-Mode wesentlich schneller und flexibler. In 16 Missionen pro Mannschaft geht Ihr in vier unterschiedlichen Grafik-Sets auf die Jagd nach Kanonenfutter. Neben feindlichen Kreaturen, die es zu braten gilt, sind die Spielwelten auch von neutralem Getier bevölkert. Nehmt Ihr diese jedoch unter Beschuß, setzen sich die vorher



Die Transformer können sich jederzeit in ihre Tiergestalt verwandeln, wie Raubkatzen oder Dinos, und haben dann andere Eigenschaften und Fähigkeiten





Die Map bietet Euch wie immer einen sehr guten Überblick über die Lage im Krisengebiet. Eure Goodies werden genauso angezeigt wie Gegner oder Missionsziele



Aufwendige FMV-Sequenzen vermitteln eine herrliche Rahmenhandlung und sorgen für eine ordentliche Abrundung



Eine Seefahrt, die ist lustig ... Mit der großkalibrigen Kanone des Hovercraft könnt Ihr effektiv die feindlichen Seestreitkräfte zerstören. Auch Ausflüge über Land sind möglich, soweit keine größeren Steigungen vorhanden sind

Mit dem Apache wieder an die Spitze

# Electronic Arts Special

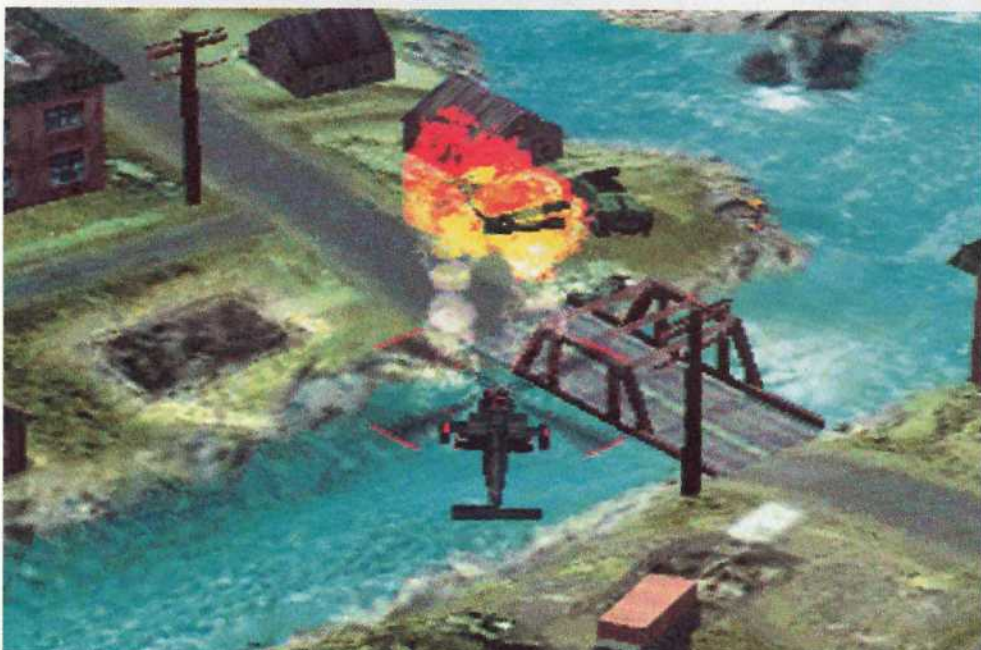
Nachdem fast alle 97er Updates von EA-Sports nicht an alte Erfolge anknüpfen konnten, will man mit überarbeiteten Grafiken und dem neuesten technischen Know-How in der neuen Saison wieder ganz oben mitspielen. Den Anfang machen das explosive Shoot 'em Up **Nuclear Strike** und die beherzte Football-Simulation **Madden '98**, die uns als spielbare Demoverionen vorlagen

PlayStation Shoot 'em Up

## Nuclear Strike

Das Sequel von Soviet Strike entführt Euch in die sonnigen Gefilde Süd-Ost-Asiens, wo Ihr einem verrückten Kriminellen, dem Franzosen LeMonde, das Handwerk le-

gen müßt, da dieser mit Atomwaffen die Sicherheit unserer Erde bedroht. Zu Beginn sollt Ihr Euch mit seiner gut ausgerüsteten Privatarmee herumschlagen, die den amerikanischen Verbündeten (Einheimische Widerstandskämpfer) in Indochina hart zusetzt. Von Eurer mobilen Basis aus, der Sea Shadow (ein Superboot mit Tarnmantel), begeben sich Euch mit Eurem gefürchteten Kampfhubschrauber Apache ins



In der kleinen Ortschaft hat sich ein Rudel Panzer versteckt: Mit Euren schweren Waffen wird der Feind schnell ausgeräuchert. Die Explosionen sind wieder vom Feinsten

Einsatzgebiet. Dort müßt Ihr allerlei Missionen erfüllen, die wieder aus der bewährten Mixtur, von Aktion und Strategie, bestehen. Die Bandbreite ist wie immer weit gefächert: So ist von heißen Zerstörungsangriffen über Transport- und Rettungsmissionen so ziemlich alles dabei. Zur Erfüllung der harten Kampfeinsätze stehen dem Strike-Fan diesmal 13 verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung. Während der Aktion im Kampfgebiet könnt Ihr dann von Eurem Helikopter in den Panzer oder das Hovercraft umsteigen, oder mit einem Düsenjet durch die Gegend brettern und so Eure Mission effektiv erledigen. Darüber hinaus könnt Ihr Bodentruppen in das Krisengebiet schicken, damit sie Spezialaufträge erledigen oder Euch mittels eines Ablenkungsmanövers unterstützen. Mit der bekannt guten Steuerung brettert Ihr wieder über photorealistische Welten, die der Originalszenerie sehr ähneln. So präsentiert sich die Asien-Kampagne mit einer Mischung aus Dschungel, Reisfeldern,

Flußläufen und offenen Grasflächen. Dort tummeln sich nicht nur die Einheimischen in ihren Stroh-hütten, sondern natürlich auch die Armee des Feindes, die wieder allerlei High-Tech-Waffen gegen Euch ins Feld zieht. Vom gemeinen Fußsoldaten über den Verteidigungsturm bis hin zu schießwütigen Helikoptern ist alles dabei, was sich zu Lande, im Wasser und in der Luft bewegt. Zur Abrundung der Story sorgen massenhaft FMV-Sequenzen, die zu jedem Zeitpunkt des Games eingespielt werden. (Georg)

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: 26. September Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: k.A.

## Fifa '98 die WM-Qualifikation



Nachdem Fifa '97 weit unter den Erwartungen lag, versucht EA, im WM-Jahr 1998 nun wieder für sportliche Höchstleistungen im Volkssport No. 1 zu sorgen. Mit aufwendiger Motion-Capture-Technik, für die Dortmunder Mittelfeldspieler Andy Möller zur Verfügung stand, soll purer Realismus vermittelt werden. Das Game wird dem heimischen Hobby-Fußballer neben dem gewohnt reichhaltigen Spielprogramm auch die Möglichkeit bieten, die komplette WM-Qualifikation mit den 172 internationalen Teams nachzuspielen.





PlayStation Sportspiel

# Madden NFL '98

Freunde des derben US-Sportes dürfen sich freuen, denn mit Madden NFL '98 kommt das beste Football-Game der 96er Saison auf die heimischen Bildschirme. Mit überarbeiteter Grafik (Motion-Capture-Technik) bewegen sich die Akteure auf dem Paltz noch realistischer als gewohnt. Des weiteren sorgt eine neue Computerintelligenz, die Liquid AI genannt wird

und auf Defensiv- und Offensivspielzügen der echten NFL basiert, für ein noch besseres Verhalten der Teams. Der ambitionierte Spieler kann seine eigene Mannschaft kreieren und sie dann gegen eines der 120 vorgefertigten Teams, die z.B. aus der aktuellen NFL-Saison und Spezial-Mannschaften bestehen, einsetzen. Mit der neuen ISO-Kamera kann man jeden beliebigen Spieler auf dem Feld betrachten, und mit der verbesserten Touch-Passing-Option läßt sich der Quarterback noch einfacher steuern. Die Hatz nach dem ledernen Ei findet in den 30 Originalstadien der amerikanischen Profi-Liga statt, welche durch ein 3D-Rendering sehr



Kurz vor der Endzone des Gegners wird das Gerangel noch hektischer. Um so erfreuter ist man, wenn man mit einem schnellen Lauf- oder Paßspiel einen Touchdown erzielt



Wieder stehen Euch diverse Spielzugvarianten zur Verfügung, die Euch ein individuelles Spiel ermöglichen



Die Defense-Line hat den Quarterback nicht erreichen können, bevor er den Ball in Richtung Receiver geworfen hat

authentisch wirken. Mit zahlreichen Spielzügen steht dem heimischen Joypad-Sportler eine große Bandbreite an Möglichkeiten zur Verfügung, um sein Spiel wieder individuell zu gestalten. (Georg)

Release Schedule		
Titel	PS	SAT
Warcraft II	28. Aug.	11. Sept
Vergessene Welt	04. Sept.	-
Madden NFL '98	05. Sept.	18. Sept
Nuclear Strike	02. Okt.	-
NHL '98	02. Okt.	-
PGA Tour '98	02. Okt.	-
Croc	03. Okt.	03. Okt.
Nascar '98	17. Okt.	-
Moto Racer	17. Okt.	-
Auto Destruct	28. Nov.	-

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: 5. September Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: kA.

Order Hotline : 02352/530034

Besuchen Sie unsere Website  
<http://Members.aol.com/fusionweb>

Fusion

Öffnungszeiten Mo - Fr : 10.30 - 18.30

Order Hotline : 06222/53285

24 Std Bestell Fax : 06222/59601

Versand per NN: 9,90 DM

## Nintendo 64

- Nintendo 64 (US) 220Volt .. 410,90 DM
- Nintendo Vibration Pak .... 59,90 DM
- Game Adaptor (Starfox)..... 49,90 DM
- Nintendo 64 Adaptor V1.3.. 29,90 DM
- Memory Card N64 ..... 29,90 DM

- Neu!
- Golden Eye US ..... 169,90 DM
  - Tetrisphere Us..... 159,90 DM
  - Goeman Jp..... 179,90 DM

- Hexen 64 (US)..... 169,90 DM
- Wargods (US)..... 169,90 DM

- Blast Corps (US)..... 159,90 DM
- Human Grand Prix (JP)..... 159,90 DM
- Doraemon (JP)..... 159,90 DM
- Star Fox u Rumble Pak (US) 169,90 DM
- Nba Hangtime (US)..... 159,90 DM

- Cruisn Usa (US)..... 159,90 DM
- Wayne G. Hockey (US)..... 159,90 DM
- Wonder Project 2 (JP)..... 99,90 DM
- Mario Kart (US)..... 159,90 DM

Angebot! Go Go Troublemaker Jp : 139,90

## Achtung HÄNDLER

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

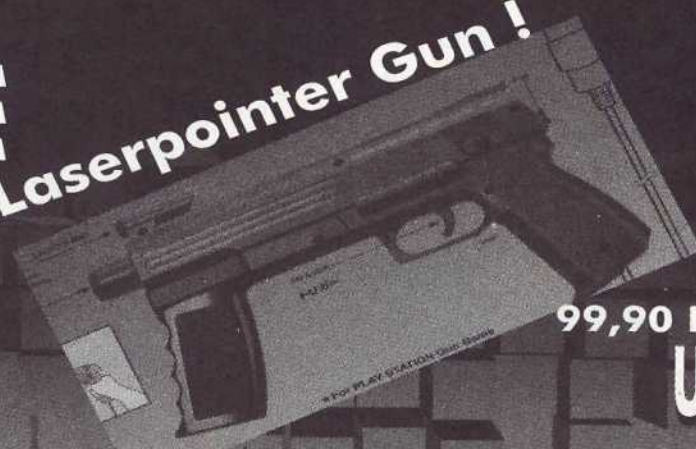
Händlerfax: 02352-530008

## Playstation

Brhhhhh EISKALTE Preise

Auch im Sommer

Laserpointer Gun!



99,90 DM

120 Block Memory Card



49,90 DM

Us Games : 99,90 - 109,90

Jp Games: 109,90 - 129,90

18,90 DM



Rgb Kabel

Virtuelles Haustier: Dino, Cat Dog, Alien 24,90 DM

Psx Boot Chip

15,00 DM

12,50 DM ab 5 Stück

10,00 DM ab 10 Stück

Psx Rgb Kabel

Rgb Kabel - 18,90

Link Kabel - 18,90

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



Zubehör-Special

# Gut gesteuert ist halb gewonnen!

Kaum zu glauben: Seit unserem letzten Peripherie-Special in der Ausgabe 6/97 hat sich auf dem Markt wieder einmal eine Menge getan. Das Gros des Testfelds macht dabei die Firma Interact of Europa - Jöllnbeck GmbH aus, die mit ihrem reichhaltigen Sortiment seit kurzem auf den deutschen Markt drängt. Das Wertungsschema ist geblieben: Bei der Einstufung haben wir die gängigen Kategorien von schlecht bis super verwendet. Bei der Ausstattung reicht die Skala nur von „ausreichend“ (nur Grundfunktionen) bis hin zu super



## Eclipse Pad

SAT/Interact/39,95 DM

Ähnlich dem Super Pad 8, jedoch mit einigen zusätzlichen Funktionen, z.B. Programmiermöglichkeit und Definition einzelner Tasten mit Dauerfeuer (wird durch blinkende LEDs angezeigt). Durch eine etwas größere Abmessung liegt das Pad optimal in der Hand. Positiv sind ferner die großen L- und R-Tasten, das sehr lange Kabel und eine schier unverwundliche Verarbeitung.

Verarbeitung: sehr gut  
Ausstattung: sehr gut  
Wertung: sehr gut



## Super Pad

PS/Interact/34,95 DM

Diese Sparversion bietet keinerlei Sonderfunktionen und wurde vom Design her dem original PS-Pad nachempfunden. Das Steuerkreuz fällt allerdings etwas größer aus, wodurch komplexe Special Moves bei Beat 'em Ups etwas leichter von der Hand gehen. Die Verarbeitung ist ohne Fehler und Tadel, das gerade einmal 1,5 Meter lange Kabel jedoch ein schlechter Witz.

Verarbeitung: sehr gut  
Ausstattung: ausreichend  
Wertung: ausreichend



## Shark Pad Pro 64

N64/Interact/69,95 DM

Transparentes Spielvergnügen für alle N64-User. Als zusätzliche Ausstattung winken dem Besitzer Dauerfeuer und Zeitlupe. Das Steuerkreuz ist etwas steifer als beim Original, dafür rasten aber die Knöpfe sauberer ein. Eine tadellose Verarbeitung und ein langes Kabel runden den positiven Gesamteindruck ab.

Verarbeitung: sehr gut  
Ausstattung: gut  
Wertung: sehr gut



## Game Pad 8

PS/Interact/44,95 DM

Baugleich dem Super Pad, jedoch mit Zeitlupe- und Dauerfeuer-Funktion ausgestattet. Das Kabel hat darüber hinaus eine vernünftige Länge. Der Preisunterschied gegenüber der Sparversion sollte Euch somit wert sein. Schade nur, daß ein durchgehendes Steuerkreuz fehlt.

Verarbeitung: sehr gut  
Ausstattung: durchschnittlich  
Wertung: gut



## PS Programm Pad

PS/Interact/69,95 DM

Das Flaggschiff für die PS aus der Interact-Palette. Das edle Acryl-Pad bietet eine Ausstattung, die seinesgleichen sucht: zwei Extra-Tasten für Sonderfunktionen, Programmierung und Speicherung von maximal 70 Schritten, Dauerfeuer, Zeitlupe. Die Knöpfe und das Steuerkreuz arbeiten sehr präzise. Da auch die Kabellänge und die Verarbeitung stimmen, kann ich dieses Luxus-Pad uneingeschränkt empfehlen.

Verarbeitung: sehr gut  
Ausstattung: super  
Wertung: super

## Ultra 64 Memory Card 256

N64/Blaze/24,95 DM

Der absolute Preisbrecher! Derselbe Speicherplatz wie die original N64 MC zum halben Preis, und das bei einer einwandfreien Qualität, was will man mehr?

Verarbeitung: sehr gut  
Ausstattung: -  
Wertung: super



## Mighty Mic 100

N64/Blaze/29,95 DM

Noch ein Schnäppchen: Der gleiche Speicherplatz wie das original Controller-Pack für schlappe 30 DM, ohne daß trotz des günstigen Preises beim Absaven irgendwelche Probleme auftreten.

Verarbeitung: gut  
Ausstattung: -  
Wertung: sehr gut







## Arcade Shark 64

N64/Interact/99,95 DM

Das erste Arcade Joyboard für das N64 hat geradezu rekordverdächtige Ausmaße. Da alle Tasten nicht mehr ihre ursprüngliche Lage haben und nur ein abschraubbarer Stick beiliegt, kann man natürlich nur wenige Genres (Jump & Run, Beat 'em Up) mit diesem Board vernünftig spielen. Die Ausstattung ist recht schlicht (Dauerfeuer, Zeitlupe) und der Stick eine Spur zu schwammig. Dafür ist die Verarbeitung über jegliche Kritik erhaben.

**Verarbeitung:** super

**Ausstattung:** durchschnittlich

**Wertung:** gut



## V3 Racing Wheel

PS/N64/Interact/149,95 DM

Interacts Lenkrad bietet eine üppige Ausstattung: zwei Pedale, Extra-Steuerkreuz, Digital/Analog-Modus sowie Justierbarkeit des Lenkspielraums. Lediglich einen Gangschaltungsknüppel sucht man vergebens. Die beiden Pedale liegen zu eng beieinander, und die beigelegten Saugknöpfe sind nicht optimal, ansonsten aber ein tolles Gerät.

**Verarbeitung:** sehr gut

**Ausstattung:** sehr gut

**Wertung:** sehr gut



## Ultra 64 SFX 64

N64/Blaze/39,95 DM

Multiadapter für das N64 sind schwierig, das beweist auch dieses Gerät. Star Fox 64 (us) läuft überhaupt nicht, und bei Wayne Gretzky Hockey (us) gab es Soundprobleme, während er bei Wave Rave 64 (jap) gänzlich fehlte. Somit scheint dieser Adapter nicht völlig ausgereift zu sein. Daher wird das Gerät auch aus dem Sortiment genommen.

**Verarbeitung:** gut

**Ausstattung:** -

**Wertung:** durchschnittlich



## Eclipse Stick

SAT/Interact/59,95 DM

Kompaktes Joyboard im gewohnten Arcade-Design. Die Ausstattung kann sich sehen lassen: variable Dauerfeuer-Kontrolle, LED-Anzeigenfeld, Zeitlupe. Den Street Fighter II-Härtetest bestand das Board nach kurzer Eingewöhnungszeit mit Bravour. Herausragend sind ferner die perfekte Verarbeitung mit dem stabilen Metallboden und der günstige Preis.

**Verarbeitung:** super

**Ausstattung:** sehr gut

**Wertung:** sehr gut



## Flight Force Pro

PS/N64/Interact/119,95 DM

Das konkurrenzlose Flight-Duo bietet einen ergonomisch geformten Schubhebel sowie einen multifunktional einsetzbaren Analog-Stick. Die Anzahl der programmierbaren Knöpfe (inklusive Dauerfeuer & Zeitlupe) ist nahezu unübersichtlich. Mit der geeigneten Software der neuesten Generation erzielt man ein wunderbares Fluggefühl. Das N64-Pendant kostet 149,95 DM.

**Verarbeitung:** sehr gut

**Ausstattung:** super

**Wertung:** sehr gut

## Mega Memory Cartridge 5 Meg

N64/Dataflash/99,95 DM

Der 20fache Speicherplatz einer normalen CP befindet sich unter dieser Modulhülle. Gute Bedienung dank großer LED-Anzeige und Extra-Knopf zum Umschalten zwischen den Bänken. Negativ: keine Schrauben, die das Gehäuse zusammenhalten! Ansonsten stimmt das Preis-Leistungsverhältnis.

**Verarbeitung:** ausreichend

**Ausstattung:** -

**Wertung:** sehr gut



## PS Arcade

PS/Interact/99,95 DM

Mächtiges Joyboard mit extragroßen Buttons und einem typischen Arcade-Stick (Mikroschalter). Die Ausstattung beschränkt sich auf Dauerfeuer und Zeitlupe in unterschiedlich einstellbaren Geschwindigkeiten. Hat man sich einmal an den großen Bewegungsradius des Sticks gewöhnt, sind selbst komplexe Special Moves à la Dragon Punch kein Problem mehr. Negativ fällt der Metallboden auf, der an den Seiten sehr stark nachgibt.

**Verarbeitung:** durchschnittlich

**Ausstattung:** gut

**Wertung:** gut

## Game Killer



N64/Dataflash/79,95 DM

Mittels dieses Schummelmoduls könnt Ihr nun auch auf dem N64 fleißig Parameter verändern, allerdings keine eigenen Cheats kreieren. Updates gibt es durch einsteckbare „Smart Cards“. Die Bedienung ist recht kompliziert. Außerdem solltet Ihr die ersten beiden Speicherplätze freilassen, da sie sonst überschrieben werden könnten. Ansonsten kann man problemlos schummeln.

**Verarbeitung:** gut

**Ausstattung:** -

**Wertung:** gut



## GT Elektronik Multiadapter

N64/GT Elektronik/59,- DM

Im Gegensatz zum anderen Adapter läuft mit diesem Gerät auch Star Fox 64, allerdings nur die Japan-Version. Ansonsten treten die bereits zuvor genannten Soundprobleme auch hier auf. Wie es bei zukünftigen Modulen sein wird, das ist noch unklar. Der Preis fällt angesichts des geringen Unterschieds zu hoch aus.

**Verarbeitung:** gut

**Ausstattung:** -

**Wertung:** durchschnittlich



## Memory Card Plus

PS/Interact/89,95 DM

8 MBit oder anders ausgedrückt 120 Files archiviert diese Speichereinheit. Um zwischen den acht Seiten hin und her zu blättern, müßt Ihr einen kleinen Knopf drücken. Angesichts dieses großen Speicherplatzes wäre eine LED-Anzeige wesentlich übersichtlicher gewesen. Die Arbeit verrichtet diese MC jedoch ohne Makel.

**Verarbeitung:** durchschnittlich

**Ausstattung:** -

**Wertung:** gut



## 720 Memory

PS/Dataflash/129,- DM

Die Rekord MC im Testfeld!

Auf 48 Seiten (eine übersichtliche LED-Anzeige leistet Orientierungshilfe) könnt Ihr bis zu 720 Spielstände sichern. Wie nicht anders von Dataflash gewohnt, verrichtet dieses Speichermedium perfekt seinen Dienst.

**Verarbeitung:** gut

**Ausstattung:** -

**Wertung:** super



## Mighty Mic 360

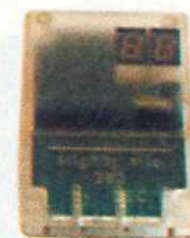
N64/Just/89,95 DM

Das 24fache der originalen MC soll dieses transparente Speichermedium aufnehmen, wahlweise auf 99 Pages verteilbar. Leider verweigerte die MC beharrlich ihren Dienst, sprich sie ließ sich nicht formatieren. Es nervt zudem, daß sich die Mighty Mic nur mit Gewalt wieder aus dem Slot ziehen läßt.

**Verarbeitung:** sehr gut

**Ausstattung:** -

**Wertung:** schlecht



## Memory Card Plus

N64/Interact/59,95 DM

Interacts N64-Controller-Pack sieht von außen genauso aus wie die 1MB MC von Dataflash, jedoch mit dem Unterschied, daß Ihr die einzelnen vier Bänke diesmal mittels eines Schiebeschalters anwählt. Sie ist außerdem erfreulicherweise 10,- DM preiswerter. Das Abspeichern erfolgte problemlos.

**Verarbeitung:** sehr gut

**Ausstattung:** -

**Wertung:** super



## Memory Card Plus 1Meg

N64/Dataflash/69,95 DM

Die neugestaltete 1Meg MC von Dataflash bietet eine praktische LED-Anzeige und ein schmales Design. Dafür zahlt man auch 10 DM mehr als für vergleichbare Geräte dieser Klasse. Schlecht: Das Gehäuse läßt sich ohne Probleme öffnen - wo sind die Schrauben?

**Verarbeitung:** ausreichend

**Ausstattung:** -

**Wertung:** gut



## PS Pro Pad

PS/Interact/49,95 DM

Wiederum baugleich dem Super Pad. Als zusätzliche Schmankerl gibt es diesmal stufenweise einstellbare Zeitlupe sowie Dauerfeuer, belegbar auf jede einzelne Taste. Auch hier wurde das 4-Tasten-Steuerkreuz verwendet, wodurch Beat 'em Ups bekanntlich nur bedingt spielbar sind. In dieser Preiskategorie gibt es bessere Pads, wie beispielsweise die Fighting Commander Station.

**Verarbeitung:** sehr gut

**Ausstattung:** gut

**Wertung:** gut



## Super Pad 8

SAT/Interact/29,95 DM

Das schlichte Saturn-Pad hat recht kleine Abmessungen und ist daher nicht für große Hände geeignet. Bis auf Dauerfeuer und Slow Motion gibt es keine Extra-Funktionen. Dafür ist das Kabel aber angenehm lang, was bei dieser Preisklasse keine Selbstverständlichkeit ist. Die Verarbeitung ist in Ordnung, lediglich die Tasten wackeln etwas. Insgesamt kann man mit diesem Pad aber problemlos auf Highscore-Jagd gehen

**Verarbeitung:** gut

**Ausstattung:** durchschnittlich

**Wertung:** gut



## Lightblaser

PS/Interact!/59,95 DM

Futuristisch-martialisch anmutende Lightgun mit vielfältigen Möglichkeiten: verschiedene Nachlade- und Dauerfeuer-Funktionen, spezieller Knopf für Extrawaffen, LED-Anzeige für Schußfolgen. Die Wumme knackt verdächtig, wenn man sie etwas härter anpackt, und das Auto-Reload klappt nicht optimal. Handling und Zielgenauigkeit liegen im durchschnittlichen Bereich, dafür ist das Kabel vernünftig lang und das Preis-Leistungsverhältnis erstklassig.

**Verarbeitung:** gut

**Ausstattung:** sehr gut

**Wertung:** gut



## Just! a Gun

PS/Just!/129,95 DM

Baugleich unserer Lightgun-Referenz Hyperblaster, aufgepeppt durch einige Extra-Funktionen (Auto-Reload, Dauerfeuer, 3-Schüsse gleichzeitig). Der Clou ist jedoch der obercoole Rotlicht-Aufsatz, durch den Ihr - nach einem etwas längerwierigen Justieren - kein Ziel mehr verfehlt. Insofern ein 1a-Gerät, jedoch mit einem klaren Manko: 129,- DM ist ein stolzer Preis, gemessen an gerade einmal 69,- DM für den einfachen Hyperblaster.

**Verarbeitung:** sehr gut

**Ausstattung:** gut

**Wertung:** sehr gut







# Kleinanzeigen

## PlayStation

**Verkaufe / suche** Spiele für PS u. Saturn. Habe: Tomb Raider, Onside Soccer, Worms, NHL 97, usw. Sat.: WWS 97, VC 2 m. Pistole, VF2, Daytona usw. Ruft an unter Tel.: 05434/1783 Reiner ab 18 Uhr

**Achtung:** Verkäufe: Hardcore 4x4 u. Twisted Metal für je 50 DM, beide pal. Ich kopiere euch auch Tekken 1&2, Tomb Raider, Aircombat u.a. für je 5-6 DM von meiner Memory Card auf eure. Suche: Wipe Out 2097, NFS2 u. Demos. Tel.: 08223/1487

**Verkaufe:** B. Fluch 50 DM, Spot goes to Hollywood (us) 60 DM, Suikoden (us) 70 DM, Ridge Racer 30 DM, Adidas Power Soccer 40 DM, Earthworm Jim II 40 DM, Rayman 40 DM, Resident Evil 50 DM. Tel.: 07324/2276 Uwe

**Verkaufe/tausche** PSX Spiele: Street Racer 45 DM, Blam Mashinehead 45 DM o. zusammen für 80 DM. Suche Pandemonium, Virtual Pool. Versand gegen Vorkasse möglich. Tel.: 06253/4731

**Suche** Playstation mit Spielesammlung (auch größere kein Problem) Suche auch Sammlungen u. Konsolen u. Zubehör für N64, GB, NES. Kaufe auch Neuheiten (zahle gut) für PSX, N64, SNES. Tel.: 0641/970436 Monika

**Verkaufe** Playstation mit 11 Spielen wie z.B.: P. Challenge, Lost Vikings 2, Resident Evil u. viel Zubehör für nur 600 DM. Tel.: 03643/425706 Jens

**Verkaufe:** Tobal No 2, Raiden DX, Alundra, Wild Arms, Tunnel B1, PSX Demo 6, Blam Machinehead, Space Hulk (3DO), Dynamite Heady (MD), Samurai Shodown 3 (SAT), My Best Friends (SAT), Shining t. Holy Ark, Fifa Soccer, Fatal Fury 3, Greatest Nine, X-Mas Nights, Sega Flash4, D, Panzer Dragoon 2, usw. Kaufe u. verk. Saturn u. PSX Spiele! Suche RPG's. Tel.: 0251/212846

**Suche:** PSX-Spiele (bis 50 DM). Auch Interesse an PSX-Hardware vorhanden. Ruft an Tel.: 06101/86829 ab 15 Uhr

**Verkaufe/tausche/kaufe:** Spiele konsolen für folgende Systeme: PSX, Saturn, N64. Suche für Saturn Game Buster u. Memory Card. Saturn Spiele besonders günstig zu verkaufen. Suche Bomberman, Torico, Shining the Holy Ark, Fighters MMX, Pandemonium, Sonic Jam, Suche Mecharror 2, Lost Vikings, Spot goes to Hollywood. Tel.: 05561/982042 Thomas

**Verkaufe** PSX-NTSC-Games ohne Anleitungen wie Tobal 2, Persona, Beyond the Beyond, Arc d. Lad 2, Tecmo Dece, Suikoden Alundra usw. für 30 DM plus VK sowie Video Games Zeitschriften-Samml. Pa. Anfrage Tel.: 03425/925050 **Kaufe** aktuelle Games u. Konsolen für PSX (Pal).

Ich zahle bis 50 DM pro Spiel. Ich kaufe auch Großsammlungen. Meldet euch unter Tel.: 02351/82649

**Kaufe, verkaufe, tausche** Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Großsammlungen. Verkäufe auch Spiele für Atari 7800, VCS 2600, Phillips, PC-Engine, Coleco usw. Tel.: 089/1403732

**Suche:** SNES, N64 u. PSX-Spiele! Gerne auch ganze Sammlungen. Tel.: 0641/84130 Stephan ab 15 Uhr

**Tausche** Disruptor o. Tunnel B1 gegen Theme Park (Pal). Tel.: 035058/41141 Rico

**Verkaufe/tausche** PSX (Pal). Verk. Multinorm Mega Drive RGB mit 5 Modulen u.a. Shining Force 2 u. Landst. u. 9 Mega-CD Spiele für 250 DM. Auch einzeln! Tel.: 069/896682 ab 18 Uhr

**Verkaufe:** Ridge Racer Rev., Total NBA 96, Fifa 97, Prügler, Need f. Speed, Crash Bandicoot, Extreme Games, ab 40 DM. Joypad, Memory Card, Antennenkabel. Tel.: 09942/5931

**Hallo** PlayStation-Freak! Suche Tauschpartner die eine umgebaute PSX besitzen u. alle Spiele zocken können. Bin ein Spielesammler u. habe ca. 60 PSX-Games. Per E-Mail: Speedi@Kufstein.Netwing.at oder per Tel.: 08033/9268180 von 14-17 Uhr. PS: Suche auch Neo-Geo Tauschpartner.

**Verkaufe** Sony Spiele z.B. Formel 1, Fifa 97, Striker, Tekken 2, Soul Blade, Soviet Strike, Pandemonium, Darkstalker, Hexen, Tunnel B1, Street F. Alpha, Star Gladiators, Speedster, Tobal 1, Disruptor uva. Tel.: 0171/8300280

**Aufgepaßt!** Suche (fast) alles (Konsolen u. Zubehör, Neuheiten, komplette Sammlungen) für PSX, N64, GB, Saturn. Suche auch PC-Games. Meldet euch unter Tel.: 0641/970436 Monika

**Stop** die Zweite! Ich kaufe ständig 24 Stunden non-stop Pal & NTSC PSX Spiele auf, z.B. Exhumed, Lifeforce Tenka, Boxter, V-Rally, Syndicate Wars u. a. aktuelle Pal & NTSC Spiele, bin 101% seriös! Tel.: 069/282156

**Tausche** Legacy of Kain o. Crash Bandicoot gegen Suikoden (Pal) Tel.: 0541/709522

**Verkaufe u. tausche** PSX Spiele alle Pal. Tomb Raider, SC 2000, NBA 96, Myst, Discworld, DD u. habe noch viele andere! Udo Klein Blumenstr. 18-20 52531 Übach-Palenberg

**Achtung!** Verkäufe PSX Spiele nur 40-50 DM. Habe: R. Evil, Tekken 2, Crash Bandicoot, C&C, Tomb Raider, DD 2, NFS 2, Tobal 1, Return Fire, Myst, Warhammer, Formel 1, ISS Deluxe, NBA in t. Zone 2, Kings Field, Hardcore 4x4, Player Manager u. Rage Racer!! Alle Spiele deutsch! Tel.: 05251/370380 Jimmy

**Verkaufe** PS mit 2 Pads u. Original Memory Card 219 DM. Shooter mit Predator Lightgun 109 DM, Worms, Theme Park, Tomb Raider je

## 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.

49 DM. D, Extreme Gaames, Alien Trilogy je 39 DM. Disruptor 45 DM, Tekken 2, X-Com je 59 DM, C&C, F 1 je 89 DM, Legacy of Kain 65 DM, Air Combat 29 DM. Wirklich alles 100% OK, fragt nach Paul. Tel.: 033632/328

**Verkaufe:** V-Rally 70 DM, PSX Steering Wheel 100 DM für zusammen nur 160 DM (inkl. Porto & Versand). Tel.: 07667/80690 von 15 bis 20 Uhr

**Verkaufe** V-Rally (dt) u. Rage Racer (dt) für jeweils 60 DM. Street Fighter Alpha II (dt) 40 DM u. 12 Demo CD's für 40 DM (nur im Set) o. tausche alle Demo CD's gegen Air Combat (dt). Tel.: 03696/605710 ab 18 Uhr Markus

**Verkaufe** PSX+2 Contoller, Tekken 2, Wipeout, Fifa 97, F 1, Blast Chamber, engl. Mags, ca. 15 Demo CD's für 500 DM. Tel.: 02161/897904. Verk. für N64 Waverace für 70 DM, Turok (engl./pal) für 95 DM.

**Kaufe u. verkaufe** SNES, PSX, Game Boy Spiele. Kaufe fast alle PS-Spiele die ihr mir günstig anbietet, auch N64. Kaufe auch alles mit Konsole. Ruft an bei Martin Tel.: 05137/78596

**Verkaufe** Sony PSX Memory Card u. V-Rally für 220 DM. Tel.: 02931/13350

**Verkaufe, tausche, kaufe** PS-Spiele: Habe z.B.: Excalibur, Formel 1, NBA Live 97 alles Pal. Suche z.B.: Suikoden, V-Rally, Extreme Games u.a. nur Pal. Tel.: 06304/5425 öfters probieren

**Verkaufe, tausche** für PS folgende Spiele (Pal): Adidas Power Soccer, Raging Skies u. Soviet Strike je 40 DM. Pro verk. Spiel gibt's gratis eine Demo CD dazu! Suche: Fifa 97, MMV 3, Player Manager, Virtual Pool, Theme Park, Warhammer, Warcraft 2 u.a. Games. Biete für „Alps“-Pad u. „360“ Card bis zu 60 DM! Tel.: 02801/4071 Nils bis 22 Uhr

**Suche** PSX mit 2 Controllern, 1 Memory Card u. Tomb Raider, R. Evil, C&C, Little Big Adventure. Biete: SNES, 2 Pads, 4 Spiele (S. o. Evermore, Worms, Terramigma, MQ), dazu: NES, 11 Spiele, 5 Controller, NES Four Score (4 Spieler Adapter, Zoomer (Lenkrad) + 30 DM. Tel.: 04841/65518

**Suche:** PSX-Sampler z.B. Atari Greatest, Namco Museum, Williams Greatest, Sexy Parodius, Pal/NTSC bis 50 DM+PP- Tel.: 030/4859557 Frank

**Verkaufe** PSX mit 2 pAds, 6 Spielen (Referenzspiele), 2-3 Demo CDs, 4 Monate Garantie, Anleitung u. Originalverpackung u. Porto (alles sehr gut erhalten) für 590 DM (mit Transparen-

tem Game Boy u. 3 Games 650 DM). Tel.: 08744/1612 Thomas, nur per NN. PS: Memory Card ist auch dabei!

**Verkaufe:** PSX, Memory Card, 2 Pads, Fifa 96, Wipeout, NFS, Ego-Shooter, Lemmings 3D, Discworld, VHB 500 DM. Tel.: 07232/72105

**Verkaufe** folgende PSX-Spiele: Suikoden, Burning Road, Player Manager zw. 40-60 DM. Alle Pal. Tel.: 06629/6533

**Tausche, kaufe, verkaufe** PS-Spiele. Habe: Soul Edge, Rage Racer, Bushido Blade, Tobal 2, Ace Combat 2, Tekken 2, Hardcore 4x4, Beat em up, Legacy of Kain, Discworld, P. Challenge. Verk. Game Boy mit 5 Spielen u. Zubehör für 100 DM. Suche V-Rally, Agent Armstrong, Memory Card 360. Tausche evtl. 2:1. 100% zuverlässig Tel.: 07940/55944

**Verkaufe, tausche** PS-Spiele: Blood Omen, Lo.K. je 65 DM, Andretti Racing 55 DM, Wing Commander III 60 DM, Skeleton Warriors 45 DM, Wipeout 30 D. Tel.: 06332/77821 Nicolas ab 14 Uhr

**Verkaufe u. tausche** PSX-Spiele alle Pal: Tomb Raider, SC 2000, NBA 96, Myst, Discworld, Destruction Derby u. habe noch viele andere. Udo Klein, Blumenstr. 18-20, 52531 Übach-Palenberg

**Verkaufe:** Vampire Hunter (jp) 35 DM, C&C (dt) 55 DM, Crash Bandicoot (us) 45 DM, Track & Field (dt) 45 DM, NBA In The Zone 2 (dt) 55 DM, Toshinden 2 (jp) 35 DM, Tunnel B1 (dt) 45 DM. Tel.: 02246/5735 ab 18 Uhr

**Verkaufe** Playstation mit Memory Card Plus, Soviet Strike, Tomb Raider, Toshinden 2, 2 Demos wg. Zeit- u. Geldmangel für 400 DM. Alles 7 Mon. Alt. Tel.: 03571/419007

**Verkaufe:** Crash Bandicoot 60 DM, Tomb Raider 55 DM, Spot g. t. Hollywood (us) 50 DM, Suikoden (us), Fifa 97 45 DM, Virtual Golf 40 DM, Adidas Power Soccer 30 DM, Ridge Racer 30 DM. Tel.: 0171/3202474

**Verkaufe** für PS: Exhumed, Disruptor, Soviet Strike, Ego Shooter, Road Rash, Prügelspiel, Gunship für 300 DM. Verk. nur zusammen, nicht einzeln! Alles Pal. Tel.: 07305/4878

**Verkaufe** PS Memory Card, HF-Adapter, 2 Pads, 6 Topspiele (Tomb Raider, P. Challenge, Wipeout 2097, Worms, Descent 2, Tekken, Demo CD), alles 100%ig i.O., 4 Mon. alt, Bonus Poster von Lara Croft (Tomb Raider) in Arbeitskleidung!!



Ich bezahle 1000 DM ihr nur 799 DM. Tel.: 03994/222541 Mo-Fr von 14-16 Uhr u. 19.30-22 Uhr Stefan

**Verkaufe** PS-Spiele: Tunnel B1, Return Fire, Super-sonic Racers, alle dt, je 50 DM. Tel.: 08774/631 ab 18 Uhr. E-Mail: Stefan.Habichtobiner@meh.sni.de

**Verkaufe** Sony PlayStation, 11 Spiele (R. Evil, W.C. 3, Worms, ind. Spiele...), 13 Demo CD's (PlayStation Magazin), RFU-Adapter, ASCII Pad, Memory Card Plus, alles original verpackt, jap+us tauglich. VB: 700 DM. N64 Spiel Wayne Gretzky 3D Hockey us 90 DM, SNES Spiel S. Mario RPG us 60 DM. Tel.: 09971/32847

**Verkaufe, tausche** Victory Boxing, Discworld dt, Raiden Project jap, Kileak t. Blood jap, Incredible Hulk us je 50 DM. DD 1 40 DM, Rage Racer jap, Bushido Blade jap, Total NBA 97 us, NFS 2 us, Vandal Hearts us, Rebel Assault 2 us, NBA Live 97 us, Soul Edge jap je 55 DM, Spider, S. Soccer Deluxe, WipeOut 2097 je 60 DM. Suche: WC 3, Crow, Exhumed, Riot Samurai Sh. 3, Syndicate Wars usw. Habe für N64: Fifa, Mario, Waverace usw. (tausche) Tel.: 02236/40793 David ab 14 Uhr

**Verkaufe** PSX, Memory Card, RGB-Kabel, 2 Pads, 8 PSX-Magazine mit Demo-CD's, 5 Spiele z.B. P. Challenge, Micro Machines V3, Pandemonium u.a. für 499 DM. Schreibt an: Dirk

Roedszus, Dorfstr. 7, 23948 Welzin

**Verkaufe** PS, Memory Card, Pad, 7 Spiele (SF Alpha 2, DD 2, NBA In The Zone 2, Wipeout 2097 usw.). Alles mit Hüllen u. Anleitungen, alles Pal. Tel.: 06192/44570 Janni

**Saturn**

**Verkaufe** Saturn, 2 Pads, 20 Spiele, Pistole, Universaladapter für 800 DM o. tausche gegen PlayStation mit Spielen. Tel.: 0171/6138944 öfters versuchen (Andreas)

**Saturn** zu verkaufen mit 19 Top-Titeln, 2 Pads, Analog Pad, Lenkrad, Pistole. Spiele: z.B. Sega Rally, Panzer Dragoon I+II, Virtua Fighter I+II+Remix, Tomb Raider, Worldwide Soccer, Daytona USA I+II, Bug, Thunderhawk, Digital Pinball, Parodius, Darius Gaiden, Theme Park, Knights, VC, Victory Goal. VB: 1300 Tel.: 04176/1249 Matthias

**Verkaufe:** Vampire Hunter (jap) 35 DM, C&C (dt) 55 DM, Crash Bandicoot (us) 45 DM, Track & Field (dt) 45 DM, NBA - In The Zone 2 (dt) 55 DM, Tohshinden 2 (jap) 35 DM, Tunnel B1 /dt) 45 DM. Tel.: 02246/5735 ab 18 Uhr

**Verkaufe:** F. Vipers, S. Strike, SWWS 97, VF 2, Andretti Racing für zusammen 150 DM o. einzeln, Preis VB, E 3 Video 20 DM, MS 2 mit 4 Spielen (Sonic, Alex Kidd, Bart Simpson, F. Dizzy) für 60 DM. Tel.: 02981/6879

**Verkaufe:** Jaguar, 35 Spiele, Joypad (pal) o. tausche gegen andere Konsole o. PlayStation Spiele, tausche auch PSX Spiele (pal). Tel.: 07732/10894 ab 18 Uhr

**Verkaufe:** Action Replay 45 DM, Fighters Megamix 63 DM, Andretti Racing 53 DM! Keine Portokosten! Tel.: 07720/37854 Robert

**Verkaufe** Saturn (1 Jahr alt), 2 Pads, RGB-Kabel, 5 Spiele (C&C, SWWS 97, Sega Rally, Tomb Raider, Daytona CCE), 1 Demo-CD, Neupreis: 840 DM. VB: 480 DM. Tausche auch gegen PS 2-3 Spiele, 1 o. 2 Pads, vielleicht Memory Card (4 MB) Tel.: 0831/93548 Thomas

**Tausche** S. Rally, Christmas Knights gegen Bomberman o. Tomb Raider, suche günstig VC 2 + Gun. Tel.: 0961/6341293 Boris

**Verkaufe:** Saturn mit 2 Pads, Backup Memory, 2 Demos, F1, Street Racer, Blam, Sega Rally, Ind. Day u. Daytona CCE. Tel.: 035724/50233 Robert zw. 18 u. 20 Uhr

**Verkaufe** Sega Saturn mit 5 Spielen (NBA Action, All Star Hockey usw.) 2 Pads, Mega Drive, 2 Spiele, 6 Button-Pad für 400 DM. Tel.: 036370/40618 Holger

**Verkaufe** Sega Saturn, 13 Spiele, 2 Demos, 2 Joypads, ScartKabel, Antennenweiche, Topzustand, 1,5 Jahre alt NP: 1900 DM, VB: 1111 DM, z.B. Tomb Raider, Exhumed usw. Tel.: 08222/3313. Suche günstiges N64.

**Verkaufe:** Sega Saturn Spiele, z.B. Bug (us) 35 DM, Daytona 2 55 DM, P. D1 30 DM, PD 2 45 DM, Rayman 35 DM, F. Vipers 55 DM, Tomb Raider 55 DM, Exhumed 55 DM, SF Alpha 35 DM, Mysteria 35 DM, Thunderhawk 2 45 DM, VF 1 20 DM, VF Remix 30 DM (beide zusammen 40 DM) o. tausche gegen andere Saturn/PSX-Spiele: C&C (PSX), R. Evil, S. Bomberman, Tobal 2, Sonic Jam, Legacy of Kain, usw. Tel.: 077462505 Viktor

**Verkaufe** Sega Saturn, 16 Spiele (alles Topgames), mit Video CD-Caro, 5 CD-Filme, 2 Joypads. Alles in Topzustand, 100% in Ordnung, NP ca. 3000 DM für nur 1500 DM. Thorsten Schneider, Sewanstr. 124, 10319 Berlin

**Für** alle Sega Saturn Besitzer! Du suchst schon seit längerem einen Club, welcher auch einiges bietet? Die Lösung für dieses Problem: Insider-Club Postfach 1213 97206 Veitshöchheim. Kleine Clubzeitung mit kostenlosem Kleinanzeigenteil, Infos direkt von Sega, kostenlose Demo-CDs, Poster, Lösungen zu Spieleproblemen uvm... gegen einen frankierten u. adressierten Rückumschlag erhältst du unsere Clubbroschüre! Bis bald...

**Verkaufe** Sega Saturn + 7 Spiele (z.B. VC 1+2, Sega Gun, Worms, Shinobi X, Digital Pinball, Sega Rally, Thunderhawk 2), 2 Joypads, Originalverpackt, 4 Mon. alt in 1A Zustand, Preis

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
- \_\_\_ Konsolen-Zukunft
- \_\_\_ Heftgestaltung

Mega Fun 10/97

**Bitte unbedingt beachten:** pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

0 3DO 0 Game Boy 0 Jaguar 0 Master System/Game Gear 0 Mega Drive 0 Neo Geo 0 Nintendo 64 0 Nintendo NES 0 PlayStation  
0 Saturn 0 Super Nintendo 0 Verschiedenes

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



VB. Suche für Neo Geo Ninja Commando, Robo Army, Samurai Sh. 2, Tophunter Fatal F. Sp. Habe 30 Spiele zum tauschen u. verkaufen. Verk. Musik CD's z.B. Bravo Hits, Mega Hits, Happy Rave, Viva Dance, usw. Preis VB. Tel.: 08431/41991 o. 2564

**Nintendo 64**

**Tausche** (o. kaufe) Turok (+ N64 Controller Pak, komplett aufgelöst mit 11 gespeicherten Turok-Cheats) auch einzeln gegen ISS 64 o. andere aktuelle N64 Games. Tel.: 033746/72613 Stephan Verkaufe auch S. Fighter Alpha 2 für SNES. **Kaufe** alles was man mir anbietet, PSX bis 130 DM, L-Games bis 35 DM, Import bis 45 DM, Zubehör extra ! N64 bis 180 DM, Pal-Games bis 60 DM, Import bis 80 DM. SNES 50 DM, Pal-Games bis 20 DM, Import 10 DM, Game Boy 20 DM, je Spiel 8 DM, Saturn bis 100 DM, Pal-Games bis 25 DM, Inport bis 20 DM. Alle anderen Systeme auf Anfrage! 24 Stunden erreichbar unter Tel.: 02207/706803

**Tausche o. Verk.** N64 u. PSX-Spiele! Habe u. suche neuere Games (nur pal). Habe z.B. Mario Kart, Turok, Rage Racer usw. Verk. O. tausche gegen Spiele. Komplettsammlungen von Zeitschriften, auch Mega Fun Club-Ausgaben!! Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr

**Verkaufe** N64 Spiele! UMK 3 für 130 DM u. Ego-Shooter für 150 DM, zusammen 250 DM (us-Spiele). Verk. SNES mit 9 Spielen (Yoshi Island, Toy Story, Schlümpfe, DK II, Theme Park, Ego-Shooter usw.), Super Game Boy, 5 Sp., Action Replay für 700 DM. Verk. PC Spiele (z.B. Aufschwung Ost für 50 DM, SC 2000, Siedler II je 50 DM uvm.) Tel.: 03581/303063 ab 18 Uhr

**Nintendo 64 Spiele** (Pal & Importe), Adapter, Controller, Kabel, Memory Cards. Tel.: 030/3312204 ab 18 Uhr

**Suche** N64 & Spiele Tel.: 0171/8300280

**Dringend gesucht:** Neuheiten + Konsolen + Komplettsammlungen für N64, SNES, NES, GB, PSX, Saturn usw. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641/970424 Kirsten

**Verkaufe** 3D-Shooter (us) für 130 DM, Multi-norm-Adapter 30 DM, Mario Kart (Pal) 80 DM. Suche Prügelspiel Tel.: 02355/2377

**Verschiedenes**

**Verkaufe** für Saturn: Magic Knight Rayheart (jap-RGB) 49 DM, Street Fighter-The Movie (d) 19 DM! Für PSX: DD 2, Disruptor (beide us) je 49 DM, RRR (jap), NBA-In The Zone (us) je 29 DM u. Boom-CD (Teil 1+2), F. Boom (beide Pal) zusammen nur 100 DM!! Suche u.a. Prügelspiel Pang C., K. o. F. 97 (jap),... ! Tel.: 0721/689689 Ab 7.9. erreichbar!!

**Verkaufe/kaufe/tausche** Saturn u. N64 Games. Habe: Saturn: Daytona, Virtual Hydlide, Diskworld, Theme Park, Fifa 97, Nights Christams. N64: S.o.t.Empire u. Mario Kart 64. Suche f. Sa-

turn: Worldwide Soccer, Mysteria, Dark Savior, Soviet Strike, NHL Powerplay. Für N64: ISS 64, B. 64 (nur dt Vers.). Tel.: 03366/21440 Rico

**Stop!** Verkaufe Topspiele u. Geräte für Saturn, SNES, Neo Geo, Neo Geo CD, 3DO, Jaguar, Mega Drive, Mega CD, 32x, MAK, PC-Engine u. Lynx. Suche Sammlungen u. Einzelsachen jeder Art (außer Oldies, NES, MS) Suche PC-Engine LT! Tel.: 0221/699101 ab 15 Uhr Markus

**Über 1200 Spieleregungen**, Moves, Tips&Tricks für PSX, N64, SAT, SN, PC. Kostenlose Liste bei Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Tel.: 04131/732444. Cheats im Internet: <http://members.aol.com/cheatspc/Welcome.html>

**Löse** meine MD+MCD Sammlung auf. Viele Top-Titel für nur 30 DM. Verk. U. tausche auch Spiele für PS, Saturn, N64, SNES, 3 DO. Verk. MPEG für Saturn: NP:349 DM für nur 150 DM. Verk. Joysticks von Hori mit Mikroschaltern für nur 70 DM. Suche Micro Machines V3 für PSX. Tel.: 0511/414899 Thomas

**Verkaufe** Virtual Boy+Spiele (Galactic Pinball, Tetris, Golf, Red Alarm, Teleroboxer). Außerdem noch Atari Lynx u. Jaguar + Spiele. Tel.: 04131/406278

**Suche** alte deutsche Softwarezeitschriften: ASM-Ausgaben vom Jahr 1986-1991. Schreibt an: Karl Markus Unterfreundorf 3, 94327 Bogen o. ruft an Tel.: 09962/1607 nur Vormittags !! (Mo. - Fr.) Suche dringend Turbo-Duo, zahle 500DM!! Und mehr!!

**Suche** Atari Jaguar + Games, Sega Master System + Games, PC-Engine + Games, alte NES-Spiele, sowie Zubehör zu allen Konsolen! Tel.: 08208/222 ab 19 Uhr Markus

**Habe** über 50 Spiele für PSX, Saturn, N 64 abzugeben. Auch viele Importe u. Neuheiten, bin auch an Neuheiten immer interessiert. Fordert doch mal meine Liste an o. ruft mich an. Michael Senderek, Lange Gewann 21, 57299 Burbach, Tel.: 0171/6900331 ab 18 Uhr. PS: Suche vor allem Swagman, Runabout, GT Max,A. Armstrong, Tobal 2, ISS 64.

**C&C-Club** für Sessions, Briefwechsel, Club-meetings ohne Beiträge nur Spaß (auch Star Wars Fans). Tel.: 04124/81115

**Verkaufe & kaufe** Spiele u. Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Habe noch einige Automatenplatinen zu verkaufen. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr

**Verkaufe** Mega Drive 50/60 Hz, Atari Jaguar, Neo Geo Module, SNES: UN Squadron, Buster Bros., Elite Soccer, PSX: Gussun, Dyoyo, Lomax, Platinen: In The Hunt, Mystic Warriors, 1943, Pang 3, Fix Fight, Snow Bros., u.a. Capcom CPS-2 Spiele u. Neo Geo MVS-Module Tel.: 06108/76715 ab 18 Uhr

**Zu Verkaufen:** versch. Video u. Computermagazine, z.B.: Total, Next Level, Fun Vision, PC Spiel, Fun Generation, Gamepro, PlayStationmagazin! C. Niegsch, 42657 Solingen, Tel.:

**Inserentenverzeichnis**

Computec Verlag .....	42, T&T 3, T&T 4, 97
Corner .....	77
Cross .....	U3
Electronic Arts.....	23, 41, U4
Fusion.....	89
Game Express .....	73
Game It .....	19
Gamers Point.....	59
Games & More .....	15
Gamestore .....	71
Jöllenberg.....	63
Kudak.....	9
M.C. Game.....	61
MLC .....	93
Psygnosis .....	11
Speed .....	27
Theo Kranz Versand .....	7
Ufo Games.....	77
Virgin.....	U2, 3
Wolf Soft.....	79
World of Games .....	79

0212/811247

**Verkaufe** Mak u. Platinen ab 30 DM, tausche auch gegen N64, PSX, Nomad o. Saturn. Verkaufe ca. 150 Videospielezeitschriften für 200 DM. Scart-Umschalter 4-fach 50 DM, 7-fach 100 DM. 8 Stück 3 DO Spiele 160 DM. Suche defekte Konsolen aller Systeme, zahle Höchstpreise!! Suche N64 u. SNES. Tel.: 08232/6575

**Super Angebot!!** Verk. N64 (Pal), 2 Joypads, Jap-US Adapter, Wave Race, Mario Kart, Turok, Star Wars, Blast Corps (jap), Memory Card für schlappe 666 DM. Alles Topzustand.Suche Neo Geo CD Double Dspeed u. Modul Spinkaster u. Neo Geo Fanartikel (T-Shirts, Poster,etc) Call Tel.: 037322/42158 Steve

**Verkaufe** MD 2, 2 6-Button-Joypads, Light Gun, 5 Gun-Spiele, FBI Policeman 2, 64 weitere Spiele=120 DM Mega Drive ,2 Joypads, Sonic 1+2, König d. Löwen, Fantasy Star 3, Master Sytem Converter, 2 Spiele: 90 DM. Game Gear, James Bond 55 DM, Game Boy, Moto Cross Mania, Super Mario Land, Probotector, Pinball, Solar Strike: 50 DM, alles zusammen 299 DM Tel.: 0711/544089 o. 07391/77020

**Suche** Soundtrack CD's o. Kassetten von SNES-Games. Zahle Nachnahme. Sebastian Fricke, Danziger Str. 3, 37431 Bad Lautenberg

**Diverse** 32 Bit Konsolen, Sony PSX mit 10 Games, umgebaut, RGB, Sega Saturn mit 4 Games, PSX Games: Time Crisis, Salamder, Fighters Impact, Tobal 2, Bushido Blade, Indy 500, Wargods, Monster Tracks, Gundam, S. Fighter ex. Div. Heftsammlungen Sammelauflosung von NTSC Laserdisc's mit High End CD-Player u. Projektor. Tel.: 07263/2489

**Löse** meine MD + MCD Sammlung auf. Viele Spiele ab 20 DM. Verk. Auch Spiele für PS, Saturn, N64, SNES, 3DO, Game Gear. Verk. MD1 mit 50/60 Hz Umbau mit MCD 2 u. Spielen für nur 200 DM. Verk. SNES mit 2 Pads, Spiel für 100 DM. Verk. Hori-Joystick mit Mikroschalter für Saturn für nur 60 DM. Verk. Über 200 Original Videofilme ab 5 DM u. a. Tel.: 0511/414899 Thomas

**Kaufe/tausche** Spiele für PS u. N64.Suche immer Neuheiten zu fairen Preisen (aber auch ältere Spiele). Suche auch immer Tauschpartner aus ganz Deutschland. Schickt eure Listen mit Preisangabe bzw. Tauschwunsch schnell an : C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin o. ruft an Tel.: 030/34706700. PS: Verk. SNES Spiele ab 15 DM.

**Kaufe, verkaufe, tausche** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Spielesammlungen, verk. auch Spiele für Atari 7800, VCS, PC-Engine, Coleco usw. Tel.: 089/1403732

**Verkaufe:** Vandal Hearts 70 DM, Mechwarrior 70 DM, X-Com 70 DM, Tomb Raider 50 DM, Dark Savior 70 DM, C&C 60 DM, Discworld 50 DM, Galactic Attack 40 DM, Story of Thor 60 DM, Nights X-Mas-Edition 65 DM, Shining W. 40 DM, ab 16 Uhr Tel.: 03752/204946 Marcel

**Verkaufe, tausche, kaufe** PS-Spiele: Habe z.B.: Excalibur, Formel 1, NBA Live 97, alles dt/Pal. Suche : Suikoden, V-Rally, Extreme Games u.a., nur Pal. Tel.: 06304/5425 öfters probieren

**Suche** Spiele für PSX, N64, SNES, Game Boy. Schickt Listen an: A. Steinbach, Senftenberger Ring 52 a mit eurer Telefonnummer damit ich



euch zurückrufen kann.

**Verkaufe o. tausche** PSX u. SNES Spiele wie z.B. Hexen, Tekken 2, Donkey Kong 2, Prügelspiel 3, Tilt usw. Tel.: 030/4032714 Andreas

**Suche** V1 Platinenspielgerät mit Dokumentati-on usw. nur in bestem Zustand. Suche dazu Platinen. Suche für Neo Geo Verpackung+An-leitung für Modulgerät u. für Spinmaster. Su-che Samurai S. alle Teile mit Blu+Fatalities u.a. Spiele. Suche Memory Cards u. Joypads. Suche auch vieles anderes, einfach mal anrufen. Tel.: 09721/49378 Andre

### Mega Drive

**Verkaufe** MDII mit 2 Pads, 43 Spielen, MCD II mit 20 Spielen. 32x mit 12 Spielen. VHP 1800 DM. Tel.: 04328/694 ab 18 Uhr

**Verkaufe** Sega Mega Drive Spiele von 20 bis 40 DM. Würde auch gegen SNES Spiele o. Saturn Spiele tauschen. Bitte Liste anfordern bei Konrad Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchststadt/Aisch

**Verkaufe:** 140 MD, 40 MCD, 10 32x, 10 3DO, 6 Ja-guar, 20 Saturn, 12 Game Gear Spiele!! R-Pads (3DO), CDX-Adapter, MD1 (50/60 Hz), SNES, GG+Zubehör, PC-Shareware CD's!. Suche: Nomad, MCD 1, Multi Mega, PSX, Saturn, Won-dermega, div. Spiele. Post-NN kein Problem. PS: Verk. PC-Sound Karte Adlib-Typhoon Wave 32 PnP, 342 Sounds on Board. Tel.: 02421/971596 bis 22 Uhr. Also bis bald!

### Super Nintendo

**Suche** für mein SNES allgemein us u. jap. Spie-le, insbesondere suche ich Pocky and Rocky, Super Probotector, Super Castlevania 4, Lufia u. Cosmo Gang (the Puzzle). Bei diesen 5 Spielen ist die Herkunft egal. Nehme auch gerne Rol-lenspiele u. Poster an. Ruft bitte an bei Dennis Tel.: 0471/5902692

**Verkaufe** SNES mit 17 Spielen, Super Game Boy mit Us-Adapter, 4 Joypads, 2 Infrarot u. Spielen: Prügelspiel, Prügelspiel 2, DKC II, Su-per M. Kart u. viele mehr. VB 450 DM. Tel.: 08178/7494 ab 18 Zhr

**Verkaufe** SNES mit 2 Pads, S. o. Evermore, S: o. Mana, DKC 2, Mario Kart, Hagane, ISS für nur 320 DM. Tel.: 06835/4635 Thomas

**Verkaufe** 10 SNES Spiele von 25 bis 40 DM o. alle für ca. 280 DM, ruft doch mal an Tel.: 034328/38719

**SNES Cheatheft** mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 130 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM incl. Porto. Nachn. +6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben

**Verkaufe u. tausche** z.B. Probotector, F Fight 2 us, Judge Dredd, Starwing, Darius Twin, Jungle Strike, EWJ 1, Royal Rumble, SC, Foreman Ko Boxen, F-Zero, Pirates von Darkwater, Addams Family, S. F. II, Phalanx jap, Ghouls 'n Ghosts, Programmierbares Pad, 5-Sp.-Adapter, Mega

Fun Sammlung, PSX-Sp.: Formel 1, DD 1, J. Ba-zookatone Tel.: 02501/58613

**Verkaufe:** SNES (50/60-Umbau), Mehrspieler-Adapter, 4 Joypads, Sup. Gameboy (+2Sp.), Scart, 11 Games (SSF2, FF2, Int. S. Soccer Del., Bomb. 2 usw.) für 450 DM. Verk. noch: GB mit Tetris für 50 DM. MCD 1(jap), CDX, Spannung-umwandler, 1 Joypad, 2 Games ( FF, WWF) für 145 DM. Tel.: 07746/2505 Viktor

**Suche** SNES, N64 u. PSX Spiele. Gerne auch ganze Sammlungen. Tel.: 0641/84130 Stephan ab 15 Uhr

**Kaufe** Spiele für SNES u. GB (auch ganze Sammlungen)! Suche auch noch LCD-Spiele aus der Game&Watch Serie. Ruf doch mal an Tel.: 0171/2105010

**SNES** mit 4 Joypads, 5 Spieler-Adapter, ca. 20 Module, Super Gameboy, VHB Tel.: 05231/570505

**Suche** verzweifelt F. Fantasy 3 für SNES. Zahle jeden Preis. Tel.: 0043/72368177 Österreich Gregor

**SNES Cheatheft** mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 130 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM incl. Porto. Nachnahme +6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System ange-ben

**Suche** SNES, N64 u. PSX Spiele. Gerne auch ganze Sammlungen. Tel.: 0641/84130 Stephan ab 15 Uhr

**Verkaufe** Spiele für SNES z.B. Batman&Robin, ISS Deluxe, Prügelspiel 2 u. 3, ego-shooter. Ruft an unter Tel.: 02592/983090

**Verkaufe** SNES, 3 pads, 15 Spiele( z.B. DK2/3, E.W.] 1/2, Lion King, Secret of Mana, Zelda, Illu-sions of Time, SF II Turbo, S. Mario World/All-Stars, Super Probotector) für 500 DM. Tel.: 0511/2620941 Kristoph o. Malte

### Jaguar

**Verkaufe:** Iron Soldier2 für Jaguar CD für 90 DM u. Battle Morph für 50 DM u. Primal Rage für 50 DM. Tel.: 06303/6147 Marcel

### Game Gear

**Suche** Spiele mit Anleitung u. Verpackung für GG u. GB. Suche auch noch GG Grundgerät, TV Tuner u. Accupack. Zahle pro Spiel 10 DM o. Tausch. Tel.: 0171/2105010 (Matthias)

### Neo-Geo

**Towns-Marty** mit 7 Spielen, Jaguar neu 80 DM.PSX: Gussun oyoyo, Lomax (us). Sat.: jap. Importe wie Batsugun. Neo Geo Module: Sho-down 3, Sidekicks 1/2, u.a. Platinen: In the Hunt, Snowbros, Twin Cobra, Carrier Airwing, u.a. Habe auch Neo-Geo MVS-Module, suche Platinen von Toaplan z.B. Truxton 2 Tel.: 06108/76715

**Wanted:** Neo-Geo Metal Slug bis 50 DM.+PP. Tel.: 030/4859557 Frank



07/97



08/97



09/97

**WACHBESTELLEN!**  
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 07/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 08/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 09/97	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise:  
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

**Bitte beachten:**  
Angebot gilt nur im Inland!

Telefon-Nr. (für Rückfragen)



## Das lest Ihr in der nächsten

# MEGA FUN



PlayStation

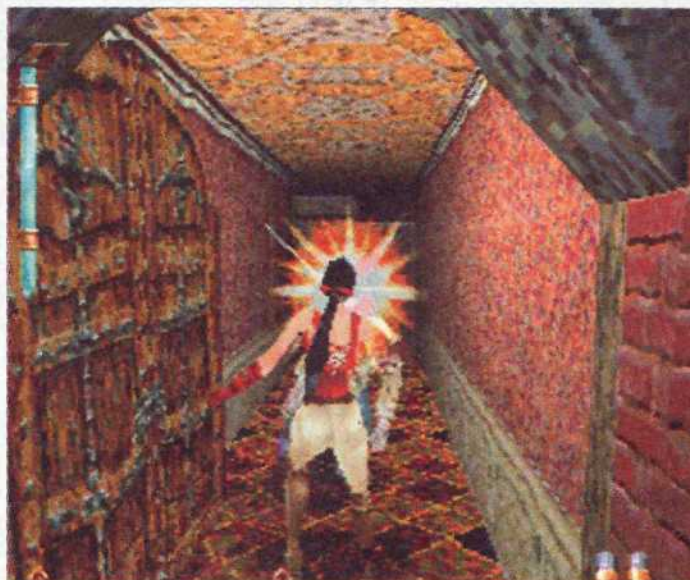
## Rapid Racer

Die Macher von Porsche Challenge haben wieder zugeschlagen. Diesmal seid Ihr mit ultra-schnellen Power Boats unterwegs. Bereits die famose HiRes-Grafik und der 2-Spieler-Modus lassen auf eine weitere Rennspiel-Granate hoffen. In der nächsten Ausgabe unterzieht sich der feucht-fröhliche Racer unserem Hätetetest.

PlayStation

## Nightmare Creatures

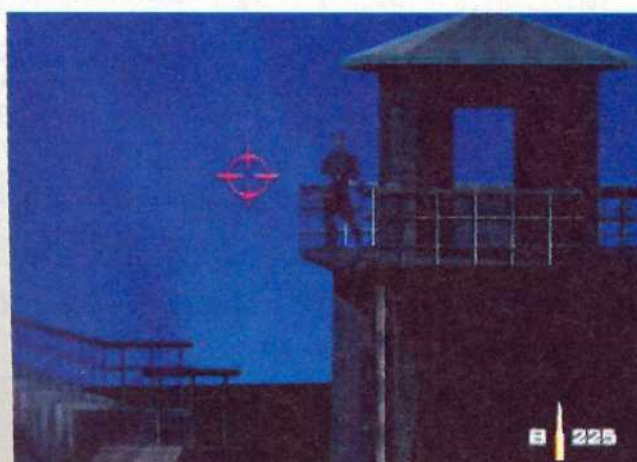
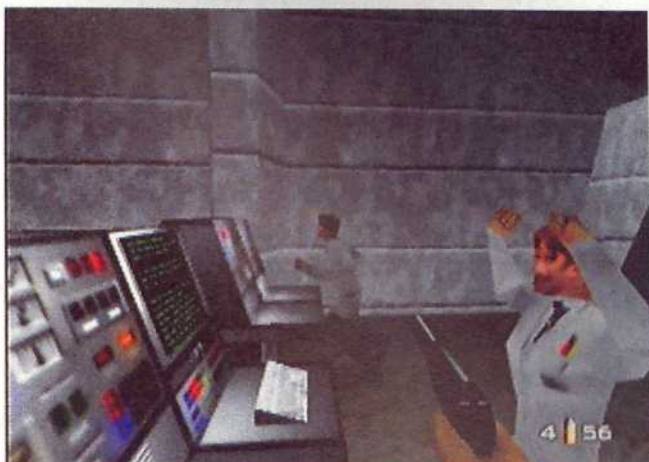
Feine Actionkost aus Frankreich: Die Firma Kalisto führt Euch in das London des 19. Jahrhunderts, wo Ihr Euch als wagemutige Freibeuter gegen schaurige Monsterhorden zur Wehr setzen müßt. Bereits die Preview-Version brachte unsere Redakteure in Verückung. Wie sich das ganze in einer Fun-Wertung ausdrückt, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



Nintendo 64

## Golden Eye 007

Wir Deutschen kommen zwar nicht in den Genuß von Rares brillantem Ego-Shooter mit dem weltberühmten Geheimagenten, dennoch lassen wir es uns nicht nehmen, die US-Version ausführlich zu testen. Schließlich stellt dieses Wonne-Modul schon alleine wegen des coolen 4-Spieler-Modus eine ernsthafte Konkurrenz zu Turok dar.



### Impressum Mega Fun

**Anschrift des Verlages:** Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg, Telefon 0911 / 53 250

**Anschrift der Redaktion:** Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg, Telefon 0931 / 155 18, Telefax 0931 / 155 19

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Stellvertretender Chefredakteur:** Uwe Kraft

**Textkorrektur:** Claudia Brose, Claudia Harbauer

**Redaktion:** Uwe Kraft, Ulf Schneider

**Hotline - Mega Fun:** Sonntag, den 21. Sept. 97, 14-18 Uhr, Tel. 0931 / 15518  
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

**Freie Mitarbeiter:** René Schneider, Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Christoph Pütz, Gerd Sebök, Benedikt Aksoy

**Layout:** Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:** Stefanie Geltenpoth

**Vertrieb:** Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

**Anzeigenverkauf:**  
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg  
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg  
Telefax 0911 / 2872-240  
Telefon 0911 / 2872-140

**Anzeigenverkauf:**  
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141  
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144

**Disposition:** Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg  
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg  
Telefax 0203 / 30 511-555  
Telefon 0203 / 30 511-11

**Anzeigenverkauf:**  
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551  
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554  
Thomas Diel 0203 / 30 511-552

**Disposition:** Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**  
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

**Druck:** Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:** Capcom/Virgin

**Abonnement:**  
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement DM 62,-.  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.  
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:  
CP Verlag & Agentur GmbH  
Leserservice  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

**Abonnement Österreich:**  
PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300  
A-5081 Anif  
Tel.: (06246) 882-0  
Fax: (06246) 882-259

**Manuskripte:** Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:** Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Interactive Europe, Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 11/97 erscheint am **1. Oktober 1997**



# PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

# CROSS

## Computersystems GmbH

### Information

Lösungshefte ab  
14,90 DM. Weitere  
Artikel erhältlich.

Händleranfragen  
sind erwünscht!

### Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160

Am Stadtgraben 50

Im Pavillion Stadtmitte

48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 18.30

Sa 11.00 - 14.00

### Ladenverkauf

Körnebachstr. 95

gg. Musikzirkus DO

44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00

Sa 11.00 - 14.00

### Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

### PSX Software

#### Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball	69.-
Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98 (Okt.)	84.-
Kick Off '97	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	64.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98 (Okt.)	84.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Onside Soccer	66.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	66.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-
Virtual Tennis	74.-

#### Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Broken Helix	89.-
Excalibur	89.-
Kings Field	79.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	84.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Suikoden	94.-
Swagman	84.-
Vandal Hearts	89.-

#### Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Bust a Move 3 (Okt.)	59.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-

#### Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Carnage Heart	79.-
Contra	77.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Lifeforce Tenka	99.-
Machine Hunter	89.-
Mechwarrior 2	89.-
Poed	69.-
Ray Storm	79.-
Resident Evil	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	89.-
Tomb Raider	84.-

### PSX Hardware

#### PlayStation 299.-

Umbau-Chip 39.- und Einbau  
direkt bei Cross Computer

zus. nur **88.-**

#### neGcon Pad

**89.-**

#### Wheel + Pedals

**139.-**

Sony Mouse **59.-**

Gamebuster **84.-**

Bag Bundle **89.-**

(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box **69.-**

Controller **ab 25.-**

Joysticks **ab 49.-**

Lichtpistolen **ab 49.-**

#### Infrarot Pads

**79.-**

#### Analog Pad

**59.-**

Memory 1 MBit **29.-**

Memory 8 MBit **69.-**

Memory 24 MBit **89.-**

Memory 48 MBit **109.-**

#### Flight Force

**59.-**

Verlängerung **10.-**

RGB Scart Kabel **19.-**

Link-Kabel **19.-**

HF-Adapter (neu) **39.-**

### PSX Software

#### Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Okt.)	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	69.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Hardcore 4x4	69.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer (Okt.)	84.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer	99.-
Rally Cross	79.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	84.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokyo Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
V-Rally	89.-
Wipe Out 2097	99.-

#### Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3 (Okt.)	89.-
Iron & Blood	66.-
Megaman X3	89.-
Perfect Weapon	84.-
Soul Blade	99.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
The Crow	84.-

#### Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Mass Destruction	84.-

Transport Tycoon 79.-

Ubik (Okt.) 84.-

#### Jump 'n Run

Bubsy 3D	89.-
Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Rayman 2 (Okt.)	88.-
Trash It	89.-

#### Flugsimulationen

Cyberia	49.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	66.-
Independence Day	84.-
Nuclear Strike (Okt.)	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-
Xevious 3D	79.-

### Unsere Spiele des Monats:

## Formel 1 '97

Erleben Sie die Formel 1-WM hautnah mit.  
Neu für Sony Playstation.

nur **109.-**

## Oddworld

Abe's Oddysee durch fantastische Welten.  
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

### Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Warcraft 2	84.-
Jurassic Park 2	84.-
Discworld 2	89.-
Rapid Racer	99.-

#### N64+Pad

**289.-**

Pad: **59.-**

Verlängerung: **19.-**

<b>Platin Edition 3</b>	
Rayman, True Pinball, Olympic Soccer, Alien Trilogy, Worms,	
Nur Virtual Golf	
PSX je nur <b>44.-</b>	

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

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

Universal-Converter	49.-
Goldeneye 007 (USA)	179.-
Multi Racing C. (USA)	199.-
Lylat Wars (Okt.)	133.-

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

Blast Corps	111.-
Hexen 64	129.-
W. Gretzky Hockey	129.-
NBA Hangtime	129.-

Jurassic Park 2 (Okt.)	79.-
G-Police (Okt.)	109.-
Fantastic Four (Okt.)	79.-
Batman & Robin (Nov.)	79.-

Super Mario 64	89.-
I. Superstar Soccer	139.-
Pilotwings	109.-
Turok	129.-

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

Wave Race 64	89.-
Super Mario Kart 64	89.-
Star Wars	129.-
FIFA Soccer 64	99.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellmenge. Lieferfrist: 1-2 Wochen.

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!



# Der Countdown läuft ...



# NUCLEAR STRIKE™



...sagen Sie der atomaren Bedrohung den Kampf an -  
Stop the war before it begins!