

MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR **COMPUTEC VERLAG** **7/97 DM 5,90**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



- Turok Dinosaur Hunter
- Micro Machines V3
- Porsche Challenge
- Star Wars u.v.m...

Erster Test

V-Rally
Heiße Konkurrenz für Sega Rally

Der Mario-Rivale

Goeman
Konami auf 3D-Pfaden

Afterburner läßt grüßen

Sky Target
Top Gun-Spaß für den Saturn



Das ultimative Renn-Erlebnis:

FORMEL 1 '97

Plus weitere Psygnosis-Hits: Rascal, G-Police, Colony Wars





Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzie-
her, Drehschüsse, Direkt-
weitergaben, Bruststopper,
Hackentricks - alles drin.



Attacker!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
 - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
 - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
 - Erstellung eigener Spieler
 - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebensechte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"

95 %

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."

92 %

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten

"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."

Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten - ohne wenn und aber!"

91 %



Alles Neue bringt der Frühling!

Alteingeschworene Mega Fun-Leser sind zwar regelmäßige Updates sicherlich gewohnt, doch bei dieser Ausgabe werden selbst sie sich angesichts der vielen Veränderungen verwundert die Augen reiben. Der Grund für die „neue“ Mega Fun hat dabei im Prinzip rein technische Gründe. Bisher verrichteten Atari-Computer brav ihren Layout-Dienst. Da aber diese Geräte kaum noch unterstützt werden und wir für die Zukunft bestens gerüstet sein

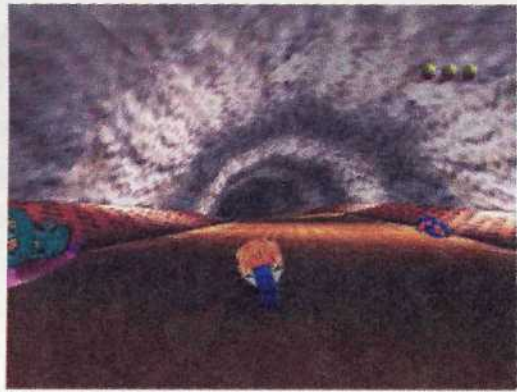


V-Rally Test ab Seite 40

wollten, war ein Umstieg auf den leistungsstärkeren Apple Macintosh unumgänglich. Da nun das Stammlayout neu entworfen werden mußte, nutzten wir die Gelegenheit für ein komplettes Face-Lifting. Wir blieben dabei unserer Linie treu: schlicht, aber elegant, modern und vor allem sehr übersichtlich. Wir hoffen, daß Euch die

neue Optik mit ihren kleinen, aber feinen Verbesserungen genauso gut gefällt wie uns. Doch die neue Mega Fun bietet noch mehr als reine Kosmetik: In der neuen Rubrik „Hall of Fame“ können sich ab sofort unsere Leser bei drei ausgewählten Titeln heiße Gefechte um die besten Ergebnisse liefern. Wir kommen damit einer Bitte vieler Leser nach, die sich schon immer ein-

mal mit anderen Videospielelern messen wollten. Mehr dazu in den Scene-Seiten. Besonders stolz sind wir jedoch auf unser erstes Maskottchen: Vorhang auf für den Maulwurf Peopl Plattfuß! Der sympathische Blindgänger wird uns fortan mit seiner apokalyptischen Videospieellihaberei

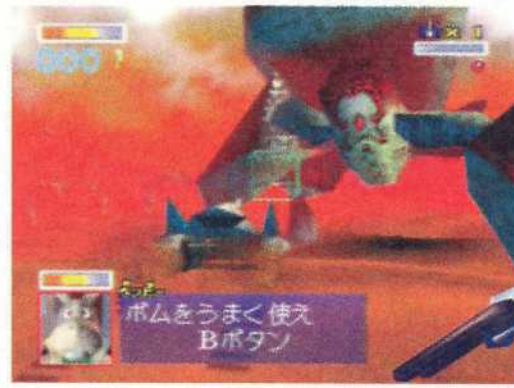


Acclaim Special ab Seite 78

Ausgabe für Ausgabe amüsieren. Sein Schöpfer Andreas Endres („Ente“) wurde durch seinen Sohnmann vom Videospieelbazillus infiziert, und kam auf diese Weise zur Mega Fun. Ansonsten möchten wir nicht verheimlichen, daß wir aus Zeitgründen noch nicht alle Veränderungen durchführen konnten. Habt also noch etwas Geduld, wir werden in den kommenden Ausgaben auf jeden Fall noch etwas Feintuning betreiben. Zum redaktionellen Teil: Nur selten haben derart we-



Tobal 2 ab Seite 24



Starfox 64 ab Seite 20



nige Testberichte unsere Seiten gefüllt. Der Grund ist einleuchtend: Da Ende Juni in Atlanta mit der E3 die Messe aller Messen stattfindet, halten sich alle Softwarefirmen derzeit mit neuen Titeln zurück. Dafür haben es aber die Preview-Seiten in sich. Endlich durften wir die japanische Version des Mega-Shooters **Starfox 64** inklusive dem Jolting Pack ausführlich zocken. Auf der PlayStation begeisterte uns die zweite Auflage der Prügelorgie **Tobal 2** aufgrund der fulminanten Optik und der famosen Spielbarkeit. Ein weiteres Highlight stellt das zehnteilige **Acclaim-Special** dar, in dem wir ausführlich über die neuesten Hammer von Probe berichten. Kurz vor Toreschluß wurde außerdem Ulf zum x-ten Male nach London berufen. Grund: Als erstes deutsches Videospielemagazin dürfen wir über Sonys obercooles Feuerwehr-Drama Rosco Mc Queen berichten. Es wird also wieder viel geboten!

In diesem Sinne, viel Spaß beim Lesen

Euer Mega Fun-Team

MACHT EUCH NICHT NASS,
"MEGA FUN" KOMMT KRASS!!!



news scene work in progress preview

PlayStation

- Abe's Adventure8
- Agent Armstrong28
- Colony Wars6
- F1 '9714
- Final Fantasy IV34
- G-Police17
- Metal Gear9
- Rascal16
- Rosco Mc Queen30**
- Shadow Masters7
- Tobal 224

- Wing Over7
- Wrecking Crew17

Nintendo 64

- Castlevania 3D9
- Goeman18**
- Starfox 6420

Agent Armstrong

Knallharte Actionkost mit Virgins eiteln Superhelden.
Seite 28



index

- Abe's Adventure8
- Advanced World War67
- Agent Armstrong28
- Alien TrilogyT&T 3
- Castlevania 3D9
- Colony Wars6
- Cyberbots71
- Dragon HeartT&T 16
- Elevator Action Returns73
- Excaliburr 2555 A.D.T&T 3
- F1 '9714
- Final Fantasy IV34
- G-Police17
- Goeman18
- Intern. Superstar Soccer Pro62
- Lifeforce TenkaT&T 3
- Lost Vikings 2T&T 16
- Mario Kart 64T&T 12
- Mechwarrior 2T&T 3
- Metal Gear9
- Metal Slug69
- Micro Machines v3T&T 3
- OverbloodT&T 10
- Pandemonium72
- Panzer General 266
- Perfect WeaponT&T 16
- Porsche ChallengeT&T 2
- Rascal16
- Rosco Mc Quenn30
- Shadow Masters7
- Sky Target68
- Sonic Jam70
- SpiderT&T 16
- Star Wars Shadow of the E.T&T 14
- Starfox 6420
- Syndicate Wars64
- Tail of the Sun66
- Tempest X3T&T 16
- The CrowT&T 2
- The Lost Vikings 275
- Tobal 224
- Turok: Dinosaur HunterT&T 4
- Twisted Metal 2T&T 15
- V-Rally40
- Wayne Gretzky's 3D Hockey74
- Wing Commander IV60
- Wing Over7
- Wrecking Crew17

spieletest

PlayStation

- Intern. Superstar Soccer Pro62
- Panzer General 266
- Syndicate Wars64

V-Rally40

- Wing Commander IV60

Saturn

- Advanced World War67

- Cyberbots71
- Elevator Action Returns73
- Metal Slug69
- Pandemonium72
- Sky Target68**
- Sonic Jam70
- Tail of the Sun66

Nintendo 64

- Wayne Gretzky's 3D Hockey74

Super Nintendo

- The Lost Vikings 275

V-Rally

Ein weiterer Top-Racer auf der PlayStation, der die Saturn-Referenz Sega Rally angreift.
Seite 40



tips & tricks players guide

PlayStation

- Alien TrilogyT&T 3
- Excaliburr 2555 A.D.T&T 3
- Lifeforce TenkaT&T 3
- Lost Vikings 2T&T 16
- Mechwarrior 2T&T 3
- Micro Machines v3T&T 3
- OverbloodT&T 10
- Perfect WeaponT&T 16
- Porsche ChallengeT&T 2
- SpiderT&T 16

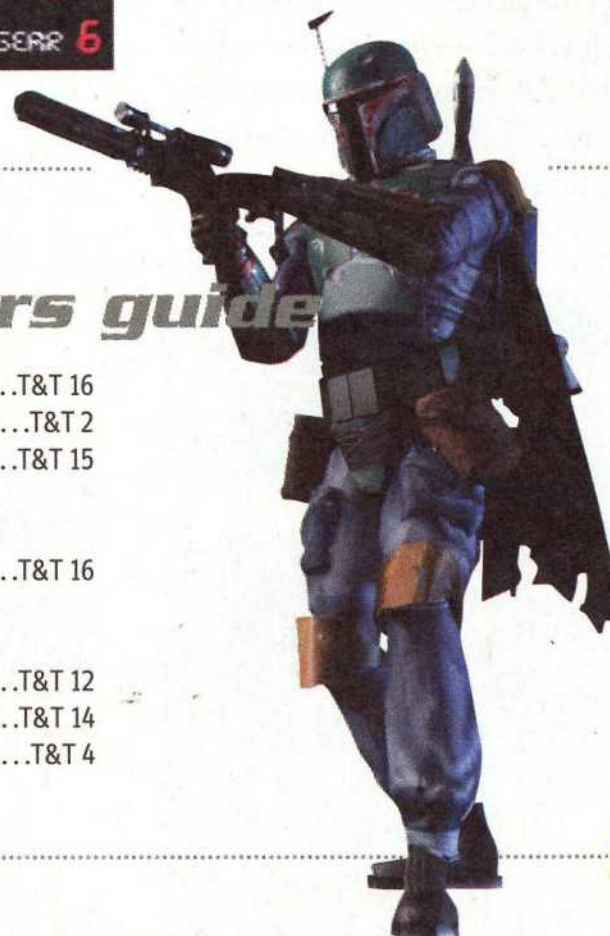
- Tempest X3T&T 16
- The CrowT&T 2
- Twisted Metal 2T&T 15

Saturn

- Dragon HeartT&T 16

Nintendo 64

- Mario Kart 64T&T 12
- Star Wars Shadow of the E.T&T 14
- Turok: Dinosaur HunterT&T 4



Titelthemen sind gelb unterlegt!

editorial special mega mail börse game over

- Börse94
- Countdown36
- Editorial3
- Game Over98
- Impressum98
- Inserentenverzeichnis96
- Mega Mail36
- Referenzen76



SONDERAKTION:
SEGA SATURN-GERÄTE
LIEFERN WIR PORTOFREI

JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN 299,-

DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS

SATURN TOMB RAIDER-SET359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER

SEGA SATURN SEGA RALLY SET .359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

SEGA SATURN WW. SOCCER SET .359,-
WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97
(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI) ...89,-
ACTUA TENNIS (JULI)89,-



Fighters Megamix (Saturn) 99,-

- ADIDAS POWER SOCCER79,-
- AMOK89,-
- ANDRETTI RACING89,-
- ASSAULT RIGS (JUNI)69,-
- BEDLAM99,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER)**89,-
- 6-SPIELER-ADAPTER79,-
- COMMAND & CONQUER99,-
- CROW CITY OF ANGELS89,-
- CRYPT KILLER (JUNI)99,-
- DARK SAVIOR89,-
- DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)**89,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP99,-
- DIE HARD ARCADE94,-
- EXHUMED94,-
- FIFA SOCCER 9789,-
- FIGHTERS MEGAMIX**99,-
- HEXEN99,-
- INDEPENDENCE DAY (JUNI)89,-
- LOST VIKINGS 2**89,-
- MASS DESTRUCTION89,-
- MANIC KARTS89,-
- MANX TT SUPER BIKE**99,-
- MECHWARRIOR 2**99,-
- NBA LIVE 9789,-
- NHL 9789,-
- NIGHTS INKL. 3D-PAD129,-
- PANDEMONIUM (JUNI)**89,-
- RELOADED (JUNI)89,-
- RETURN FIRE89,-
- SKY TARGET (JUNI)99,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND94,-
- SOVIET STRIKE89,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 (JUNI)69,-
- SWAGMAN (JUNI)**89,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN ...129,-
- WARCRAFT II (JULI)**89,-

**NUTZEN SIE UNSEREN
BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE!**
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO
FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFE-
RUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAH-
ME 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.



- SONY PLAYSTATION**299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND
DEMO-CD
- ACTUA TENNIS (JULI)89,-
 - ADIDAS POWER SOCCER INT.99,-
 - AGENT ARMSTRONG (JUNI)84,-
 - ALL STAR SOCCER (JULI)89,-
 - ATARI ARCADE'S GREAT. (JUNI)74,-
 - BEDLAM99,-
 - BROKEN HELIX (JUNI)99,-
 - CARNAGE HEART85,-
 - COMMAND & CONQUER99,-
 - CRASH BANDICOOT109,-
 - CROW CITY OF ANGELS**84,-
 - CRYPT KILLER99,-
 - DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)84,-
 - DEADLY SKIES (JUNI)84,-
 - DESCENT 289,-
 - DESTRUCTION DERBY 299,-
 - EXCALIBUR 2555 AD99,-
 - EXHUMED**84,-
 - FIFA SOCCER 9784,-
 - FORMEL 1109,-
 - HEAVEN'S GATE (JUNI)89,-
 - HEXEN99,-
 - INDEPENDENCE DAY (JUNI)89,-
 - INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.** ...89,-
 - JET RIDER85,-
 - LEGACY OF KAIN**89,-
 - LIFEFORCE TENKA**99,-
 - LITTLE BIG ADVENTURE89,-
 - LOST VIKINGS 289,-
 - MAGIC THE GATHERING (JULI)89,-
 - MASS DESTRUCTION (JUNI)84,-
 - MECHWARRIOR 2**89,-
 - MICRO MACHINES V3**99,-
 - MONSTER TRUCKS (JUNI)99,-
 - NBA HANGTIME (JULI)99,-
 - NBA IN THE ZONE 294,-
 - NBA LIVE 9789,-
 - NEED FOR SPEED II**89,-
 - NHL 9784,-
 - OVERBLOOD**89,-
 - PERFECT WEAPON89,-
 - PORSCHE CHALLENGE**85,-
 - RAGE RACER (JUNI)**99,-
 - REBEL ASSAULT II**99,-
 - ROAD RAGE (JUNI)89,-
 - SAMPRAS EXTREME TENNIS69,-
 - SENTIENT99,-
 - SOUL BLADE**99,-
 - SPEEDSTER95,-
 - SPIDER84,-



Wing Commander IV (PlayStation) 89,-

- SUIKODEN**89,-
- S. PANG COLLECTION (JULI)99,-
- SWAGMAN (JUNI)89,-
- SYNDICATE WARS (JUNI)**89,-
- TEKKEN 2109,-
- TEST DRIVE OFF-ROAD (JUNI)89,-
- TOMB RAIDER**89,-
- TOMB RAIDER SPIELEBERATER29,-
- TOTAL NBA '9785,-
- TRANSPORT TYCOON94,-
- V-RALLY (JUNI)**89,-
- VANDAL HEARTS**99,-
- VMX RACING (JULI)89,-
- WARCRAFT II (JULI)**89,-
- WING COMMANDER IV (JUNI)** ...89,-
- WING OVER (JULI)89,-
- X-COM TERROR FROM THE DEEP ..95,-



V-Rally (PlayStation) 89,-



- NINTENDO 64**299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND
AV-/SCART-KABEL
- INT. SUPERSTAR SOCCER (JUNI)** .139,-
 - NBA HANG TIME (JULI)129,-
 - PILOTWINGS 64109,-
 - STAR WARS129,-
 - SUPER MARIO 6489,-
 - NBA LIVE 9789,-
 - MARIO 64 SPIELEBERATER**24,80
 - SUPER MARIO KART 64 (JUNI)** ..89,-
 - TUROK DINOSAUR HUNTER134,-
 - WAVERACE 64**99,-
 - WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI) ...129,-



International Superstar Soccer 64
(Nintendo 64) 139,-

**Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602**

THEO KRANZ VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG
BEISPIEL: SEGA SATURN TOMB RAIDER SET
INKL. TOMB RAIDER UND 3 DEMO-CDS DM 359,- (GRUNDPREIS)
DM 31,63 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT
TEILZAHLUNGSPREIS DM 379,61. EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH
VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. DER MINDESTBESTELL-
WERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.



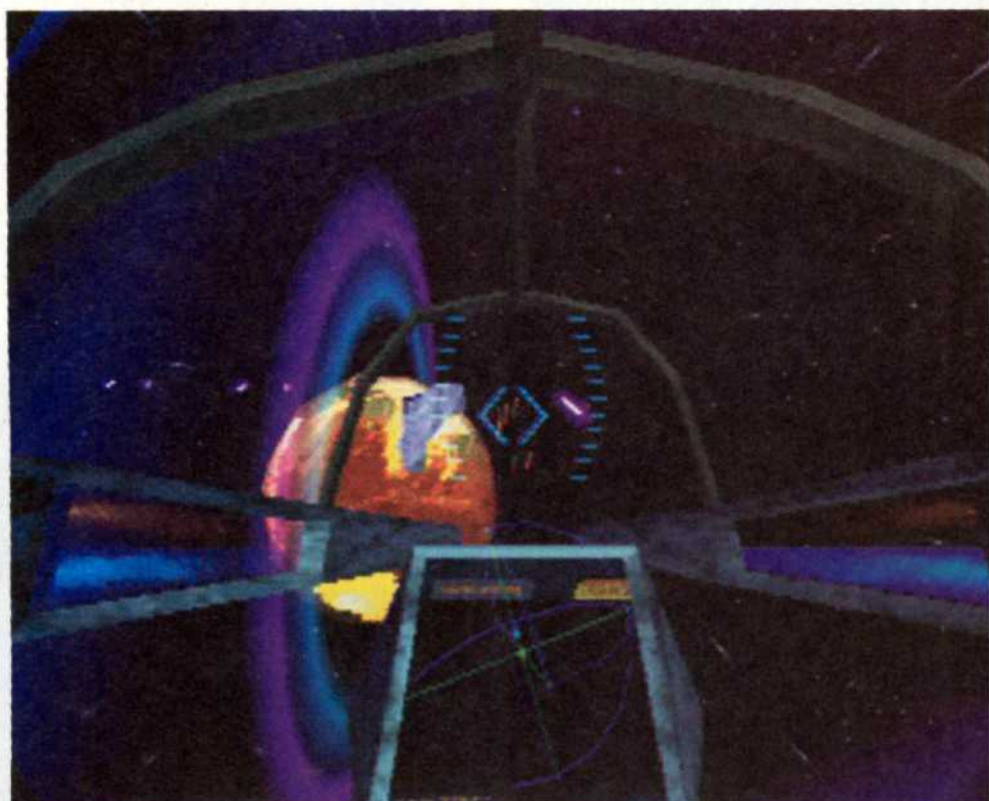
AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND COM-
PUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSANDHÄNDLER 1996
AUF DER E3N-MESSE IN
NÜRNBERG.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

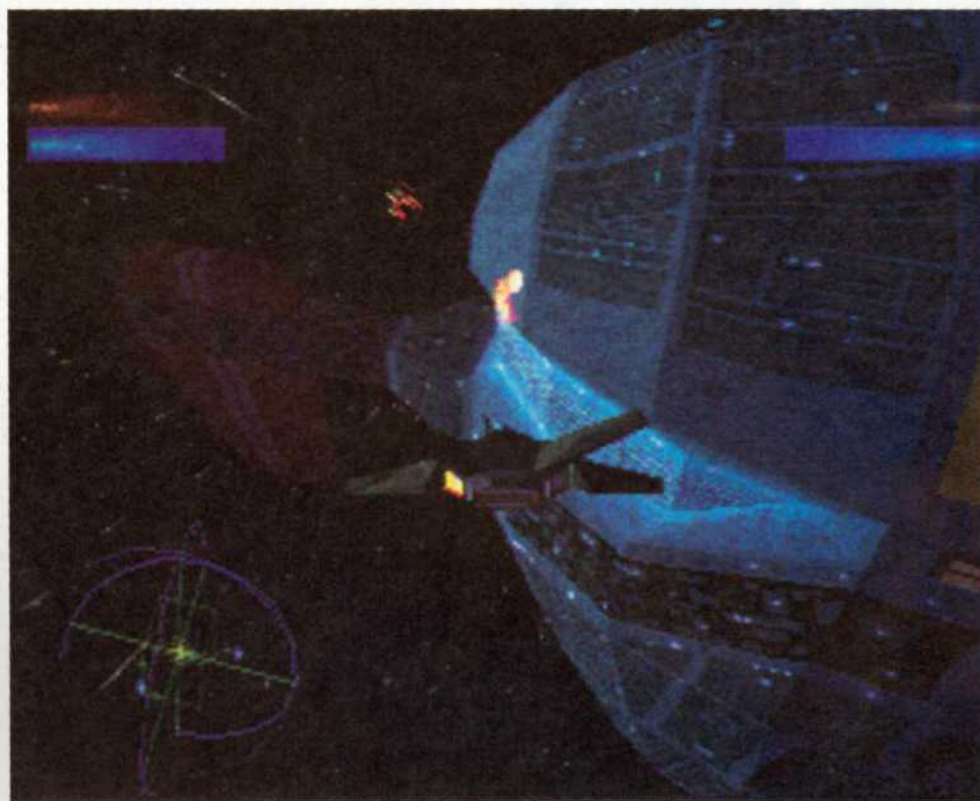
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- SEGA SATURN**
- ALIEN TRILOGY59,-
 - BAKU BAKU ANIMAL59,-
 - BATTLE MONSTERS39,-
 - BUG TOO!84,-
 - CLOCKWORK KNIGHT 249,-
 - D49,-
 - DARIUS 249,-
 - DAYTONA USA49,-
 - FIGHTING VIPERS49,-
 - HI-OCTANE39,-
 - IRON MAN/XO MANOWAR39,-
 - MYSTERY MANSION39,-
 - NBA JAM EXTREME59,-
 - NIGHTS - AUS SET69,-
 - PARODIUS DELUXE39,-
 - ROBO PIT39,-
 - SCORCHER79,-
 - SEGA RALLY49,-
 - SHOCKWAVE ASSAULT39,-
 - SPOT GOES TO HOLLYWOOD59,-
 - THEME PARK44,-
 - THREE DIRTY DWARVES79,-
 - TOMB RAIDER69,-
 - TUNNEL B169,-
 - VICTORY GOAL29,-
 - VIRTUAL GOLF49,-
 - WHIZZ69,-
 - WING ARMS59,-
 - WORLD SERIES BASEBALL 249,-
 - WORLDWIDE SOCCER '9759,-
 - WWF IN YOUR HOUSE49,-
 - WWF WRESTLEMANIA ARCADE49,-
- SONY PLAYSTATION**
- AIR COMBAT - PLATINUM49,-
 - ALIEN TRILOGY - PLATINUM49,-
 - AYRTON SENNA KART DUEL69,-
 - BLAST CHAMBER49,-
 - BREAKPOINT TENNIS39,-
 - BURNING ROAD79,-
 - BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM49,-
 - DESCENT49,-
 - DESTRUCTION DERBY - PLATINUM ..49,-
 - DISRUPTOR59,-
 - EARTHWORM JIM 249,-
 - FADE TO BLACK - PLATINUM49,-
 - FIFA SOCCER 96 - PLATINUM49,-
 - GRID RUN79,-
 - HYPER FINAL MATCH TENNIS49,-
 - IRON MAN/XO MANOWAR49,-
 - KONAMI OPEN GOLF49,-
 - NEED FOR SPEED - PLATIN. (JULI) ..49,-
 - NFL QUARTERBACK CLUB '9739,-
 - PGA TOUR 96 - PLATINUM49,-
 - PRO PINBALL THE WEB69,-
 - RIDGE RACER - PLATINUM49,-
 - ROAD RASH - PLATINUM49,-
 - SPACE JAM79,-
 - STARWINDER69,-
 - STREET RACER69,-
 - SUPERSONIC RACERS39,-
 - TEKKEN - PLATINUM49,-
 - TEMPEST X369,-
 - TOSHINDEN - PLATINUM49,-
 - WIPEOUT - PLATINUM49,-
 - WWF IN YOUR HOUSE74,-

VERSAND PER NACHNAHME 6,90 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.



Die Farbpalette fiel für einen Weltraum-Shooter erstaunlich bunt und kräftig aus



Beeindruckend: Wenn Ihr eine gigantische Weltraumbasis anfliegt, kommt echtes Star Wars-Ambiente auf

PlayStation Shoot'em Up Colony Wars

Psygnosis goes Wing Commander! Auf zwei CDs dürfen Hobby-Piloten es mit gigantischen Weltraumbasen aufnehmen und dabei selber den Handlungsablauf bestimmen

Ihr habt richtig gelesen: Psygnosis versucht mit diesem Titel, handfeste Weltraum-Action mit einer faszinierenden Story zu verbinden, deren Ablauf Ihr durch Euer Geschick selber bestimmt. In Zahlen aufgeschlüsselt bedeutet dies: 70 Missionen plus sechs Trainingslevels, aufgeteilt in 18 Akte, die insgesamt sechs Lösungsvarianten ergeben. Die Story ist momentan noch ziemlich vage. Als Pilot-Greenhorn werdet Ihr quasi noch während Eurer Ausbildungszeit mit dem bitteren Ernstfall konfrontiert. Es gilt die Liga der freien Welt gegen eine feind-

liche Armada zu verteidigen, ehe die fünf Sonnensysteme und sämtliche Rohstoffkolonien verloren gehen. Wie bei Wing Commander unterliegt das Gameplay einer Zweiteilung. Anhand von über 25 Minuten langem, komplett computer-animiertem Film-Material erfahrt Ihr alles über den Werdegang Eures fiktiven Piloten, wobei sich die Sequenzen je nach Erfolg oder Mißerfolg in den einzelnen Missionen verändern. Im Actionteil müßt Ihr hingegen mit sechs unterschiedlichen Raumschiffen diverse Aufträge, wie zum Beispiel Erkundungsflüge, er-



Im Intro werdet Ihr Zeuge, wie eine feindliche Armada kolonisierte Planeten unterjocht



Die rund 25 Minuten langen CG-Sequenzen sind der Hauptgrund dafür, daß das Game gleich zwei CD-ROMs umfaßt

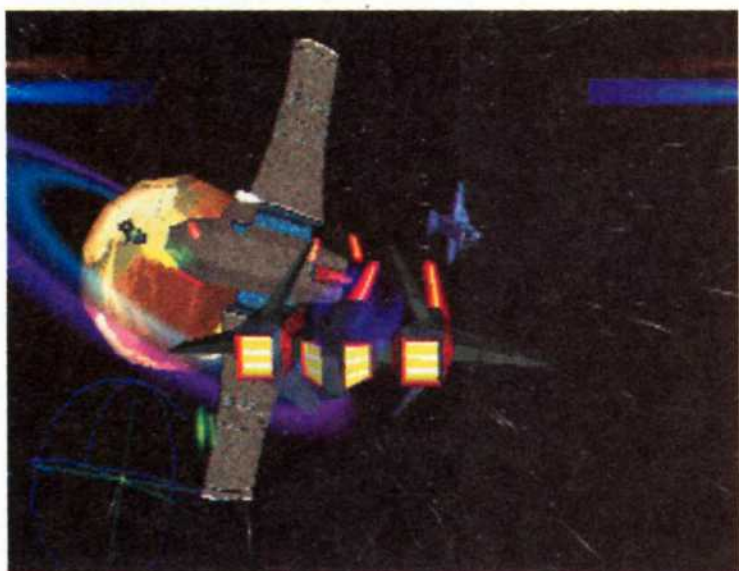
füllen. Die fast schon hochauflösende Grafik zeigt, daß Colony Wars sich nicht vor Wing Commander verstecken braucht. Sämtliche über 60 verschiedene Typen von Raumschiffen wurden durch aufwendige Polygon-Konstruktionen glänzend in Szene gesetzt. Besonders imposant sehen die mächtigen Weltraumbasen aus, die Ihr Star Wars-mäßig ohne Bewegungseinschränkungen umkurven dürft. Zwei interessante Randnotizen zum Schluß: Produziert wird dieser Weltraum-Knüller von Andy Satterthwait, der bereits durch WipEout 2097 seine ganze Klasse bewies. Die Space Opera un-



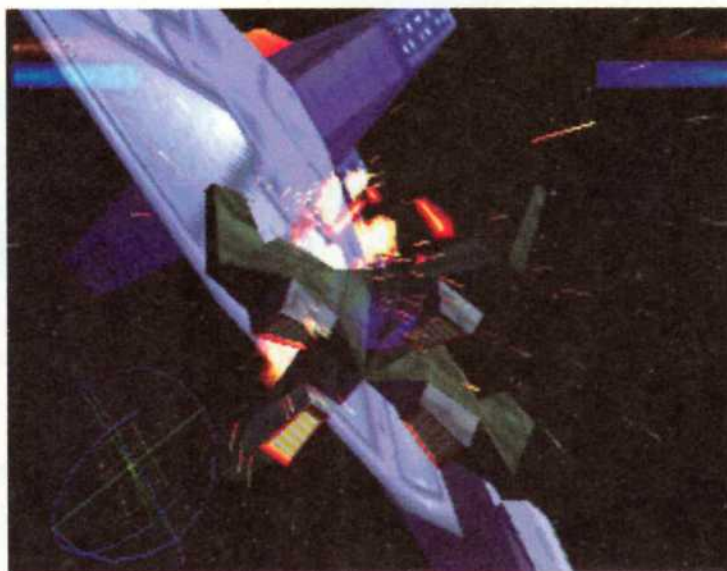
Eure Kampfflieger dürft Ihr entweder durch eine Außen- oder eine Cockpit-Kamera betrachten

terstützt außerdem den zukünftigen Analog-Stick, bei dem das Vibrations-Pack gleich eingebaut ist. (Ulf)

Hersteller: Psygnosis **Erscheint:** Herbst '97 **Genre:** Shoot'em Up **Umsetzungen geplant:** keine



Mammutwerk: Während des Weltraumepos begegnet Ihr über 60 verschiedenen Raumschiffotypen



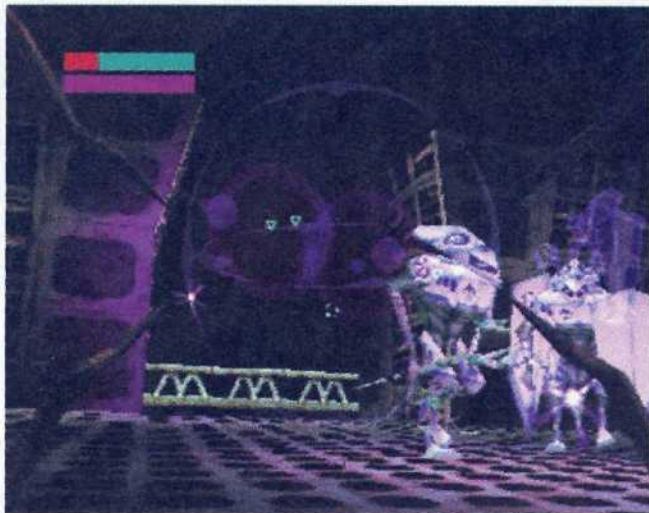
Die Polygongrafik wurde knapp unter dem HiRes-Modus realisiert und bietet einige bemerkenswerte Special Effects



Ihr nehmt in sechs verschiedenen Einsatzfliegern Platz, die jeweils unterschiedliche Vorzüge bieten

PlayStation Ego-Shooter
Shadow Master

Nach Lifeforce Tenka widmet sich Psygnosis zum zweiten Male dem beliebten Ego-Shooter-Genre. Ausgangspunkt waren in diesem Fall die Grafikvorlagen des preisgekrönten Fantasy-Künstlers Rodney Matthews. Dementsprechend einfallsreich fielen auch die Feindkreationen aus: Techno-Spinnen, Riesen-Rochen oder stählerne Monsterblumen. Mittels eines schwerbewaffneten Kampffahrzeugs nehmt Ihr diese illustre Gegnerschar (die durch eine unbekannte Macht ins Leben gerufen wurde) in bewährter Manier ins Visier (insgesamt 16 Levels). Die sehr frühe Version überzeugt bereits jetzt durch aufwendige Lichteffekte, intelligentes Gegnerverhalten und den ungewöhnlichen Grafikstil.



Hersteller: Psygnosis Erscheint: Winter '97 Genre: Ego-Shooter Umsetzungen geplant: Keine

PlayStation Flugsimulation
Wing Over

Wenn es nach JVC und Pack In Video geht, kann sich die Menschheit auf das 21. Jahrhundert freuen, denn es herrscht weltweiter Frieden. Feindseligkeiten werden in einem alljährlich stattfindenden Flugwettkampf ausgetragen, bei dem sich Teams (je vier Piloten/Mechaniker) aus der ganzen Welt nach strengen Richtlinien und Regeln mit ihren Maschinen den Schneid abkaufen. Dabei stehen dem ambitionierten Kampfpiloten nicht nur die neusten Flugzeuge wie z.B. die Mirage III oder die F18-Hornet zur Verfügung, sondern auch Klassiker wie die Spitfire MK1 oder die Fokker DR1. Wing Over soll weiterhin neben Tournament-, Free- und Survival-Mode auch

eine Link-Option besitzen und mit acht Szenarien aufwarten. Freunde von heißer Luftkampfaction à la Top Gun dürfen schon jetzt die Motoren warm laufen lassen.

Hersteller: JVC/Pack In Video Erscheint: Juni '97 Genre: Action/Flugsimulation Umsetzung geplant: k. A.



Da kommt fast Top Gun-Feeling auf: die F14 Tomcat hat eine tödliche Sidewinder auf die feindliche Maschine abgefeuert

Game It!

Titel des Monats
 Juni:
V-Rallye
 79,95

0180/522 5300
 0831/57 51 57
 Mo-Fr 7-19 h
 Sa 9-13 h
 (1) Telefon:
 (2) Telefax: 0831 / 57 51 555
 (3) Internet: http://www.gameit.de
 (4) email: info@gameit.de
 (5) T-Online: *Gameit#
 (6) Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
 Unsere

TOP 10

Dark Forces*	79,95
Excalibur	89,95 N
Exhumed	79,95 N
Fifa 97	79,95
Legacy of Kain	74,95
Porsche Challenge	79,95
Rebel Assault 2	84,95
Syndicate Wars	79,95
Tomb Raider	77,95
WC 4	79,95

SONY PSX	
4-4-2 Fußball*	79,95
A IV Global Evolution	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
Agent Armstrong*	79,95 N
Air Combat Platinum	39,95 N
Alien Trilogy	79,95
Alone in the Dark 2*	94,95 N
Andretti Racing	79,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Area 51*	84,95 P
Atari Greatest Hits	74,95
Baphomets Fluch	79,95
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	84,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Black Dawn	79,95
Blast Chamber	84,95
Blazing Dragons	74,95
Breakpoint Tennis	84,95
Broken Helix*	89,95 N
Lomax	77,95
Lost Vikings 2*	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	74,95
Manic Karts	79,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95 N
Megaman Battle & Chase*	89,95 N
Megaman X3*	79,95
Mickey's Wild Adventure	77,95
Micro Machines V3*	89,95 N
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95 N
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	72,95
Namco Museum Vol. 3	79,95
Namco Soccer Primal Goal	79,95
Namco Tennis Smash Court	77,95
Nanotek Warrior*	79,95
Nascar Racing 96*	84,95
NBA in the Zone 2	84,95 N
NBA Hangtime	84,95 P
NBA Live '97	79,95
NBA Jam Extreme	74,95
NBA Jam Tournament Edition	59,95
Tempest X3	74,95
Ten Pin Alley*	64,95 P
Tenka*	84,95 N
The Divide: Enemies Within	77,95
The Raiden Project	79,95
Thunderhawk 2: Firestorm	79,95
Tilt	69,95
Time Commando	77,95
Titan Wars*	74,95
Tobal No. 1	79,95 P
Tomb Raider	77,95
Top Gun	79,95
Total NBA	84,95
Tour NBA 97	72,95 P
Transport Tycoon	90,95
Trash It!	84,95 N
Tunnel B1	84,95
Twisted Metal	77,95
V-Rallye	79,95 N
Vandal Hearts*	89,95 N
Victory Boxing	77,95
Viewpoint	77,95
Viking 2	74,95 N
Virtual Golf	79,95
Virtual Tennis	74,95
VR Baseball*	74,95
VR Pool*	74,95
Warcraft 2	84,95 N
War Hawk	79,95
WC 4*	79,95
Williams Arcade Greatest	54,95
Wing Over*	79,95 N
WipEout	39,95
WipEout 2097	84,95
Worms	84,95
Wreckin' Crew*	89,95 N
WWF in your house	74,95
WWF Wrestlemania	59,95
X-Com	77,95
X2*	84,95
Zero Devide	84,95

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇄
- Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Bubble Bobble	74,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubsy 3D	89,95 N
Bust a Move 2	59,95
Carnage Heart	94,95
Casper	79,95
Cheesy	84,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,95
Contra	89,95 N
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	94,95
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95 N
Cyberia	79,95
D	74,95
Dark Forces	79,95 N
Darklight Conflict*	84,95 P
Darksiders	79,95
Davis Cup Tennis	84,95 N
Deadly Skies	79,95 N
Descent	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	84,95
Die Hard Trilogy	79,95
Disruptor	49,95
Dragonheart	74,95
Earthworm Jim 2	79,95
Need 4 Speed	44,95 N
Need 4 Speed 2	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quarterback Club '97*	74,95
NHL Face Off	69,95 P
NHL Face Off 97	92,95

www.gameit.de
 alle Links zur Spielewelt

NHL Hockey '97	79,95
NHL Open Ice	84,95 N
NHL Powerplay Hockey '96*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Olympic Soccer	69,95
Overblood	84,95 N
Pandemonium	74,95
Peak Performance	79,95 N
Penny Racers	79,95
Perfect Weapon	79,95
PGA 96 Platinum	44,95 N
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	84,95 N
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	79,95
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95 N
Pro Pinball The Web	77,95
Psychic Detective*	79,95
Psychic Force*	74,95
Raging Skies	84,95
Raven Project*	89,95 N
Rayman*	84,95 N
Rebel Assault 2*	84,95 N
Resident Evil	79,95
Return Fire	84,95
Revolution X	59,95
Ridge Racer	39,95 P
Ridge Racer Revolution	84,95
Riot	79,95 P
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95 N
Road Rage*	82,95 N
Road Rash	44,95 P
Robo Pil*	84,95 N
Robotron X	89,95
Sampras Extreme Tennis	89,95 N
Samurai Showdown	72,95 P
Sentient*	84,95 N
Shellshock	77,95
Sim City 2000	79,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n' Jam	74,95
Soviet Strike	79,95
Space Hulk	79,95
Space Jam	74,95
Speedster*	79,95 N
Spider	74,95 N
Spot goes Hollywood	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95 N
Starfighter 3000*	84,95 N
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95
Streetfighter Alpha	77,95
Streetfighter Alpha 2	77,95
Striker 96	74,95
Suikoden*	89,95 N
Super Pang Collection	89,95 N
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95
Syndicate Wars	84,95 P
Tekken	89,95
Tekken 2	89,95

Zusammen gekauft = gespart
Crypt Killer oder Area 51
 +
Lightgun DM 129,95

Excalibur	89,95 N
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	44,95 P
Fifa 96	44,95 P
Fifa 97	79,95
Firo & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95 N
Flottenmanöver*	79,95 N
Formel 1	89,95
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run*	79,95
Gunship	84,95
Heavens Gate	79,95 N
Hexen	84,95 N
Hi-Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
Impact Racing	79,95
In the Hunt	84,95 N
Independence Day*	84,95 P
International Moto X	79,95
Inf. Supper Soccer Deluxe	79,95 N
International Track & Field	87,95 N
Iron & Blood	74,95
Iron Man/XO	74,95
Isnograd*	84,95
Jet Rider	74,95
John Madden NFL 97	79,95
Jumping Flash 2	82,95
Jupiter Strike	54,95
Killing Zone	74,95
King of Fighters*	72,95 N
King's Field	69,95 P
Konami Open Golf	84,95 N
Krazy Ivan	77,95
Last Dynasty*	84,95
Legacy of Kain	74,95
Little Big Adventure	77,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	99,95
Controller Sony	37,95 P
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
HF Adapter	39,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Lenkrad o. Pedal Konami	69,95 N
Link Kabel	39,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95 P
Memory Card 15 Slot	29,95
Memory Card 120 Slot	59,95
Memory Card 360 Slot	79,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
Namco Arcade Joystick	94,95 N
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	74,95 P
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	29,95
Spec. ASCII Pad	54,95
Spec. Joystick	94,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
 Poststr. 36

neue Adresse!

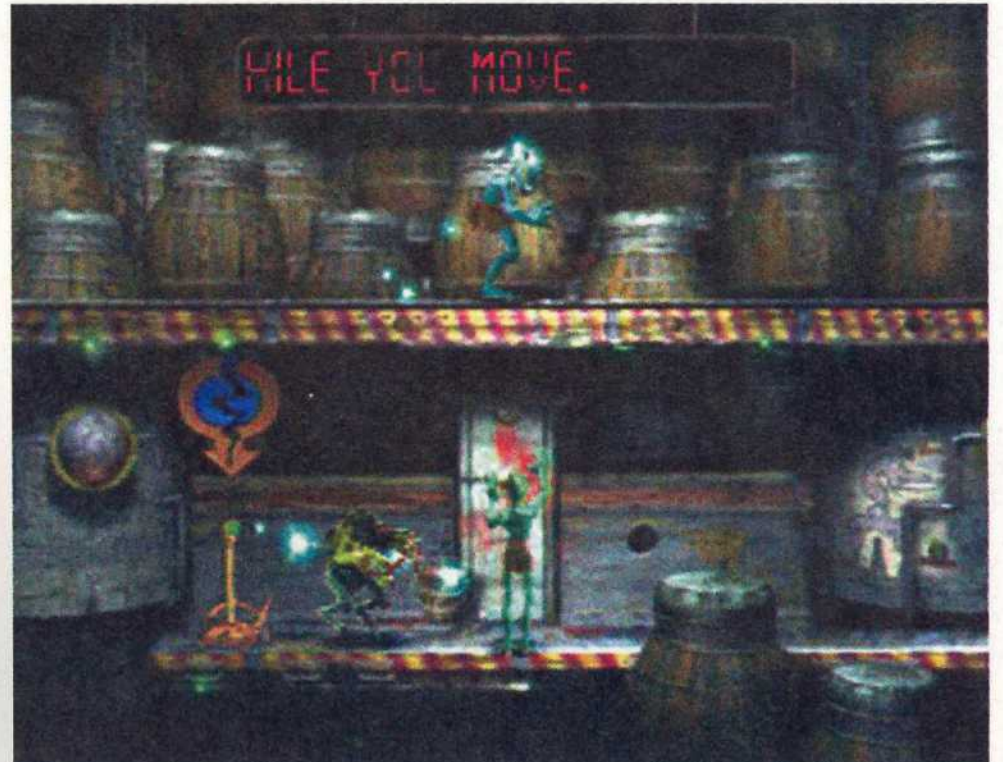
Ab sofort im
 Kino!

Kempton:
 In der Brandstatt 6





Viel Geschick und schnelle Reaktion sind hier gefragt, sonst wird unser Held von herabfallenden Fleischbrocken getroffen



Die Macht der Gedanken. Mit seinen PSI-Fähigkeiten kann Abe in den Geist einzelner Wächter eindringen, um dann kurzzeitig die Kontrolle über sie zu erlangen



Wem Abe zur Flucht verhilft, der hat einen spektakulären Abgang mit eigener Lightshow

Das Leben kann ganz schön gemein zu einem sein. Sogar dann, wenn man sowieso schon als billiger Tagelöhner in einer riesigen Wurstfabrik sein Dasein fröhnen muß und gar keinen Horizont mehr sieht. In dieser Situation befindet sich nämlich auch unser kleiner grüner Alien Abe, der für den Megakonzerne Rupture Farms in der besagten Fabrik arbeiten muß. Abe ist auch soweit mit seinem Leben als Lohnsklave zufrieden, bis er herausfindet, daß die Hauptzutat für die neueste Rezeptur seine eigene Rasse ist. Dies ist selbst dem ruhigsten Charakter zuwider. Abe beschließt, aus dem Mega-Komplex zu fliehen

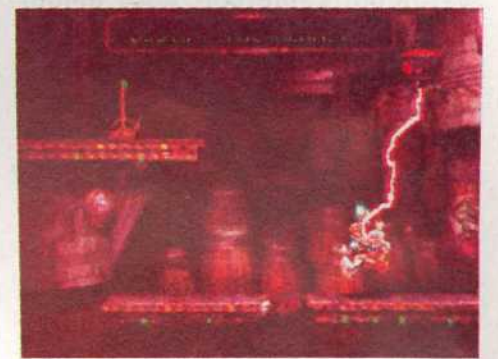
und seine Leute aus der brenzligen Situation zu retten. Auf seiner Flucht lernt er einen Schamanen kennen, der ihn lehrt, daß er nicht nur schnödes Gestammel über die Lippen bringen kann, sondern ganze Sätze. Des weiteren erfährt Abe, daß seine Rasse vor vielen Jahrhunderten eine gefürchtete Macht im Universum war, da sie über mächtige PSI-Fähigkeiten verfügt. Ausgerüstet mit diesen Eigenschaften und einer ordentlichen Portion Selbstvertrauen begibt sich unser Held auf die gefährliche Mission, seine Leute aus den Klauen des Konzernbosses Kolock und seinen miesen Schergen, den Sligs, zu befreien. Darüberhinaus wird im späteren Spielverlauf noch ein altes

PlayStation Jump & Run

Abe's Oddysee

Freunde von 2D-Jump & Run Games bekommen Nachschub. Diesmal ein abgedrehtes Alien, das ganz auf der Linie von Earthworm Jim schwimmt

Geheimnis gelüftet, das dem Ganzen eine andere Tragweite verleihen wird ... Was aber geht auf der 2D-Spielfläche eigentlich so ab? Wie schon gesagt bewegt Ihr Euch im klassischen Stil durch die dunklen Gänge und Locations in der Fabrik. Dabei setzt sich Abe nicht nur mit Renn-, Hüpf- und Klettereinslagen in Szene, sondern legt Schalter um, die z.B. Energiefelder oder Falltüren bedienen. Ebenfalls nutzt er seine geistigen Fähigkeiten, um seine Kollegen zu befreien oder die Sligs zu benutzen, d.h. dank der PSI-Kräfte kann Abe die Kontrolle über einen der bewaffneten Wächter erlangen und ihn dann für seine Zwecke einspannen. Dazu gehören nicht nur einfache Dinge wie z.B.



Auuutsch!! Dieser Laser reagiert auf PSI-Kräfte, somit kann Abe ihn hier leider nicht gebrauchen

Türen öffnen oder andere Sligs zu vernichten, sondern auch, um gefährliche Passagen zu meistern. Die Bewegungen und die Gestik unseres kleinen Helden sind so lustig und abgedreht animiert, daß sie mich als Freund des Wurmes schon jetzt beeindruckt haben. Alles in allem zeigt Abe's Oddysee weit mehr als den klassischen Jump & Run-Charakter und könnte nicht nur im Spätsommer für Furore sorgen, sondern auch in den vier weiteren (geplanten) Episoden. (Georg)

Hersteller: Oddworld Inhabitants/GT Interactive **Erscheint:** September **Genre:** Jump & Run **Umsetzung geplant:** k.A.



Auf der Flucht wie Dr. Kimble. Abe wird von seinen Häschern durch die dunklen Fabrikanlagen getetzt



Dieser böse dreinblickende Wächter hat viele Kollegen, die mit ihren MGs Jagd auf Euch machen



Anfangs werden Euch die einzelnen Moves des Helden nochmals über die Anzeigentafeln erklärt



Muskelbepackt und mit der bekannten Feuerpeitsche ausgerüstet geht Ihr auf Vampirjagd



In dunklen Dungeons trifft Ihr auf aggressive Monster wie beispielsweise diesen Riesenskorpion

Nintendo 64 Jump & Shoot
Castlevania 3D

Die Vampirhutz von Konami wird nun auch auf Nintendos 64-Bit-Maschine losgelassen. Das actionorientierte 3D-Adventure wartet nicht nur mit herrlich animierten Polygongestalten und -monstern auf, sondern vermittelt durch Licht- und Schatteneffekte eine gruselige Dungeonstim-

mung. Neben unterschiedlichen Waffen (Feuerpeitsche, Schwert, Holzpflocke, ... etc.) besitzt der ambitionierte Vampirjäger auch so manchen Nahkampftrick, wie beispielsweise einen Würgegriff à la Hulk Hogan. Ein weiterer Charakter kann sich in einen Wolf verwandeln und

mit seinen übersinnlichen Kräften auch an der Decke krabbeln. Die Dame im Feld hingegen besitzt etliche Zaubersprüche, mit denen sie der Monsterbrut das Fürchten lehrt. Dem Spieler dürfte somit wohl ein erstklassiges Horrorspektakel ins Haus stehen.

Hersteller: Konami Erscheint: K.A. Genre: Action/Adventure Umsetzung geplant: keine



Auch Echsenmenschen, die mit Axt, Schild und Rüstung ausgestattet sind, stellen sich Euch des öfteren in den Weg



Tödlicher Blick! Euer Held erinnert ein bißchen an Antonio Banderas in Assasins

PlayStation Shoot 'em Up
Metal Gear Solid

Einzelkämpfer aller Herren Länder aufgefapst, Konami werkelt an einem wahren Rambo-Verschnitt der höchsten Härteklasse! Ähnlich wie bei Resident Evil stapft Ihr aus einer Overhead-Perspektive durch dunkle Lagerhäuser und riesige Firmenanlagen. Ihr seid mit einem herrlichen Waffenarsenal ausgerüstet, das z.B. neben großkalibrigen MGs und Pistolen auch Handgranaten bietet, mit denen Ihr leicht Wachposten, versteckt hinter Mauern, in die ewigen Jagdgründe schicken könnt. Des weiteren wird es auch einen First-Person-View geben, der vor allem für den Nahkampf (mit Messern und

tödlichen Grifftechniken) und Suchaktionen von Vorteil ist. Der Hauptcharakter besitzt gegenüber Capcoms Kämpfer-Duo eine größere Bewegungsfreiheit. Er kann nämlich z.B. Kisten, Wände oder Geländer



Let's blast it! Handgranate in den Wachraum werfen, zurücktreten und warten ... Die Wachen werden rausgeschleudert, somit ist der Weg frei

hochklettern oder durch enge Spalten und Luftschächte robben. Die Figuren wurden von Kojima-san, der in Japan durch seine Mangas sehr bekannt ist, erstellt und sorgen mit ihrem authentischen Aussehen in den realistisch gestalteten Schauplätzen für beste Stimmung. Schon jetzt läßt sich sagen, daß Metal Gear Solid mit eines der heißesten Games dieses Jahres werden könnte und vielleicht sogar Tomb Raider in den Schatten stellen kann.

Einzelkämpferleben pur! Die beiden Wachposten werden von Euch in einem schnellen Manöver lautlos getötet

Hersteller: Konami Erscheint: K.A. Genre: Action/Adventure Umsetzung geplant: keine



Feuer frei! Mit dem AK-37-Sturmge- wehr lassen sich die Gegner bestens zu einem Sieb verarbeiten

COMPUTERKUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312
NINTENDO 64
NINTENDO 64 KOMPLETT dt. DM299,00
CONTROLLER PAK dt. DM 39,00
Int.Superstar Soccer 64 kpl dt. DM139,00
Star Wars: Shadows... dt. DM129,00
Super Mario 64 kpl dt. DM 89,00
Super Mario Kart 64 dt. DM 89,00
TUROK -UNCUT- pal dt. DM139,95
Waverace kpl.dt. DM 99,00

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. + Demo-CD DM333,00
SATURN +S.Rally+WorldwideSoccer DM419,95
4-4-2 Fußball* dt. DM 69,00
Adidas Power Soccer dt. DM 79,00
Andretti Racing kpl. dt. DM 88,00
Black Dawn dt. DM 88,00
Bomberman dt. DM 99,00
Broken Helix dt. DM 99,00
Darklight Conflict kpl.dt. DM 89,00
Die Hard ARCADE dt. DM 94,00
Fighters Megamix* dt. DM 99,00
Heart of Darkness kpl.dt. DM 98,00
Hexen dt. DM 89,95
Independence Day kpl. dt. DM 89,00
Magic the Gathering kpl.dt. DM 89,00
Manx TT Superbike dt. DM 98,00
Mechwarrior 2 kpl. dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Tomb Raider feat. Lara Croft dt. DM 89,00
Toriko (Gekka Mugentan) dt. DM 84,00
Scorcher dt. DM 88,00
Soviet Strike kpl dt. DM 84,00
Warcraft 2 kpl.dt. DM 89,00

SUPER NINTENDO

Lost Vikings 2 dt. DM 79,00
Lufia+Spieleberater*kpl. dt. DM104,00

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett, NEUE SERIE DM299,00
Playstation+Memory Card 120 Blocks DM359,00
Memo Card 360 Blocks mit LED dt. DM 79,00
Agent Armstrong* dt. DM 84,00
Command & Conquer kpl.dt. DM 98,00
Dark Forces* dt. DM 89,00
Darklight Conflict* kpl. dt. DM 84,00
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00
Exhumed kpl. dt. DM 79,00
Hexen dt. DM 89,00
Independence Day* kpl. dt. DM 84,00
Lifeforce TENKA dt. DM 99,00
Little Big Adventure dt. DM 84,00
Mass Destruction kpl. dt. DM 79,95
Mechwarrior 2 kpl. dt. DM 89,00
Need for Speed 2 dt. DM 89,00
Overblood kpl. dt. DM 84,00
Perfect Weapon* kpl.dt. DM 84,00
Porsche Challenge dt. DM 79,00
Rebell Assault 2 kpl. dt. DM 89,00
Soul Blade dt. DM 99,00
Suikoden dt. DM 89,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt. DM 69,00
Syndicate Wars* kpl.dt. DM 88,00
V - Rally* dt. DM 84,00
Vandal Hearts* kpl.dt. DM 99,00
Warcraft 2 kpl.dt. DM 89,00
Wing Commander 4 kpl.dt. DM 89,00

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.

Soundtrack

Neue Hülbeck CD

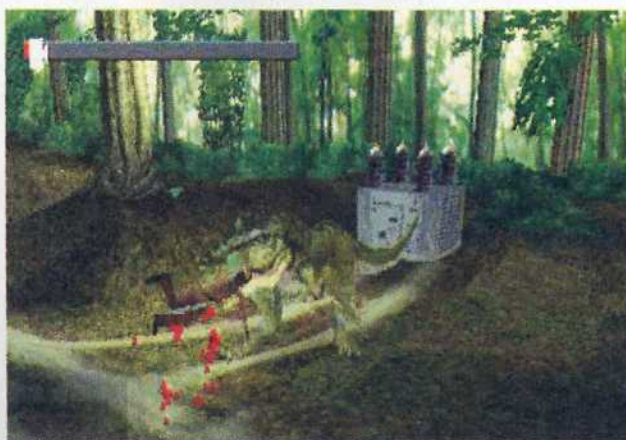
Altmeister Chris Hülbeck liefert mit dem Soundtrack zum Neon-Shooter **Tunnel B1** sein mittlerweile siebtes Album ab. Der gefeierte Soundtrack bietet insgesamt **24 Stücke** mit einer Gesamtlänge von über **64 Minuten**. Die musikalische Spannweite zeugt von Hülbecks ungemainer Kreativität. Die zumeist orchestralen Tracks klingen durch die Einbindung von Pop- und Dance-Elementen ungemein verführerisch. Der Tunnel B1-Soundtrack ist zu beziehen bei **SynSonic Records**, Tel.: 06103/28435.



PlayStation

Spielbergs Dinos brüllen wieder

Zwei Monate nach dem Kinostart in Amerika (August) soll der Blockbuster auch auf der PlayStation spielbar sein. Bei diesem Action-Game dürft Ihr wahlweise in die prähistorische Haut von einer ganzen Reihe von Urviechern schlüpfen, angefangen vom mächtigen **T-Rex** bis hin zum agilen **Compy**, oder als Dino-Jäger oder als Wissenschaftlerin **Sarah Harding** versuchen, der Dinosauriermeute Herr zu werden. Je nachdem, für welche Seite Ihr Euch entschieden habt, verläuft der Spielablauf völlig anders. Stampft Ihr mit den T-Rex durch die ungemein detaillierten Polygon-Landschaften, dürft Ihr genüßlich Menschen vertilgen (sieht ziemlich makaber aus), während Ihr auf der Gegenseite mit allerlei Waffensystemen gegen die Riesen-Eidechsen vorgeht. Eine spielbare Version wird es mit großer Sicherheit auf der E3 zu sehen geben.



Schon Gehört

- +++ Die Pippin-Konsole von Bandai steht kurz vor dem Aus. Gerade 30.000 Einheiten gingen bisher über den Ladentisch.
- +++ Im Herbst erscheint Capcoms Super Street Fighter Collection für PlayStation und Saturn.
- +++ Skurril: Aus unerklärlichen Gründen soll Tobal 2 nicht in den USA erscheinen. Diese Entscheidung hat allerdings keinen Einfluß auf Europa (hoffentlich!!!).
- +++ Noch einmal Squaresoft: Final Fantasy VII wird auch für den PC umgesetzt.
- +++ Auf der E3 soll ein neuartiges Rennspiel mit Sonic in der Hauptrolle vorgestellt werden.
- +++ Mission Impossible wird voraussichtlich erst 1998 erscheinen, da ein Teil des bisherigen Programmiererteams die Firma Ocean verlassen hat.

- +++ Gerüchten zufolge soll das Neo Geo 64 Arcade System bereits diesen Sommer in Japan seinen Dienst verrichten.
- +++ Resident Evil für den Saturn wird ab dem 25. Juli in japanischen Läden um die Gunst der Käufer buhlen.
- +++ Nintendo reagiert auf Sonys aggressive Preispolitik erfreulich drastisch. Hierzulande ist das N64 bekanntlich für schlappe 299 DM erhältlich, während man den Verkaufspreis der 64-Bit-Kiste in den USA sogar auf 149 Dollar reduzierte.

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Zelda 64 (Nintendo 64)
2. Sonic TT (Saturn)
3. Resident Evil 2 (PlayStation)

HALL OF FAME



Bestzeit bei
Porsche Challenge
USA-Strecke, Time Trial (Leicht),
beste Rundenzeit:
0.521

Jürgen Krenz,
Sony



Bestzeit bei
Wave Race 64
Milk Lake-Strecke, Zeitfahren
(leicht), beste Rundenzeit:
0.28990

Wolfgang Ebert,
Nintendo



Bestzeit bei
Daytona USA C.C.E.
Desert City, Zeitfahren, beste
Rundenzeit:
0.5128

Thorsten Moe,
Sega

Drei Herren von Nintendo, Sega und Sony legten vor, und jetzt seid Ihr an der Reihe. Schickt uns Eure Topzeiten zu den drei Spielen! Wir suchen folgende Ergebnisse: Wave Race 64 (Strecke „Milk Lake“, Zeitfahren (leicht), beste Rundenzeit), Daytona C.C.E. (Strecke Desert City, Time Trial, beste Rundenzeit) sowie Porsche Challenge (USA-Strecke, Time Trial (leicht), beste Rundenzeit). Schickt uns einfach ein Beweisfoto (Raum abdunkeln, keinen Blitz verwenden) an die folgende Anschrift: Redaktion Mega Fun, Hall of Fame, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Legt bitte ein Foto bei, denn das Bild des Erstplatzierten wird in dieser ruhmreichen Hall of Fame abgedruckt. Diesen Wettbewerb veranstalten wir drei Monate lang, dann wird er von neuen Spielen/Bestzeiten abgelöst. Wer nach den drei Monaten ganz oben auf dem Treppchen steht, darf sich über ein cooles Geschenk freuen.

Saturn

Neues Adventure-Futter von Enix

Ungewöhnliches vom RPG-Spezialisten Enix. Mit dem Fantasy-Adventure **Tales of Seven Wind Island**, das in bewährter Point & Klick-Manier (ähnlich wie Blazing Dragons) gesteuert wird, dürfen sich die Saturn-User auf ein hochinteressantes Produkt freuen. Die große Besonderheit: Der Spielverlauf paßt sich Euren Handlungen großzügig an und ist somit alles andere als linear aufgebaut. Der intelligente Spielspaß soll bis zum Herbst fertig werden. Bleibt zu hoffen, daß auch uns hierzulande eine übersetzte Version schnell erreicht.

Peripherie

Ausgetrickst? N64-Adapter

Von der Firma Rainbow kommt der erste Konverter auf den Markt, durch den Ihr auf dem deutschen Nintendo 64 auch japanische und amerikanische Module spielen könnt. Wie bei gängigen SNES-Multiadaptern steckt Ihr einfach ein deutsches Modul in den hinteren Slot des Konverters hinein, um so dem Gerät vorzutäuschen, daß es sich um ein Euro-Spiel handelt. Leider liefen nur die wenigsten Module problemlos. So fehlte bei Wave Race beispielsweise der komplette Sound, während Wayne Gretzky's 3D Hockey überhaupt nicht funktionierte.



PlayStation/Saturn

Krokodilstränen in 3D

Seit dem revolutionären Super Mario 64 ist die Flut an 3D-Hopsereien nicht mehr zu stoppen. Mit Rascal schickt Psygnosis bekanntlich einen vielversprechenden Kandidaten ins Rennen. Doch auch Fox Interactive hat in diesem Sektor noch ein Wörtchen mitzureden. Mit **Croc** schütteln die Amis plötzlich ein weiteres hochkarätiges 3D-Jump & Run aus dem Ärmel. Ähnlich wie beim Produkt aus der Feder von Traveller's Tales wird hier in der dritten Dimension **40 Level** lang gehüpft bis die Plattformen krachen. Diesmal mimt jedoch ein sympathisches Krokodil die Titelfigur. Da auch dieser Titel gegen Weihnachten erscheinen soll, dürfen wir einen heißen Zweikampf erwarten. In der nächsten Ausgabe erfahrt Ihr im Rahmen unseres großen E3-Specials weit aus mehr über dieses Produkt, denn wir haben bereits jetzt ein Treffen mit dem Producer vereinbart.

HOT
in
JAPAN

1. Arandora (PS)
2. Sentimental Graffiti (SAT)
3. Pocket Monster (GB)
4. I.Q. Intelligent Cube (PS)
5. Final Fantasy VII (PS)

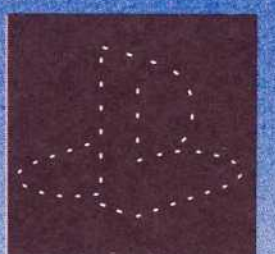
Quelle: Famicom Tsushin

HOT
in
USA

1. Doom 64 (N64)
2. Need for Speed 2 (PS)
3. WCW Vs. the World (PS)
4. Blast Corps (N64)
5. NBA Shoot '97 (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

Es liegt allein
in deiner Hand,



Nintendo 64

Neue Software im Anmarsch

Eine ganze Reihe von hochwertigen Nintendo 64-Produkten ist derzeit in der Mache. Noch sehr wenig ist über Konamis ominösen Klopfer **Shin Kakuto: Battle Dancers** bekannt. Ein erstes Artwork zeigt die ersten acht Charaktere, die sich in einem neuartigen Stil gegeneinander auf die Polygon-Nasen boxen werden. Der Titel soll gegen Ende des



Jahres erhältlich sein. In einem weitaus fortgeschrittenen Stadium befindet sich Titus' schmucke Raserei **Lamborghini 64**. Die 16-Bit treuen Franzosen beweisen mit diesem Titel, daß sie auch mit einer anspruchsvollen Hardware etwas anstellen können. So erleben die Hobby-Piloten spektakuläre Wetterveränderungen in Echtzeit, die sich zudem auf das Fahrverhalten der Edelkarosse auswirken. Der

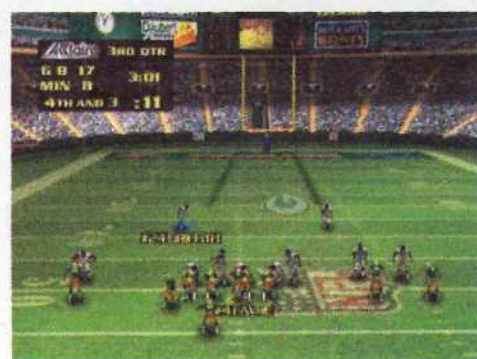


Aero Fighter Assault



Fuhrpark ist vom allerfeinsten: **Lamborghini Diablo SE**, **Porsche 959** sowie der legendäre **Ferrari F40**.

Mittels dieser Rennwagen dürft Ihr alleine oder via **Split-Screen** auch gegeneinander antreten. Ansonsten sind nur die vielversprechende Eckdaten bekannt: fünf Spielmodi, Pit Stop-Möglichkeit bei Schäden am Wagen sowie die Unterstützung des Controller Paks zum Abspeichern der Bestzeiten. Auch **Ocean** setzt mit **Multi Racing Championship** auf das Rennspiel-Genre. In diesem Fall war **Sega Rally** mal wieder das Vorbild. Mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Vehikeln dürft Ihr an diesem Off-Road-Vergnügen teilnehmen. Im Gegensatz zu **Sega Rally** spielen neben den Power Slides auch die Wetterbedingungen eine gewichtige Rolle. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, die weitläufigen Rennkurse näher zu erkunden, um so Abkürzungen zu entdecken. Glaubt man dem Gerücht, soll der technisch herausstechende Racer, der übrigens auch einen Split-Screen bietet, bereits Mitte Juli erhältlich sein. Etwas neues gibt es sogar von **Paradigm Simulation**. Das neueste Projekt trägt den Titel **Aerofighters Assault** und stellt erwartungsgemäß eine weitere Flugsimulation dar. Mit einem F-14-Jet müßt Ihr eine Flugzeug-Armada verscheuchen, die gerade im Begriff ist, das antarktische Eis zu schmelzen. Der Spielverlauf verspricht eine leckere Mischung aus Jet-Simulation und Arcade-Action zu werden, gepaart mit einer fetzigen Polygon-Optik, die der N64-Hardware vollauf gerecht wird. Weitere



NFL Quarterback Club '98



Lamborghini 64

Eckdaten: Versteckte Jets und Endgegner sowie ein Split-Screen. Last but not least kümmern sich die Turok-Macher von **Iguana** um die Fortsetzung zu **Acclaims** erfolgreicher American Football Simulation **NFL Quarterback Club '98**. Die detaillierte Grafik mit einigen schönen Lichteffekten hinterläßt einen famosen Eindruck.

Hardware
Neues

3D-Scanning-Verfahren

Dank eines neuen mathematischen Verfahrens, mit dem man die komplexe Geometrie ganzer Körperoberflächen schneller berechnen kann, dürfte das Erstellen dreidimensionaler Objekte, wie beispielsweise einem Gesicht, in der Zukunft ein Kinderspiel werden. In nur 0,2 Sekunden tastet ein buchgroßer 3D-Scanner das Objekt ab und erstellt innerhalb von 5 bis 20 Sekunden eine digitale 3D-Abbildung im Computer. Durch diese neue Technik des in den USA lebenden Russen **Migdals** dürfte die Erstellung von aufwendigen Polygon-Menschen, inklusive den Texturen, um ein vielfaches erleichtert werden. Sega und Disney haben schon reges Interesse an der kleinen Firma **Real Time Geometry** in Princeton bekundet.

Software

Neon-News

Bei der Darmstädter Programmierschmiede hat sich einiges getan. Zwei Mitbegründer verließen die Firma, das Projekt **Viper** überließ man der Mutterfirma **Ocean** und außerdem wurde ein neues Büro in Manchester eröffnet. Das neue Projekt trägt den Arbeitstitel **Shellshock** und soll ein First Person Shooter für das N64 werden.

PEPPL PLATTFUß by Eute

NA DU, KUTSCHÍ-KUTSCHÍ,...
...BULLA - BULLA...



JA DU BIST ABER 'NE SÜSSE !!
DER LIEBE PEPPL HAT DIR AUCH
WAS MIT- GEBRACHT.



SCHAU MAL !!!



Interview

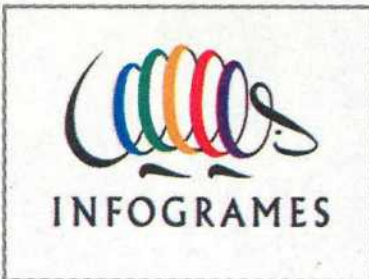
Michael Paul von Infogrames stand Rede und Antwort

Mega Fun: Könntest Du uns bitte einmal die Firma Infogrames näher vorstellen?

Michael Paul: Der Hauptsitz von Infogrames liegt in Lyon, aber es gibt natürlich auch Niederlassungen in anderen Ländern wie z.B. Deutschland, England, den USA, Asien oder Südamerika. Des weiteren gehört zu der Firmengruppe noch Ocean aus Manchester und seit Febru-



ar 97 auch Phillips Media, wobei letzterer mit Bomico/Laguna als Distributor in Deutschland besonders wichtig ist. Gegründet wurde Infogrames 1983 und sorgte mit mehr avantgardistischen



als spielbaren Comic-Umsetzungen für Aufmerksamkeit. Der erste wirklich spielbare Titel dieses Genres war North & South, das von Stephan Baudet (Projektleiter von V-Rally) entwickelt wurde.

MF: Was ist Dein Aufgabenfeld bei Infogrames?

MP: Ich bin PR-Manager und kümmere mich um die Presse- und gesamte Öffentlichkeitsarbeit. Des weiteren bin ich für die Lokalisierung unserer Produkte im deutschsprachigen Raum zuständig.

MF: Seit wann arbeitet Ihr an dem Projekt V-Rally und wieviele Mitarbeiter hat das Team?

MP: Beginn war Ende 1995 und voraussichtliches Release ist Juni '97, also ca. 18 bis 20 Monate Entwicklungsdauer. Das In-House Team um Stephan Baudet besteht aus zehn Leuten. Die Out-House Mannschaft, die u.a. Hintergrund und Menü-Grafiken bearbeiten, beinhaltet je nach Aufwand zwischen fünf und zehn Mitglieder. Momentan arbeiten also rund 20 Personen an V-Rally.

MF: An welchem Spiel habt Ihr Euch orientiert? Was habt Ihr Deiner Meinung nach bis jetzt verbessert?

MP: Die absolute Referenz für uns ist Sega Rally. Der Automat, aber auch die Saturn-Umsetzung hat vor allem in puncto Steuerung begeistert, bietet aber nur vier Kurse und drei Karren. V-Rally hingegen ist extra für den Heimbereich konzipiert und sorgt u.a. mit einer großen Auswahl an Tracks und Autos für mehr Langlebigkeit.

MF: Warum habt Ihr die PS und nicht den Sa-

turn gewählt? Denkt Ihr auch an eine Umsetzung für das N64?

MP: Einer der Hauptgründe für die Entscheidung, auf der PS zu arbeiten, sind natürlich die späteren Absatzchancen für unser Spiel. Wie soll man eine sechsstellige Verkaufszahl erreichen, wenn z.B. in deutschen Haushalten nur etwa 80.000 Saturne stehen?! Persönlich

ziehe ich sogar den Saturn in den Sprite-lastigen Genres der PS vor, aber leider ist die Lage für Sega in Deutschland momentan nicht so gut wie es die Hardware verdient hätte. Ende

1995 war der Saturn mit Virtua Fighter 2 und Sega Rally einfach die bessere Kaufentscheidung. Sega hat es damals irgendwie verschlafen, den Markt für sich zu gewinnen. Eine Umsetzung für das N64 ist rein theoretisch möglich und laut Head-Programmierer David Nadal könnte sehr schnell eine 50-Prozent-Version erstellt werden, wobei die geringe Modulkapazität einige Probleme (Streckenzahl...) mit sich bringen würde. Eine PC-Version für 3D-Karten und MMX ist zwar auch noch Zukunftsmusik, aber durchaus denkbar.

MF: Der Rally-Weltmeister Ari Vatanen arbeitet eng mit den Entwicklern zusammen. Wie seid Ihr gerade auf ihn gekommen? Ist er ein begeisterter Videospielder?

MP: Da Ari schon ältere Kinder hat, ist er kein Fremder in der Videospield-Szene und paßt daher bestens in unsere Vorstellungen. Er ist auch nicht irgendein Prominenter, der uns nur Gesicht und Namen geliehen hat, sondern er arbeitet aktiv und vor allem effektiv mit dem Team zusammen. Des weiteren ist Ari jemand, der gekonnt mit Mad Catz und NegCon umgehen kann.

MF: Welches Spiel spielst Du gerade am liebsten?

MP: Mit Vorliebe spiele ich auf dem N64 und freue mich deshalb auf Star Fox. Dann spiele ich vor allem King of the Baseball von Imagineer (ebenfalls N64), das sogar die Powerfull Pro Baseball-Serie von Konami in den Schatten stellt. Apropos Konami und Sport, etwas Genialeres als ISS 64 gibt es nicht. Mein Lieblings-Oldie ist übrigens M.U.L.E. von EA, das auf meinem Büro-PC über einen Atari-Emulator tadellos läuft.

im grossartigsten Wettkampf seit Arthur und Lancelot zu bestehen.



Soul Blade „...grenzt fast an ein kleines Wunderwerk.“
„Ein schöneres Hau-Drauf-Vergnügen als auf Namcos Soul Blade gibt es derzeit auf keiner Konsole.“ Video Games 3/97.
Soul Blade - die hohe Kunst des
Schwertkampfes - exklusiv auf Sony PlayStation.

SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.





Partikel-Effekte, wenn Ihr beispielsweise durch den Staub brettert, sehen viel feiner aus



Neue CG-Zwischenbilder gibt es während den Nachladezeiten



Die Steuerung fiel beim zweiten Teil wesentlich direkter aus

PlayStation Rennspiel F1 '97

Die neue Formel 1-Saison wird demnächst auch auf der PlayStation eröffnet! Erstmals mit allen Teams, Rennställen und Daten aus der laufenden Saison sowie einer ganzen Reihe von spürbaren Verbesserungen

F1 ist nach wie vor einer der bestverkauften PS-Titel überhaupt, so daß eine offizielle Fortsetzung nur die logische Konsequenz ist. Psygnosis hat sich für den Sequel deshalb eine Menge vorgenommen, schließlich gilt es den Vorgänger zu übertreffen und einige - berechnete - Kritikpunkte auszumerzen. Fangen wir bei der Technik an: Die 3D-Engine wurde komplett überarbeitet, so daß der Grafikaufbau noch eine Spur sauberer geworden ist. Der entscheidende Vorteil der neuen Grafik-Engine ist jedoch die hohe Auflösung im Pseudo-HiRes-Modus,

die nun bei 512 x 228 Bildpunkten liegt (die letzte Stufe vor dem Interlaced-Modus). Bei der Optik fällt des weiteren die kräftigere Farbpalette auf, die die Simulation insgesamt viel farbenfroher aussehen läßt.



Die vielleicht größte Verbesserung dürfte der voll einsatzfähige Split-Screen werden

Dieser verbesserte technische Rahmen erlaubt den Programmierern, grafische Details zu realisieren, die zuvor nicht möglich waren. Hierzu zählen unter anderem feinere Partikel-Effekte (z.B. Staub), spektakulär herumwirbelnde Boliden nach einer Karambolage (sieht beeindruckend aus!) sowie endlich eine richtige Cockpit-Perspektive samt Lenkrad und Rück-

spiegel. Ein weiterer Punkt, um den sich die Macher intensiv bemüht haben, ist der höhere Realismus. Ne-

**„F1 '97 bietet
Statistiken der
laufenden Saison“**

ben dem üblichen Schnickschnack wie aktuellen Statistiken und Originalfahrern und Rennställen wur-



Das war's: Nach einer Bekanntschaft mit der Leitplanke hat sich ein Rad kurzerhand verabschiedet



Neben den bekannten Perspektiven gibt es diesmal auch eine Cockpit-Perspektive mit einem Rückspiegel



Die hohe Auflösung und die kräftigere Farbpalette haben der Optik sehr gut getan

den auch kleine, aber feine Details beachtet. So wurde beispielsweise das komplette Flaggen- und Regelsystem übernommen, inklusive einer Zeitstrafe oder gar einer vorzeitigen Disqualifikation, wenn Ihr die Boxen mit einer zu hohen Geschwindigkeit verläßt. Penible Profifahrer können via Boxenfunk die komplette Telemetrie abrufen oder sich ankündigen lassen, wann sie den nächsten Pit Stop vornehmen müssen - Detailsucht pur! Spielerisch verspricht Psygnosis zudem entscheidende Schwächen des Vorgängers auszumerzen. So verhält sich die CPU-Konkurrenz diesmal intelligenter und vor allem fairer, indem sie nicht immer stur die Ideallinie beibehält. Endlich haben auch Schäden am Formel 1-Flitzer eine spürbare Auswirkung auf das Fahrverhalten, bis hin zum technischen Vollschauden. Vergegenwärtigt man sich, daß es sich nur um ein paar von vielen Verbesserungen handelt



Ein Beispiel für die Detailverliebtheit sind die akribisch genau nachmodellierten Strecken; hier sieht Ihr zum Beispiel das stillgelegte Streckenstück in Estoril, Portugal

und zudem ein vollwertiger Split-Screen für heiße Duelle sorgen wird, kann man sich vorstellen, welches spielerische Potential F1 '97 bieten wird. Übrigens: Noch ist nicht zu 100% geklärt, welches fachkundige Reporterduo das Geschehen kommentiert - wie wäre es mit Niki Lauda und Schumi?! (Ulf)

Hersteller: Psygnosis **Erscheint:** September **Genre:** Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



Spektakulär: Nach einer deftigen Karambolage überlisten die Boliden die Schwerekraft



Ihr Großhändler für Spiele + Zubehör

PC-CD-ROM + SONY PSX + NINTENDO 64

Bitte nur Händleranfragen!

Gros Electronic
 Computerspiele + Zubehör
 Passauer Straße 13
 D- 94133 Röhrnbach
 Tel. 0 85 82/96 05 - 0
 Fax 0 85 82/96 05 - 99

Costa Rica / Projekt CRI 9505-003

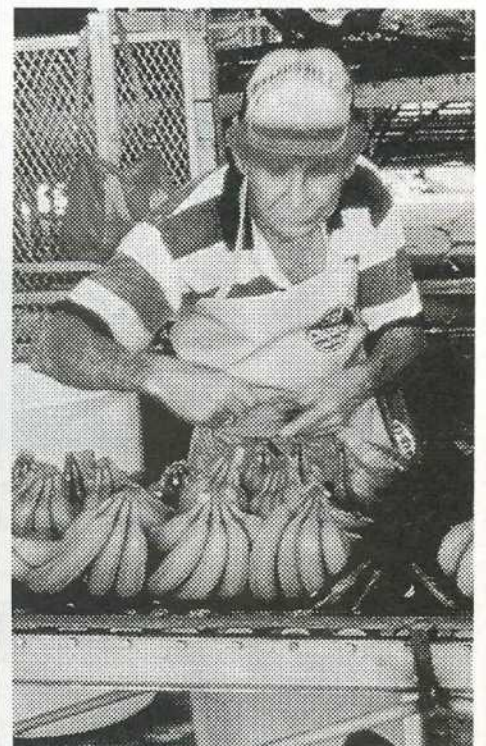


Foto: Franz Ganzmann

Bananen, die krank machen

Gegen Agrargifte im Bananenanbau

Export-Bananen erfordern intensiven Pestizid-Einsatz. Und dabei sind die multinationalen Konzerne nicht zimperlich. Sogar das Trinkwasser gefährdet schon Mensch und Umwelt. Viele Plantagenarbeiter(innen) erlitten Vergiftungen, manche so schlimm, daß sie unfruchtbar wurden. Bereits 1990 haben sich Betroffene zusammengeschlossen, um gemeinsam Rentenansprüche gegen die staatliche Versicherungsanstalt, bessere Arbeitsbedingungen und Gesundheitsversorgung durchzusetzen. Einige Erfolge sind erreicht. Doch menschenwürdiges Leben und Arbeiten sind auch heute noch für die meisten Landarbeiterfamilien Zukunftsträume. Spenden können helfen, sie realistischer zu machen.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Bitte senden Sie mir Ihre Grundsatzklärung (Gegen DM 2,- in Briefmarken)



Wie bei Super Mario 64 habt Ihr es mit vergleichsweise wenigen Widersachern zu tun



Die Wand-Texturen sind streckenweise detailverliebt, ohne beim Scrolling zu verzerren



Alle Charaktere, inklusive der Widersacher, wurden mächtig auf knuddelig getrimmt

PlayStation Jump & Run Rascal

Was steckt dahinter, wenn sich Sony plötzlich um ein Spiel bemüht, von dem derzeit nur ein erstes Grafik-Demo zu sehen ist? Lest die ersten Fakten zu einem 3D-Jump & Run, das DER Weihnachtshit schlechthin werden dürfte

Das große Geheimnis trägt den Namen Traveller's Tales, jenes virtuose Programmiererteam, das durch das optisch fulminante Mickeymania auf den 16-Bitern bewies, mit welchem technischen know-how sie beschlagen sind. Für ihr neuestes Werk hat sich die Edelschmiede ein 3D-Jump & Run im Stile von Super Mario 64 vorgenommen. Bekanntlich hängt der Spielspaß bei diesem technisch aufwendigen Genre maßgeblich von der 3D-Engine ab, durch die sich Euer Charakter bewegt, und in diesem Fall hat sich Traveller's Tales mal wieder selbst übertroffen. Das erste

Videotape zeigt ein dreidimensionales Environment, das man in dieser Qualität bisher noch nicht auf der PlayStation gesehen hat. Ein knuddeliger Knabe namens Rascal - das komplette Charakter-Design stammt von Jim Henson's Creature Shop („Muppets“) - schleicht mit völliger Bewegungsfreiheit durch ein mittelalterliches Schloß, das einfach umwerfend aussieht. Alle Objekte wurden mit feinstrukturierten Polygonen überzogen, die zumindest auf



In solch prächtigen Hallen soll Rascal später einmal Mario-Aufgaben in Angriff nehmen



dem Videoband nicht pixelierten. Im Gegensatz zu Tomb Raider sieht alles so unverschämt sauber aus - keine Verzerrungen, kein Ruckel-Scrolling, 60 Frames pro Sekunde, Echtzeit Light-Sourcing. Beinahe glaubt man tatsächlich, es handele sich um ein N64-Produkt. Kein Wunder also, daß Sony dieses Spiel zur „Chiefsache“ machen möchte, schließlich wäre dieses 3D-Jump & Run das beste Gegenargument zum scheinbar überlegenen N64. Zum Gameplay sind derzeit leider nur Eckdaten bekannt. Ein cooler Bengel pro-

biert eines Tages die Zeitmaschine seines ansonsten glücklosen Vaters aus und begibt sich so auf eine längere Zeitreise, die sieben Zeitzonen umfaßt (z.B. Mittelalter, Wilder Westen..etc.). In den insgesamt 21 Levels soll Rascal Mario-ähnliche Aufgaben bewältigen, so die erste grobe Info zum Spielverlauf. Macht Euch somit auf ein Mega-Spiel gefaßt, das auf der E3 sicherlich Aufsehen erregen wird. (Ulf)

Hersteller: Psygnosis/Traveller's Tales
Erscheint: Ende '97 **Genre:** 3D-Jump & Run
Umsetzungen geplant: Keine



Das Schloß sieht noch sehr symmetrisch aus, in späteren Levels erkundet Rascal jedoch auch komplexe Waldgelände



Fackeln strahlen in düsteren Gewölben dank Echtzeit-Light-Sourcing ein realistisch-schummriges Licht aus

PlayStation Rennspiel

Wreckin' Crew

Telstars Bolidenhatz für die PS entpuppt sich als Mix aus Mario Kart- und Ridge Racer-Elementen

Schrottreife Zeiten für PlayStationbesitzer, denn Telstars Wreckin' Crew ist alles andere als ein nettes Race-Game. Angesiedelt ist das Spektakel nicht nur in Downtown New York, sondern auch in Ägypten und einem Vergnügungspark. Alles in allem wird es fünf Strecken geben, die noch durch eine Übungsrunde und einen abgefahrenen Stunt-Kurs erweitert werden. Des Weiteren wird es eine Mirror-Option geben, was die Gesamtzahl der Strecken auf 14 ansteigen läßt. An den Start werden zehn unterschiedliche Karren gehen, die nicht nur unterschiedliche Eigenschaften aufweisen, sondern auch Fahrer mit individuellen Eigenschaften besitzen. Komplexität wird auch bei den einzelnen Kursen geboten. So ver-

zweigt sich der Streckenverlauf des öfteren, was zu einem herrlichen Durcheinander führen kann. Um mit den fiesen Gegnern fertig zu werden, könnt Ihr nicht nur gekaufte Waffen benutzen, sondern die Kon-

kurrenz z.B. auch gegen parkende Autos drängen oder die Böschung hinabschubsen. Aber auch Nitro-Packs finden sich auf der Piste, mit deren Hilfe Ihr kurzzeitig Extra-Speed bekommt. Außerdem gibt es Sterne, die Euch bei entsprechender Anzahl schöne Goodies einbringen und Eure Eigenschaften aufpeppen. Fest steht, daß es für zwei Zocker einen Link-Modus geben wird; eine Split-Screen-Option steht noch in den Sternen. (Georg)



Downtown New York gehört auch zu den Schauplätzen der wüsten Raserei

Hersteller: Telstar Erscheint: Ende Juni
Genre: Rennspiel Umsetzung geplant: keine



Bei der aggressiven Asphaltatz sind die blinkenden Sterne wichtig. Sammelt sie ein, dann geben sie Euch Extra-Power



Wählt eines von sechs unterschiedlichen Autos mit ihren verrückten Fahrern

PlayStation Shoot'em Up

G-Police

Vorsprung durch Technik: Mittels eines neuen Motion Capture-Verfahrens und viel Grafikpower soll Psygnosis' 3D-Shooter neue Maßstäbe setzen

Nach verheerenden Kriegen um die letzten Ressourcen haben sich die Nationen endlich zusammengerauft und auf die gemeinsame Kolonisierung anderer Planeten geeinigt. Schon bald entstehen auf anderen Sternen gigantische Städte unter Geodomes und damit auch eine wachsende Kriminalität.

Ihr schlüpft in die Rolle von Jeff Slater, der bei der sogenannten G-Police seine Brötchen verdient. Mittels eines düsenangetriebenen Helikopters, Typ „G-Copter“, fliegt Ihr über die dichte Skyline aus Wolkenkratzern und erfüllt diverse Aufträge, wie beispielsweise einen Flächenbrand zu löschen oder einen Frontalangriff gegen feindliche Invasoren zu fliegen. In den insgesamt 35 Missionen dürft Ihr Euch ohne jegliche Einschränkungen durch das riesige Stadtgebiet bewegen, das durch Brücken, Häuser und einen regen Stadtverkehr einen enormen Detailreichtum bietet. Zwischen den Missionen werdet Ihr anhand von computer-



Euer schicker Flieger: Der düsenangetriebene G-Copter in der Außenansicht

animierten Filmsequenzen auf die kommenden Aufgaben vorbereitet. Für diese aufwendigen CG-Clips wurde ein verbessertes Animationsverfahren namens „Optical Motion Capture“ verwendet. Durch mehr Sensoren konnten noch komplexere Bewegungsabläufe, inklusive einem ausgereiften Mimik-

Spiel erfaßt werden. Resultat: Noch nie sahen Render-Figuren derart lebendig aus - haben Schauspieler bald ausgedient? (Ulf)

Hersteller: Psygnosis Erscheint: Oktober
Genre: 3D-Shoot'em Up Umsetzungen geplant: Keine



Optical Motion Capture macht's möglich: Die aufwendigen CG-Clips bieten verblüffend echt animierte Computer-Menschen



Aufgepaßt! Wer am Abgrund steht, muß schon die Balance halten, um nicht abzustürzen



Auch das Schwimmen gehört zu den Aufgaben der beiden Abenteurer (Mario läßt grüßen!)



Diese beiden dunklen Gestalten sind für das ganze Unheil verantwortlich, das in der Welt unserer Helden geschieht



Die beiden Hauptcharaktere des Adventure-Spektakels von Konami: Goemon und Ebisumaru

In unseren Breitengraden ist Goeman eher unter dem Namen Mystical Ninja bekannt. Vor rund drei Jahren konnten SNES-Besitzer in den USA und Europa den ersten Teil, einen Action-Adventure, und Mystical Ninja 2, ein Jump & Run, auf dem heimischen Bildschirm zocken. Doch der geringe Erfolg veranlaßte Konami, die restlichen Teile der Ninja-Saga nur noch in Japan herauszubringen. Nun arbeitet Kon-

Nintendo 64 Action-Adventure Goeman

Konkurrenz für Mario 64? Konami arbeitet mit Hochdruck am fünften Teil der Goeman-Serie. Aufwendige Grafiken, eine riesige Welt und massenhaft Rätsel zeichnen jetzt schon die Komplexität des Games ab. Was es sonst noch gibt, lest Ihr auf den folgenden Seiten

unserer Helden (Goemon und Ebisumaru) von einem üblen Schurken-Duo mit ihrem Raumschiff ernsthaft in Gefahr gebracht wird. Daraufhin machen sich die beiden Freunde auf, um die Bedrohung ausfindig zu machen und den Bösewichten das Handwerk zu legen. Das Spielprinzip von Goeman hat sehr viele Parallelen zu Zelda: so müßt Ihr beispielsweise Geld verdienen, um Ausrüstungsgegenstände zu kaufen oder Leute zu bestechen. Desweiteren gilt es die Schlagkraft Eurer

Waffen dauernd zu verbessern und mit den gewonnenen Erfahrungspunkten Eure Fertigkeiten entscheidend zu steigern. Das Game ist in

drei Hauptabschnitte aufgeteilt. Zum einen müßt Ihr auf der zoombaren Karte durch die Lande streifen, um in die zweite Sektion, bestimmte Dörfer/Städte und Abenteuerorte, zu gelangen. Vor allem in den Ortschaften zeigt sich schon jetzt eine Stärke von Konamis Game: nicht nur massenhaft Leute und Tiere beleben die Szenerie, sondern Ihr könnt auch in jedes Gebäude gelangen und frei nach Schnauze die Locations erkunden (Abwasserkanäle und dunkle Kellergewölbe gehören ebenfalls dazu). Hier gilt es durch Unterhaltungen mehr Informationen zu erhalten - besonders geeignet sind Kneipen und Geschäfte - oder durch das Erfüllen von Aufgaben Geld zu verdienen. Diese bestehen beispielsweise darin, Kriminelle zur

„Eine komplexe Welt garantiert nächtelanges Zocken“

ami Japan jedoch am fünften Teil der Abenteuerreihe und dank 64-Bit Technologie schaffen auch die beiden Helden von Konami den Sprung in die dritte Dimension. Das Spektakel ist im mittelalterlichen Japan angesiedelt, wo die friedliche Idylle



Ein wichtiges Element des Games ist es, Unterhaltungen zu führen, um näherer Infos zu erhalten, vor allem dann, wenn der Gesprächspartner eine junge Maid ist



Ihr könnt so ziemlich jedes Gebäude betreten, das es gibt. In Kneipen wie dieser werdet Ihr mit den neuesten Infos versorgt



Neben vielen Leuten, die durch die Straßen laufen, gibt es auch Tiere, die die gesamte Szenerie beleben

Strecke zu bringen oder Gegenstände zu finden. Wer aber fälschlicherweise einen Unschuldigen angreift, muß mit einer Bestrafung rechnen. Daher ist eine überlegte Vorgehensweise eher angebracht als blindes Draufhauen. Mit dem sauer verdienten Geld könnt Ihr dann z.B. in Geschäften neue Waffen und Ausrüstung kaufen. Des weiteren findet Ihr in den Städten neben massenhaft Goodies und Secrets auch immer einen Endgegner, der sich in einem der zahlreichen Gebäude und

„Zwei Ninjas als Konkurrenz für Mario und Luigi?“

Gewölbe versteckt. Die Bosse besitzen immer unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungsstrategien, die Euch jedesmal aufs Neue fordern. So müßt Ihr Euch z.B. auch in Shoot'em Up-Sequenzen am Steuer eines Riesen-Roboters dem Feind stellen. Ähnlich wie bei Mario 64 be-

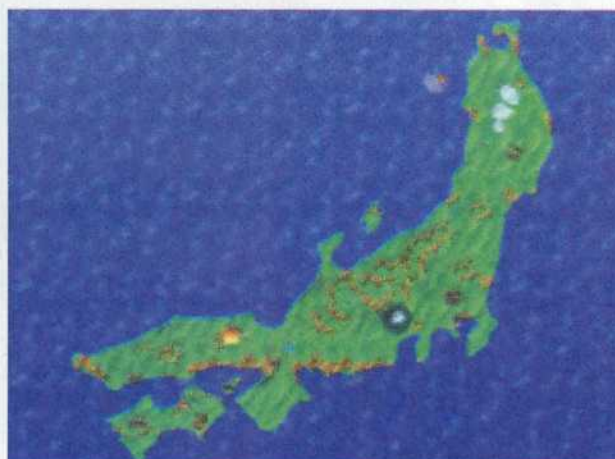
wegen sich die Polygon-Helden völlig frei durch die virtuelle Welt und auch die Gebäude und anderen Personen sind schon jetzt sehr schön dargestellt. Ebenfalls könnt Ihr mit einem „intelligenten“ Kamerasystem den Blickwinkel verändern und die Lage durch Hin- und Herzoomen bestens auskundschaften. Gegenüber dem Klemptner soll Konamis Game über einen Zwei-Spieler-Modus ver-



Bei Goeman könnt Ihr - wie auch bei Mario 64 - überall hin laufen und rumklettern. Bestes Beispiel ist dieser Drahtseilakt auf einem Brückengeländer



Mit seiner peitschenähnlichen Waffe geht der „Punk“ zum Angriff über



Die Landkarte ist voll dreh- und zoombar, was einerseits für guten Überblick sorgt, aber auch ...



.. für detaillierte Ansichten von Vorteil ist



Die beiden Wachen, Mr. Wang und Mr. Lee, werden Euch erst in das Gebäude lassen, wenn Ihr ihnen vielleicht ein Bestechungsgeld zahlt!

fügen. Das Problem, daß dieser Modus durch die völlige Bewegungsfreiheit der Helden und der Kameraführung unmöglich ist, könnte vielleicht schon gelöst sein. Denn wie bei Gauntlet sollen sich die Charaktere nur so weit von einander entfernen können, wie es der Computer zuläßt. Bei Übertretung des maximalen Abstandes wird einer der beiden Abenteurer wieder

„zurückgebeamt“. Schon jetzt zeigt sich, daß Goeman wahrlich vor Komplexität strotzen wird und sich der Klemptner von Nintendo einer ernsthaften Konkurrenz gegenüber sieht. (Georg)

Hersteller: Konami **Erscheint:** Ende '97
Genre: Action-Adventure **Umsetzung geplant:** keine



Noch ist alles friedlich in der verschlafenen Heimatstadt der beiden Helden



Was uns wohl in dieser dunklen Höhle erwartet?



Sector X: Innerhalb dieses Weltraum-Schrottplatzes - achtet auf die schnell heranzoomenden Stahlträger! - gibt es auch eine längere Gabelung



Denkste! Scheinbar besiegt winkt dieser Roboter neckisch mit dem Finger, um anzudeuten „Junge, es geht noch weiter!“



Wer geschickt ist, kann sich zwischen den Beinen dieser High Tech-Schildkröte durchschummeln

Schauplatz der intergalaktischen Ballerei ist mal wieder das Lylat-Sternensystem, das aus einer Handvoll friedlicher Planeten besteht. Auf dem Hauptplaneten Corneria geht Dr. Andross, ein begnadeter Wissenschaftler mit Schwerpunkt Bio-Technologie, seinen Experimenten nach. Da Genie und Wahnsinn bekanntlich eng beieinander liegen, dreht Andross nach kurzer Zeit durch und setzt seine geheime Superwaffe gegen die Einwohner von Corneria ein. Glücklicherweise konnte General Slippy den Schlimmling nach kurzer Zeit festnehmen, doch ein Großteil von Corneria war bereits zerstört. Zur Strafe wurde der verrückte Wissenschaftler für alle Ewigkeit auf den weit entfernten Planeten Venom verbannt. Fünf Jahre später muß die Überwachungsstation von Corneria jedoch eine schreckliche Ent-



Der Prolog kommt erwartungsgemäß ohne aufwendige Extra-Grafiken aus



Fortuna-Planet: Hier lautet die Parole „Durchhalten“, was angesichts der übermächtigen Raumschiff-Flotte kein leichtes Unterfangen ist

Nintendo 64 Shoot 'em Up Starfox 64

Ein neuer Stern am Shoot 'em Up-Himmel steht endlich in japanischen Verkaufsregalen bereit. Zusammen mit dem schmucken Schüttel-Apparat namens „Jolting-Pack“ soll der Ballermann rund um Fox MacCloud für das N64 neue Käuferschichten erschließen. Mit Unterstützung der US-Spielanleitung entlocken wir Starfox nun endlich auch die letzten Geheimnisse

deckung machen: Dr. Andross nähert sich mit einer gigantischen Armada dem Planeten Corneria! Drei Starfox-Mitglieder sollen der Sache auf den Grund gehen, doch nach einem hinterhältigen Verrat durch das böse Schwein Pigmar gelingt nur General Peppy die Flucht. Mit einer ordentlichen Portion Wut im Bauch nimmt Andross kurz darauf sämtliche Planeten in Beschlag, und hält anschließend Kurs auf Corneria. Nur das Starfox-Team unter der Leitung des jungen Fox McCloud kann die drohende Katastrophe noch abwen-

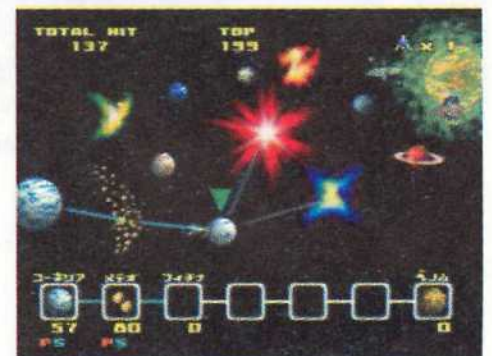
den. Trotz des kompletten optischen Face-Liftings lehnt sich die 64-Bit-Version auch spielerisch stark an das SN-Original an. Auf insgesamt

„Starfox 64 bietet die bisher spektakulärsten Endgegner“

15 Planeten nehmt Ihr mit insgesamt drei unterschiedlichen Einsatzfahrzeugen den Kampf gegen Dr. Andross' Armee auf. Die Haupt-



In diesem grafisch fulminanten Extra-Level müßt Ihr einen gigantischen Zugtransporter Wagen für Wagen in Stücke schießen



Die rotierbare Sternenkarte zeigt die möglichen Abzweigungen und die jeweilig beste Trefferquote pro Level an; da es keine Absave-Funktion gibt, müßt Ihr das Spiel übrigens in einem Rutsch lösen

rolle spielt erneut der wendige Airwing-Weltraumgleiter, mit dem Ihr die meisten Planeten durchquert. Der Weg ist dabei in der Regel streng vorgegeben. Wie bei Panzer Dragoon fliegt Ihr quasi in die Tiefe des Bildschirms, jedoch mit einem kleinen Scroll-Spielraum nach links und rechts. Nur bei einigen Levels und Endgegnern dürft Ihr Euch innerhalb eines abgegrenzten Areals (eine Art kleine Käseglocke) völlig frei bewegen. Um die Vielzahl an feindlichen Polygon-Objekten erfolgreich in die ewigen ROM-Jagdgründe zu schicken, wurde der Airwing mit einigen nützlichen Features ausgestattet. Mit dem A-Button wird der Laserstrahl aktiviert, der durch entsprechende Power Ups zum wirkungsvollen Twin-Geschoß ausgebaut werden kann. Haltet Ihr die A-Taste gedrückt, wird zudem ein





Meteo: Schnelle Reaktionen sind gefordert, wenn Ihr diesen Asteroidengürtel anstandslos durchqueren wollt



Silberne Ringe bringen Euren Energiehaushalt auf Vordermann, drei goldene Ringe vergrößern sogar Eure Energieleiste oder ergeben bei sechs Stück ein weiteres Freileben

Super-Schuß aufgeladen, der sein Ziel unerbittlich verfolgt, sobald Ihr das Target mit dem Fadenkreuz (im Pausen-Menü auch abschaltbar) erfaßt habt. Im Notfall könnt Ihr außerdem mit dem B-Knopf Smart-Bomben detonieren lassen, welche Euch selbstredend nur begrenzt zur Verfügung stehen. Die restlichen Aktionsknöpfe regulieren via Turbo-Schub oder Bremszündung die Fluggeschwindigkeit, sorgen für scharfe Kurventurns oder verändern die Perspektive. Im Zusammenspiel mit dem Analog-Stick dürft Ihr in bestimmten Situationen mit einer abrupten Kehrtwendung auch die Flugrichtung ändern oder Nachrichten



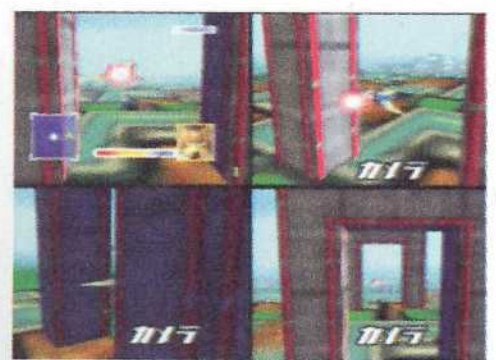
Dieser Boss muß in drei Etappen erledigt werden; die gelben Punkte zeigen jeweils die Schwachstellen an

von Eurem Kommander ROB64 abrufen. Apropos „Nachrichten“: Da Ihr in der Regel durch Eure drei Wingmen Peppy Hare, Falco Lombardi und Slippy Toad begleitet werdet, herrscht ständig ein reger

„Trotz des Modul-Speichermediums gibt es unzählige Voice Samples“

Funkverkehr. Auf diese Weise werdet Ihr vor drohenden Gefahren gewarnt oder um Hilfe gebeten, wenn sie selber gerade von einem feindlichen Raumschiff bedroht werden. Es lohnt sich übrigens, Eure Wingmen zu beschützen, denn

wenn Ihr ihren Energiehaushalt aufrecht erhaltet, unterstützen sie Euch tatkräftig bei Euren Ballerbemühungen. Jeder Charakter hat dabei unterschiedliche Stärken. Während Slippy sich beispielsweise mehr auf die Analyse von Endgegnern spezialisiert hat, ist der erfahrene Falco auch bei schwierigen Einsätzen stets an vorderster Front zu finden. Wie schon angedeutet, wechselt Ihr während des Anflugs auf den Planeten Venom hin und wieder den fahrbaren Untersatz. Mit dem Landmaster-Panzer müßt Ihr beispielsweise einen gigantischen Zugtransporter stoppen. Da Ihr logischerweise Hindernisse nicht



Via Split-Screen dürfen sich bis zu vier Mitspieler in einem abgegrenzten Areal heiße Luftgefechte liefern; Scrolling und Geschwindigkeit leiden unter diesem Grafikmodus nur unmerklich

überfliegen könnt, verfügt der wendige Mini-Tank über eine bescheidene Sprungtechnik. In speziellen Stages geht Ihr außerdem mit einem U-Boot auf Tauchstation. Hier steht Euch neben dem normalen Lasergeschütz eine unbegrenzte Anzahl von Torpedos zur Verfügung, die einen praktischen Nebeneffekt haben. Da Ihr Euch in einer ziemlichen Tiefe befindet und alles um Euch herum mitunter rabenschwarz ist, sorgen



In diversen Trainingsmissionen werdet Ihr Schritt für Schritt mit der Steuerung vertraut gemacht



Sobald Ihr Eure drei Wingmen aus Versehen getroffen habt, schicken sie ein paar wütende Worte über den Äther



Diese Gottesanbeterin (toll animiert!) attackiert Euch mit ihren mächtigen Klauen, denen Ihr am besten mit dem Turbo-Boost ausweichen solltet



die Unterwasserbomben durch ihre Explosion für etwas Licht. Wer Nintendo kennt, weiß, daß Miyamoto & Co sich nicht mit diesem geradlinigen Spielkonzept zufrieden geben. Gerade die genialen Feinheiten geben diesem Space-Shooter mal wieder die richtige Würze. Eine gewichtige Rolle spielt zum Beispiel

die Anzahl der Treffer pro Level, wobei die Bestleistung sogar per Batterie verewigt wird. Mindestens 100 Treffer ergeben erwartungsgemäß Mario-like ein Freileben. Gelingt es Euch, eine vorgegebene Trefferquote zu erreichen, werdet Ihr außerdem mit einem Orden ausgezeichnet. Erreicht Ihr dieses Kunststück auf allen Planeten (äußerst schwierig!), werdet Ihr durch einen neuen Expert-Modus belohnt. Noch faszinierender ist jedoch die Möglichkeit, die Flugroute selber zu bestimmen, was jedoch

„Nicht-linearer Aufbau: Erfüllt Ihr spezielle Missionen, verändert sich die Level-Route“

nicht ganz einfach ist. Ein Beispiel: Im ersten Level (Corneria) solltet Ihr versuchen, in einer Szene sämtliche drei Verfolger von Falco abzuschießen und anschließend alle



Star Wars live: Ein ganze Armee von Weltraumgleitern und Mini-Jets attackieren Euch im Sector Y

Steinbrücken zu durchfliegen. Zur Belohnung zeigt Euch Falco einen Geheimweg durch den Wasserfall, der Euch nicht nur zu einem anderen Endgegner führt (kleiner Gag: derselbe wie aus dem SN-Original!), sondern Euch auch auf eine andere Sternenroute bringt, die Euch nach einer kurzen Zwischentappe direkt zum U-Boot-Level „Aguas“ führt - pffiffig! Zum Abschluß noch ein Wort zur Technik. Fast am meisten erstaunt haben mich die zahlreichen



Smart-Bomben haben nicht nur grafisch eine starke Wirkung und sollten deshalb für die mächtigen Endgegner aufgespart werden

Voice Samples. Trotz des eingeschränkten Speichermediums babbeln Eure Kollegen ohne Probleme ganze Sätze in einer glasklaren Qualität. Grafisch gesehen beeindruckt Starfox 64 wie erwartet durch spektakuläre Polygon-Endgegner, die mitunter den gesamten Screen ausfüllen und allesamt sauber texturiert wurden. Sauber ist auch das Scrolling und der Grafikaufbau, jedoch durch einen bewährten Trick. Da es beim Flug in den Screen keine Kurven gibt, wurden teilweise dezente Nebel-Effekte verwendet, die allerdings den optischen Hochgenuß nicht schmälern. (Ulf)

Hersteller: Nintendo Erscheint: Herbst '97 Genre: 3D-Shoot'em Up Umsetzung geplant: Keine

Das Jolting Pack

Dem japanischen Starfox 64 liegt dieser dezente Joypad-Schüttler gleich bei. Das unscheinbare graue Teil wird einfach in den Memory Card-Schacht gesteckt, der Rest ist automatisch. Sobald Ihr gegen eine Barrikade knallt, meldet sich dieser Schüttler durch eine merklliche Vibration zu Wort, was anfangs sehr ungewohnt ist und vom Spielverlauf ablenkt. Nach einiger Zeit nimmt man diesen Effekt jedoch nicht mehr sehr stark wahr.



Dennoch unterstützt dieses Jolt Pack prima die Atmosphäre, zumal es sich unter anderem auch bei der Aktivierung des Turbo-Boosters bemerkbar macht. Fazit: Keine Konsolen-Revolution, aber ohne diese Rüttel-Automatik geht dem Shooter etwas Atmosphäre verloren.



Der U-Boot-Level: Einige hundert Meter unter dem Meeresspiegel nehmt Ihr den Kampf gegen allerlei abnormal große Wasserbewohner auf. Die Grafik wirkt in diesem Level - gewollt oder ungewollt - besonders schwammig



Nintendo spielt grafisch gekonnt mit dem Wasserelement: Der Spiegeleffekt ist absolut sehenswert und Wasserdetonationen sehen sehr realistisch aus



Ein Mission-Briefing darf natürlich nicht fehlen - erstaunlich: Alle Texte werden in exzellenter Qualität nachgesprochen

First Look

Sehr gut

Famoser Weltraum-Shooter mit massig Fadenkreuz-Action, Edel-Optik und einigen motivierenden Ideen

WENN DU MIT EINEM
MONSTER TRUCK
 DURCH DIE GEGEND
 FÄHRST, HAST DU
 KEINE PROBLEME
 MEHR MIT
DRÄNGLERN -
 DU FÄHRST EINFACH
 DRÜBER!



„Irrwitzige Schräglagen, Sprünge und Aufsetzer...ein absolutes Muß für alle Freunde des Rennsport-Genres“

PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,9

„Wer nach dem etwas anderen Rennspiel sucht, wird...optimal bedient“

Megafun 4/97, Wertung: 76%

„..unterhaltsame Mischung aus Actionspektakel und Rennsportatmosphäre“

Next Level 4/97, Wertung: 80%



Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

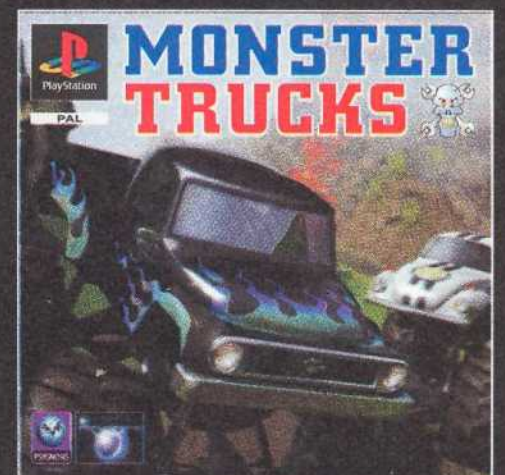
MONSTER TRUCKS



Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen

- hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com

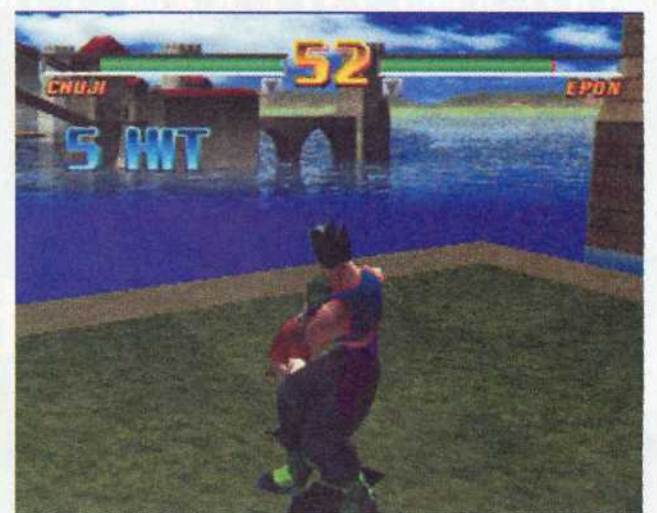




Nur Fliegen ist schöner: Doctor Vs Uppercut ist einfach unwiderstehlich



Udan ist einer von zwei neuen Endgegnern



Das flache Hintergrundlayout überzeugt durch malerische Motive und hohen Detailreichtum

Sequels sind für die Softwarefirmen meistens eine rentable Angelegenheit. Nachdem man das Erstlingswerk erfolgreich gelauncht hat, kann man auf dessen Grundlage wunderbar weitere Teile nachschieben, indem man einfach nach dem bewährten „Add-on“-Prinzip einige neue Features hinzudichtet und die Technik überarbeitet. Besonders gut klappt diese Politik bei Beat´em Up-Spielen. Seit mehreren Jahren vermarktet Capcom als Musterbeispiel höchst erfolgreich seine Street Fighter-Saga, ohne jedoch jemals bahnbrechende Veränderungen am Gameplay vorgenommen zu haben. Auch Squaresoft schiebt nun erstaunlich schnell den Sequel zu Tobal No.1 nach. Um so erstaunlicher ist es, wieviel sich in den wenigen Monaten verändert hat. Erwartungsgemäß wurde das Kämpfer-Ensemble

PlayStation Beat ´em Up Tobal 2

Deftige Keile zum Dritten: Mit dem zweiten Teil von Tobal versuchen die Rollenspiel-Spezialisten endlich den Beat ´em Up-Thron zu erobern. Neue Charaktere, ein richtungsweisender RPG-Modus und nicht zuletzt eine traumhafte Gouraud-Shading-Optik sind die interessantesten Eckwerte der Edel-Balgerei

zunächst einmal um einige Charaktere aufgestockt. Zu den acht anwählbaren Grundfightern sind zwei neue Aspiranten beim mittlerweile 99. Turnier hinzugekommen. Der schwarze zwei-Meter-Mann Doctor V hat sich dem Wrestling-Stil gewidmet und zelebriert

diesen höchst schnörkellos - Raufhaun´, Reintreten, Ruh´ ist! Ganz anders präsentiert sich die zierliche Chaco-Yutani. Trotz ihrer kindlichen Erscheinung beherrscht das rosa gekleidete Girlie neben flinken Aktionen überraschend brutale Moves, wie beispielsweise einen Dragon Punch, bei dem selbst Ken neidisch werden würde sowie einen pfeilschnellen Doppelhammer in die Magengrube,

bei dem der Betroffene herrlich realistisch vor Schmerzen zusammensackt. Auch bei den Endgegner wurde die Palette erweitert. Neben den beiden bekannten Kreaturen Mufu und dem gigantischen Nork ist der insektoide Emperor Udan sowie das mystische Bleichgesicht Mark the Devil hinzugekommen. Den finalen Bösewicht dürft Ihr allerdings nur herausfordern, wenn Ihr keine dünnen Bretter anbohrt und stattdessen den Arcade-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad absolviert. Eine weitere beliebte Veränderung bei Sequels sind neue Spielmodi. Hier hat sich erst auf den zweiten Blick eine Menge getan.

„Die hochauflösende Grafik ist sensationell“

Greenhorns dürfen in der Practise-Option erste Prügelerfahrung sammeln. Die Gestaltung erinnert stark an die aus Tekken 2, da auch hier Eure Aktionen „On Screen“ angezeigt werden. Die zahlreichen Konfigurationsmöglichkeiten (unter an-



Gelungene Würfe sichern Euch immer eine kleine Verschnaufpause, um die nächste Attacke gezielt vorbereiten zu können



Was willst Du, Kleiner?! Gegen den Fettsack Nork sieht selbst die schwergewichtige Mary wie zartes Gemüse

derem ist auch die Geschwindigkeit einstellbar) lassen hier bestimmt keine Wünsche offen. Den RPG-Modus kennen wir bereits aus dem ersten Teil, er wurde aber diesmal derart aufgepeppt, daß er dem an sich fremden Genre vollauf gerecht wird. Während Ihr beim Original eher unmotiviert durch einen linear aufgebauten Riesen-Dungeon trabt, habt Ihr es beim neuen RPG-Modus mit

„Squaresoft hat erneut bewiesen, daß sie etwas von Beat 'em Up-Spielen verstehen“

einer richtigen Oberwelt zu tun. Ihr startet das Abenteuer in einem kleinen Dorf, wo Ihr Euch mit den Einwohnern unterhaltet oder kleine Aufgaben absolviert. Um Prügelerfahrungen zu sammeln (wodurch Ihr Eure Energieleiste systematisch verlängert), dürft Ihr diverse Dungeons betreten. Hier habt Ihr es mit allerlei aggressiven Tieren zu tun,



Die JPEG-Abspänne in exzellenter Qualität hängen vom Charakter ab; hier erlebt Ihr, wie der genervte Greis Fei den Roboter Hom im wahrsten Sinne des Wortes zum Mond schießt

die erst beim Annäherung ihre eigentliche Gestalt annehmen. Aus der Ferne betrachtet werden die Kontrahenten nämlich nur als kleine Flammen dargestellt. Die Gegner tauchen somit nicht überraschend auf. Nach einem siegreichen Fight hinterlassen die Dahingestreckten meistens praktische Items, mit denen Ihr Euren Energiehaushalt wieder auffrischt oder die kurzzeitig den Turbogang aktivieren. Dieser völlige Neuaufbau tat dem Spielmodus sehr gut, der nun mit Sicherheit als eine absolute Bereicherung bezeichnet werden darf - ohne Zweifel die beste RPG-Option seiner Art! Ein brisantes Thema bei Sequels ist sicherlich das Gameplay, denn hier sind Veränderungen gegenüber dem Vorgänger eher rar. Dies trifft leider auch auf Tobal 2 zu. So hat sich an der Steuerung beispielsweise nichts verändert. Nach wie vor reichen drei Aktionsknöpfe aus, um saftige Handkantenschläge oder feste Kicks zu vollführen. Die restlichen Tasten kümmern sich ums Abblocken der gegnerischen Aktio-



Beim bildschirmfüllenden Intro wurden wieder einmal die JPEG-Fähigkeiten voll ausgenutzt; die Qualität ist schlichtweg genial!

Der komplett neugestaltete RPG-Modus!



Eine richtige Oberwelt: Die Einwohner im Dorf sind nicht nur gesprächig, sondern konfrontieren Euren Helden auch mit kleineren Aufgaben



Andere Gegner: Anfangs sind die zumeist animalischen Widersacher noch recht einfach zu besiegen, spätere Aggressoren verlangen Euch aber viel Können ab



Power Ups: Jeder niedergestreckte Gegner hinterläßt lebensnotwendige Items, die Ihr aufsammeln, benutzen oder wegwerfen könnt



Homs Propeller-Kick läßt ihn für kurze Zeit abheben; ein äußerst effektiver Special Move!



Im In-Fight entbrennt schnell ein energisches Gerangel, wenn Ihr den Gegner nicht durch eine schnelle Aktion Schachmatt setzt

nen, Springen (recht umständlich) sowie neuerdings auch ums Ducken. Aus der Abwehrhaltung sind wie gewohnt zudem Griffe und Wurf-techniken möglich. Dieser Bereich wurde jedoch stark erweitert. Habt Ihr einmal den Gegner gepackt, habt Ihr die Wahl, ihm ein paar Kopfnüsse zu versetzen, mit den Beinen schmerzhaft Rippenkicks zu verab-

„Der neuartige RPG-Modus ist momentan der beste seiner Zunft“

reichen oder ihn einfach in verächtlicher Manier quer über den Screen zu werfen. Ihr müßt Euch allerdings bei solchen Aktionen beeilen, denn auch der Gegner hat noch ein Wörtchen mitzureden und kann gegebenenfalls sogar eine Konterattacke starten. Ansonsten fällt auf, daß



Die Blechbüchse Hom verfügt neuerdings über ungeahnte Streckkünste

sämtliche Special Moves ohne größere Joypadakrobatik auskommen, was dem starren Steuerkreuz des Original-PS-Pads sehr entgegen kommt. In diesem Sektor wurde jeder Recke außerdem mit einer Art Super Move ausgestattet, der logischerweise mehr Vorbereitungszeit

benötigt und sich stets als Energiestrahl äußert, der durch Transparenz-Effekte recht imposant aussieht. Apropos „Transparenz-Effekt“, die vielleicht erfreulichste Verbesserung stellt die geniale Optik dar. Habe ich mich beim Vorgänger noch über Ecken und Kanten ausgelas-

sen, kann ich mich diesmal über feinste Gouraud Shading-Rundungen freuen. Noch auffälliger ist jedoch die erstaunlich hohe Auflösung, die man bei Software der neuesten Generation immer häufiger auf der PS zu sehen bekommt. Zwar wurde auf Texturen jeglicher Art nahezu komplett verzichtet, dennoch wirken die Gouraud Shading-Klopfer im Zusammenspiel mit der hochauflösenden Grafik schlichtweg sündhaft edel und würden selbst in der Spielhalle Aufsehen erregen. Aus Gründen der Einheitlichkeit entschied man sich auch beim Hintergrundlayout für hochauflösende Szenarien, die allerdings nur zweidimensional gestaltet wurden und weitestgehend auf Animationen verzichten. Die vielgelobten Motion Capture-Animationen runden die hinreißende Optik schließlich ab - da muß die Konkurrenz erst einmal nachziehen! (Ulf)



Chacos Doppelpunch in die Magengrube zwingt selbst größere Brocken in die Knie



Gerade noch einmal ausgewichen: Jeder Recke verfügt über einen neuen Super Move in Form eines Energiestrahls

Hersteller: Squaresoft Erscheint: '97
Genre: Beat'em Up Umsetzungen geplant: Keine

FIRST LOOK

Sehr gut

Spielerisch überzeugender Sequel mit hochauflösender Edel-Optik und einem bemerkenswerten RPG-Modus

DIE TOTALE OFFENSIVE

Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt
Amateur-Liga-Gekicke?

Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter
und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.

Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
- Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
- Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
- Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
- Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
- Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
- Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
- 1 oder 2 Spieler

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Mega Fun 5/97:

„Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga.“



präsentiert durch
rain
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™



WWW.KONAMI.COM



Optionsmenü einmal anders: Im Hauptquartier des Geheimdienstes könnt Ihr sämtliche Musik-Tracks anhören, mehr über die Programmierer erfahren...



...oder im Hinterhof beim Schußtraining Eure Reaktionen verbessern

PlayStation Jump & Shoot

Agent Armstrong

Nicht im Auftrag ihrer Majestät, aber zur Erhaltung des Weltfriedens macht sich ein Agenten-Duo auf, ein oberfieses Syndikat auszuräuchern. Für den Videospiele bedeutet das Jump & Shoot-Kost der intelligenten und witzigen Art

Im Jahre 1935 wird die Welt von einem rücksichtslosen Syndikat unter der Leitung des machtbesessenen Superhirns Spats Falconette, bedroht. Glücklicherweise gelang es dem Topagenten Steed Armstrong, sich in das Hauptquartier einzuschleusen und dem schwarzen Kartell wichtige Informationen zu entreißen. Zwar kennt der Geheimdienst nun sämtliche Pläne des Syndikats, dennoch wird nun ein Mann für's Grobe benötigt, um an vorderster Front die Feinde kräftig aufzu-

mischen. Logisch, daß die Wahl auf Mr. Armstrong fällt. Spielerisch entpuppt sich das muntere „Allein ge-

„Ballerspaß mit Hirn - in jedem Abschnitt sind diverse Missionen zu erfüllen“

gen alle“-Spielchen als ein comicar-tiger Jump & Shoot-Vertreter, der jedoch auch einige Anleihen aus krie-



Um wieder sicher das feindliche Gebiet zu verlassen, müßt Ihr an einem vereinbarten Ort eine Signalleuchte zünden



Getroffene Bitmap-Feinde verglühen durch die geballte Maschinengewehr-Power

gerischen Shootern á la Thunderhawk aufweist. Dieses militärische Element fängt schon vor dem Startschuß an. Durch ein kurzes Briefing in deutscher Sprache seid Ihr schnell über das jeweilige Primär- und Sekundärziel im Bilde. Mit einer antiquier-

ten, aber wirkungsvollen MG im Gepäck setzt Ihr Euch mitten ins feindliche Nest. Mittels gezielter Schußsalven, die automatisch gestreut werden und in alle Himmelsrichtungen möglich sind, brutzelt Ihr die zahlreichen Aggressoren aus dem Weg. Da auch die Gegenpartei in Form von Soldaten und Mafiosi nicht gerade zimperlich mit Euch umgeht, solltet Ihr Euch bei gegnerischen Schußsalven vorzugsweise flach auf den Boden legen oder Euch hinter einem Gegenstand verstecken. Sobald Ihr wieder freie Bahn habt, dürft Ihr die Gelegenheit nutzen, in Häusern nach Power Ups zu suchen. Auf diese Weise erhaltet Ihr beispielsweise neue Handgranaten, einen Flammenwerfer oder eine



Um den geballten Schußsalven der Mafiosibrut auszuweichen, solltet Ihr reaktionsschnell abtauchen





Fernzündbare Bomben aktiviert Ihr mit sämtlichen L- und R-Tasten; ihrer Wirkung können auch größere Häuser nicht widerstehen

fernzündbare Bombe, die ganze Häuser wegsprengen kann. Vor lauter Ballerei dürft Ihr allerdings nicht



Euer Helden-Sprite kann sich auch auf der vertikalen Achse völlig frei bewegen. Die Pixelierung beim Heranzoomen der Pixelmännchen hätte geringer ausfallen können

Eure Aufträge vergessen. Die Aufgaben variieren in den insgesamt 37 Levels durchaus. Entweder müßt Ihr



Im Intro werdet Ihr Zeuge, wie dem Topagenten die Flucht vor den Syndikat-Schergen gelingt

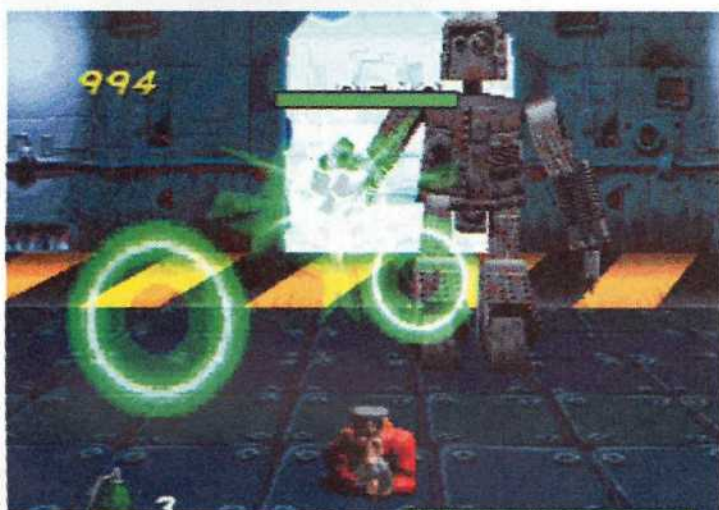
andere Agenten befreien, ein Zeitlimit einhalten oder einfach nur Stützpunkte des Syndikats zerstören. Zum Abschluß begeben sich dann zur Rescue-Ebene und



Es lohnt sich sämtliche Häuser zu betreten, ohne vorher anzuklopfen

zündet eine grüne Signalleuchte, um wieder abgeholt zu werden. Dieser actionorientierte Mix aus Jump & Shoot mit Adventure-Einlagen wurde durch ein komplettes Polygon-Environment in Szene gesetzt, die einen recht schrägen Art Déco Stil der 30er Jahre aufweist. Interessant sind bei diesem Agententreiben übrigens auch die vielen hübschen Details. Plumpst Ihr beispielsweise ins Wasser, wird Euch zwar keine Lebensenergie abgezogen, dafür leidet die MG erst einmal unter akuter Ladehemmung. (Ulf)

Hersteller: Virgin Erscheint: Juni Genre: 3D Jump & Shoot Umsetzungen geplant: Keine



Dieser flott animierte Polygon-Roboter reiht sich in die Liste der sehenswerten Endgegner ein



SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NeGCon	DV	84,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Soccer Intern. 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Andretti Racing	US	49,95
Andretti Racing	DV	84,95
Ballblazer Champions	US	109,95
Baphomef's Fluch	DV	89,95
Battle Stations	DV	89,95
Big Bass W. Championship	US	119,95
Black Dawn	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	69,95
Brahmaforce	US	104,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust A-Move 2	DV	74,95
Buster Bros Collection	US	109,95
Chess Master 3D	DV	64,95
Choro Q 2 (Penny Racers 2)	JP	139,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra	DV	89,95
Cool Boarders	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crusader	DV	84,95
Daviscup Tennis	DV	84,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	84,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	79,95
Dracula X	JP	139,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
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
Fade to Black	DA	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	89,95
Grid Run	DV	89,95
Hardcore 4x4	DV	89,95
Hexen	DV	89,95
Independence Day	US	109,95
Jet Rider	DV	84,95

M.C. GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

K-1 Arena Fighters	US	104,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Namco Museum Vol. 5	JP	139,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
NFL Quarterback Club97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Power Play Hockey 97	US	89,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Onside Soccer	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Parodius - Forever with me	JP	129,95
Penny Racers	DV	84,95
Perfect Weapon	US	109,95
Persona	US	109,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95

Power Move Wrestling	DV	89,95
Rage Racer	DV	89,95
Raging Skies	DV	94,95
Rally Cross	US	119,95
Raven Project	DV	89,95
Ray Storm	JP	139,95
Rebell Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Road Rash	DV	84,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sangoku Musou	JP	139,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soccer 97	DV	94,95
Soul Blade	DV	89,95
Soul Blade	US	109,95
Soviet Strike	DV	84,95
Spider	US	109,95
Spot goes to Hollywood	DV	89,95
Star Gladiators	DV	89,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Suikoden	DV	94,95
Superstar Soccer	DV	84,95
Street Racer	DV	94,95
Tail of the Sun	US	119,95
Tecmo's Deception	US	109,95
Tekken 2	DV	99,95
Tempest X	DV	89,95
The Crow	DV	89,95
Theme Park	DV	84,95
Tilt	DV	89,95
Tobal No.1	DV	89,95
Tobal No.2	JP	139,95
Total NBA 97	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
Toshinden III	JP	144,95

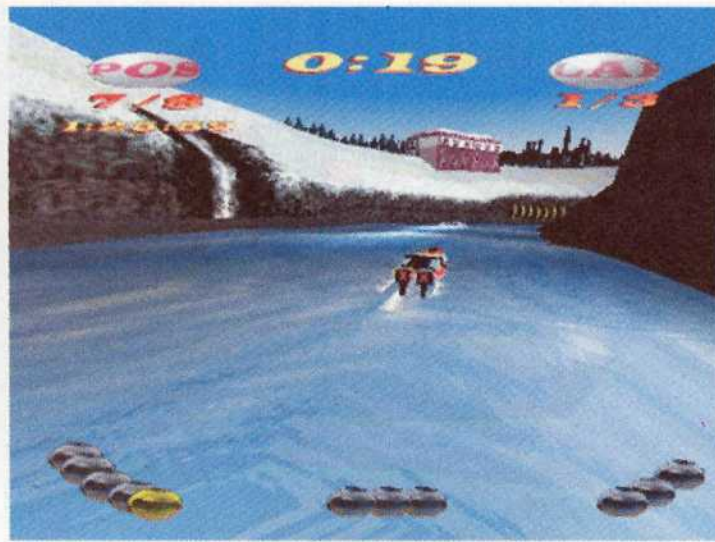
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
Trilogy	DV	89,95
True Pinball	DV	69,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Vandal Hearts	US	99,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtual Pool	DV	84,95
Virtual Pool	US	109,95
WCW vs the World	US	109,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
Wing Commander 3	DV	89,95
Wipeout 2097	DV	94,95
Worms	DV	59,95
WWF in your House	DV	89,95
X-Com 2	DV	89,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
Andretti Racing	DV	89,95
Bomberman	DV	89,95
Bug Tao	DV	89,95
Crusader	DV	89,95
Dark Savior	DV	89,95
Die Hard Arcade	DV	94,95
Dragon Force	US	109,95
Elevator Action 2	JP	109,95
FIFA Soccer 97	DV	89,95
Fighters Megamix	DV	99,95
Hexen	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Langrisser III	JP	109,95
Manx TT	DV	89,95
Mechwarrior 2	US	119,95
Metal Slug	JP	119,95
NBA Live 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
Ogre Battle	JP	69,95
PTO II	US	109,95
Pinball Graffiti	DV	89,95
Puzzle Bobble 3	JP	109,95
Sonic 3D Blast	DV	99,95
Sky Target	JP	119,95
Soviet Strike	DV	89,95
The Crow	DV	89,95
Three Dirty Dwarves	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	49,95
World Adv. Military Comm. 3	JP	119,95

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

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



Schneebedeckte Berge, tiefe Täler, dichte Wälder - malerische Naturlandschaften bestimmen beim Streckendesign die Optik

PlayStation Rennspiel

Rapid Racer

... heißt der neueste Racer der Porsche Challenge-Macher, an dem bereits seit gut zwei Jahren gewerkelt wird. Der Hauptgrund für diese lange Zeit ist der enorm technische Anspruch, den die insgesamt 15 Programmierer an den technischen Rahmen gestellt haben. Erstmals dürft Ihr im HiRes-Modus bei satten 50 fps durch die virtuellen Polygon-Szenarien düsen!

Vor gut einem Monat hatte ich bereits im Rahmen von Sonys Software-Präsentation in London die Gelegenheit, Pascal Jarry, den Produzenten von Porsche Challenge kennenzulernen. In einem höchst interessanten Gespräch erzählte mir der schlacksige Engländer, daß sie mit dem Rapid Racer-Projekt schon ein Jahr vor der Entwicklung der Renn-Simulation rund um den schmucken Zuffenhausener begonnen haben. Über zwei Jahre Entwicklungsarbeit (wenn auch mit Unterbrechungen) sind für ein Rennspiel eine ungewöhnliche lange Zeit. Der Grund ist jedoch schnell erklärt: Durch neue Tools und Libraries müssen die Programmierer erst einmal lernen, mit den neuen Feinheiten umzugehen. Doch die Einarbeitungs-

zeit hat sich offensichtlich gelohnt. Bei der neuesten Generation von Software scheinen hochauflösende Grafiken kein Problem zu sein; in Zahlen ausgedrückt: Rapid Racer bietet die unglaubliche Auflösung von 640 x 512 Bildpunkte. Als wenn das noch nicht genug wäre, liegt der Bildaufbau des feucht-fröhlichen Racers bei flotten 50 fps (bei NTSC-Versionen sogar bei 60 fps) - Arcade-Niveau! Bevor ich mich jedoch völlig den technischen Zahlenspielerien hingeebe, wären ein paar Worte zum Spielverlauf sicherlich ganz hilfreich. Wie schon angedeutet, wird das Rennspiel auf dem Wasser ausgetragen, was in letzter Zeit ohnehin ganz groß in Mode

gekommen ist. Im Gegensatz zur Konkurrenz steht Ihr allerdings nicht auf einem wendigen Jet Ski, sondern dürft bei PS-starken Power Boats die Motoren aufheulen lassen. Die Spielmodi wirken auf den ersten Blick recht konventionell, weisen allerdings auf den zweiten Blick ein paar interessante Feinheiten auf. Ich erzähle Euch sicherlich nichts Neues, daß Ihr im Grand Prix gegen Konkurrenz antretet, im Time Trial um Bestzeiten kämpft (inklusive einem Ghost-Fahrer) oder beim freien Training die Rundkurse beschnuppern dürft. Außerdem sind via vertikalem oder horizontalem

Insbesondere das tiefe Canyon-Tal mit den Naturbrücken, sieht einfach famos aus

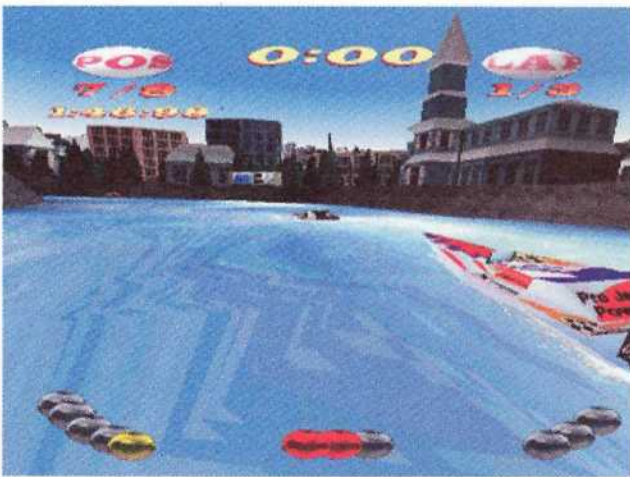
Split-Screen Duelle gegen einen Kontrahenten aus Fleisch und Blut möglich, wobei über einen 4-Spieler-Modus momentan noch nachgedacht wird. Insgesamt sechs unterschiedliche Circuits wurden auf die CD-ROM gebrannt. Das ist weder besonders üppig, noch zu wenig. Auf der Packungslage wird sich das mit 18 angegebenen Strecken je-

„Grafiken wie in der Spielhalle - HiRes-Darstellung und 50 fps machen's möglich“

doch um einiges freundlicher lesen - der (Zahlen-)Trick: Sämtliche Kurse dürfen auch zur nächtlichen Stunde oder in entgegengesetzter Fahrtrichtung (Mirror-Modus) um-



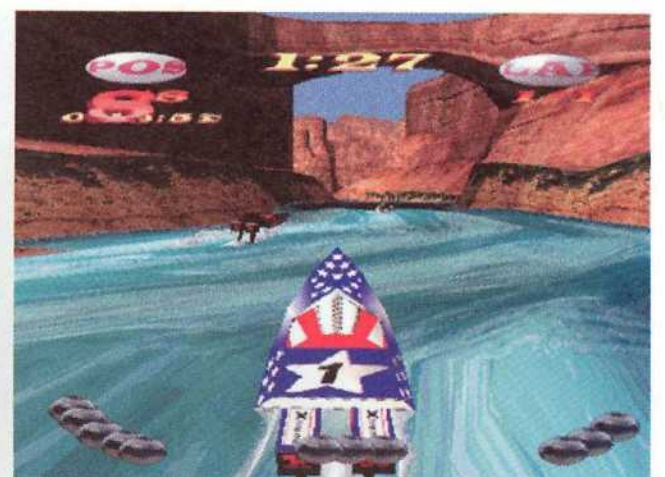
Bei den unterschiedlichen Arten von Power Boats entscheidet Euer persönlicher Geschmack



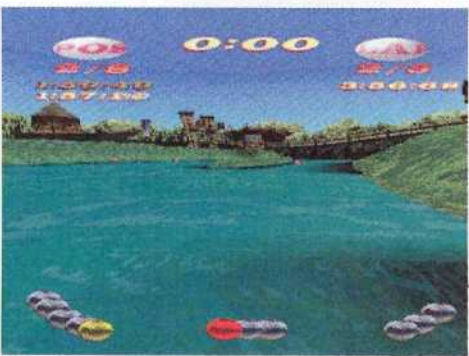
Mittels des ausgetüftelten Power Up-Systems sind Turboschübe oder ein Abstecher zum Bonus-Abschnitt möglich



Das Scrolling ist dank 50 fps butterweich

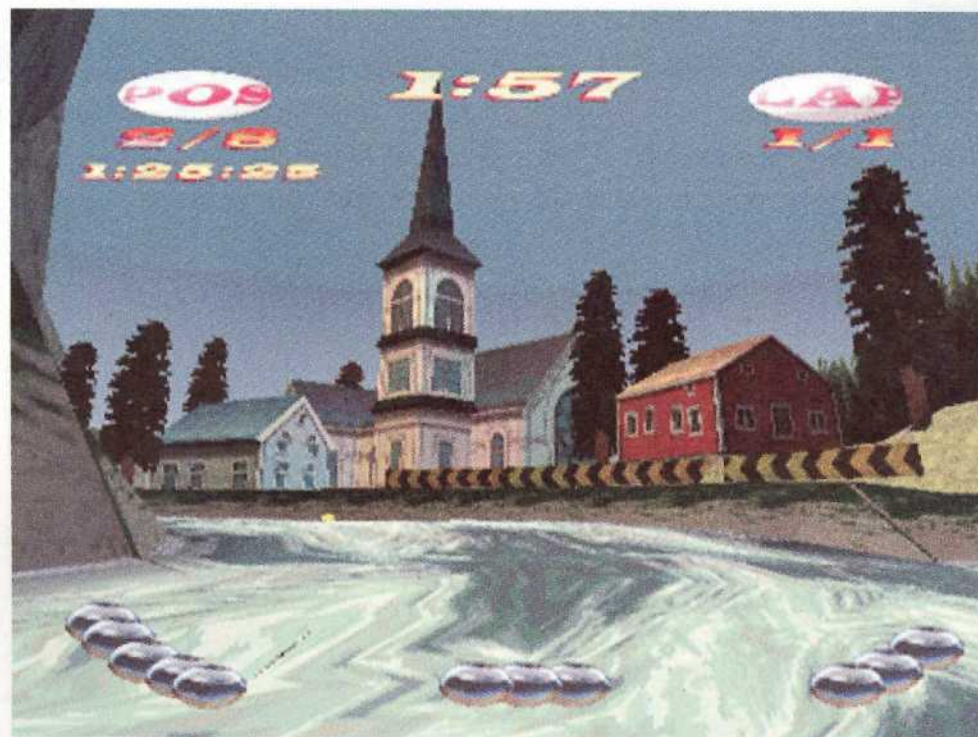


Variables Gameplay: Entweder setzt Ihr auf Bestzeiten oder Ihr versucht, sämtliche Bonus-Abschnitte zu erreichen



Das Fahrverhalten kommt in der Cockpit-Perspektive am intensivsten rüber

kurvt werden. Außerdem wartet jede Strecke mit einem Bonus-Abschnitt auf. Wer jedoch an ein ähnliches System wie bei Ridge Racer oder Porsche Challenge denkt, liegt ausnahmsweise verkehrt. Die Programmierer entwickelten in diesem Fall ein spezielles Power Up-System, mit einer überraschenden Innovation. Während Euer Power Boat, von deren es übrigens recht unterschiedliche Typen gibt, über das Wasser fegt, kommen Euch drei verschiedenfarbige Power Up-Kugeln entgegen. Grüne Symbole sorgen durch Tasten-Aktivierung für einen kurzzeitigen Turboschub. Interessant sind zudem die gelben Power Ups. Gelingt es Euch, die komplette



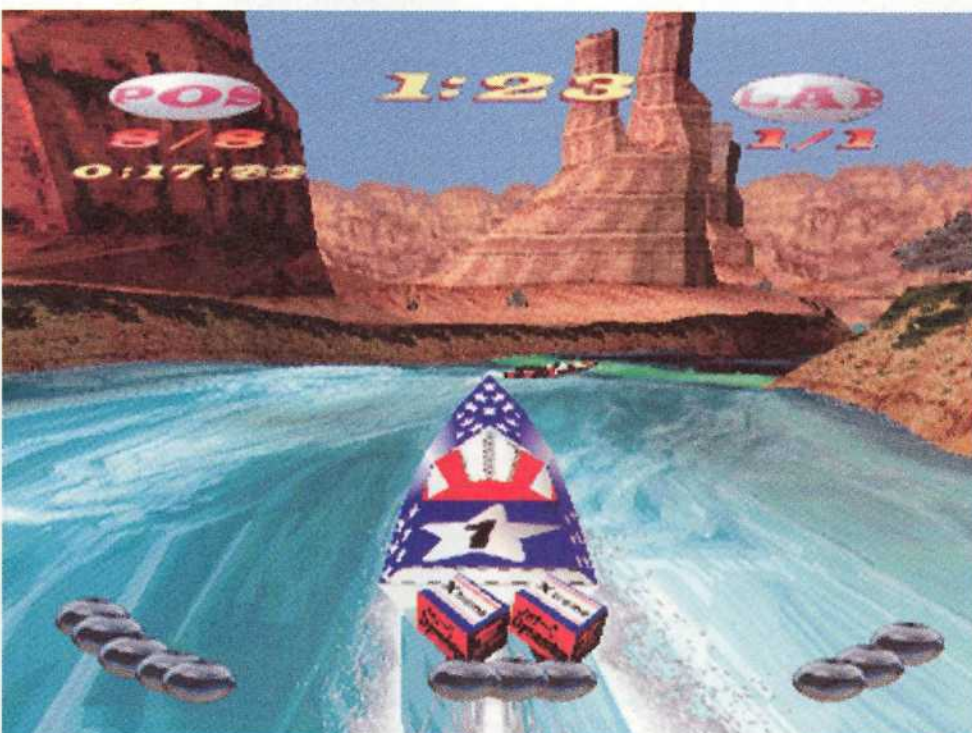
Selbst solch komplexe Polygon-Konstruktionen, wie diese Häusergruppe, leiden kaum unter Pop Ups

gelbe Leiste voll aufzuladen, dürft Ihr mit Eurem PS-Boliden den Bonusabschnitt passieren. Hier habt Ihr schließlich die Gelegenheit, das schnelle Wassergefährte durch spezielle Power Ups zu tunen (Beschleunigung, Kurvenverhalte etc.). Auf diese Weise wird Euer Power Boat im Laufe der Renn-Karriere, wie bei Road Rash, immer leistungsfähiger, was bei der beinhardt

ten Konkurrenz auch ein notwendiger Prozeß ist. Damit es nicht zu einfach ist, die gelbe Leiste zu vervollständigen, platzierten die Streckendesigner gleich eine ganze Riege von roten Punkten auf den Rundkursen. Wie Ihr Euch schon denken könnt, ziehen diese lästigen Anti-Power Ups gemeinerweise einen gelben Punkt wieder ab, sobald Ihr ihn berührt. Dieser Umstand er-

fordert von Euch deshalb eine un-gemeine Konzentration, wollt Ihr vor dem Finish noch dem Bonusabschnitt einen Besuch abstatten. Glücklicherweise fiel das Handling der Boote recht gefühlvoll aus, so daß präzise Manöver mit ein bißchen Übung locker von der Hand

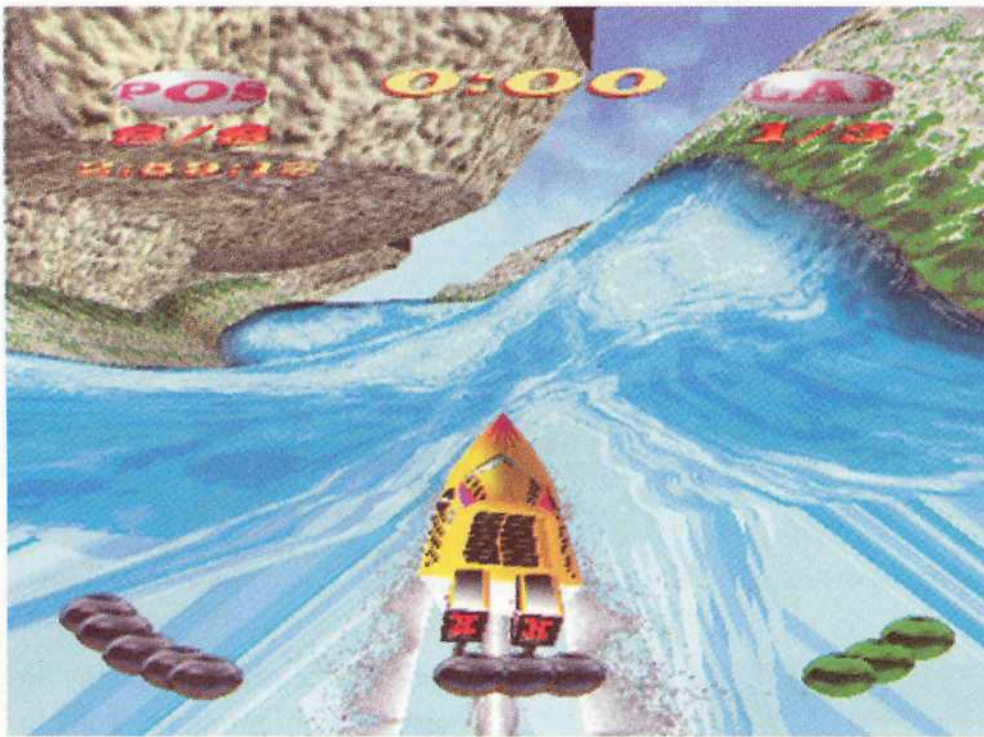
„Die verblüffend echt animierte Wasseroberfläche lenkt Euch anfangs von Euren fahrerischen Bemühungen ab“



Trotz der hohen Auflösung flimmert die Grafik nur unmerklich



Cool: In realistischer Manier dreht sich der Heckmotor bei jeder Kurve mit



Bei solchen rasanten Talfahrten kriegt Ihr fast eine Gänsehaut

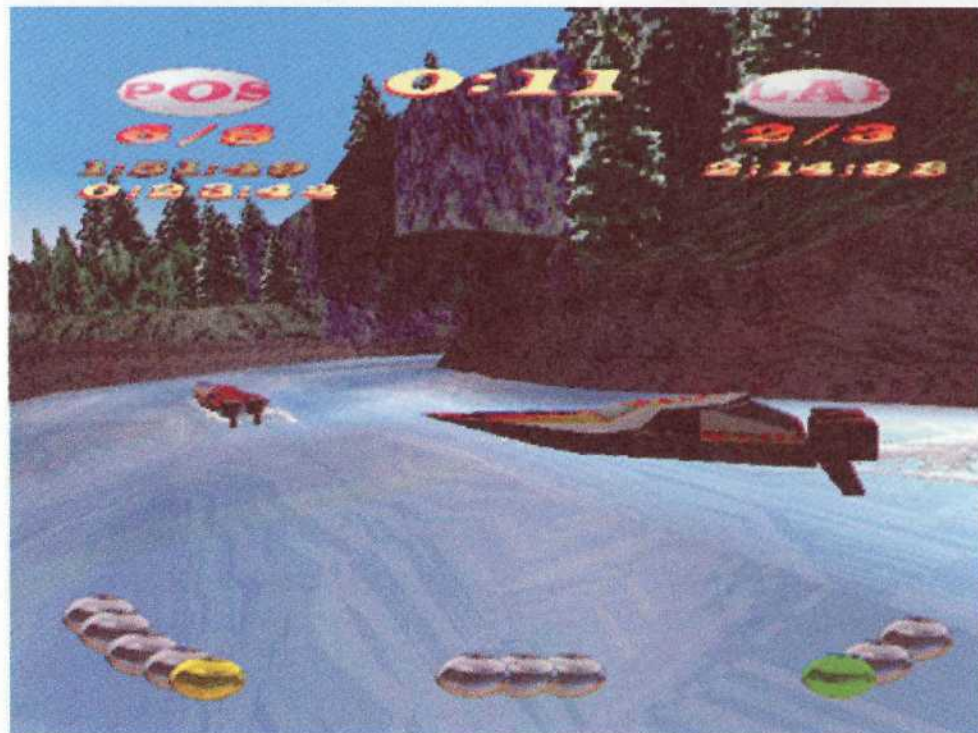


Die einzelnen Örtlichkeiten wurden sehr stilvoll in Szene gesetzt

Cockpit-Perspektive kommt dadurch ein bemerkenswerter Geschwindigkeitsrausch zustande. Doch alle diese Features werden noch durch die umwerfende HiRes-Grafik deutlich übertrumpft. Die zum größten Teil gängigen Szenarien, wie beispielsweise gewaltige Felswände oder

„Angesichts der Qualität darf man einen spannenden Zweikampf Rapid Racer Vs. Wave Race 64 erwarten“

kleine Häusergruppen sehen durch die hohe Auflösung um ein vielfaches beeindruckender aus als beispielsweise bei Porsche Challenge. Um so kräftiger muß man den Programmierern auf die Schulter klopfen, da es ihnen außerdem gelang, das Grafikaufbau-Problem fast kom-



Das Handling der PS starken Boliden überzeugt durch eine sensible Steuerung

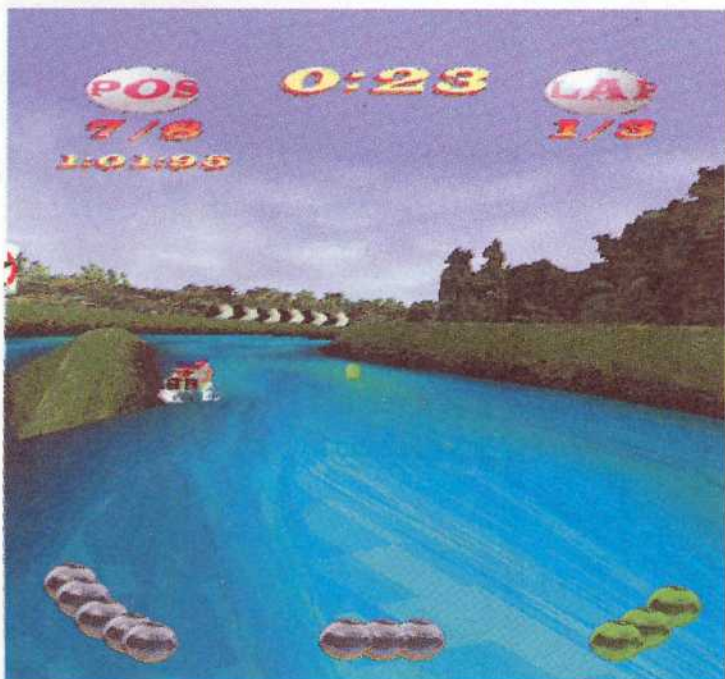
plett in den Griff bekommen zu haben. Alles in allem wirkt die Optik beinahe schon so, als würde sie auf Segas bewährter Model 2-Arcade-Hardware laufen - ein dickeres Kompliment kann man der Grafik wohl kaum machen. Für den Sound ließ sich Sony außerdem einen tol-

len Deal einfallen. Die avantgardistischen Techno-Experimentierer der englischen Gruppe Apollo Four Fourty (bekannt durch die „ran“-Musik „Krupa“ oder „Ain't talking about dub“) untermalen die Raserei mit einigen fetzigen Tracks, die Euch förmlich über das Wasser trei-



Die grünen Punkte symbolisieren die Anzahl an Turboschüben

ben. Die Titelmelodie von Rapid Racer befindet sich übrigens auch auf dem aktuellen Album von Apollo Four Fourty (Track 7). Fazit: Angesichts der technischen Klasse braucht sich Rapid Racer vor den Genre-Kollegen und selbst vor unserer aktuellen Referenz Wave Race nicht zu fürchten. Ob auch die Spielbarkeit uns zu Freundentänzen animieren wird, könnt Ihr in einer der kommenden Ausgaben nachlesen. (Ulf)



Stellt Euch vor, daß dieser optische Augenschmaus durch den treibenden Soundtrack der Techno-Tüftler Apollo Four Fourty unterlegt wird



Hersteller: Sony **Erscheint:** Herbst '97
Genre: Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



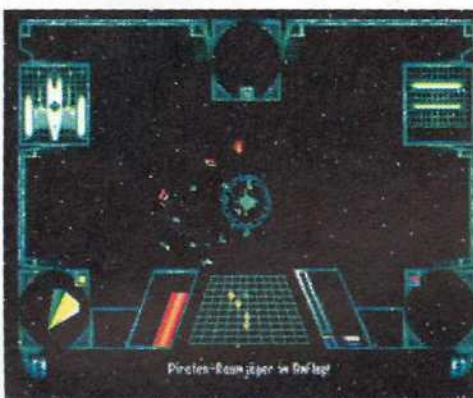
Bis zur fertigen Version soll kein Grafikaufbau mehr erkennbar sein

PlayStation Shoot 'em Up

Darklight Conflict

Electronic Arts schickt sich an, uns mit einem neuen Space-Shooter in den Krieg mit dem Ovon-Empire zu verwickeln

allerdings tritt man nicht für die Menschheit und deren Fortbestand in der Galaxis an, sondern zieht auf der Seite der sogenannten Reptons in die Laser-Schlacht. Diese haben nämlich ein Abkommen mit der Erde unterzeichnet, das ihnen erlaubt, menschliche Piloten quasi



Wing Commander-mäßig müßt Ihr am Ende jeder Mission auf dem Mutterschiff eine saubere Landung hinlegen

als Söldner anzuwerben, um den computergesteuerten Kampfsystemen der Ovonen heimzuleuchten. Um jedoch die Repton-Schiffe steuern zu können, müssen die „Auserwählten“ biomechanisch integriert werden und eine regelrechte Symbiose mit den Raumgleitern eingehen. Als ein solcher Mensch-Kampfschiff-Hybrid schrubbt Ihr nun also durch den luftleeren Raum und führt in insgesamt 32 Missionen Krieg mit den Ovonen. In der Praxis blickt Ihr also aus dem Cockpitfenster mit all dessen Anzeigen wie Energie-Skalen, Geschwindigkeitsmesser und Radarschirm. Daneben können auch Außenperspektiven gewählt werden, die mehr Überblick über die Umgebung verschaffen.

Die Missionen selbst bieten die verschiedensten Aufgabenfelder: anfangs werden Flugmanöver trainiert, Feindtrappen zerstört, später Minen gelegt usw. Damit keine Verwirrung entsteht, werdet Ihr ständig von



Hyperraum-Portale stehen am Anfang jedes Einsatzes und sollten möglichst im rechten Winkel durchfliegen werden

Eurem außerirdischen Flugtrainer mittels deutscher Sprachausgabe über die aktuellen Missionsziele informiert. Nachdem Ihr das Mutterschiff verlassen habt, folgt z.B. meist die Aufforderung „Orten und durchfliegen Sie das Hyperraumsprungtor!“. Ein solches Tor bringt Euch dann zum Zielort Eures Einsatzes. Innerhalb des Hyperraums besteht die Möglichkeit, Schiffsenergie aufzutanken. Dort nämlich gibt es Materie- und Antimaterieteilchen: erstgenannte laden Eure Energie, während die Letzteren sie vermindern. Geschicklichkeit ist hier also

beim Manövrieren gefragt. Unsere Version von Darklight Conflict befand sich noch in einem relativ frühen Stadium; so fehlte z.B. noch jegliche Musik. Die Polygongrafik der Raumschiffe jedoch war recht flott und ließ ein schönes Flug-Feeling aufkommen. Wir warten also gespannt ab und legen unsere Tentakel auf die Finalversion sobald wir können. (Björn)

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: Juni Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: Saturn

★ = Versandkostenfrei ✈️ 0531/24460-60

Playstation-Spiele		Playstation-Zubehör		Need for Speed 2	
4-4-2 Fußball	* 79,95	Pro Pinball: The Web	79,95	Williams Arcade Greatest	57,95
A4 Evolution Global	99,95	Psychic Force	* 74,95	Wing Commander 4	* 79,95
Adidas Power Soccer Int.	99,95	Rage Racer	* 99,95	Wing Over	* 79,95
Agent Armstrong	* 79,95	Raging Skies	99,95	Wipe Out	49,95
Alien Trilogie	49,95	Raven Project	89,95	Wipe Out 2097	99,95
Andretti Racing	79,95	Rayman	82,95	Worms	87,95
Area 51	89,95	Rebel Assault 2	94,95	Wreckin Crew	* 89,95
Ayerton Senna Cart	87,95	Reloaded	84,95	WWF In Your House	74,95
Ball Blazer Champions	* 84,95	Resident Evil	79,95	X-Com	94,95
Baphomets Fluch	94,95	Resident Evil 2	* 79,95	X2	87,95
Batman Forever Coin-Op	79,95	Return Fire	82,95	Playstation-Zubehör	
Battle Arena Toshinden 2	99,95	Ridge Racer	49,95	Hyper Blaster Lichtpistole	69,95
Battle Sport	74,95	Ridge Racer Revolution	99,95	Controller Sony	44,95
Battle Station	79,95	Riot	94,95	Controller-Verlängerung 2m	19,95
Bedlam	* 89,95	Risiko	* 79,95	Memory Card Sony	39,95
Big Hurt Baseball	79,95	Road Rage	* 82,95	Memory Card 120 Blocks	59,95
Black Dawn	79,95	Road Rash	49,95	Memory Card 360 Blocks	79,95
Broken Helix	* 89,95	Robotron "X"	* 79,95	Mouse Sony	59,95
Bubble Bobble 2	* 72,95	Samurai Showdown	84,95	HF-Adapter Sony	49,95
Bubsy 3D	* 89,95	Sentient	99,95	Euro-Scart-Kabel Sony	79,95
Bust-a-Move 2	49,95	SimCity2000	79,95	Euro-Scart-Kabel	29,95
Carnage Heart	* 94,95	Soul Blade	99,95	Link-Kabel Sony	49,95
Casper	69,95	Soviet Strike	79,95	Link-Kabel	29,95
City of lost children	* 94,95	Space Jam	74,95	Link-Kabel PSX-PC	89,95
Command & Conquer	94,95	Speedster	* 94,95	Multi-Tap Sony	69,95
Contra - Legacy of War	89,95	Spider	79,95	ASCII-Pad	69,95
Cool Boarders	94,95	Spot goes to Hollywood	79,95	Spec. Joystick Sony	109,95
Crash Bandicoot	109,95	Streetfighter Alpha 2	79,95	Analog Joystick Sony	119,95
Creation	* 79,95	Suikoden	89,95	neGcon Sony	89,95
Crow: City of Angels	79,95	Sup.Puzzle Fighter 2 Turb.*	64,95	Lenkrad m. Pedalen	139,95
Crusader: No Remorse	79,95	Syndicate Wars	* 79,95	Game-Buster	79,95
Crypt Killer	* 89,95	Tekken	49,95	Playstation-Tasche	89,95
Cyberia	39,95	Tekken 2	109,95	incl. Contr. & Memory Card	
D	49,95	Tempest X3	74,95	BOOT-PIC PAL/NTSC	39,95
Dark Forces	* 82,95	Ten Pin Alley	* 79,95	Tenka*	
Darklight Conflict	* 79,95	Tenka	* 99,95	99,95	
Descent	39,95	Tilt	74,95	MieKro	
Descent 2	79,95	Time Commando	79,95	MultiMedia GmbH	
Destruction Derby	49,95	Tobal Nr.1	94,95	Bohlweg 66a	
Destruction Derby 2	99,95	Tomb Raider	79,95	(Steinwegpassage)	
Discworld	94,95	Top Gun	99,95	38100 Braunschweig	
Disruptor	49,95	Total NBA 97	84,95	Tel.: 0531 / 24460-60	
Dragonheart: Fire & Steel	79,95	Trash It	* 82,95	Fax: 0531 / 24460-99	
Earthworm Jim 2	79,95	Tunnel B1	89,95		
Epidemic	84,95	Twisted Metal 2	94,95		
Excalibur	89,95	V-Ralley	* 79,95		
Exhumed	79,95	Vandal Hearts	* 99,95		
Extreme Games 2	84,95	Victory Boxing	79,95		
Fade to Black	49,95	Virtual Pool	74,95		
FIFA Soccer 96	49,95	Virtual Tennis	74,95		
		Warhammer	89,95		

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind versandkostenfrei. * = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen. Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. ☉ = versandkostenfreie Lieferung innerhalb Deutschlands. Händleranfragen erwünscht.



Das exzellente Squaresoft-Intro läßt auf nachfolgende PS-Werke wie beispielsweise Final Fantasy VII hoffen

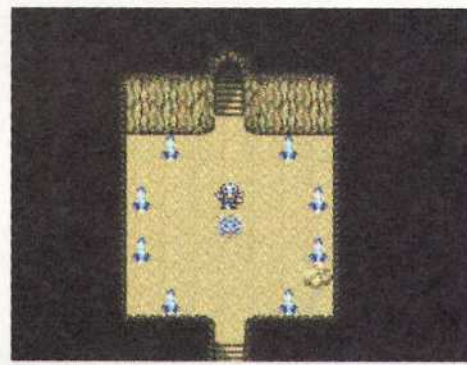
PlayStation Rollenspiel

Final Fantasy IV

Final Fantasy IV für PlayStation!? Ingeheim von Final Fantasy VII-Grafik träumend, haben wir uns die japanische Version reingezogen und verraten Euch nun, ob sie die langen Monate bis FF7 zu verkürzen hilft

Die wahren Final-Fantasy-Fans unter Euch wußten es natürlich längst, während wir zumindest drei Minuten geknobbelt hatten, woher wir das Intro kennen: Das japanische Final Fantasy IV ist nichts anderes als das US-Final Fantasy II für NES. Zugegeben, das klingt ein bißchen durcheinander, wird aber verständlich, wenn Ihr bedenkt, daß in Amerika nicht alle Teile des wohl erfolgreichsten Rollenspiel-Zyklus verlegt wurden. Die Handlung ist die gleiche geblieben. Da seit 1991, dem Erscheinungsjahr, eine geraume Weile vergangen ist, und gerade die Jüngeren unter Euch sich wohl kaum daran erinnern können, schien eine Neuauflage auf der PlayStation nicht verkehrt: Cecil, ein Captain der glorreichen Luftschiffflotte, wurde aufgrund einiger seltsamer Umstände beschuldigt,

seinem Chef gegenüber, dem König des Landes Baron, illoyal geworden zu sein. Deshalb wurde er abkommandiert, um in der Wildnis des Reiches gegen ein paar Monster seine Treue zu beweisen. Sollte er sich bewähren, ließ der Herrscher vernehmen, dürfte er wieder an seinen Posten zurückkehren. Wie kaum anders zu erwarten, gab es unerwartete Probleme, und Cecil beginnt, das Königreich vor seinem drohenden Untergang zu retten. Die Steuerung der Party ist wie in allen anderen Squaresoft-RPGs: Ihr quatscht mit den herumlaufenden Personen, durchsucht alles, was wie eine Truhe aussieht und brauchbare Gegenstände enthalten könnte, verprügelt gnadenlos die Monster, die es wagen, sich Euch in den Weg zu stellen, und betreibt einen mehr oder weniger einträglichen Waffen- bzw.



In großen Dungeons trifft Ihr immer mal auf solche Hexenzirkel, in denen Ihr Euch ausruhen und abspeichern könnt



In der Schloßruine befinden sich Urnen, an denen Ihr Eure Magie- und Lebenspunkte wieder auf das Maximum erhöhen könnt

Itemhandel. Die typische Rollenspielatmosphäre wird vor allem durch die Hintergrundstory erreicht - das galt vor sieben Jahren genauso wie heute. Nur leider täuscht sie nicht über einen Punkt hinweg: Die grafische und klangmäßige Ausstattung ist leider noch dieselbe wie damals, was bedeutet, daß die PlayStation-Version von FF4 wohl eher in den „Oldies nochmal gepreßt“-Bereich gehört als zu den Neuauflagen. Besonders gemein ist dabei, daß auf der CD ein neues Squaresoftlogo enthalten ist, das durch

seine exzellente Renderanimation den Grafikgaumen kitzelt und auf die neuen Werke des RPG-Spezialisten hoffen läßt. (René)



Die Zombies sind nicht die einzigen Wesen, die nur mit Hilfe von Magie überwunden werden können



Der Krake verliert zwar pro Treffer einen Teil seiner Arme, schafft es aber trotzdem noch, die wenig gerüsteten Magier schlafen zu schicken



Was immer in diesem Dorf auch vorgefallen sein mag, hier war auf jeden Fall schwarze Magie im Spiel



Es fällt schwer zu glauben: Die Luftschiffflotte des Königs hat in einem Bombardement das vorher so stolze Schloß zerstört

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

First Look

gut

Neuauflage des fesselnden Squaresoft-Abenteuers mit für die PlayStation grauenhafter 16-Bit-Grafik

Ungebremste
Möglichkeiten!

Flirrender Asphalt. Die Ampel
auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon.
Driftend durch die Kurve. Mit vier
Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten
und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie.

MARIO KART 64™

Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.



The New Dimension of Fun

TM and © are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. TM and © are Trademarks of Nintendo.

Porsche Challenge-Mania

Porsche Challenge wirkt in der Tat sehr gelungen. Mir gefällt insbesondere die realistisch anmutende Optik der Stuttgart-Strecke, aber irgendwie hauen da einige Sachen nicht ganz hin. Die rechts oben eingeblendete Zahl soll wohl die Geschwindigkeit in km/h wiedergeben. Bei 235 km/h und Tiptronic im Automatikbetrieb ist hier, gemäß Werksangabe abrupt Schluß. Dabei fiel mir zudem auf, daß die Beschleunigung etwas heftig ist. Im Simulation-Modus erreicht man in 7,5 Sekunden etwa 200 km/h. Laut Herstellerangaben ist dies aber die Zeit, die der Boxster allein für eine Beschleunigung von 0 auf 100 km/h benötigt. Im Videospiel erreicht der Porsche diese Geschwindigkeit bereits nach 2,7 Sekunden. All diese Punkte lassen die Schlußfolgerung zu, daß man die angezeigte Geschwindigkeit durch zwei teilen muß, um einen echten Eindruck von der Dynamik des Originals vermittelt zu bekommen. Anyway, jedenfalls simulieren die angezeigten Werte mehr ein Raketenfahrzeug als ein 204 PS-Serienauto. Spaß macht es trotzdem!

Marco Sunder, Haimhausen

Dem letzten und auch entscheidenden Satz kann ich nur zustimmen. Ich gehe sogar noch einen Schritt weiter: Nur aufgrund der „Schummelwerte“ macht Porsche Challenge so viel Spaß! Du magst natürlich als offensichtlicher Porsche-Fan

Hallo, Ihr fleißigen Schreiberlinge!

Auch die Mega Mail-Seiten werden natürlich in einem neuen Outfit präsentiert. Die einzige Neuheit lest Ihr gerade. Ab sofort kann ich in dieser kleinen Einleitung kurze Stellungnahmen abgeben oder allgemein über Trends sprechen. Also, deckt mich weiterhin mit interessanten Fragen oder konstruktiver Kritik ein! Euer Ulf

(und kleiner Pedant) mit Deinen Kritikpunkten recht haben, doch was hilft es Dir denn, wenn Du in realistischer Manier mit einem besseren „Serienwagen“ über die Rundkurse schleichst? Um ein gutes Videospiel mit einem dynamischen Gameplay zu designen, muß man bezüglich der Realität Kompromisse eingehen. Hand auf's Herz: Macht es denn nicht mehr Spaß mit einem Raketenauto unterwegs zu sein?

Game Buster-Wirrwarr

Halle, Mega Fun-Redaktion! Ein paar Fragen zum Game Buster: Funktioniert der offizielle Game Buster-Code für Resident Evil auch bei der US-Version des Spiels? Ich habe außerdem gehört, man könne den Game Buster nur einmal auf PAL oder NTSC einstellen. Bedeutet das, daß ich das Modul etwa nicht gleichsam für PAL und Importspiele nutzen kann?

Jens Jacobs, Rosbach

Ich nutze diesen Brief, um einmal zu diesem Thema weiter auszuholen, denn die Schummel-Geräte sind eine Welt für sich. Also, generell kann man nicht sagen, daß Game Buster-Codes bei allen Versionen laufen (Europa, USA, Japan). Nur in Einzelfällen, wie beispielsweise bei Resident Evil (es handelt sich tatsächlich um US-Codes) funktionieren die Codes. Der Game Buster ist übrigens eine Weiterentwicklung des bekannten Action Replays und nur im europäischen Raum erhältlich. In Amerika gibt es nur diesen Vorgänger, der unter dem Namen Game Shark bekannt ist. Diese einmalige Umstellung auf PAL oder NTSC, die Du ansprichst, war ein großes Manko des Action Replay, trifft aber auf den Game Buster nicht zu: sprich, mit diesem verbesserten Gerät bist Du nicht an eine Fernseher-Norm gebunden. Wenn Du die neuesten Codes haben möchtest, mußt Du einfach nur in der deutschen Gebrauchsanweisung die Hotline-Nummer rauspicken. Bei technischen Fragen solltest Du folgende Nummer wählen: 02822/68545. Dataflash ist außerdem auch im Internet mit den neuesten Codes und Infos zu finden: www.dataflash.com - Alles klar?

Zukunftsängste

In der letzten Ausgabe traf mich fast der Schlag, als ich die Scene-Seite las. Die PlayStation 2 ist also kein Gerücht mehr und auch ein Saturn-Nachfolger ist ebenfalls schon in Planung. In letzter Zeit beschleunigt sich die Hardware-Entwicklung stetig und so mancher Konsolenbesitzer fürchtet eine ähnliche Entwicklung wie auf dem PC-Markt. Ein weiteres Problem stellen die DVDs (die

neue Speicherkapazität übertrifft die der normalen CD bei weitem) dar, die ebenfalls bald den europäischen Markt erobern. Man macht sich schon so seine Gedanken, ob dann nicht auch an einer PS 3, bzw. Saturn 3 gewerkelt wird? Ich könnte mir vorstellen, daß einige PlayStation-User ziemlich verärgert sein werden, wenn dieses Projekt offiziell bestätigt wird. Zuerst sparen sie eine halbe Ewigkeit, um sich eine Konsole leisten zu können (400 DM

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. Turok Dinosaur Hunter

(1) 3. Monat Ego-Shooter Acclaim/Iguana

2. Super Mario 64

(2) 3. Monat Jump 'n Run Nintendo

3. Wave Race 64

(3) 3. Monat Rennspiel Nintendo

4. Doom 64

(5) 2. Monat Ego-Shooter Williams

Leserhits PlayStation

1. Tomb Raider

(1) 5. Monat Action-Adv.. Core Design

2. Resident Evil

(3) 3. Monat Adventure Capcom

3. Command & Conquer

(-) 1. Monat Strategie Westwood/Virgin

4. Formel 1

(-) 1. Monat Rennspiel Psygnosis

5. Tekken 2

(2) 8. Monat Beat 'em Up Namco

Leserhits Saturn

1. Tomb Raider

(-) 1. Monat Action-Adv.. Core Design

2. Sega Rally

(4) 2. Monat Rennspiel AM3

3. Manx TT Superbike

(-) 1. Monat Rennspiel Sega

4. Sega World Wide Soccer '97

(-) 1. Monat Sportspiel Sega

5. Exhumed

(5) 4. Monat Shoot 'em Up BMG/Lobotomy

Leserhits Super Nintendo

1. Lufia Fortress of Doom

(-) 1. Monat Rollenspiel Taito

2. Donkey Kong Country 3

(1) 4. Monat Jump & Run Rare/Nintendo

3. Breath of Fire 1

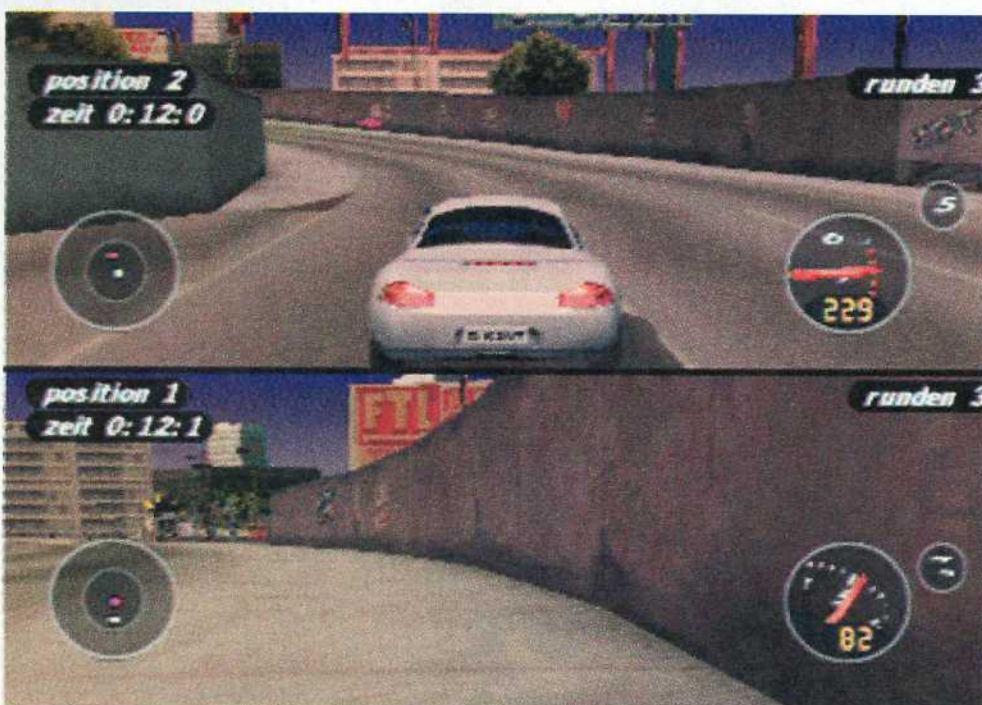
(-) 1. Monat Rollenspiel Capcom

4. Breath of Fire 2

(-) 1. Monat Rollenspiel Capcom

5. Final Fantasy III

(-) 1. Monat Rollenspiel Squaresoft



Porsche Challenge: Hoher Spielspaß, die Parameter stimmen jedoch Jens Jacobs Meinung nach nicht mit der Realität überein

Information

Lösungshefte ab
14,80 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

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	89.-
Actua Soccer Club Edition	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Ball Blazer Champions	89.-
Blast Chamber	84.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	79.-
Goal Storm	58.-
International Superstar Soccer	79.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 97	79.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	79.-
NHL Hockey 97	79.-
NHL Face Off 97	79.-
Player-Manager	89.-
Power Move Pro Wrestling	92.-
Riot	89.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtual Pool	84.-
WWF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Blazing Dragons	79.-
Excalibur	89.-
Kings Field	79.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Myst	89.-
Sentient	94.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Suikoden	94.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Extreme Pinball	49.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	69.-
Power Rangers Pinball	89.-
X2	69.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Area 51	89.-
Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crusader - No Remorse	84.-
Crypt Killer	89.-
Dark Forces	89.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Kileak 2 - Epidemic	79.-
Mechwarrior 2	89.-
Overblood	84.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	88.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tomb Raider	84.-

PSX Hardware

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

**neGcon
Pad 79.-**



**Wheel +
Pedals 129.-**



**Fighting
Stick 79**



Sony Mouse 55.-
Station Pad 29.-
Namco Stick 99.-
Steering Wheel 99.-

**Infrarot
Pads 79.-**



**Turbo
Pad 55.-**



Memory 1 MBit 29.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 99.-
Gamebuster 84.-

**Arcade
Stick 59.-**



Verlängerung 19.-
RGB Scart Kabel 24.-
Link-Kabel 24.-
HF-Adapter 45.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Carts	84.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	77.-
Formel 1	99.-
Hardcore 4x4	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Truck	94.-
Moto X	89.-
Motor Toon Grand Prix 2	84.-
Penny Racer	89.-
Porsche Challenge	79.-
Road Rage	89.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Total Eclipse Turbo	79.-
Tunnel B1	84.-
Twisted Metal 2	89.-
VMX Racing	84.-
Wipe Out 2097	99.-
Wrecking Crew	89.-

Beat 'em Up

Bushido Blade (JAP-Version)	139.-
Iron & Blood	49.-
King of Fighters	79.-
Soul Blade	99.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	99.-
Tobal No. 1	89.-

Strategiespiele

Battle Station	84.-
Command & Conquer	99.-
Sim City 2000	89.-
Panzer General 2	89.-
Theme Park	79.-
Transport Tycoon	79.-

Jump 'n Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	99.-
Jumping Flash 2	92.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Spot goes to Hollywood	89.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix	94.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Gunship	89.-
Independence Day	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Thunderhawk 2	89.-
Top Gun - Fire at Will	99.-
Wing Commander 3	84.-

Unsere Spiele des Monats:

V - Rally
Ohne Ende durchs Gelände mit Splitscreen.
Neu für Sony Playstation.
nur **89.-**

Mario Kart 64
Das wohl beste Rennspiel für bis zu 4 Spieler.
Neu für Nintendo 64.
nur **89.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

**Wing Commander 4
Swagman**
Nur PSX je nur **84.-**

N64+Pad 299.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 24.-

**Lifeforce Tenka
Rage Racer**
Nur PSX je nur **99.-**

Memory Card 1 Meg 39.-
Memory Card 5 Meg 79.-
Gamekiller 69.-
RF-Set + Modulator 39.-

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Bust a Move 2, Alien
Nur PSX Trilogy je nur **44.-**

Universal-Converter 59.-
W. Gretzky Hockey us 149.-
Killer Instinct Gold us 149.-
NBA Hangtime us 149.-

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

Doom 64 us 179.-
Star Fox + Vibrator jp 199.-
War Gods us 179.-
Blast Corps us 179.-

Alone In the Dark 2 59.-
Worms 69.-
Disruptor 59.-
Warhammer 59.-

Turok 139.-
Super Mario 64 89.-
Mario-Spieleberater 24.90
Pilotwings 109.-

Descent 49.-
Cyberia 49.-
Steel Harbinger 49.-
Street Racer 49.-

Wave Race 64 89.-
Star Wars 129.-
I. Superstar Soccer 133.-
FIFA Soccer 64 115.-

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!

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 Bestellwert von lieferbarer Software!

sind ja nicht gerade wenig!) und dann liest man in einer Fachzeitschrift, daß schon über eine Weiterentwicklung gemunkelt wird. Man kann sich ja nicht jedes zweite Jahr eine neue Konsole kaufen, oder? Man wird sehen, ob sich jeder Videospiele sofort eine neue Konsole zulegt.

Tuta Mario, Reute (Österreich)

Ich kann Deine Verunsicherung, die durch Fachzeitschriften geschürt wird, auf der einen Seite verstehen, Du mußt aber bei den Gerüchten um die neueste Konsolen-Generation auch einiges bedenken. Insbesondere der Konsolen- und PC-Markt unterliegt gnadenlos dem technischen Fortschritt, was vor allem die PC-Besitzer bei jeder neuen Software-Generation zu spüren bekommen. Um in diesem Geschäft vorne mitmische zu können, muß man ständig am Ball bleiben. Ein Jahr ohne intensive Forschungsarbeit sind in diesem Sektor eine halbe Ewigkeit. Es wird also, ob offiziell oder inoffiziell, ständig an der nächsten Traum-Konsole gefeilt, um auch in Zukunft konkurrenzfähig sein zu können. Es bringt somit nichts, ständig auf etwas Besseres zu warten. Außerdem würde ich die, ich nenne sie mal „halboffiziellen“ Nachrichten über die PS 2 bzw. Saturn 2 nicht überbewerten, denn ich glaube nicht, daß diese Konsolen bereits Ende 1998 in Japan erhältlich sind. Um Dich zu beruhigen: So lange die jetzigen Konsolen noch nicht ausgereizt wurden und immer noch wunderbar laufen, werden sie noch weiterhin vollkommen unterstützt. Laßt Dich also nicht durch nebulöse Berichte verunsichern, und denk dran: Der Videospielemarkt lebt doch auch durch diese meiner Meinung nach spannende Kurzlebigkeit.

Gesucht: Die beste Konsole

Hallihallo! Nach zweijähriger Abwesenheit von der Videospielebranche (ich habe in der Zwischenzeit keine Konsole angerührt) bin ich mit den Konsolen etwas ins Hintertreffen geraten. Ich möchte mir deshalb im Laufe dieses Jahres wieder alle



US-Resident Evil: Eines der wenigen Titel, wo die Game Buster-Codes klappen

Marktführer zulegen. Da die PlayStation momentan (noch?) Marktführer ist, habe ich sie mir zugelegt. Nun, ich habe damit logischerweise für die PS Partei ergriffen, darum ärgert mich der Tumult um das N64 schon ein bißchen. Entgegen der Behauptungen von manchen Zeitschriften (auch Ihr!) finde ich nicht, daß das N64 die beste Konsole ist. Sie ist eine der besten, aber nicht DIE Beste. Durch einige Erfahrungen im PC-Bereich habe ich festgestellt, daß ein schneller Prozessor nichts bringt, wenn die Festplatte eine zu kleine Kapazität hat und somit den Prozessor ausbremst. Beim N64 verhält es sich ähnlich. Solange die Konsole noch auf Module zurückgreift, ist sie technisch nicht viel besser als die PlayStation. Ich bin mir allerdings sicher, daß nach dem Erscheinen des 64 DD Nintendos Konsole die Marktführerschaft übernehmen wird. Bitte verbessert mich, wenn bei diesen Behauptungen etwas nicht stimmen sollte. Einige Frägelchen hätte ich dann auch noch:

1. Ist Vandal Hearts eigentlich im Anime-Stil gezeichnet, wie beispielsweise Suikoden?
2. Ich bin ein Fan von Japano-Rollenspielen wie Final Fantasy 7. Allerdings fordern mich solche RPGs schon teilweise gar nicht mehr. Wißt Ihr irgendein Spiel, das mich länger als vier Wochen fesseln kann?
3. Schickt doch Herrn Ernsberger (der sich letzte Ausgabe über das Turok-Poster beschwert hat) noch so ein Poster, und zwar ein dermaßen fehlerhaftes, daß er...er... ähm. Ich bin ein wenig in Rage geraten, sorry. Den lila Farbstich oben rechts kann man übrigens mit handelsüblichen Holzfarbstiften rückgängig machen.
4. Wie wäre es eigentlich mit einer Diskussionsecke, wo die ganzen „Konsoleros“ verbalen Krieg führen könnten?

Florian Auer, Töging

Ich verbessere Dich gerne: Wo bitte schön steht explizit, daß wir das N64 für die beste Konsole halten? Ich verstehe wirklich nicht, warum wir uns ständig verteidigen müssen. Tatsache ist - und dazu stehe ich auch -, daß die Hardware des N64 in einigen Punkten der PlayStation überlegen ist, was auch kein Kunststück ist, wenn eine Konsole über ein Jahr später als die der Konkurrenz erscheint. Tatsache ist aber auch - was Du bereits erwähnt hast -, daß durch die Speicherplatz-Einschränkungen viele Dinge auf dem N64 nicht möglich sind. Davon abgesehen hängt die Güte einer Konsole nicht nur von technischen Daten ab. Außerdem: Wie will man überhaupt messen, ob eine Konsole die Beste ist - an der Anzahl der Spiele, am Speichermedium, am Preis, am Image? Ich denke, daß da jeder seine eigenen Kategorien hat, und das ist auch gut so.

Zu Deinen Fragen:

1. Ich würde sagen, daß der Grafikstil im erwachsenen Comic-Stil gezeichnet wurde (keine japanischen Kindchenschema-Gesichter), mit einem Hauch fernöstlichen Flairs.
2. Wenn Du selbst Final Fantasy 7 in weniger als vier Wochen geknackt hast, fällt mir persönlich keine Alternative ein. Gegenfrage: Wieviel Stunden in der Woche spielst Du denn bitte schön?!
3. Ich konnte es mir nicht verkneifen, einen kleinen Seitenhieb auf diesen Herrn abzudrucken. Die Vielzahl an ähnlichen Bemerkungen anderer Leser bestärkt mich in meiner Meinung, daß der Leser nicht die beste Kinderstube hatte.
4. Bist Du verrückt? Ich bin froh, daß die gegenseitigen Attacken endlich abebben, und Du möchtest diese Haßtiraden durch eine Extra-Rubrik noch zusätzlich schüren! Außerdem denke ich, daß da bis auf wütende Verbalattacken nichts Konstruktives herauskommt.

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

Gibt es eigentlich eine europäische Version von Killer Instinct Gold?

Ja. Das Spiel wird unter anderem in England erscheinen.

Beantwortet Ihr eigentlich auch einzelne Briefe schriftlich?

Nein. Aus Zeitgründen können wir beim besten Willen nicht Briefe schriftlich beantworten. Daher braucht Ihr auch keine frankierten Briefumschläge zu schicken.

Braucht man eigentlich einen Adapter, wenn man englische Module auf dem deutschen N64 abspielen möchte?

Alle PAL-Versionen sind auf dem deutschen Nintendo 64 abspielbar.

Wie beurteilt Ihr eigentlich die Zukunft von DVD?

Da sich die Industrie auf diese Norm geeinigt hat, denke ich, daß sich dieses überlegene Speichermedium früher oder später durchsetzen wird. Der Einzug ins Konsolengeschäft (das M2 wird ein DVD-Laufwerk bieten) hängt aber maßgeblich vom Erfolg im PC-Bereich ab.

Gibt es eine Möglichkeit, auf der PS MPEG-Filme abzuspielen?

Im asiatischen Raum gibt es eine weiße PlayStation, in die ein MPEG-Modul zum Abspielen von Video-CDs gleich eingebaut wurde. Diesen Exoten könnt Ihr allerdings nur zu einem hohen Stückpreis über einen Importhändler beziehen.

Gibt es eigentlich einen Unterschied zwischen BPJS und BPS?

Beide meinen dasselbe, „BPJS“ ist jedoch die korrektere Abkürzung.

Wie rechnet Ihr eigentlich die Prozentpunkte aus?

In erster Linie ergibt sich die Prozentzahl bei der Grafik und beim Sound aus der Frage: „Inwieweit wurden hier die technischen Möglichkeiten der Hardware ausgereizt?“ Anhand einer Wertungsliste vergleichen wir zudem, um den Prozentrahmen genauer festzulegen. Ähnlich gehen wir auch beim Spielspaß vor, garniert mit einer Prise Gefühl und Erfahrung.

Erscheint Command & Conquer 2 auch auf Konsole?

Das kriegerische Strategie-Epos wird noch dieses Jahr für die PlayStation erscheinen. Übrigens: Trotz dubioser Bilder im Internet ist C & C 1 für das N64 derzeit nur ein vages Gerücht.

DEMOLIEREN.
VERWÜSTEN.
VERNICHTEN.
ZERSTÖREN...

WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN

DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN **HAMMER**.
UND EINE OBSESSION – DIE **ZERSTÖRUNG**.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN **TRASH IT**.



Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem

Erboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen.

Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack.

Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.



BESONDERHEITEN:

- Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint
- 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders
- 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God!
- 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves
- Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil
- Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue)
- Hochrealistische Zerstörungseffekte
- Komplett in Deutsch



GT Interactive
Software

Rage
Software ple



Kurz nach dem Start zeigen sich die unterschiedlichen PS-Stärken. Der Mitsubishi Lancer hat mit seinen 300 Pferdestärken klare Vorteile

PlayStation Rennspiel **V-Rally**



Ab geht's ins Gelände zu Mutter Natur. Infogrames beschert uns mit dem Off-Road-Spektakel eine Top-Bolidenhatz, die schon im Vorfeld dem Referenztitel Sega Rally knapp auf den Fersen war. Lest selbst, wer das Rennen um den begehrten Platz an der Sonne gemacht hat

Die Sonne brennt vom wolkenlosen Himmel auf den Asphalt, eine kreischende Menge sorgt für die richtige Stimmung und vier vollverkleidete Off-Road-Boliden stehen an der Startlinie und warten mit röhrenden Motoren auf den Startschuß. Three, Two, One ... Go! Mit qualmenden und quiet-

schenden Reifen brettern die Flitzer Kopf an Kopf die Piste entlang. Keiner der Fahrer will nachgeben und nur die höhere PS-Zahl des Mitsubishi Lancers sorgt dafür, daß er als erster in die Kurve einbiegt, dicht verfolgt vom Rest des Feldes ... Allen PlayStation-Besitzern, die davon leuchtende Augen

„Elf verschiedene Boliden sorgen für reichlich Abwechslung“



Total abgefahren. Nur die Lichtkegel Eurer Scheinwerfer helfen Euch durch den langgezogenen Tunnel auf Korsika



Jeder Kurs besitzt seine individuellen Eigenschaften, die den Rennverlauf beeinflussen: Straßenbelag, Wetter und die Tageszeit



Einer von Euren heißen Boliden: der Peugeot 306 Maxi hat zwar nicht die größte Power unter der Haube, besitzt dafür aber eine exzellente Straßenlage



Georg: Freunde der PS-Rennspiel-Szene werden momentan wirklich verwöhnt! In den letzten beiden Ausgaben schlugen die Gold-Games Porsche Challenge und Rage Racer voll ein und auch Sonys Rally Cross war nicht ohne. Was die Spatzen schon von den Dächern gepfiffen haben, hat sich nun auch bewahrheitet, denn auch V-Rally kann sich mit der Top-Konkurrenz messen, aber reicht es auch aus, um die Referenz aus dem Hause Sega zu stürzen? Nach langem Zocken und vielem Debatieren muß ich leider ein „nein“ aussprechen. Zwar bietet V-Rally quantitativ, mit den vielen Pisten, Witterungseinflüssen und der großen Zahl an Boliden, weit mehr als die Referenz, dennoch kommt das Produkt von Infogrames nicht ganz an das geniale Sega Rally-Flair heran. Das macht aber nichts. V-Rally ist

auf der PS die unerreichte No. 1 der Off-Road-Flitzereien. Neben den vielen Möglichkeiten, die sich dem heimischen Rennfahrer bieten, besticht V-Rally durch eine erstklassige Fahrphysik, die ein äußerst authentisches Verhalten der Boliden ermöglicht, angefangen von den Handbremsendriffs in Haarnadelkurven über die brutal wirkenden Unfälle bis hin zum realistisch arbeitenden Differentialgetriebe. Was mich aber total begeistert hat, sind die Nachtfahrten, die nicht nur sehr gut in Szene gesetzt sind, sondern einem Alles abverlangen. Die reichhaltige Vegetation und Randbebauung sorgen optisch für Genuß und verlangsamen die Asphaltthatz selbst im Zwei-Spieler-Modus kaum. Die sauber gestalteten Boliden und die harten Gitarrenriffs runden das gesamte Geschehen bestens ab. Zum Schluß kann ich nur sagen: „Three, two, one ... go!“

bekommen, sei gesagt: Bald, bald ist es soweit, dann dürft auch Ihr mit den aktuellen Karren der Rally-Szene, wie beispielsweise dem Renault Maxi Mégane, dem Subaru Impreza 555 WRC oder dem Peugeot 306 Maxi, über Stock und Stein brettern. Zu den schon genannten Boliden

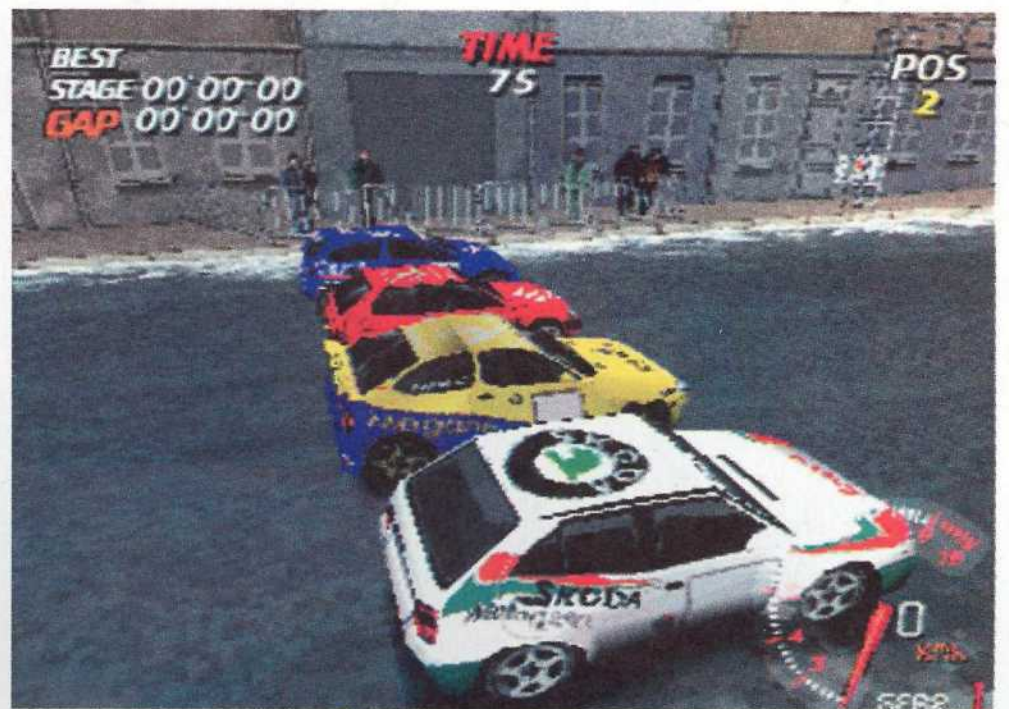
gesellen sich noch acht weitere Flitzer, die sich in Bezug auf Drehmoment, Beschleunigung, Gewicht, (Front- oder Heck-)Antrieb und Größe des Motors unterscheiden. Diese spezifischen Eigenschaften unterliegen streng den Gesetzen der Natur und sorgen zusammen



Crash Time! Bei der aggressiven Fahrweise der Gegner passieren häufig Massenkarambolagen, aus denen man durch schnelle Reaktion klare Vorteile ziehen kann



Den Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr horizontal oder vertikal genießen. Des weiteren ist er immer noch ruckelfrei und sorgt deshalb für geselliges Zocken



Get ready. Set. Go!! Vier Flitzer warten mit röhrenden Motoren auf das Startkommando. Ein sauberer Start bringt wertvolle Meter

mit den unterschiedlichen Einflüssen auf der Piste für einen abwechslungsreichen Fahrzeugpark. Die Strecken, mit denen es der ambitionierte Rally-Fahrer zu tun hat, präsentieren sich in acht verschiedenen Vegetationszonen, wie z.B. Korsika mit seinem mediterranen Klima und hügeligem Ambiente, dem nordisch kühlen und stark bewaldeten

„Eine sehr gute Fahrphysik sorgt für ein äußerst realistisches Fahrverhalten“

Schweden oder der heißen und staubigen Savanne in Afrika. Des weiteren gibt es zahlreiche Witterungseinflüsse (z.B. Schnee, Regen oder Nebel) und Bodenbeläge (z.B. Asphalt, Matsch oder Sand), die das Fahrverhalten des Boliden beeinflussen. Nun aber genug der grauen Theorie, kommen wir zum eigentlichen Geschehen auf der Piste!



Der Kurs New Zealand bietet mit seinem regnerischen und nebligen Wetter trotzdem ein herrliches Ambiente, bei dem es Spaß macht, durch Pfützen und Schlamm zu rutschen

Wahlweise dürft Ihr im Arcade-Modus, der drei Schwierigkeitsstufen (vier, sechs oder acht Rennen müssen gefahren werden) aufweist, dem altbekannten Rennen gegen die Uhr (Time Trial) oder einer ganzen Meisterschaft Euer fahrerisches Geschick unter Beweis stellen. Durch das oft unwegsame Gelände helfen Euch der Beifahrer, der Euch

mit Statements wie z.B. „Easy Left oder Hard Right“ knapp 100 m vor der kommenden Schikane warnt, und der unübersehbare Pfeil, der mit unterschiedlicher Richtung, Krümmung und Farbe auf dem Bildschirm kurz vorher erscheint. Während der Pistenhatz könnt Ihr zwischen einer übersichtlichen Außenperspektive und der ge-



Vor Hindernissen wie diesem strömenden Bach warnt Euch der Beifahrer mit einer Extrameldung

schwindigkeitsberauschenden Innenansicht wählen. Beide sind durch die oben genannten Hilfestellungen bestens zum Fahren geeignet. Wer sich dann nach zahlreichen Tagen des Driften und Bretterns als zweiter Luis Moya oder Ari Vatanen sieht und genug von der Solokarriere hat, kann sich dann auch mit einem Kumpel via Split-Screen messen. Hier könnt Ihr vertikal oder horizontal (für 16:9-Fernseher geeignet) gegeneinander zocken.



Einfach herrlich! Heiße Überholmanöver vor der untergehenden Sonne auf der Insel Korsika. Da macht das Heizen erst recht Spaß



Selbst in der eisigen Kälte stehen die treuen Fans am Pistenrand. Der eisige Untergrund und die blendende Sonne verlangen Euch alles ab

Test PlayStation

Hersteller: Infogrames
Spieleranzahl: 1-2
Datenträger: CD-ROM
Erscheinungstermin: 26 Juni
Umsetzungen geplant: Keine
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis sehr schwer
Levels: 8 Strecken
Besonderheiten: Unterstützt NeGcon & Mad Catz
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Infogrames

Grafik 85 **Sound** 79

Fun 88

WER ZUERST KOMMT, SPIELT ZUERST

Gratis für die ersten
1.999 Neuabonnenten:

C&C Demo-CD

für Deine PlayStation
(mit einer vollspielbaren Mission)



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

JA, ich will das Mega Fun-Abo.

(DM 62,-/ Jahr (= DM 5,17/ Ausgabe); Ausland 86,-/ Jahr)

Dazu erhalte ich als Dankeschön **eine spielbare Demo-CD von Command & Conquer für Sony PlayStation** (Art.-Nr: 1123), die ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs. **3190**

JA, ich will das Mega Fun-Abo.

(DM 62,-/ Jahr (= DM 5,17/ Ausgabe); Ausland 86,-/ Jahr)

3140

Ich erhalte das MF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:

**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG,
Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

Gegen Rechnung

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

BLZ _____

MEGA FUN im Abo - Deine Vorteile:

Das Videospielemagazin für alle Konsolen und Handhelds. Brandaktuell, kompetent und unabhängig.

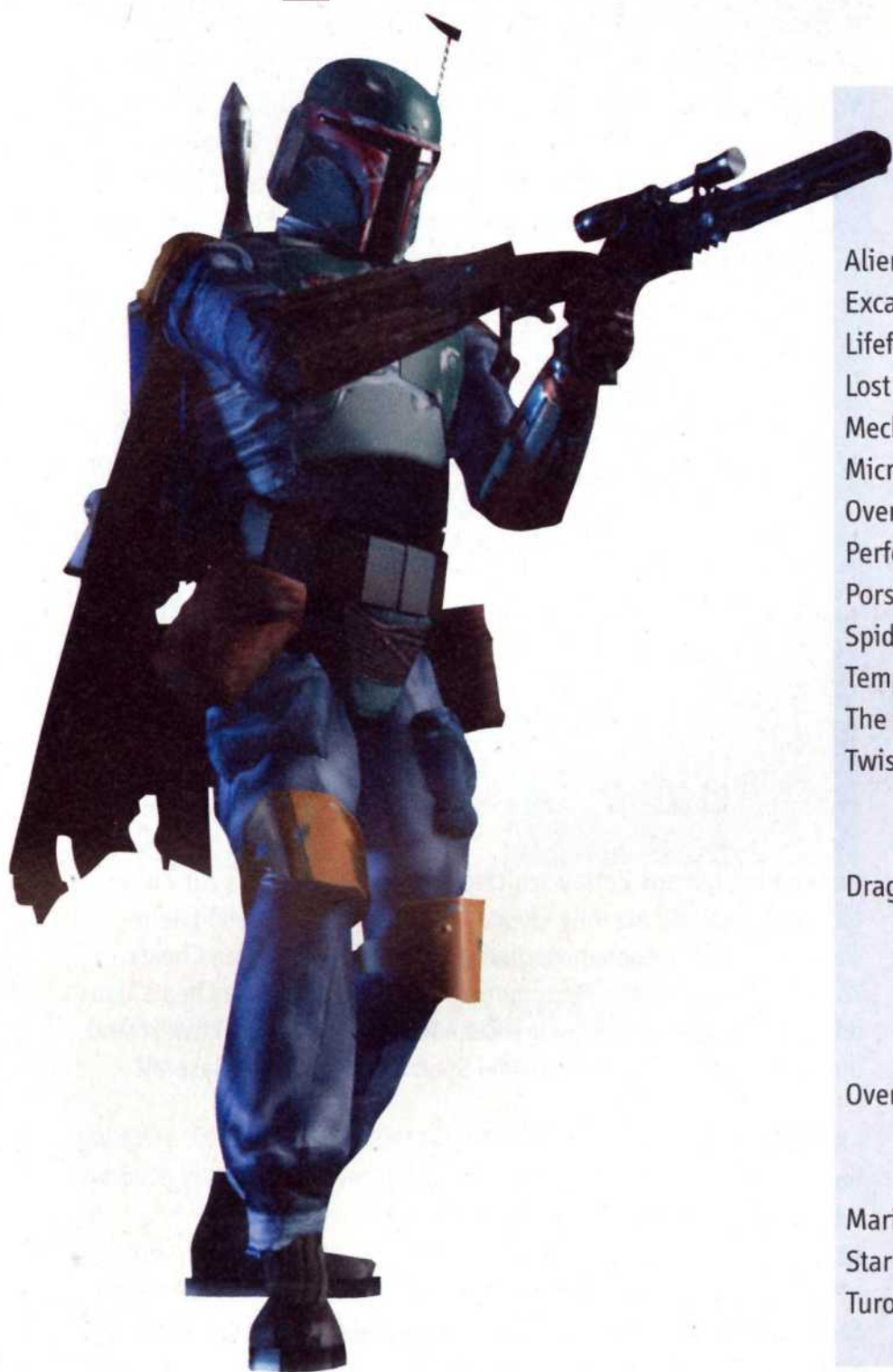
Auf 100 Seiten ausführliche Spieletests und Software-News aus aller Welt.

Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.

Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 7/97

PlayStation

Alien Trilogy	T&T 3
Excaliburr 2555 A.D.	T&T 3
Lifeforce Tenka	T&T 3
Lost Vikings 2	T&T 16
Mechwarrior 2	T&T 3
Micro Machines v3	T&T 3
Overblood	T&T 10
Perfect Weapon	T&T 16
Porsche Challenge	T&T 2
Spider	T&T 16
Tempest X3	T&T 16
The Crow	T&T 2
Twisted Metal 2	T&T 15

Saturn

Dragon Heart	T&T 16
--------------	--------

Player's Guide 7/97

PlayStation

Overblood	T&T 9
-----------	-------

Nintendo 64

Mario Kart 64	T&T 12
Star Wars Shadow of the Empire	T&T 14
Turok: Dinosaur Hunter	T&T 4

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

___ Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM 10,- 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 Paßwörter

The Crow - City of Angles

Micha Altmeyer aus Freiburg schickte als erster das Paßwort für Unverwundbarkeit ein. Gebt **V, V, K, K, V, V, K, K, V, V** ein und startet ganz normal. Eure Energieleiste ist nun vollkommen schwarz und Ihr dürft den Gegnern viel gelassener gegenüber treten. Allerdings hat die Sache den Haken, daß Ihr den energiepuschenden, lebensspendenden Goodies aus dem Weg gehen müßt. Ansonsten ist es aus mit der Unverwundbarkeit. Deswegen solltet Ihr darauf achten, in welcher Ecke des Levels Ihr gerade einen Schurken platt macht. Wer darüber hinaus gern mal die alternativen Credits durchlesen will, gibt als Paßwort **V, D, K, X, V, D, K, X, V, D** ein. Hier hat die Programmierercrew einige nette Grüße loszuwerfen.

Und wir spendieren Euch auch noch einiges an Paßwörtern. Levelpaßwörter:

Pier:	D, X, D, D, K, V, D, V, X, K
Boat:	X, X, X, X, D, V, X, X, X, K
Tomb:	D, K, D, K, V, D, D, K, X, K
Grave:	X, D, X, D, V, X, X, D, V, K
Church:	D, D, D, D, K, V, D, V, V, K
Day o Dead:	X, D, X, D, V, K, K, X, V, K
Club:	D, K, D, K, K, D, X, K, V, K
Tower:	X, X, K, X, V, V, X, D, D, K
Borderland:	D, X, X, X, K, V, D, V, D, K
Finale:	X, X, X, K, V, V, X, X, D, K

Die folgenden Codes gebt Ihr ein und danach ein entsprechendes Levelpaßwort.

Debug Menü:	V, X, V, K, D, D, K, V, X, V
Stickman Mode:	D, D, X, V, K, K, V, X, D, D
Giraffe Mode:	X, K, D, K, V, V, D, K, X, K
FMV Select:	D, D, K, K, K, K, K, D, D



Padlegende:

Da wir das Layout in dieser Ausgabe etwas verbessert haben, stand uns leider noch kein Zeichensatz für die Padknöpfe zur Verfügung. Deswegen haben wir diesen Monat folgende Regelung getroffen:

Richtungen auf dem Steuerkreuz werden ausgeschrieben. Links, Rechts, Hoch, Runter dürfte somit ja verständlich sein.

Für die PlayStation kürzen wir folgendermaßen ab:

- V bzw. Q = Viereck,
- K = Kreis,
- D = Dreieck und
- X = (logischerweise) X.

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Diesen Monat erhalten erneut drei fleißige Schreiberlinge an unsere Helpline Preise in Form von Spielen. Theo Kranz Versand in Würzburg war so freundlich, uns diese zur Verfügung zu stellen. Die Gewinner lauten: Micha Altmeyer aus Freiburg (Floating Runner/PS), Thomas Kistner aus Kirschroth (Kirby's Ghost Trap/SNES) sowie Markus Knecht aus Karlsbad (Alien Trilogy/SAT). Auch diesen Monat warten wir schon auf Eure Zuschriften, und mit ein wenig Glück werden Eure Mühen auch belohnt. Also richtet Eure Schreiben an:

Redaktion Mega Fun, Stichwort: Helpline, Pleicher Schulgasse 2, 97070 Würzburg.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Natürlich dürft Ihr auch Vorschläge und Anregungen zu den Tips & Tricks Seiten machen.

MEGA FUN

Theo
KRANZ
VERSAND

PlayStation Cheats

Porsche Challenge

Jürgen Rudolph aus Bettau schickte uns folgende Cheats zur Zuffenhausener Asphaltbahn. Alle Cheats müssen im Hauptmenü (steht oben rechts!) eingegeben werden. Mit Eingabe des ersten Cheats kommt ein zusätzlicher Menüpunkt hinzu, der „aktivierte Cheats“ lautet. In diesem Menü könnt Ihr erkennen, welche Cheats aktiviert sind und welche nicht. So, und nun viel Spaß bei der Boxster Raserei!

- hohe Stimmen:
hoch, D, hoch, D
- unbegrenzt neue Versuche:
L1 + L2, V + R1 + R2
- Plus-Strecken verfügbar:
Select gedrückt halten, dann hoch, runter, Select loslassen, dann Start, Select drücken
- Spielerwagen springt:
V, K, V
- Fischaugenobjektiv:
D + V + K, dann L1, L2, R2, R1
- Interaktive Strecken verfügbar:
Start gedrückt halten, runter, hoch, Start loslassen, Select, Start
- Testfahrer einstellen:
links + K, dann rechts + Select + V
- Alle Wagen springen:
hoch + V, hoch + K, hoch + V, hoch + K, hoch + V, hoch + K, hoch + V
- Verrücktes Rennen:
hoch, links, rechts + Select
- Unsichtbarer Wagen:
V + K, L2 + R2, V + K, L1 + R1, V + K
- Hyper Wagen:
Select + V, Select + K, Select + V + K
- Spiegel Modus:
links + K, runter + D, rechts + V
- Abspann anschauen:
V, K, links + Select, rechts + Select

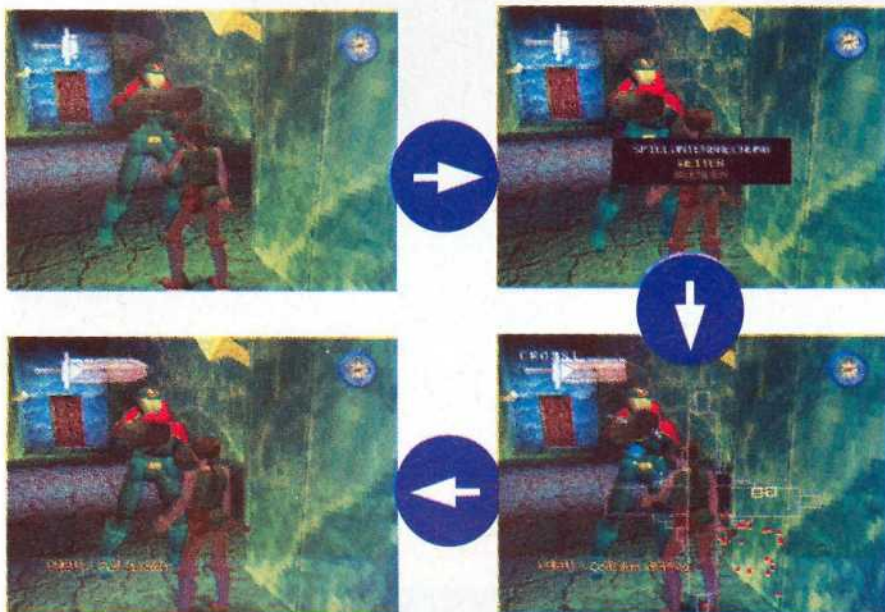


PlayStation Cheats

Excalibur 2555 A.D.

Einige hilfreiche Cheats zu diesem Actionspiel haben wir im Internet ausgegraben. Gebt die Kombination jeweils während einer Pause im Spiel ein.

Kollisionskarte: K, K, K, K, V, K, K, V, X
 Level beenden: V, K, V, D, K, D, D, D, X
 Energie auffüllen: D, D, D, V, V, V, V, V, X
 Schwertenergie: D, D, V, V, K, K, V, V, X

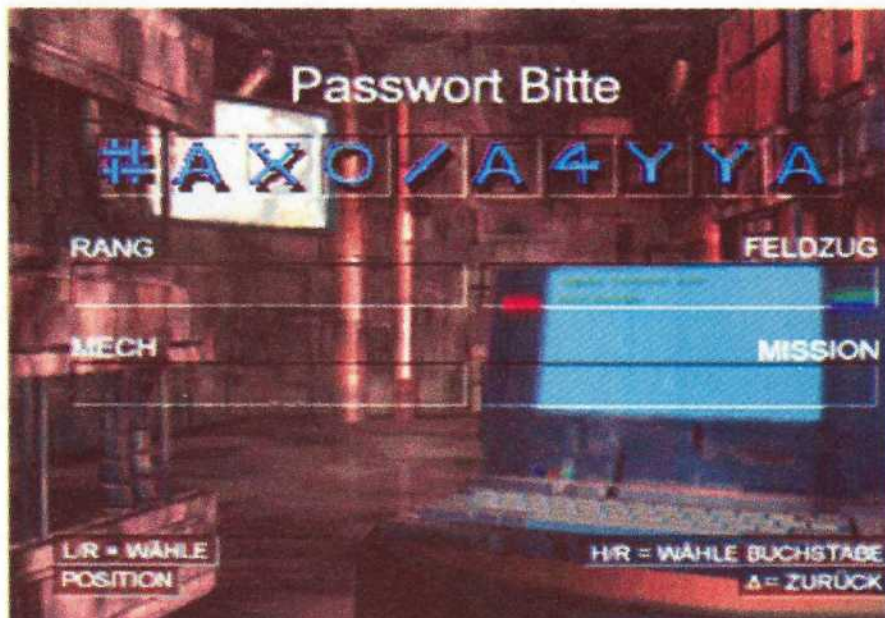


PlayStation Paßwörter

Mechwarrior 2

Christian Kreuzer aus Hilden hat uns einige Paßwörter zugeschickt, die Euch beim Spiel etwas unterstützen werden.

Cruise-Control-Throttle: #AX0/A4YYA
 Langsameres Erhitzen: #XX0/A4>Y+
 Extra Mechs: T#X0/AX<<<



PlayStation Cheatmenü

Alien Trilogy

Nachdem Alien Trilogy mittlerweile auch für einen schlappen Fünfziger den Besitzer wechselt, wollen wir Euch noch einmal das Paßwort für das Cheatmenü verraten. Gebt **1G0TP1NK8C1DB00TSON** als Paßwort ein. Nun benutzt Ihr die Option „Akzeptieren“. Geht auf Beenden und Euch steht im Startscreen nun die zusätzliche Option „Cheats“ zur Verfügung.

PlayStation Cheats

Lifeforce Tenka

Kein Ego-Shooter ohne Cheats, diese eiserne Grundregel bestätigt sich stets aufs Neue. Um alle Waffen von Beginn an benutzen zu dürfen, pausiert Ihr das Spiel und haltet die **L1-Taste** gedrückt. Nun gebt **D, R1, D, V, R1, K, V, V** ein. Nun die L1-Taste wieder loslassen. Im Optionsmenü des Pausenscreens wird die zusätzliche Option „All Weapons“ nun anwählbar.

Einen Levelwarp erhaltet Ihr, indem Ihr ein Spiel pausiert und die **L2-Taste** gedrückt haltet. Nun gebt Ihr **K, K, V, D, R1, V, D, K** ein. Abschließend solltet Ihr die L2-Taste loslassen. Daraufhin wird im Pausenscreen ein zusätzlicher Menüpunkt anwählbar, der Euch eine Levelwahl bereitstellt.

Die gesamte Eingabe ist eine Frage des richtigen Timings. Also nicht gleich verzweifeln, wenn es beim ersten Mal nicht funktionieren sollte.

Wir haben die Funktionstüchtigkeit der beiden Cheats in der Presseversion für Euch ausprobiert. Wie die vier Bilder beweisen, funktionierten sie dort einwandfrei.



PlayStation Cheats

Micro Machines v3

Direkt von den Codemasters (die Hersteller mit dem Kodex „No Blood“) flatterte einiges zur Flitzerei herein.

- Gebt Ihr als Namen **CATLIVES** ein, erhaltet Ihr neun Leben im 1-Player Mode.
- Gebt Ihr als Namen **GIMMEALL** ein, erhaltet Ihr Zugriff auf alle Tracks im Multi-Player-Modus.
- Während eines aktuellen Spiels solltet Ihr pausieren und die folgenden Kombinationen ausprobieren.
- Fahrzeuge verwandeln: **runter, runter, hoch, hoch, rechts, rechts, links, links.**
- Streckenobjekte beeinflussen: **D, V, V, D, V, V, D, X.**
- Die CPU Fahrzeuge ausbremsen: **K, D, V, X, K, D, V, X.**
- Zusätzliche Kameraperspektive: **links, rechts, V, K, links, rechts, V, K.**
- Eigenes Fahrzeug beschleunigen: **V, X, K, V, D, X, X, X, X.**

HOOOTLINE !!!

Und hier mal wieder der wichtigste Sonntag im Monat. Am 22. 06. stehen wir Euch zwischen 14-18 Uhr unter Tel. 0931/15518 zu allen Problemen rund um die Konsolenwelt telefonisch zur Verfügung.

Nintendo 64

Turok Dinosaur Hunter

Turoks Weg führt Euch diesmal durch die letzten vier Levels, bis zum finalen Showdown.
Keine Angst, wir begleiten Euch dabei ...

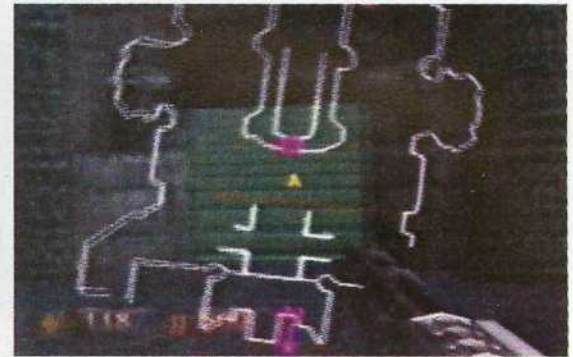
Level 5



1. The Catacombs: Marschiert geradeaus, lauft die Treppe nach unten und schnappt Euch erstmal das Schrotgewehr.



2. Die Bodenplatten öffnen die Steintüren. Benutzt zuerst in der ersten Halle den rechten Eingang.



3. Weiter vorne muß der Zauberer erledigt werden um einen Zugang zu öffnen. Erkundet diesen Abschnitt.



4. Über die Treppe gelangt Ihr in eine weitere Halle, in der Ihr erst einmal vom begehbaren Sims die Gegnerschaft dezimiert.

5. Erkundet alles und nehmt die Goodies, die sich hinter den Säulen verbergen mit. In einem Nebenraum betretet Ihr die Bodenplatte, die eine Walze in Bewegung setzt, die wiederum eine Türe freigibt. Schaltet die Karte zu und sucht auf ihr die Stelle, die Ihr nebenan auf dem Bild seht. (Auf der Karte ist die weiße Linie unterbrochen.)



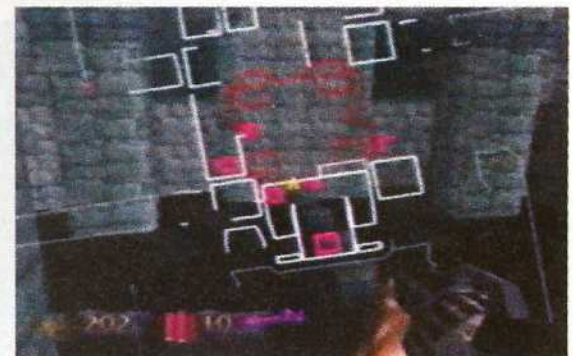
6. Lauft einfach auf den Kanal zu. Ihr könnt durch ihn hindurch kriechen. Untersucht jeden Winkel.



7. Erledigt den Zauberer, und Euch gehört ein weiteres Chronosepterteil. Verlaßt den Kanal wieder.



8. Durchsucht den weiteren Abschnitt, bis Ihr einen Raum entdeckt, in welchem eine Reihe Lebensdreiecke Euch den Weg weisen. Hier erklimmt Ihr die Wand. (Speicherpunkt) Springt nun den Dreiecken folgend nach unten in den Teleporter.



9. In der Halle müssen nun durch Betreten mehrerer Bodenplatten die Säulen emporgehoben werden. Durchsucht die Umgebung gründlich, um alle Bodenplatten zu finden.



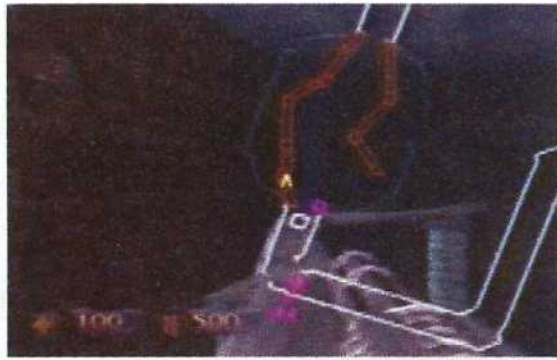
10. In den Gängen findet Ihr nicht nur Munition und Lebenspunkte, sondern auch versteckte Räume. Einige der Wände kann man einfach durchlaufen (Sie stellen quasi Sinnestäuschungen dar).



11. Nachdem die Säulen alle ausgelöst wurden, springt Ihr in den Gang nach oben. Setzt Euren Weg durch die Gänge und Höhlen bis zum nächsten Speicherpunkt fort. Benutzt dort den Teleporter, der Euch ins Freie befördert.



12. Dort durchsucht Ihr den Tempel und holt Euch den Schlüssel, der sich auf der Säule im Wasserbecken befindet. Die Säule kann von einer Seite aus erklettert werden.



13. Dringt in den Tempel ein, durchquert ihn und lauft über die Holzstege bis Ihr in eine Halle gelangt, in welcher ein Zauberer wartet.



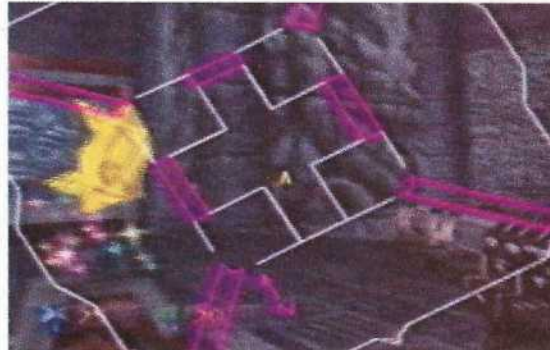
14. Ist dieser erledigt, erhaltet Ihr einen weiteren Schlüssel für Level 8.



15. Marschieret weiter und benutzt dieses Dimensionsportal. Speichert auf alle Fälle ab.



16. Nun stellt sich Euch eine gigantische Heuschrecke in den Weg. Bleibt in Bewegung und setzt den Granatwerfer ein.



17. Habt Ihr die Heuschrecke erledigt, wartet Euer Lohn in Form eines weiteren Schlüssels für Level 8 auf Euch.

Level 6



18. Treetop Village: Zu Beginn des Levels findet Ihr hinter dem Dimensionsportal eine kleine Überraschung.



19. Nach dem Checkpoint beginnt hier eine Hüpfpartie. Der Granatwerfer sorgt vorläufig für Ruhe.



20. Schaltet die Karte zu und schaut stets an den Rändern der Vorsprünge hinunter. Achtet auf Soldaten, die sich in Höhlen verbergen.



21. Nach Eurer Springerei habt Ihr zwei Teleporter passiert. Habt Ihr Euch oben umgesehen, springt Ihr hier hinunter. Erledigt den Golem und springt ins Wasser.



22. Räumt den Abschnitt leer. In der Nähe des Speicherpunktes befindet sich ein Wasserfall. Rechts davon ist ein schmaler Spalt, dort erwartet Euch eine zusätzliche Waffe.



23. Unterschwimmt dann den gewaltigen Baumstumpf. Er erweist sich als Aufzug, der Euch in die Baumkronen befördert.



24. Klappert alle Brücken und Hütten ab. Wie gewohnt öffnen sich Zugänge erst nachdem die Wächter ausgeschaltet wurden. In einer großen Hütte befindet sich ein Schlüssel für Level 7.

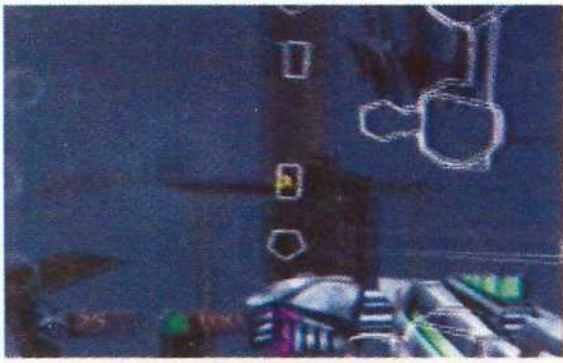


25. Ein ganzes Stück weiter dürft Ihr hier erneut Eure Springfähigkeiten unter Beweis stellen. Die Säulen fahren nach oben, sobald Ihr sie betretet.

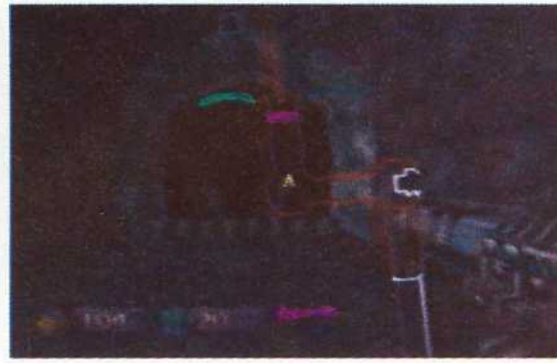


26. Auf dem Plateau laßt Ihr Euch nach unten fallen. Die Vorsprünge benutzt Ihr als Sprossen.

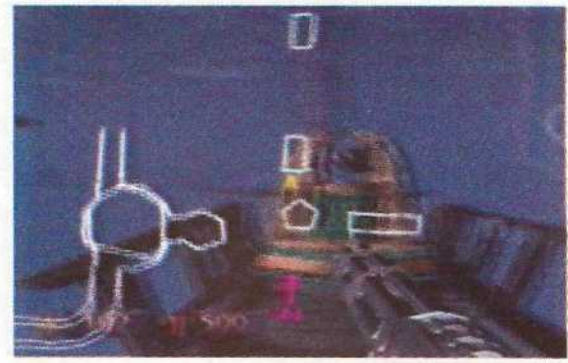
27. Ihr gelangt dann durch eine Höhle in einen weiteren Abschnitt mit Hütten und Baumbrücken. Dort befindet sich auch ein Speicherpunkt. Benutzt den Teleporter dort. Am Zielpunkt arbeitet Ihr Euch an den Felsvorsprüngen weiter. Ihr öffnet mit Hilfe einer Bodenplatte einen Zugang. Aber Vorsicht mehrere übermächtige Gegner lauern dahinter. Sorgt dafür, daß Ihr Eure großen Waffen mit genügend Munition bestückt habt. Dann erwartet Euch erneut ein Gebiet mit Hütten. Hier dürft Ihr Euren Waffen freien Lauf lassen.



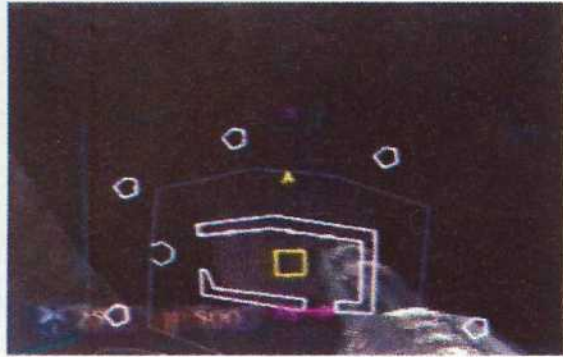
28. Um an diesen Schlüssel zu gelangen, sucht Ihr die nächste Höhle auf, in welcher ein Speicherpunkt liegt.



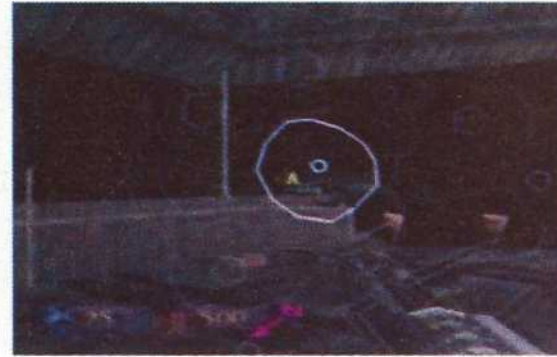
29. Schaut Euch die Karte genau an. Auf den schmalen grünen Vorsprung müßt Ihr springen.



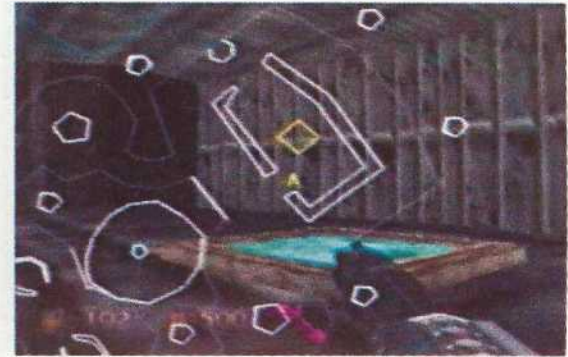
30. Geht durch die Höhle und holt den Schlüssel draußen. Schlüssel 2 für Level 7.



31. Nun durchlauft Ihr die Höhle (am Anfang ist der Speicherpunkt) geradeaus und springt hier hinunter.



32. Mit dem Teleporter gelangt Ihr an dieses Schmuckstück für Eure Waffensammlung.



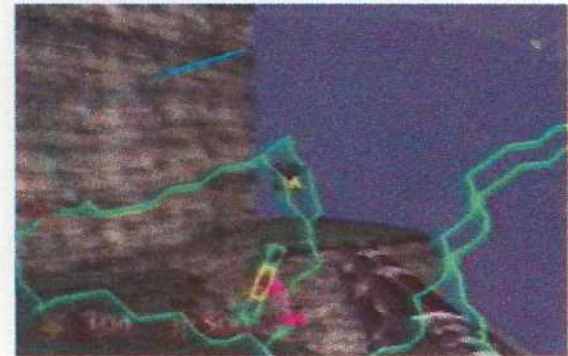
33. Geht zurück und benutzt hier den Teleporter.



34. Ein Stück weiter wartet schon der dritte und letzte Schlüssel für Level 7 auf Euch.



35. Der weitere Weg sollte kein Problem darstellen. Einfach durchmarschieren und alle Gegner plätten.



36. Schaut auf die Karte und Ihr findet das Chronoceptorstück in Level 6.



37. The Lost Land: Marschier los, springt nach unten und durchquert die Höhle.



38. Benutzt diesen Teleporter. Auf dem darauffolgenden Platz erledigt Ihr die Gegner und springt die Säulen nach oben. Benutzt dort den Teleporter.



39. Springt hier hinüber.



40. Findet und benutzt diesen Schalter. Er öffnet oben einen Durchgang.



41. Schaltet die Karte zu, um hier sicher hinab zu gelangen.



42. Um diese schwebenden Platten zu meistern, solltet Ihr immer so springen, daß die naheliegenden Ecken eine Gerade bilden.

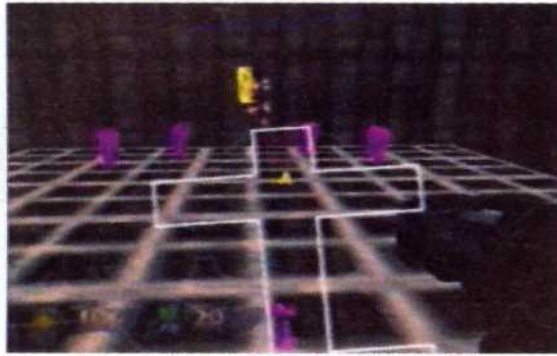


43. Benutzt den Teleporter, geht weiter und springt hier hinunter.

44. Im Gebiet befindet sich ein Lavasee, der auf der Mappe weiß gekennzeichnet ist. Dort erhaltet Ihr ein Chronoceptorstück. Ein Dinosaurierskelett sowie ein Checkpoint befinden sich in der Nähe (zur Orientierung). Nun führt Euer Weg über sich auf- und abbewegende Steinsäulen nach oben. Hier ist genaues Timing gefragt. Verzweifelt nicht, sondern beobachtet erst immer, in welchem Rhythmus sie sich bewegen.



45. Ein weiterer Schlüssel für Level 8 ist der Lohn für die bisherigen Mühen. Speichert und geht weiter. Benutzt den Teleporter.



46. Die folgenden kleinen Gebiete sowie das Stück Festung dürften kein Problem darstellen. Ihr findet den letzten Schlüssel für Level 8.



47. Mit den Raketenwerfern lassen sich die Geschütztürme leicht ausschalten. Weiter vorne erwartet Euch eine Tauchpartie.



48. Am Ende der Festung verläßt Ihr durch das Dimensionsportal den Level.

Level 8



49. Setzt den letzten Schlüssel ein. Achtung, speichert VORHER ab. Ihr seid im finalen Level und habt keine Möglichkeit mehr, zu den Dimensionstoren zurückzukehren!



50. Zu Beginn nehmt Ihr die Goodies auf und betretet das nächste Stück. Hier lauern einige harte Brocken. Solltet Ihr nicht genug Munition haben, rennt Ihr links entlang. Dort liegt frische Nahrung für Eure Waffen.



51. Um Munition zu sparen, könnt Ihr diese Geschütztürme umgehen und in die Höhle links hineinrennen.



52. Von dieser Höhle gelangt Ihr direkt in die letzte Festung, in welcher sich Turoks und Euer Schicksal entscheidet.



53. Hinter fast jeder Wegbiegung wartet ein Gegner auf Euch. Lockt diese in die Falle. Laßt Euch kurz sehen und lauert dann hinter der Ecke auf sie.



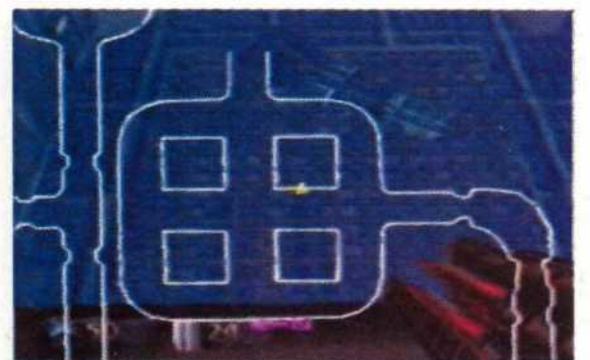
54. Merkt Euch immer, in welchem Stockwerk Ihr Euch befindet, nachdem Ihr eine Leiter benutzt habt.



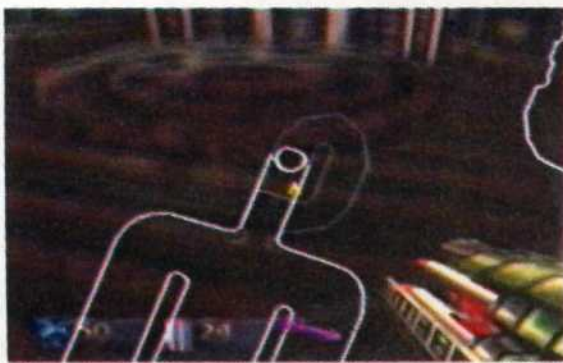
55. Am ersten Checkpoint wartet dringend benötigte Munition auf Euch. Auch befindet sich neben dem Checkpoint ein geheimer Bodenschalter, der die zwei höher gelegenen Säulen im Raum herabsenkt.



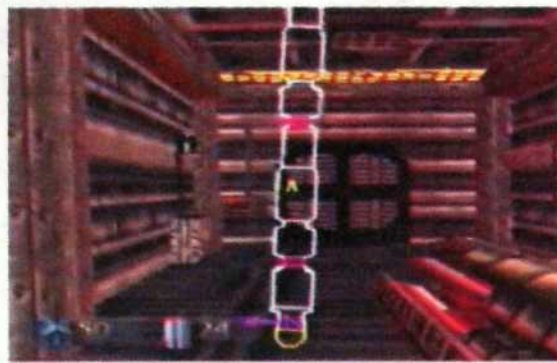
56. Auch in der Festung sind Ihr durch einige Mauern begehbar. Hier könnt Ihr einfach hindurchlaufen. Der Lohn ist wieder Munition.



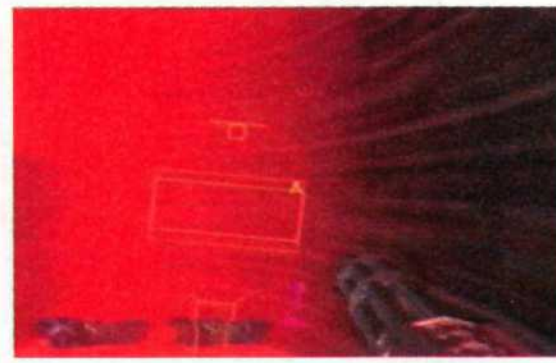
57. An diese Waffen kommt Ihr, indem Ihr später in einer höheren Ebene von oben in die Wassersäulen hineinspringt.



58. Nach dem nächsten Raum gelangt Ihr zu einem Aufzug. Dort erhaltet Ihr den Zugang zu höheren Stockwerken der Festung.



59. Lauft weiter und benutzt den Teleporter. Ihr betretet einen Sektor, in welchem Ihr speichern dürft. Benutzt dann den Aufzug.



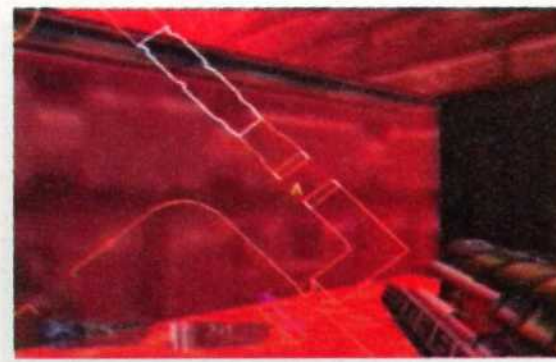
60. Das kleine Viereck, das auf der Karte zu sehen ist, stellt den Bodenschalter dar, der den Gang weiter vorne öffnet. Beeilt Euch, die Türe bleibt nicht lange geöffnet!



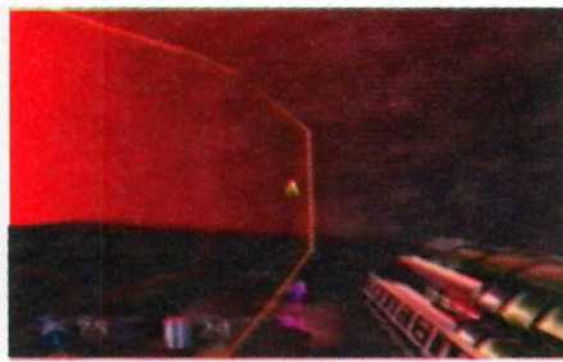
61. Nun wird Euch mal wieder Euer ganzes springerisches Können abverlangt. Orientiert Euch am besten wieder nach der Karte, denn hier ist mehr als Timing nötig.



62. Wer es wagt, kann sich diese Goodies holen. Aber dadurch könntet Ihr schnell ein Leben einbüßen. Unser Tip: laßt sie liegen und geht weiter!



63. Nun lauern teuflische Falltüren mit Lavaböden auf Euch, aus denen es kein Entrinnen gibt. Auch hier ist wieder genaues Timing beim Springen gefragt.



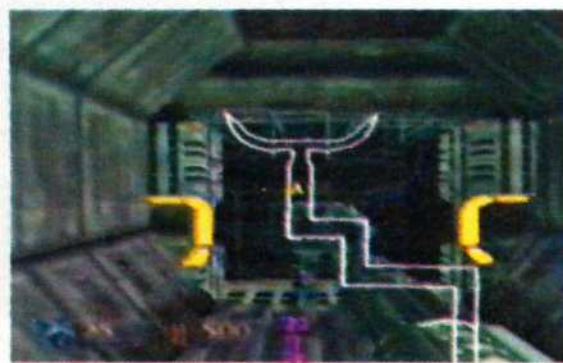
64. Ihr gelangt an einen Checkpoint. Seht Euch um, es liegt hier ein Bonus, der die Aktionen der Gegner verlangsamt. Nehmt ihn auf und gebt den Riesen, was sie verdienen! Wer zu wenig Munition bei sich führt, kann auch an ihnen vorbeirennen.



65. Geht weiter und benutzt den Teleporter, der auf Eurem Weg liegt.



66. Wieder ist Eure ganze Aufmerksamkeit gefragt, da erneut Falltüren mit Lava auf Euch warten. Im nächsten Gewölbe lauern Euch auf der großen rechteckigen Fläche zwei gewaltige Gegner auf. Deswegen solltet Ihr vorsorglich vom Rand aus versuchen, diese mit dem Granatwerfer zu schwächen.

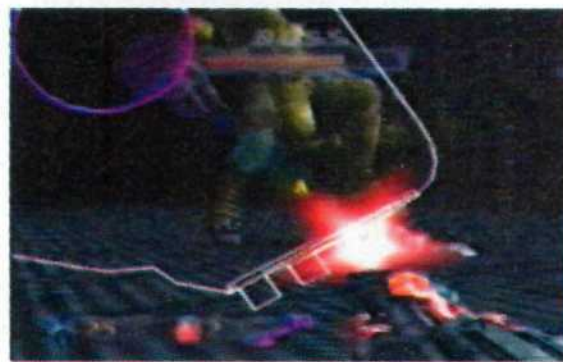


67. Auf Eurem Weg gelangt Ihr dann zwangsläufig an diese Stelle. Schaut Euch genau den Halbkreis an. LINKS, am äußersten Rand, könnt Ihr nach unten springen. Dort führt der Weg weiter.



68. Hier geht's hinunter. Beachtet die Karte!

69. Der kommende Abschnitt dürfte kein großes Problem mehr darstellen. Die Antigravitationsaufzüge benutzt Ihr indem Ihr in sie hineinspringt und die R-Taste gedrückt haltet. Sammelt alle Munition die Ihr finden könnt ein. Durchstreift aber weiterhin vorsichtig die Gänge da sich hier auch Laserschranken befinden die Euch an die Lebensenergie gehen wollen.



70. Dem T-Rex setzt Ihr am besten zuerst mit den konventionellen Feuerwaffen zu. Ist er besiegt, gibt es das letzte Chronoceptorstück. Ihr braucht hier nicht mit der Munition zu sparen.



71. Auf der letzten Etappe werdet Ihr mit jeder Waffe versorgt. Den Obermotz solltet Ihr zuerst den Chronoceptor spüren lassen. Danach erledigt das Schrotgewehr den Rest.



72. Hurra, geschafft! Der Abspann ist irgendwie schön - wie Sonnenschein am Sonntagmorgen!

PlayStation

Overblood

Nachdem Resident Evil II lange auf sich warten läßt, müßt Ihr erst einmal mit diesem Spiel vorliebnehmen. Damit Ihr Euch bei dem ganzen Virengeraffel nicht verläuft, helfen wir, die Verantwortlichen für diese Disaster zu finden.



1. Ihr befindet Euch auf dem Level B-4F, auf dem Ihr gerade aufgewacht seid und von Eurer Vergangenheit überhaupt nichts mehr wißt. Also macht Ihr Euch auf den Weg, einiges darüber heraus zu finden. Raz merkt, daß es in seiner Umgebung ziemlich kalt ist. Also sucht er in der Mitte des Raumes am Power Generator zwischen den Cryo-pods drei und vier, indem er davor hinkniet und diesen untersucht. Hier schaltet Ihr den Generator ein, der die Temperatur auf Null Grad ansteigen läßt. Logischerweise friert er immer noch. Untersucht die Tür mit dem runden Objekt darauf. Raz schiebt sie nach vorne. Betretet den Raum dahinter und öffnet die Kiste in der hinteren rechten Ecke, indem Ihr vor ihr kniet. Ihr findet einen Speicher-Chip darin, der es Euch ermöglicht, den Spielstand abzuspeichern. Geht in das hintere linke Eck des Raumes und öffnet auch diese Truhe. Ihr findet eine Weste, die Raz auch sofort anzieht, damit er nicht mehr friert.



2. Nehmt auch den Chip mit. In der vorderen Hälfte des Raumes seht Ihr ein maschinenähnliches Objekt. Hier setzt Ihr den Chip ein. Dieser Chip ist das Gedächtnis eines Roboters, den Ihr in diesen Roboter einsetzt. Hiermit reaktiviert Ihr den Roboter, der Euch ab jetzt zur Seite steht. Geht wieder in den ersten Raum mit vier Tiefschlafkapseln und schaltet auf den Roboter um. Geht mit dem Roboter zwischen den Kapseln eins und zwei und laßt ihn an den Computer ran. Damit werden die zwei Türen in diesem Raum aufgeschlossen und der Roboter gibt Euch gleichzeitig einige Informationen über Razs Tiefschlafphase.



3. Untersucht die Tür vor der Kapsel Nummer zwei, die jetzt offen ist. Betretet den Gang dahinter und geht zur zerstörten Stelle des Ganges und untersucht das Wrack mit dem Roboter, hinter dem Ihr eine Sicherheitskarte findet. Nachdem Ihr die Karte gefunden habt, könnt Ihr darüber hinweg steigen und in die darüber liegenden Räumlichkeiten gehen. Der Roboter wird Euch folgen. Geht weiter durch die Tür am Ende des Ganges. Betretet den Gang mit der gläsernen Brücke, die sich über dem Computer Terminal befindet. Geht weiter zum Ende des nächsten Ganges und betretet auch diesen Raum. Ihr seht links und rechts eine Tür. Geht durch die Tür, die sich direkt vor Euch befindet. Ihr seid in einem schmalen Gang, an dessen Ende Ihr durch die Tür in einem Raum mit einem Aufzug landet. Benutzt den Computer zwischen den zwei Türen. Dies wird die Tür zur Rechten öffnen und ein Untoter wird herausfallen.



4. Kniet vor ihm und untersucht den toten Körper. Ihr findet ein Stück Papier, auf dem ein paar Zahlen aufgedruckt sind. Geht zurück in den Raum mit den drei Türen. Nehmt von hier aus die rechte Tür und geht weiter durch die Tür am Ende. Ihr befindet Euch in einem gebogenen Gang, den Ihr entlanglauft und wo Ihr die Tür am Ende untersucht. Ihr entdeckt ein Zahlenschloß, an dem Ihr die Zahl 61891 eingibt, die Ihr auf dem Zettel der toten Kreatur an der obersten Stelle findet. Geht durch die gerade geöffnete Tür in den Gang zu Level B-04, wo Ihr ein unüberwindliches Loch entdeckt. Betretet die Tür neben der gerade geöffneten Tür und Ihr findet Euch in einem Lagerraum wieder.



5. Schiebt die Kisten nach hinten, damit Ihr die linke hintere Ecke in diesem Raum erreicht. Steuert dort den Roboter und setzt ihn an dem Kasten mit der kaputten Scheibe ein, der an der Wand hängt, von der einige Kabel herabhängen, die der Roboter untersucht. Durch diese Aktion unterbricht er einen Stromkreis, der es Raz wiederum ermöglicht, den grünen Schrank rechts davon zu untersuchen. Schiebt die Security Card, die sich in Eurem Besitz befindet in den Schlitz links des Schrankes, damit er sich öffnet. Nun könnt Ihr das Lasermesser daraus entnehmen. Verlaßt danach den Raum und geht den Gang weiter entlang, bis Ihr rechts von dem großen Loch einen weiteren Raum findet.



6. Ihr befindet Euch in einem Zimmer, in dessen Mitte sich eine schwebende Statue befindet. Schiebt sie weg, damit sie auf den Boden fällt und kniet davor, um den Tisch zu untersuchen. Hier findet Ihr ein Anti-Gravitations-Gerät, mit dem Ihr den Raum verlaßt. Nachdem Ihr damit in der Lage seid, schwerelos durch die Lüfte zu schweben, begeben Ihr Euch vor das große Loch und setzt das Gerät hier ein, um darüber zu fliegen. Den Roboter müßt Ihr vorerst hinter Euch lassen. Dahinter befindet Ihr Euch in einem Computerraum, wo Ihr das Terminal auf der linken Seite zwischen den ersten beiden Stühlen untersucht. Danach macht Ihr das gleiche auf der gegenüberliegenden Seite, bevor Ihr während einer Zwischensequenz entspannen könnt. In dieser Sequenz seht Ihr, wie Ihr einen bestimmten Schalter umlegen müßt. Geht zum entsprechenden Terminal auf der gegenüberliegenden Seite und sucht nach diesen Schaltern, die Ihr in die Stellung, aus (Licht), an (Türen), aus (Klimaanlage) bringen müßt.



7. Legt Ihr den falschen Schalter um, geht irgend etwas kaputt. Nach der richtigen Wahl wird sich die Tür rechts von dem Zahlenschloß öffnen sowie eine weitere Tür, an die Ihr zur Zeit noch nicht rankommt. Untersucht den Computer im hinteren Abschnitt und Ihr bekommt weitere Informationen über eine Fehlfunktion im Kraftwerk, das Ihr in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzen sollt. Verlaßt das Kontrollzentrum und benutzt das Anti-Gravitations-Gerät, um über das Loch zu kommen, wo sich Euch der Roboter wieder anschließt. Geht jetzt zu der gerade geöffneten Tür vor den drei Türen links. Im Gang dahinter kommt Ihr auf halbem Weg an einem Gitter vorbei, das sich an der Wand befindet und von dem aus ein Summen zu hören ist.



10. Ihr lauft einen schrägen Gang entlang in einen Raum, in dem Ihr Euch auf einem Balken fortbewegen müßt. Auf der Hälfte des Weges bekommt Pipo Angst und läuft schnell weiter. Während Raz ihn über seine Reaktion ausfragt, beginnt der Boden erdbebenartig zu erzittern und kurz danach wird der Balken in die Tiefe stürzen. Nachdem der blaue Balken erschienen ist, müßt Ihr schnellstmöglich das andere Ende erreichen. Auf dem Podest angelangt schaut Ihr nach unten und seht ein weißes Rohr, auf das Ihr springt.



13. Verlaßt den Aufzug und geht den Gang entlang bis vor die Tür. Auf der rechten Seite davor seht Ihr ein Kontrollgerät, an das Ihr Pipo ranlaßt. Er öffnet die Tür am Ende des Ganges und Ihr bekommt die Kontrolle über Raz, den Ihr durch die Tür führt. Übernehmt die Steuerung des Roboters und lauft schnell durch die Tür, solange er sie offen halten kann. Mißlingt ein Versuch, könnt Ihr ihn nochmals wiederholen, Ihr müßt nur die Box aktivieren. Ihr findet Euch in einem Gang mit vielen Türen wieder. Geht nach rechts in einen Gang mit toten Körpern. Nach einer Zwischensequenz führt ein Gang nach rechts zu einem Ventil, das Ihr im Moment unbeachtet laßt.



8. Kniert davor und setzt das Lasermesser ein, um das Gitter zu entfernen. Wechselt zum Roboter, mit dem der Schacht betreten werden kann. Laßt ihn mit dem Generator, der sich darin befindet, in Verbindung treten. Geht wieder hinaus und übernehmt die Kontrolle über Raz. Geht den Weg zurück, immer geradeaus, bis zu dem Raum mit einem blinkenden Rotlicht. Hier geht Ihr weiter geradeaus, durch die Tür am hinteren Ende, über den Sims auf der rechten Seite bis zu der Stelle, an der der Gang eingestürzt ist. Hier benutzt Ihr nochmal das Anti-Gravitations-Gerät. Diesmal wird Euch der Roboter folgen und Ihr könnt durch die zweite Tür, die zuvor mit dem Computer geöffnet wurde. Geht weiter den Gang entlang, bis Ihr an eine Stahltür kommt. Untersucht die Tür und sie wird, nachdem sie kurz hochgeht, wieder zufallen.



11. Lauft darauf entlang in die Dunkelheit. Ihr befindet Euch auf dem Weg zum Hauptgenerator. Dort angekommen, springt Ihr rechts runter und über die Lücken bis zu dem Punkt, an dem sich die Kontrollfelder des Generators befinden. Springt auf den Absatz und untersucht das Kontrollpult, um den Generator einzuschalten. Nachdem dieser zu rotieren anfängt, könnt Ihr nicht mehr auf diesen Weg zurück. Nachdem Pipo das Ganze gestoppt hat, könnt Ihr wieder darauf springen und springt weiter nach rechts, bis Ihr auf das Podest kommt, wo sich der Roboter befindet.



14. Am Ende des Ganges hört Ihr eine Frau schreien und geht dahin. Nach dem dritten toten Geschöpf springt eine mutierte Kreatur von der Decke und greift Raz an. In der jetzigen Sequenz seht Ihr, wie Raz von hinten angefallen wird. Pipo will ihm helfen und packt das Wesen am Arm, welches den kleinen Roboter an die Wand klatscht. Raz packt sein Messer aus und stürmt auf die Kreatur zu, die mit einem Todeschrei umfällt. Raz versucht dem jetzt sterbenden Roboter zu helfen, aber...



9. Benutzt das Anti-Gravitations-Gerät vor der Tür, damit diese zumindest bis zur Hälfte aufgeht und auch offen bleibt. Kriecht nun hindurch. Sobald Ihr darunter seid, wird die Tür wieder zufallen und Raz kann sie gerade noch mit all seiner Kraft halten. Ohne fremde Hilfe kommt er hier aber nicht mehr weg. Der blaue Balken rechts oben erscheint wieder, und Ihr müßt mit dem Roboter einen Weg finden, die Tür zu öffnen. Auf der rechten Seite hinter der Tür findet Ihr drei Schalter, die der Roboter umschalten kann. Legt die Schalter eins und drei so um, daß sie sich in der Position unten, oben und unten befinden. Dies wird die Tür öffnen und Raz befreien.



12. Verlaßt den Raum hinten, wo Ihr in einen dunklen, unheimlichen Gang kommt, den Ihr entlanglauft, bis Ihr auf der anderen Seite in den Gang kommt, wo Ihr das Gitter durchgeschnitten habt. Geht hier weiter geradeaus, bis Ihr nochmals am Aufzug seid. Ab hier seht Ihr eine Sequenz, in der Raz eine Infektion an seinem Arm entdeckt. Beide begeben sich nun in den Aufzug und fahren in den nächsten Level (B-3F).



15. ... seine Augen blinken ein letztes Mal. Hier nach entnimmt Raz den Chip aus dem Roboter, der ihn anfangs wiederbelebt hat. Die Tür am Ende des Ganges ist verschlossen. Geht den Weg zurück bis zur Gabelung in die Lagerhalle für chemische Substanzen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Lüftungsschacht, den Ihr hinaufspringt. Alles andere solltet Ihr in diesem Raum lassen. Geht zum anderen Ende des Schachtes. An einer einzigen Stelle müßt Ihr nur in eine tiefer gelegene Ebene fallen, um Euch dann wieder ducken. Hinter der letzten Windung hört Ihr wieder einen Schrei. Geht weiter zur hell erleuchteten Stelle und springt in den darunter liegenden Raum.



16. Hier seht Ihr eine mutierte Kreatur, die eine Frau anfällt. Der blaue Balken erscheint. Diesmal müßt Ihr selbst gegen das Monster kämpfen. Nachdem Ihr es besiegt habt, kniet Ihr vor der weiblichen Person, die daraufhin das Bewußtsein wieder erlangt. Sie hat eine Kapsel dabei, die Raz einsteckt. Durchsucht das Regal links vom Feuerlöscher am Boden, um einen silbernen Schlüssel zu finden. Im hinteren Bereich des Raumes findet Ihr auf dem Tisch ein defektes Thermostat, das Ihr einsteckt. Verlaßt den Raum durch die Tür, die nach einer Untersuchung aufgeschlossen wird. Geht den Weg zurück bis zur chemischen Lagerhalle. Stellt Raz und Milly auf den Aufzug, fährt nach unten, benutzt den Schlüssel in der linken Ecke am grauen Kasten, der sich auf der Kiste befindet und entnehmt den Explosivstoff, der darin ist.



17. Kniet vor der Kiste mit der braunen Plane und sucht nach einer Ölkanne. Kniet vor der Kiste mit der weißen Plane hinter dem Glascontainer. Ihr findet ein Erste Hilfe Spray. Geht zur Konsole rechts vom Aufzug und benutzt sie, damit dieser hochfährt. Lauft zum Aufzug und benutzt die Ölkanne, um die Hydraulik zu schmieren. Damit sollte der Aufzug ruhiger nach oben fahren, um die hochexplosive Ladung nicht vorzeitig Detonieren zu lassen. Laßt den Aufzug nach unten und fährt wieder nach oben. Verlaßt den Raum durch die Tür, die sich unter dem Lüftungsschacht befindet.



18. Was Ihr vor Euch seht, ist eine U-Bahn Station. Springt auf die Schienen und lauft diese entlang bis zum umgestürzten U-Bahn Wagen. Davor seht Ihr ein Loch in der Wand, in dem Ihr das Thermostat hinlegt sowie den Explosivstoff. Ab jetzt habt Ihr neun Sekunden Zeit, die Schienen zu verlassen (auf die Plattform). Nach der Explosion geht Ihr durch den neu entstandenen Durchbruch auf die andere Seite. Ihr steht wieder auf den Schienen vor einem U-Bahn-Wagen. Lauft die Schienen entlang, bis Ihr an einer Stelle angelangt seid, wo sich der Wagen in Bewegung setzt. An dieser Stelle müßt Ihr schnell den Untersuchungsknopf drücken, um nicht überrollt zu werden.



19. Der Wagen rast gegen die Wand und Ihr lauft hinterher. Untersucht den Kasten in dem Wagen. Ihr findet eine Pistole und eine rote Sicherheitskarte. Klettert auf die dahinter liegende Plattform und geht durch die Tür. Im nun folgenden Computerraum könnt Ihr am Terminal die Lüftungsschächte kontrollieren. Benutzt die rote Karte an der nächsten Tür und geht in den nächsten Raum. An der folgenden Gabelung geht Ihr den linken Gang entlang in einen Raum mit einem Gitter als Boden, greller Beleuchtung und einer Scheibe auf der linken Seite. In der nächsten Sequenz entscheiden sich die beiden Charaktere, getrennte Wege zu gehen. Ihr steuert jetzt nur noch Raz in den Computerraum. Klettert in den Lüftungsschacht daneben, den Schacht entlang und dann links, bis Raz an einer Tür angelangt ist, die er untersucht. Danach werden sich sämtliche Ausgänge schließen und Raz ist vorerst gefangen.



20. Übernehmt die Kontrolle über Milly und lauft zum Computer, den sie benutzt, bis sie eine Karte der Schächte auf dem Bildschirm hat. Probiert hier so lange, bis die unteren drei Türen geöffnet (grün) sind. Verlaßt den Computer und übernehmt wieder Raz. Lauft weiter durch den Schacht, bis Ihr an einer hell erleuchteten Stelle den Schacht verlaßt. Ihr müßt Euch ducken, sobald Ihr den Boden berührt, damit Ihr vom Luftstrom nicht weggerissen werdet. Achtung: Solltet Ihr an eine Stelle gelangen, wo Ihr am heißen Wasserdampf nicht vorbeikommt, liegt es daran, daß das Ventil in dem Gang mit den drei Leichen geöffnet wurde. In diesem Falle muß Milly wieder zurück, um selbiges zu schließen. Im Raum mit den zwei riesigen Ventilatoren krabbelt Ihr zum Kontrollpult, das die Ventilatoren sowie einen Ventilator in einem anderen Raum ausschaltet. Geht zur Leiter und klettert in den Schacht. Lauft den Weg zurück und schlägt an der Gabelung einen anderen Weg ein, um neue Räume zu finden. An einer Stelle müßt Ihr Euch stellen und nach oben springen, um weiter zu kommen.



21. Ihr lauft über einen der stillgelegten Ventilatoren, krabbelt weiter durch den Schacht und springt an dessen Ende in den Raum dahinter. Im Forschungslabor kniet Ihr vor dem roten Faß, um ein Erste-Hilfe-Spray zu finden. Benutzt dann die DNA (Capsule von Milly) an der Virus Analysing Station auf der linken Seite vor der Scheibe. Ihr lernt noch mehr über den Virus. Es folgt eine langen Zwischensequenz, in der Milly von einem Monster angegriffen wird, Raz die Scheibe einschlägt, um ihr zu helfen, aber von dem Monster bewußtlos geschlagen und schließlich von Milly gerettet wird, nachdem die Dekontaminationssequenz beendet wurde. Raz wacht in einem Raum auf, der aussieht wie ein Botanischen Garten.



22. Drückt als nächstes den roten Knopf an der hellen Wand, um das Wasser am Brunnen abzulassen. Untersucht die Maschine an der Wand und Ihr findet Munition. Klettert die Leiter nach unten in den nun leeren Brunnen. Ihr befindet Euch in einem unterirdischen Gang, in dem Euch das Wasser bis zu den Knien steht. Untersucht das Gitter und schwimmt darunter hinweg. In dem Raum mit dem gebrochenen Rohr geht Ihr zu dem Ventil dahinter, das sich nicht schließen läßt. Nehmt die Ölkanne zur Hilfe und ölt das Rad, danach versucht Ihr es noch einmal. Jetzt wird sich ein neuer Weg hinter Euch öffnen.

Fortsetzung folgt...

Nintendo

Mario Kart 64

Wer Super Mario Kart auf dem Super Nintendo kennt, braucht keine großen Erklärungen. Einige Finessen erschließt man sich jedoch erst nach wochenlangen Spielesessions. Wir haben für Euch das Wichtigste zusammen getragen

So werden die verschiedenen Items eingesetzt



Geist

Ein nützlicher Gegenstand, um dem Fahrer, der Euch am nächsten ist, das Item, welches sich in seiner Box befindet, abzunehmen. Zusätzlich macht er Euch für kurze Zeit unsichtbar und unempfindlich gegen sämtliche Attacks wie z. B. Schildkrötenpanzer, Bananen und anderes.



Dreifacher Fliegenpilz

Der Effekt ist der gleiche wie bei dem einfachen Pilz, nur in dreifacher Stärke. Sie sind bestens geeignet, um größere Strecken über Gras oder Schlamm zurückzulegen. Mit dem Einsetzen des nächsten Pilzes solltet Ihr warten, bis die Wirkung des vorherigen nachgelassen hat. Setzt Ihr alle drei kurz hintereinander ein, wird sich das nicht sonderlich auswirken.



Blauer Schildkrötenpanzer

Ein superintelligenter Panzer, der sich den Anführer des Rennens aussucht und sein Ziel fast immer erreicht. Fahrer, denen er unterwegs begegnet, scheint er nicht zu schaden.



Fälschung

Dieser Gegenstand ist identisch mit den Ausrufezeichen Block von dem Ihr Eure Box auffüllt. Die Wirkung ist ähnlich einer Banane nur mit dem Vorteil, daß unerfahrene Spieler eher darauf reinfallen. Das einzige Merkmal ist, daß das Ausrufezeichen auf dem Kopf steht.



Drei rote Schildkrötenpanzer

Laßt Euch Zeit, die Panzer in bestimmten Abständen abzufeuern. So richten sie weit mehr Schaden an. Sonst werden sie ähnlich wie die drei grünen Panzer eingesetzt.



Drei grüne Schildkrötenpanzer

Diese könnt Ihr als Schild gegen Bananen, andere Panzer oder Eure Mitspieler einsetzen. Sie können auch nur nach vorne abgeschossen werden. Ihr solltet auch nie alle drei hintereinander abschießen, da die Gefahr selbst getroffen zu werden viel zu hoch ist. Also immer in größeren Intervallen abfeuern.



Blitz

Hiermit schrumpfen Eure Gegner und werden um einiges langsamer, was Euch die Möglichkeit gibt, Euren Vorsprung zu erweitern oder Euch an die vorderen Plätze vorzukämpfen. Gegen unsichtbare Gegner ist er allerdings unwirksam.



Fliegenpilz

Er verleiht Euch für ca. 3 Sekunden die Höchstgeschwindigkeit, allerdings wirkt er sich auf normalen Straßen kaum aus. Am besten setzt Ihr diesen Gegenstand ein, wenn Ihr eine Abkürzung über Schlamm, Gras oder ähnliches nehmen könnt, da Ihr dabei die Geschwindigkeit beibehaltet.



Superstern

Hiermit bekommt Ihr eine bessere Beschleunigung, besseres Handling und seid um 20 % schneller als alle anderen. Zusätzlich seid Ihr noch unsichtbar und unverwundbar. In diesem Modus könnt Ihr Eure Konkurrenz umfahren und viele Plätze gut machen. Auch Bäume und andere Hindernisse, auch Yoshis Riesenei, können umfahren werden.



Banane

Damit könnt Ihr Euch vor diversen Angriffen schützen. Haltet die Banane einfach hintendran, nachdem ein Panzer auf Euch abgeschossen wurde. Lenkt nach vorne, um die Banane zu werfen oder legt sie hinter Euch ab um eure Verfolger darüberstolpern zu lassen.



Bund Bananen

Das gleiche wie zuvor, nur daß Ihr fünf davon habt. Fahrt einfach mit allen fünf hintendran hängenden Bananen und laßt Eure Gegner hinein fahren.



Grüner Schildkrötenpanzer

Grüne Panzer sind recht langsam und, sind sie einmal abgeschossen, fliegen sie geradeaus weiter, bis sie an einem Hindernis abprallen. Darum sind sie eher für den Nahkampf geeignet, um einen Konkurrenten direkt davor oder dahinter abzuschießen. Um einen Panzer rückwärts abzuschießen, lenkt Ihr nach unten und drückt den Feuerknopf. Achtet aber immer darauf, nicht selbst davon getroffen zu werden.



Roter Schildkrötenpanzer

Der Panzer sucht sich den nächsten vor Euch fahrenden Gegner und folgt ihm wie eine Zielsuchrakete bis sie ihr Ziel erreicht hat. Stellt Ihr Euch in den Weg des Panzers könnt Ihr auch selbst getroffen werden.



Superpilz

Hiermit erreicht Ihr auf jedem Gelände die Höchstgeschwindigkeit für ungefähr zehn Sekunden. Drückt hintereinander den Turbo-Knopf, um über diverse Geländearten zu brettern.

Allgemeine Tips



1. Troopa Beach
Nachdem Ihr die halbe Strecke zurückgelegt habt, kommt Ihr an eine Stelle, an der sich mehrere Sprungschancen hintereinander befinden. Die letzte Rampe ist vor einem Höhleneingang platziert. Um die Höhle zu erreichen, benötigt Ihr einen Pilz oder einen Stern, der Euch die nötige Geschwindigkeit verleiht, um hinein zu springen. Fahrt durch die Höhle und Ihr spart über zehn Sekunden pro Runde.



2. Choco Mountain
Nach dem Tunnel mit den zwei Augenähnlichen Höhlen darüber, soll es rechts eine Abkürzung geben. Springt den Berg nach oben und mit ein bisschen Glück landet Ihr auf der anderen Seite. Leider hat es bei uns noch nicht geklappt.



3. Wario Stadium
Gleich nach dem Start seht Ihr zwei kleine Hügel über die Ihr normalerweise fahrt. Springt von der höchsten Position des ersten Hügels nach links, nachdem Ihr den Pilz aktiviert habt und springt auf die andere Seite. Erfordert zwar etwas Übung, spart Euch dafür etwa 50 % der Strecke, falls es klappt.



4. Royal Raceway
Fahrt wie gewohnt los bis an die Steigung und den zwei Turbos auf der Straße, die Euch über den See befördern sollen. Fahrt über den ersten hinweg, setzt vor dem zweiten einen Pilz ein, dreht scharf nach links und springt an der Spitze (im letzten Augenblick) der Rampe einmal, um Euch noch etwas mehr Höhe zu verschaffen. Wenn alles klappt, fliegt Ihr über das Gewässer hinweg und landet kurz vor dem Ziel.



5. Jungle Parkway
An der Stelle, wo Ihr über den Fluß springt, mit der kleinen Insel dazwischen, könnt Ihr unter der Brücke ins Wasser springen und Ihr werdet direkt vor den Turbofeilen darüber wieder runtergelassen. Es ist aber auch möglich mit einem Turbo unter der Brücke scharf links abzu-drehen und über die kleine Insel nach drüben zu gelangen.



6. Rainbow Road
Die lange Gerade nach dem Start fahrt Ihr mit voller Geschwindigkeit nach unten, bis Ihr das Gefühl habt abzuheben, dann dreht Ihr scharf nach links und springt mit dem R-Knopf über das Gelände nach unten auf die gegenüberliegende Seite. Genaues Timing ist wichtig, springt Ihr zur falschen Zeit stürzt Ihr in den Abgrund. Gelingt der Sprung, spart Ihr Euch ca. 30 Sekunden.

Allgemeine Tips

1. Fahrt Ihr über einen Gegenstand, der Euch ins Schleudern kommen läßt, zum Beispiel eine Banane oder ein falsches Ausrufezeichen, müßt Ihr sofort die Bremse drücken. In den meisten Fällen wird Euer Fahrzeug mal kurz nach links und rechts schwanken, Ihr behaltet aber die Kontrolle über den Wagen und könnt fast ungehindert weiterfahren. Des öfteren wird bei einer gelungenen Aktion eine Musik-Note erscheinen.
2. Kommt Ihr einmal vom Kurs ab und werdet von Lakitu abgesetzt, gebt Ihr erst Gas, bevor Ihr den Boden berührt. So könnt Ihr gleich mit der normalen Geschwindigkeit weiterfahren.
3. Drückt am Start den Beschleunigungsknopf zum Zeitpunkt, an dem die Ampel auf blau schaltet und Ihr startet mit der vollen Ge-

- schwindigkeit. Das sollte Euch gleich zu Anfang an die Spitzenposition bringen.
4. Falls Ihr mal an einer Stelle festhängt oder eine schnelle Wendung vonnöten ist, drückt doch mal die Bremse und dazu den Gasknopf. Euer Fahrzeug wird sich (auf der Stelle) jedesmal um ein Viertel drehen bis Ihr die gewünschte Richtung eingeschlagen habt.
 5. Die Gegenstände die Ihr bei der Item-Aus-spielung erhaltet, richten sich nach Eurer mo-mentanen Position. Bevor Ihr also über einen Ausrufezeichen Block fahrt und im Wettkampf mit zwei oder mehreren Fahrzeugen solltet Ihr erstmal dahinter bleiben. In diesem Fall habt Ihr weit mehr Chancen einen ordentliche Ge-genstand zu bekommen. Beispielsweise einen Blitz oder Panzer. In den vorderen Positionen werdet Ihr Euch meistens mit Bananen zufried-geben müssen.

6. Setzt Eure Mini Turbos (Superpilz) so oft ein, wie Ihr nur könnt. Nachdem Ihr in eine Kurve mit einem Sprung hinein-slidet solltet Ihr sofort mit einem Turbo weiterfahren. In weiteren Kur-ven könnt Ihr das so oft wie möglich wiederhol-en, damit die vorderen Fahrer nicht noch mehr Vorsprung gewinnen.
7. Fahrt niemals einfach so in eine Kurve. Springt, wenn möglich, in die Kurve hinein. Hiermit habt Ihr die Möglichkeit scharfer einzu-schlagen, um auch engere Kurven ohne größere Geschwindigkeitsverluste durchzufahren.
8. Alle Fahrer haben ihre ganz individuellen Ei-genschaften. Lernt mit zwei davon umzugehen. Einen schnellen Charakter für den Time Trial-Modus und einen schwereren für den GP-Modus.

Nintendo 64

Star Wars: Shadows of the Empire

Wir haben hier für Euch eine Liste mit allen Challenge Points (CP), die in der nächsten Ausgabe fortgesetzt wird. Ihr müßt das Game in allen vier Schwierigkeitsgraden durchspielen, um die vier Geheimnisse des Spiels zu ergattern

Nachstehend sind die einzelnen Boni jedes Schwierigkeitsgrades aufgeführt.

Easy: Leebo Scanner

Er wird durch fünfsekündiges Drücken der Kamerataste aktiviert und zeigt Euch alle Gegner, Goodies und Grundrisse der Gebäude an.

Medium: Verschiedene Raumschiffe

Ihr müßt die Kamerataste im letzten Level (Die Schlacht um Sky Hook) gedrückt halten und Euer Schiff verwandelt sich in einen X-Wing. Bei nochmaligem Drücken wird Euer Outrider ein Tie-Fighter. Natürlich besitzen diese Gefährte unterschiedliche Flugeigenschaften und verschiedene Waffen.

Hard: Unverwundbarkeit und unendliche Waffen
Haltet die „Abduck-Taste“ 15 Sekunden lang gedrückt und Dash wird unverwundbar. Zusätzlich wird jede Waffe auf 100 aufgeladen.

Jedi: Wampas als Freunde

Alle Wampas sind nun Eure Freunde. Sie folgen Euch und töten Eure Feinde. Versucht sie möglichst weit in den Level mitzunehmen.

Level 1: Die Schlacht um Hoth

(Hier gibt es 3 CPs)

Um alle 3 CPs dieses Levels zu erhalten, müßt Ihr Eure Tow-Kabel erfolgreich einsetzen, d.h. alle AT ATs mit deren Hilfe zu Fall bringen. Noch ein Tip: Benutzt Eure Bremse sobald das Tow-Kabel befestigt ist.

Level 2: Flucht aus Echo Base (10 CPs)

CP1: In dem großen Raum, in dem der Millennium Falken abhebt, gibt es zwei Ausgänge. Benutzt den rechten und Ihr gelangt an eine Tür zu einem Kontrollraum. In diesem Raum geht Ihr links zu der roten Säule und öffnet gegenüber der Säule den Geheimraum mit dem CP.

CP2: Verlaßt den Kontrollraum und geht den Korridor entlang, bis Ihr Kisten seht, die den Eingang zu einem geheimen Raum versperren. Zerstört diese, geht hinein und schon seht Ihr den CP.

CP3: Wenn Ihr den ersten offenen „Raum“ erreicht, in dem die Brücke über einen Abgrund führt, müßt Ihr rechts zu dem Felsvorsprung gehen auf dem ein CP steht.

CP4: Nach der Brücke lauft Ihr durch einen engen Tunnel und kommt zu einem weiteren offenen „Raum“. Auch hier müßt Ihr rechts dem schmalen Pfad am Abgrund entlang folgen, der Euch zu einem weiteren CP führt.

CP5: In der 2. Stage dieses Levels kommt Ihr in einen großen Raum mit einem Laufsteg, der genau vor Euch liegt und auf dessen linker und rechter Seite je ein Generator steht. Springt in den rechten und lauft um die Turbine bis Ihr den CP findet.

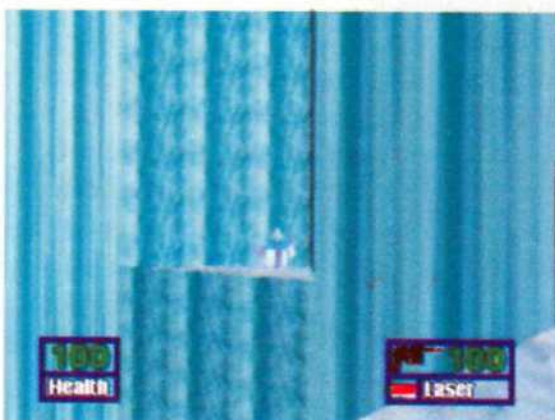
CP6: Wenn Ihr die Stufen des Laufstegs hinaufgeht, seht Ihr direkt vor Euch ein Loch in der Wand. Springt über den Abgrund und schon habt Ihr CP6.

CP7: Nachdem Ihr die Generatoren wieder angeschaltet habt, müßt Ihr zurück zu den Turbinen, die sich jetzt drehen; springt rechts hinein, lauft nach hinten und CP7 ist Euer.

CP8: Für CP8 müßt Ihr lediglich vom rechten Generator in den linken hinüberspringen, nach hinten gehen und ihn einsacken.



CP9: In dem langgezogenen Raum, in dem das Eis bricht, müßt Ihr auf die linke Seite springen und nahe beim Eingang zu diesem Raum stehenbleiben, denn hier kommt CP9 aus der linken Wand.



CP10: Nachdem Ihr den AT ST besiegt habt, kommt Ihr in einen Korridor, der zum Outrider führt. Hier blockieren wieder Kisten den Weg zu einem Geheimraum, in dem Ihr den Wampa in die ewigen Jagdgründe schicken und anschließend rechts noch über einen Abgrund springen müßt, um den CP auf dem Felsvorsprung einzusammeln.



Level 3: Asteroidenjagd (6 CPs)
Um alle 6 CPs zu erhalten müssen alle roten Asteroiden zerstört werden. Für jeden vernichteten Asteroiden gibt es einen CP. Alle Asteroiden kommen in der ersten Hälfte des Levels auf Euch zu; also schaltet auf Außenansicht um!

PlayStation Paßwörter und Tips

Twisted Metal 2

Zunächst einen Dank an Reto Lehman aus Trub für folgenden hilfreichen Tip:

In Level 3 (Paris-Monumental Disaster) müßt Ihr eine ferngesteuerte Bombe (Remote) einsammeln, Euch mit ihr auf den Eiffelturm beamen, sie ablegen, Euch aus dem Staub machen und sie aus sicherer Entfernung zünden. Und siehe da, die obere Hälfte des Eiffelturms kippt um und bildet eine Brücke zu den Dächern, die voller Goodies sind. Nun heißt es nur noch hinauf auf den Eiffelturm (via Beam), alle Extras eingesammelt und den Gegnern kräftig eingeheizt. Viel Spaß!

Marco Lehmann und Stephan Bukschat aus Straubing schickten uns folgende Liste mit allen Levelpaßwörtern für alle Fahrzeuge. Für die Liste gelten folgende Abkürzungen:

- D = Dreieck
- Q = Quadrat
- K = Kreis
- X = X
- _ = Space (wird im Paßwortscren nicht angezeigt)

Weiterhin gilt:

D. T. = Dark Tooth (Endgegner im Schlußlevel)

Alle Paßwörter gelten nur im 1-Playermodus und werden wie folgt eingegeben:

Startet das Spiel im 1-Playermodus, geht mit dem Steuerkreuz nach unten bis „Password“ aufleuchtet und gebt dann nachstehende Paßwörter ein.



Grasshopper:

Level 2: D, X, K, _, _, _
 3: X, D, K, Q, Q, K
 4: _, X, K, K, D, K
 5: K, D, X, K, _, Q
 6: X, Q, Q, K, _, D
 7: D, D, X, Q, K, D
 8: K, Q, Q, Q, D, X
 D. T. : X, _, X, Q, Q, _

Mr. Grimm:

Level 2: D, D, X, X, K, _
 3: K, X, D, K, D, X
 4: X, Q, Q, D, D, D
 5: D, _, _, K, X, K
 6: K, D, X, D, X, _
 7: X, X, D, _, K, X
 8: _, X, K, D, Q, Q
 D. T. : _, Q, D, K, K, D

Thumper:

Level 2: K, _, _, D, X, _
 3: X, Q, Q, K, K, D
 4: D, X, K, _, Q, _
 5: X, X, D, D, X, D
 6: D, D, Q, _, _, _
 7: X, D, X, _, Q, D
 8: D, _, _, Q, D, _
 D. T. : D, _, Q, Q, X, K

Outlaw 2:

Level 2: _, X, K, _, D, _
 3: D, D, X, K, D, _
 4: D, Q, Q, Q, D, _
 5: K, X, D, D, D, _
 6: X, D, K, X, D, _
 7: X, Q, Q, _, D, _
 8: _, D, X, Q, X, X
 D. T. : _, K, X, _, D, _

Shadow:

Level 2: Q, _, _, D, D, _
 3: X, X, K, _, D, X
 4: X, D, X, Q, K, D
 5: X, _, _, X, K, Q
 6: K, X, K, K, X, K
 7: K, D, Q, D, Q, _
 8: K, _, D, _, Q, X
 D. T. : K, D, _, D, K, _

Roadkill:

Level 2: K, X, D, Q, Q, _
 3: D, _, D, _, _, K
 4: X, X, D, K, Q, D
 5: K, _, _, X, _, X
 6: _, D, Q, X, K, _
 7: X, _, _, D, _, Q
 8: D, D, Q, D, K, D
 D. T. : D, K, X, D, Q, X

Mr. Slam:

Level 2: X, X, D, Q, _
 3: X, _, _, K, X, Q
 4: K, D, Q, _, Q, X
 5: D, X, K, Q, _, K
 6: D, _, D, K, D, D
 7: _, K, _, _, K, _
 8: Q, _, _, D, _, D
 D. T. : Q, _, Q, D, K, X

Spectre:

Level 2: K, D, X, X, D, _
 3: _, D, Q, K, K, X
 4: K, X, D, Q, D, X
 5: _, X, K, X, X, D
 6: X, _, _, _, K, D
 7: D, _, _, Q, X, X
 8: X, D, X, D, K, Q
 D. T. : X, K, K, K, _, D

Axel:

Level 2: X, D, X, X, _, _
 3: K, D, Q, _, D, _
 4: D, D, Q, K, K, _
 5: _, D, Q, Q, X, _
 6: X, X, D, Q, D, K
 7: K, X, K, D, K, K
 8: D, X, K, X, X, K
 D. T. : D, Q, D, Q, _, Q

Hammerhead:

Level 2: _, D, X, X, X, _
 3: _, X, D, Q, X, D
 4: D, _, _, _, X, K
 5: D, D, X, D, X, X
 6: D, X, D, K, X, Q
 7: D, Q, Q, X, Q, _
 8: K, D, K, Q, Q, D
 D. T. : K, K, K, _, D, X

Warthog:

Level 2: D, _, _, D, Q, _
 3: D, Q, Q, Q, X, Q
 4: K, Q, Q, K, X, X
 5: X, Q, Q, _, X, K
 6: _, X, K, D, _, Q
 7: D, X, D, Q, _, X
 8: K, X, D, K, _, K
 D. T. : K, Q, _, K, K, Q

Twister:

Level 2: X, _, _, D, K, _
 3: D, X, K, K, X, D
 4: _, D, Q, X, Q, K
 5: X, D, X, K, X, _
 6: K, _, _, X, Q, D
 7: _, X, X, _, _, K
 8: X, X, D, X, Q, _
 D. T. : X, Q, _, Q, D, K

PlayStation Paßwörter

Lost Vikings 2

Für alle Knobelfreaks haben wir folgende Paßwortliste im Internet gefunden. Um die Levelcodes einzugeben, müßt Ihr auf „Spiel laden“ gehen und schon erscheint ein Paßwort, das Ihr nun nach Lust und Laune verändern könnt. Hier sind sie:

- | | |
|----------------|----------------|
| Level 1: NTR0 | Level 17: YOVR |
| Level 2: 1STS | Level 18: OV4L |
| Level 3: 2NDS | Level 19: TIN3 |
| Level 4: TRSH | Level 20: D4RK |
| Level 5: SW1M | Level 21: H4RD |
| Level 6: WOLF | Level 22: HRDR |
| Level 7: T1M3 | Level 23: LOST |
| Level 8: K4RN | Level 24: OBOY |
| Level 9: BOMB | Level 25: HOM3 |
| Level 10: WZRD | Level 26: SHCK |
| Level 11: BLKS | Level 27: TNNL |
| Level 12: TLPT | Level 28: H3LL |
| Level 13: GYSR | Level 29: 4RGH |
| Level 14: B3SV | Level 30: B4DD |
| Level 15: R3TO | Level 31: D4DY |
| Level 16: DRNK | |



PlayStation Cheat

Perfect Weapon

Hier ein (unbestätigter!) Cheat zu der Klopferei. Um Unverwundbarkeit zu erreichen, sollte in einem aktuellen Spiel pausiert werden. Dann muß sehr schnell gleichzeitig **K + V + rechts**, sowie danach gleichzeitig **links + R1 + R2** eingegeben werden. Ein Jingle soll die richtige Eingabe bestätigen. Probiert es mal aus!

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 PlaySt. (techn. Hilfe): | 069-66543300/Mo.-Fr. 9.00-19.00 |
| Time Warner Interactive: | 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 Levelcheats

Spider

Von einem Leser, der leider vergaß, seinen Absender anzugeben, flatterte uns folgendes ultimative Paßwort für Spider ins Haus, das es Euch ermöglicht, von Level 1 bis zum letzten Endgegner (= „Hirn-Chef“) alles anzuwählen. Und da ist es auch schon:

68KB3Y118H56TLTMVM35

Das Paßwort wird im Optionsmenü unter „Spiel laden“ eingegeben. Anschließend müßt Ihr das Spiel nur noch starten und Ihr seht den Levelauswahlscreen vor Euch. Nun könnt Ihr in jeden beliebigen Spielabschnitt einsteigen.



Saturn Paßwörter

Dragon Heart

Ein herzliches Dankeschön geht an Thomas Frantzen aus Aldenhoven, der uns die nachfolgenden Paßwörter für Dragon Heart zusandte. Die Paßwörter werden im Hauptmenü unter „Kennwort“ eingegeben, anschließend noch bestätigt und los geht die Drachenjagd! Übrigens, die Paßwörter müßten auch bei der PlayStation-Version funktionieren. Probiert es doch einfach mal aus!

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| Fluß: | 3R4RW7TBK3HSPLH |
| Ebene von Latheon: | LLPPGZ4CMBBRGCD |
| Pendawood: | XC9NDHRSWNNSCJT |
| Das Dorf Fyrd: | SBQKP6PQHCHBH3 |
| Die Gebirgsbarbaren: | XDP4KZQQVFQRB7S |
| Das Dorf Ulather: | KGKBDP4QWZ737XC |
| Der Chanon Sumpf: | 7GV7BV3LDCVFLN3 |
| Gruft von Camelot: | GCCCLQDQMD3BWR3 |
| Schlachtfeld: | J643ZTSHZPK46MN |
| Caer Einonoch, Kampfarena: | 3KBCDHJP7CBG9FF |
| Burghof: | B9DGDVQLQH9JS6M |

PlayStation Tempest 2000 & Tempest Plus

Tempest X3

Hierzu müßt Ihr den ersten Platz in der Highscoreliste ergattern. Tragt Euch mit **HVS** ein. Im nächsten Screen gebt Ihr **YIFF!** ein. Im Select Game Type Screen sollten die zusätzlichen Punkte Tempest 2000 sowie Tempest Plus nun anwählbar sein. Mit einer Memory Card könnt Ihr diese sogar noch speichern.

GAMERS POINT

- PSX**
- Konsole 299,85
 - Game Buster 79,85
 - Memory Card 39,85
 - Memory Farbig 39,85
 - 8 Meg Memory 69,85
 - 24 Meg Memory 99,85
 - Memory Drive 169,85
 - Avanger Gun 59,85
 - Fazor Gun 59,85
 - Justifire Gun 69,85
 - Predator Gun 69,85
 - Joypad Farbig 39,85
 - Infrarot Joypad (2St.) 79,85
 - Station Master Pad 34,85
 - Control Station Pad 24,85
 - Joypad Original 39,85
 - Super Pad 39,85
 - Joypad Verlängerung 19,85
 - Analog Joystick 109,85
 - Joystick Namco 89,85
 - Flight Force Pro Joystick 109,85
 - HF-Antennenadapter 44,85
 - Link-Kabel 44,85
 - RGB-Kabel 39,85
 - Mad Catz Lenkrad 139,85
 - Playstation Tasche 19,85
 - 4-4-2 Fußball 89,85
 - Acctua Soccer 74,85
 - Adidas Power Soccer Int. 99,85
 - Agile Warrior 49,85
 - Air Combat CLASSIC 44,85
 - Alien Trilogy 89,85
 - Alone in the Dark 2 59,85

- PSX**
- Descent 2 89,85
 - Descent 79,85
 - Destr. Derby CLASSIC 44,85
- PSX**
- Stadt verlorene Kinder *
 - Disruptor 79,85**
 - Drift King *
 - Epidemic 79,85
 - Exector 39,85
 - Exhumed 89,85**
 - Extreme Games 2 79,85
 - F1 Domark *
 - Fatal Fury Realbout *
 - Final Fantasy 7 *
 - Floating Runner 79,85
 - Ganymede 89,85
 - Goemen Warrior *
 - Grid Runner 74,85
 - Gundam Mobile *
 - Hardwar 89,85
 - Hexen 89,85
 - Hulk 59,85
 - Hyper F.M. Tennis 74,85
 - Hyper Form. Soccer 59,85
 - Int. S.S. Soccer 89,85
 - Iron Man X/O 79,85
 - Johnny Bazookatone 79,85
 - Jumping Flash 49,85
 - Jumping Flash 2 94,85
 - Kid Klown Crazy C. 2 *
 - Kings Fild 2 *
 - Kings Fild 79,85
 - Konami Open Golf 74,85
 - Legacy of Kain 89,85**
 - Little Big Adv. *
 - Lost Vikings 2 89,85
 - Magic-Gathering 89,85
 - Maniac Karts 79,85
 - Marvel 2099 89,85
 - Mega Man X3 89,85
 - Metal Jacket 49,85
 - MLB Pennant R. Baseball *
 - Monster Truck Rally 99,85
 - Mork vom Ork 89,85
 - Namco Classic 2 59,85
 - Namco Museum 4 89,85
 - Nanotek Warrior 89,85
 - Nascar Racing *
 - NBA Hangtime 89,85
 - NCAA Football 89,85
 - Necrodrome 89,85
 - Need for Speed 2 89,85**
 - NFL Quarterb. Club 97 79,85
 - NHL Face Off Hockey 97 79,85
 - NHL Powerplay Hockey 79,85
 - Night Striker 49,85
 - Off World Interceptor 49,85
 - Panzer General 2 *
 - Parodius Deluxe 59,85
 - Perfect Weapon *
 - Persona *
 - Philosoma 49,85
 - Pitball 89,85
 - Player Manager 89,85
 - Porsche Challenge 79,85**
 - Primal Rage 49,85

- PSX**
- Project Horned Owl 89,85
 - Psychic Force 89,85
 - Puzzle Fighter 2 *
- PSX**
- Re-Loaded 79,85
 - Rebel Assault 2 99,85
 - Resident Evil 79,85
 - Resident Evil 2 *
 - Revolution X 49,85
 - Rage Racer *
 - R.. Racer CLASSIC 44,85
 - Riot 89,85
 - Road Rage 89,85
 - Robo Pit 79,85
 - Robotron X 89,85
 - Romance 4 99,85
 - Samurai Showd. 3 79,85
 - Sentinent 99,85
 - Shadow Struggle 109,85
 - Silverload 94,85
 - Sim City 2000 79,85
 - Slam & Jam 49,85
 - Soul Blade 89,85
 - Space Griffon 89,85
 - Star General 74,85
 - Star Gladiator 79,85
 - Starfighter 3000 74,85
 - Starwinder 79,85
 - Steel Panthers 74,85
 - Striker 96 74,85
 - Suikoden 89,85
 - Tekken 2 109,85
 - Tekken CLASSIC 44,85
 - Ten Pin Alley *
 - Tenka-Lifeforce 89,85**
 - The Divide 89,85
 - The Hive 89,85
 - Time Bokan 109,85
 - Tokyo High. Battle 94,85
 - Tomb Raider 89,85**
 - Total Eclipse 49,85
 - Total NBA 97 79,85
 - Transport Tycoon 89,85
 - Trash It 89,85
 - Twin Bee Deluxe *
 - Twistet Metal 2 89,85
 - V-Tennis 79,85
 - Viewpoint 49,85
 - Virtual Golf 79,85
 - Virtual Tennis 89,85
 - VMX Racing 89,85
 - VR-Baseball 89,85
 - VR-Pool 89,85
 - Whizz 79,85
 - Wing Comm. 4 *
 - Wipeout CLASSIC 44,85
 - Zeitgeist 49,85
- N64**
- Konsole 399,85
 - Gamekiller 64,85
 - 5 Meg Memory 79,85
 - Memory Card 39,85
 - Vibrationspack *
 - Joypad Farbig *
 - Joypad grau 54,85
 - Joypad Verläng. 24,85
 - RF-Modulator 44,85
 - RGB Kabel 69,85
 - Performer Lenkr. 139,85
 - Blast Dozer *
 - Cruisn USA *

- N64**
- Fifa Int. Soccer *
 - Hexen 64 *
 - Int. S.S. Soccer *
 - Killer Instinct Gold *
 - Morkom Trilogy *
 - NBA Hang Time *
 - Pilotwings 64 109,85
 - Saint Andrews Golf *
 - Star Wars - Shad. Emp. 129,85
 - Super Mario 64 89,85
 - Super Mario Kart 64 *
 - Turok-Dinosaur Hunter 139,85
 - Wave Racer 64 89,85
 - Wayne Gretzky 129,85
- N64**
- Konsole incl. Sega Rally & WW-Soccer 449,85
 - Game Buster 79,85
 - Backup Memory 109,85
 - Universal Adapter 39,85
 - Voyager Joypad 24,85
 - Explorer Joypad 19,85
 - Terminator Joypad 24,85
 - 3D Lemmings 69,85
 - 4-4-2 Fußball 89,85
 - Adidas Power Soccer 84,85
 - Afterburner 49,85
 - Alien Trilogy 74,85
 - Amok 89,85
 - Andretti Racing 89,85
 - Area 51 89,85
 - Assault Rigs 69,85
 - Batsugun 99,85
 - B.A. ToShinDen Remix 79,85
 - B.A. ToShinDen URA 69,85
 - Battle Monsters 69,85
 - Black Dawn 89,85
 - Blazing Dragons 69,85
 - Bombermann 104,85
 - Bubble Bobble 69,85
 - Bug Too 84,85
 - College Slam 79,85
 - Creature Shock 44,85
 - Criticom 59,85
 - Crow-City Angels 89,85
 - Crusader-No Remorse 89,85
 - Dark Savior 89,85
 - Daytona USA 49,85
 - Death Heat 2 69,85
 - Deadalus 59,85
 - Death Crimson 89,85
 - Defcon 5 59,85
 - Die Hard Trilogy 94,85
 - Euro 96 Soccer Engl. 79,85
 - Fatal Fury 3 99,85
 - Fifa Soccer 97 89,85
 - Fighters Megamix *
 - Frankenstein 89,85
 - Gekka Mugentan 89,85
 - Gex 59,85
 - Ghen War 59,85
 - Golden Axe 69,85
 - G. Heroes 49,85. Hakaider 109,85
 - Heart Darkn. 109,85
 - Hexen 94,85
 - Impact Racing 79,85
 - In the Hunt 74,85
 - Independence Day *
 - Iron & Blood 89,85
 - Johnny Bazoka. 69,85
 - Krazy Ivan 89,85

- SAT**
- Loderunner 49,85
 - Lost Vikings 2 89,85
 - Magic-Gathering 89,85
 - Maniac Karts 89,85
 - Manx TT *
 - Mass Destruction 89,85
 - Mega Man X3 89,85
 - Mr. Bones 69,85
 - Myst 79,85
 - Mystarya 2 *
 - Mystery Mansion 59,85
 - NBA Live 97 94,85
 - NHL Hockey 97 *
 - NHL Power Play 89,85
 - Ninku 49,85
 - Parodius 59,85
 - Pebble Beach Golf 79,85
 - Pinball Graffiti 89,85
 - Psychic Force 89,85
 - Puzzle Fighter 2 49,85
 - Quake *
 - Re-Loaded 89,85
 - Return Fire 89,85
 - Road Rash 79,85
 - Scorcher 89,85
 - Sega Rally 79,85
 - Shinoby X 49,85
 - Shockwave Assault 49,85
 - Shredfest *
 - Skeleton Warrior 69,85
 - Sky Target 104,85
 - Sonic-The Fighter 89,85
 - Starrfighter 3000 79,85
 - Steamgear Mash 49,85
 - Story of Thor 69,85
 - Street Fighter A 79,85
 - Striker 96 69,85
 - Suiko Enbo 49,85
 - Suiko Enbo 2 59,85
 - Syndicate Wars 89,85
 - Tempest 2000 89,85
 - Theme Park 39,85
 - Thunderforce 2+3 89,85
 - Trash It 89,85
 - Varunas Forces 104,85
 - Victory Boxing 49,85
 - Virtua Fighter Kids 69,85
 - Virtua Racing 49,85
 - Virtua Volleyball 59,85
 - Virtual Golf 79,85
 - Virtual Open Tennis 69,85
 - Virtual Pool 89,85
 - VR Baseball 89,85
 - Whizz 89,85
 - World Cup Golf 59,85
 - W.S. Baseball 2 89,85
 - WW-Soccer 97 94,85
 - WWF-Wrestle. 69,85

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

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

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

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

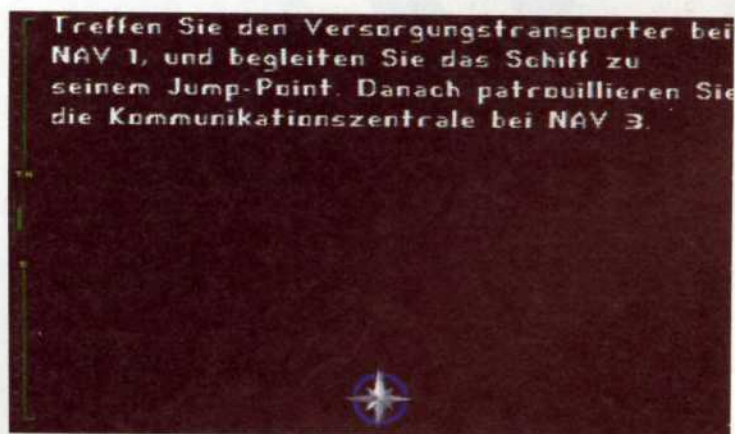
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44

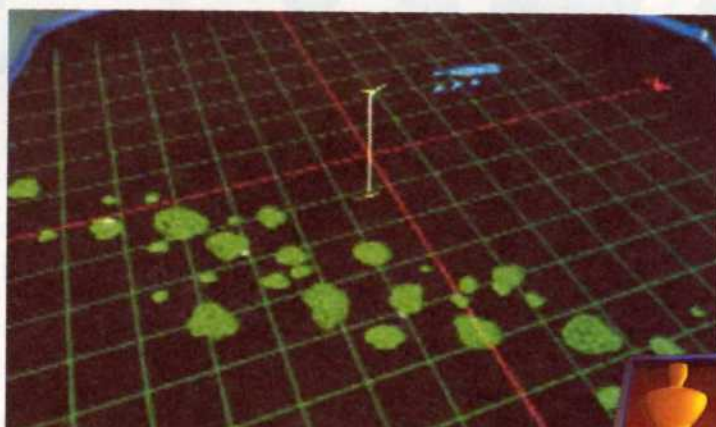
FAX: 0721 - 374 185

0721 - 339 45





Das Mission-Briefing wird auf zwei verschiedene Arten präsentiert. Einmal als geschriebener Text kurz vor Eurem Start...



... und vorher auf der Lexington mit Capt. Eisen im klassischen Filmchen



Wenn Ihr Euch für die Allianz der Randwelten entschieden habt, sind die feindlichen Schiffstypen meist Jäger, die Ihr selbst

PlayStation Shoot 'em Up

Wing Commander IV

Der vierte Teil der Space Opera landet nun endlich auch auf der PS. Dank Zehn Mio. Dollar Produktionskosten wird dem heimischen Zocker wieder eine beeindruckende 3D-Weltraumballerei mit Videosequenzen in Kinoqualität geboten

Müde vom schnöden Kriegshandwerk hat der Held der bisherigen WC-Serie, Col. Christopher Blair, den Angelegenheiten der terranischen Konföderation den Rücken gekehrt und sich auf einen Hinterweltlerplaneten zurückgezogen. Aber schon nach zwei Jahren ereilt den "Einsiedler" der Ruf der alten Kameraden und neue Weltraumabenteuer kündigen sich an. Stellt sich nur die Frage, was eigentlich passiert ist? Was Gerüchte in den Medien schon seit langem angedeutet haben, wird Euch nun von Eurem früheren Intimfeind, Admiral Tolwyn, bestätigt: der ehemalige Verbündete der Konföderation, die Randweltenkoalition, hat anscheinend die Separatistengruppe Black Lance gegründet, um mit gemeinen Terroranschlägen die Autorität der Konföderation zu untergraben und einen Bürgerkrieg auszulösen. Der Auftrag für den Colonel scheint recht simpel zu sein: mit dem Trägerschiff Lexington den Terroristen auf die Spur zu kommen und diese unschädlich zu machen. Nicht nur Blair, sondern auch alte Bekannte,

wie Capt. Eisen, Maniac oder Vagabond, haben über die Richtigkeit der Mission ihre Zweifel. Es liegt nun an Euch, die Wahrheit herauszufinden und zu entscheiden, wie sich Christopher Blair entscheidet, wenn er eine Antwort findet, die gegen die Konföderation spricht. Ob er Fahnenflucht begeht oder dem Militär, das sein Leben bestimmt hat, die Treue hält, liegt allein beim Spieler. Auf den ersten Blick hat sich

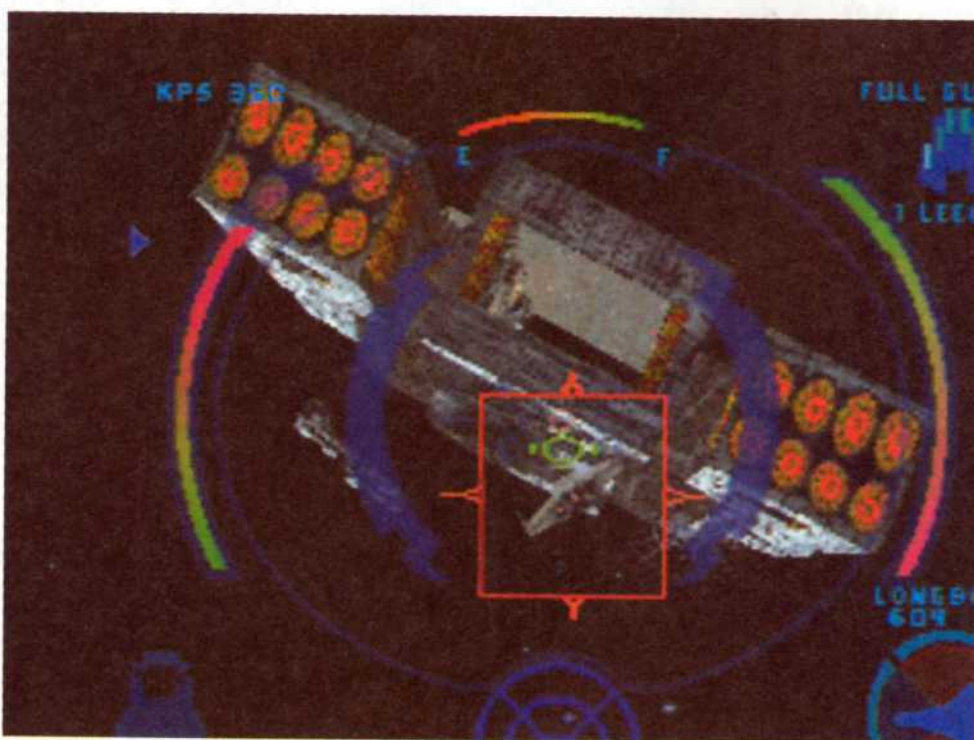
gegenüber dem dritten Teil nicht viel verändert. Noch immer besteht der Plot darin, die Euch aufgetragenen Missionen erfolgreich zu erfüllen, um dann den weiteren Verlauf der Story zu genießen. Das Aufgabenfeld hingegen hat sich doch sehr verändert. Neben den bekannten Search & Destroy-Missionen, gilt es diesmal verstärkt Aufklärungsarbeit mit einer Spezialkamera zu leisten, damit später z.B. die Befreiung



Mit der Schiffskarte erspart Ihr Euch langwieriges Suchen. Rote oder blaue Punkte zeigen Euch gesprächsbereite Leute

von Wissenschaftlern oder die Eroberung von Raumstationen effektiver und einfacher von der Hand geht. Ebenfalls gilt es auf Planetenoberflächen seinen Mann zu stehen und geschickt den aus WC II bekannten Traktor Beam zum Einsatz zu bringen, um im Weltall schwebende Objekte einzusammeln. Neben wenigen neuen Raumschiffstypen, wie z.B. Dragon oder Banshee,

„Exzellente Videosequenzen und eine tolle Grafik sorgen für puren Spielspaß“



Die klassische "verteidige unseren Träger"-Mission darf auch bei WC IV nicht fehlen

sind vor allem die schon genannte Laserkamera, aber auch die Kilrathi Tarntechnologie oder eine Thermalbombe, die jedes Großkampfschiff leicht pulverisiert, zu Eurer Ausrüstung hinzugekommen. Neu ist auch die Schiffskarte, auf der man gesprächswillige Personen oder das Missionbriefing leichter erreichen



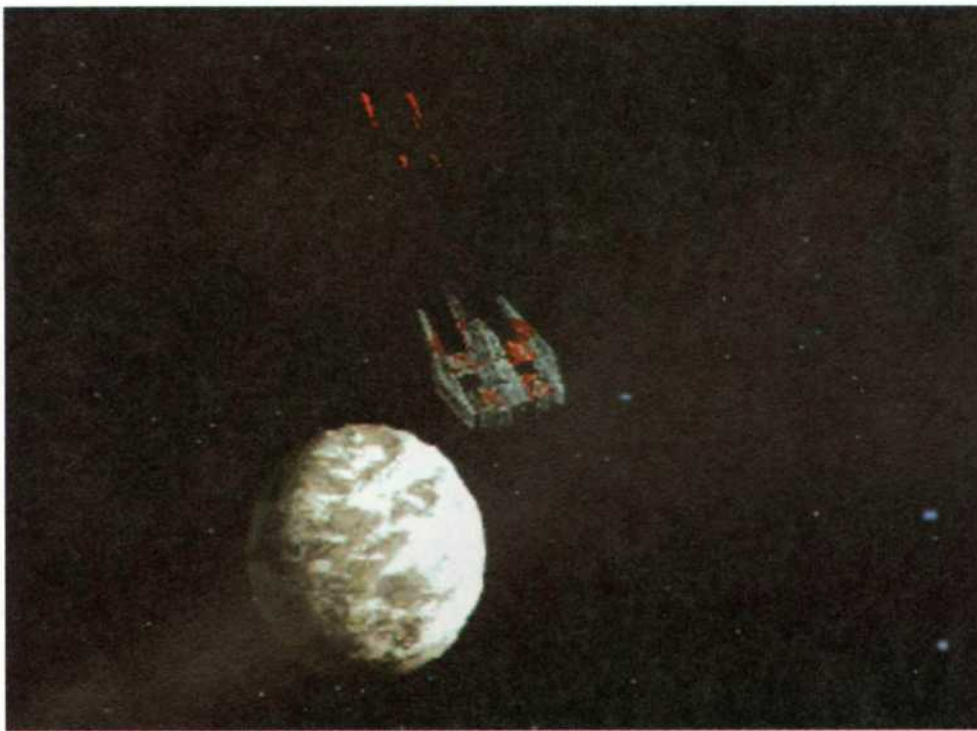
Einer Eurer neuen Mitstreiter auf Seiten der Randwelten: der Kriegsveteran Hawk



Eure Wortwahl kann für den weiteren Verlauf des Games entscheidend sein



Wenn Ihr auf Seiten der Randwelten kämpft, helft Ihr auch einer Kolonie der Kiltathi gegen Piratenangriffe



Der leichte Jäger Banshee ist eine der neuen Maschinen. Schnell, wendig und mit den Raketen und den vier Lasern sehr effektiv

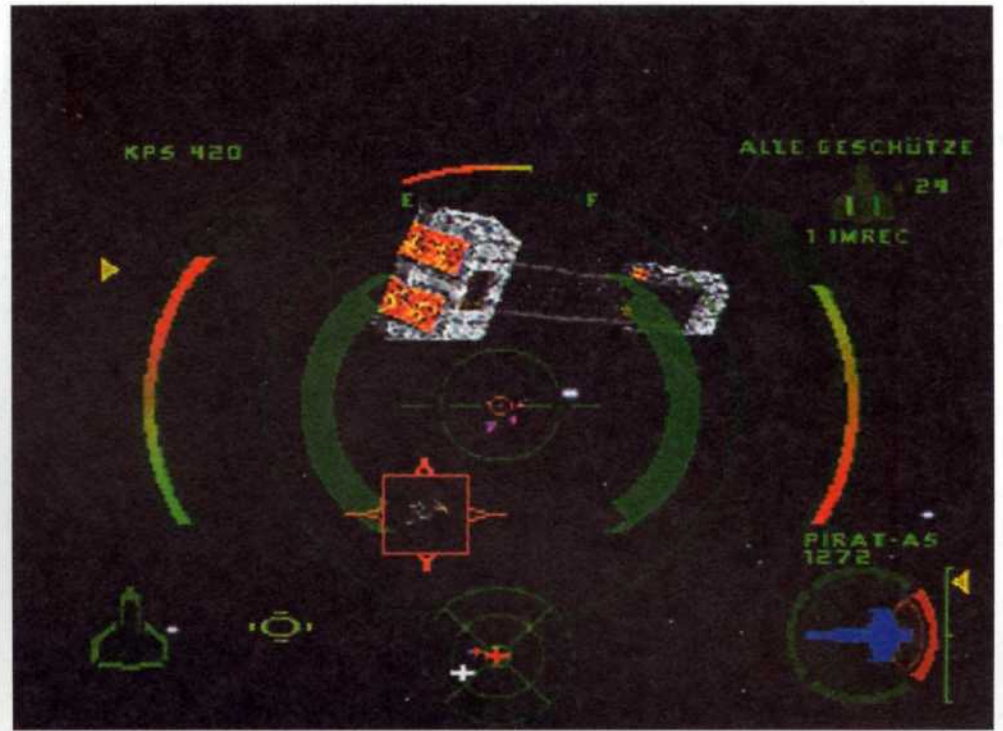
kann und sich so unnötige Suchaktionen spart. Die Grafik der Schlachtschiffe und Jäger hat sich nur durch eine bessere Optik geän-

dert; die Planetenoberflächen hingegen präsentieren sich mit reichlich Landschafts- und Siedlungs-Texturen. Die Videosequenzen sind



Georg: Origin und Electronic Arts beweisen wieder einmal, daß der Name Wing Commander auch weiterhin für das Prädikat "Sehr gut" steht und, daß die Konkurrenz wie z.B. The Raven Project auf lange Sicht nur in der 2. Liga spielt. Böse Stimmen rufen natürlich laut, daß dies bei einem zehn Mio. Dollar Etat auch kein Wunder ist. Aber selbst der letzte Neider muß ohne Wenn und Aber zugeben, daß neben einer exzellenten Grafik, einer sehr guten Story und dem genialen Gameplay, hier auch eine gute schauspielerische Leistung geboten wird, die bei der Konkurrenz meistens nicht gerade der Brüller ist. Dem Spieler wird durch die unterschiedlichen Missionstypen mehr Abwechslung geboten als noch im dritten Teil. Ebenfalls wird der heimische Weltraumjockey mehr in die Story eingebunden, da er im späteren Ver-

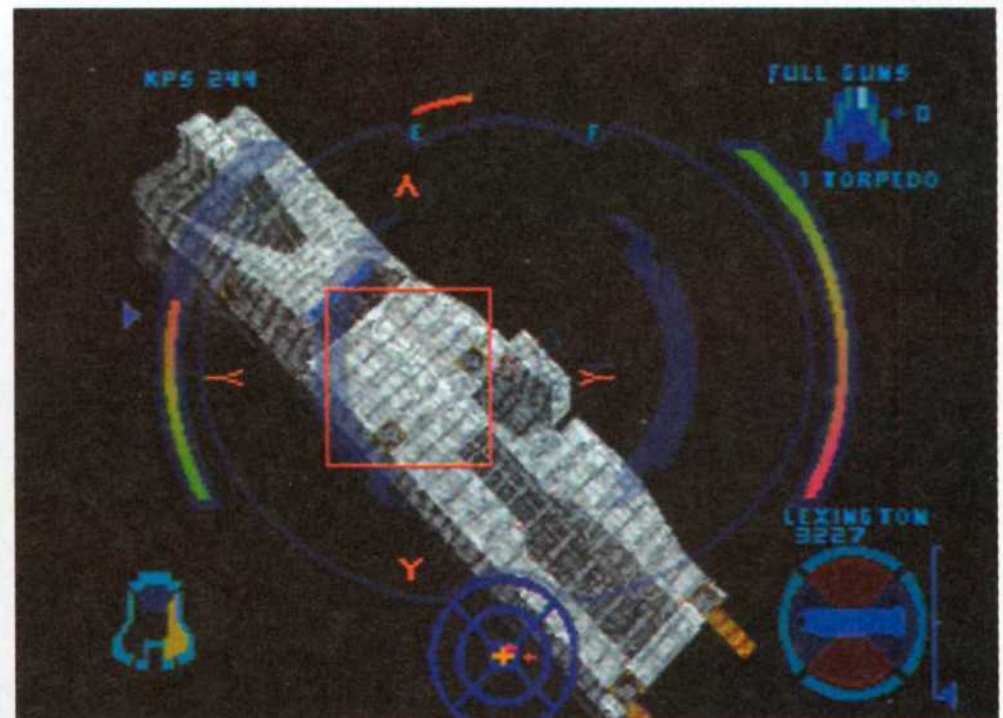
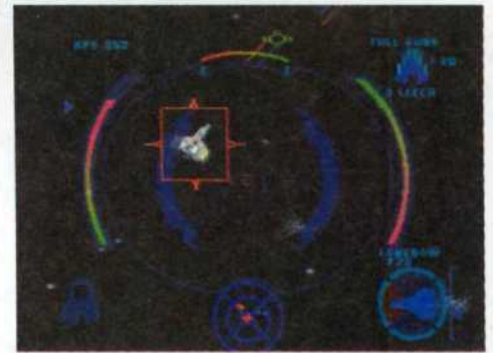
lauf sich immer wieder für Missionen entscheiden muß, die er als wichtiger erachtet als andere. Soll heißen, daß z.B. die Eroberung eines feindlichen Trägers Vorrang vor dem Schutz eines Krankentransporters hat. So fragt man sich oft, ob man statt der militärischen Weitsicht lieber die Menschlichkeit gewählt hätte, um so sein Gewissen zu beruhigen. Des weiteren sorgen die 40 Missionen für Dauermotivation und es fällt einem nicht schwer, wieder zu dem Spielstand zurückzukehren, an dem sich der Plot geteilt hat. Einziger Kritikpunkt ist die etwas abgehackte Steuerung mit Sonys normalen Pad; wer ein Analogboard sein eigen nennt, bekommt butterweiche Bewegungen und eine herrliche Bedienung geboten. WC IV macht da weiter, wo der Vorgänger aufgehört hat, ein überragendes CD-Bündel, um das ein Actionfreund nicht herumkommt.



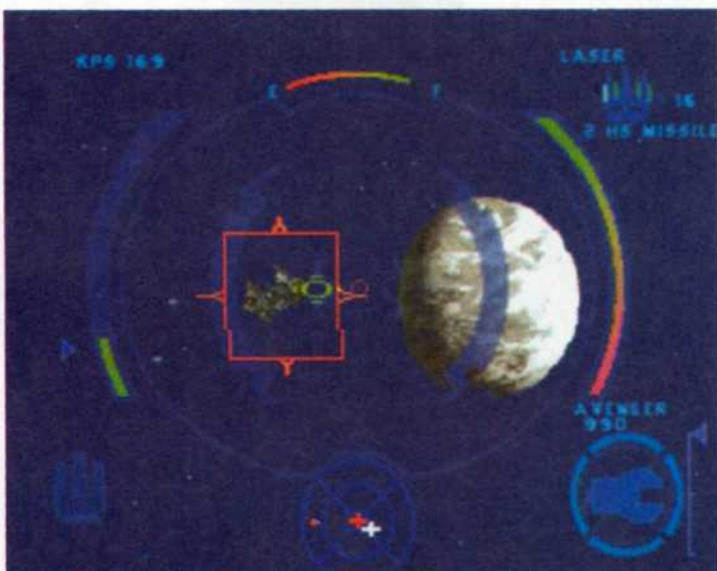
Die, bandit die! Die gegnerische Maschine müßt Ihr abfangen, bevor sie tödliche Laser und Raketen auf den Transporter abschießen kann

wieder vom Feinsten und runden mit der deutschen Sprachausgabe und den tollen Soundeffekten die gesamte Weltraumballerei ab.

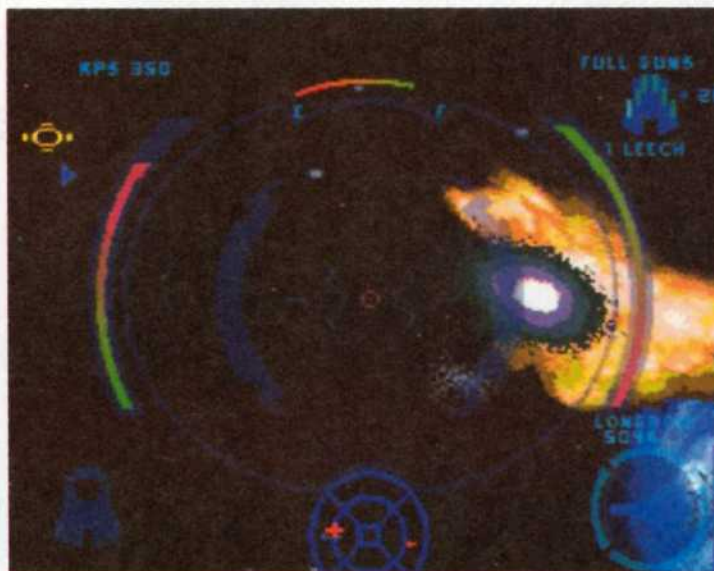
Wenn Ihr Euch für die Allianz der Randwelten entschieden habt, sind die feindlichen Schiffstypen meist Jäger, die Ihr selbst schon geflogen habt. Hier eine Longbow



Wenn erst einmal das Jägerkontingent vernichtet ist, sind Trägerschiffe nur noch langsam fliegende Zielobjekte



Zielhilfe: um den gegnerischen Jäger zu treffen, müßt Ihr nur auf den grünen Ring zielen



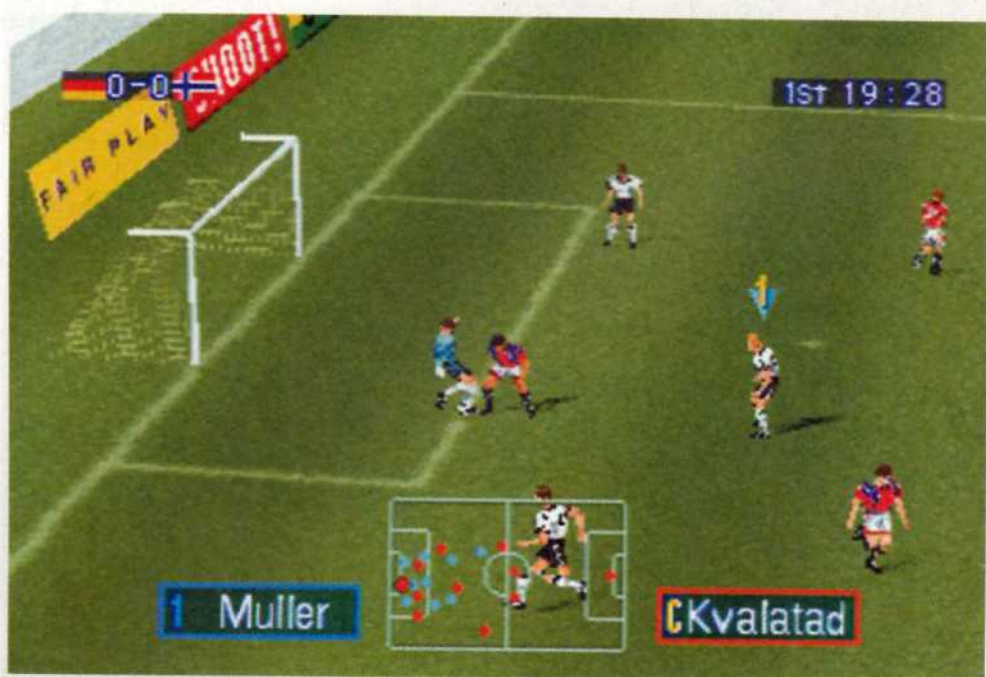
Abgeschossene Feindmaschinen verabschieden sich in herrlichen Explosionen

Test PlayStation

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERH.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 40 MISSIONEN
BESONDERHEITEN: MEMORY CARD, ANALOG-STICK
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

Grafik **86** Sound **85**

Fun 90



Wer ist wohl schneller? Der Keeper schnappt mit einem exzellenten Hechtsprung die Pille vom Fuß des einschußbereiten Stürmers



Immer wieder gefährlich für das gegnerische Tor sind Standardsituationen wie dieser Freistoß am 16 Meterraum

PlayStation Sportspiel

International Super Soccer Pro

In Japan als Winning Eleven 97 bekannt, wirft Konami nun den grafisch aufpolierten Nachfolger des Fußballklassikers auf den europäischen Markt

Was bei International Super Star Soccer Pro zuerst auffällt, ist die stark verbesserte Grafik. Dank Motion Capturing bewegen sich die Akteure jetzt mit realistischen Bewegungen über den Rasen. Prinzipiell sind Freundschaftsspiele, eine internationale Liga oder eine internationale Pokalmeisterschaft anwählbar. Dabei wird wahlweise gegen den Computer (allein oder zu zweit) oder einen menschlichen Gegenspieler gespielt. Vor Spielbeginn wird die favorisierte Mannschaft gewählt und die Feldspieler bestimmt. Ein Smiley-Face zeigt dabei die Fitness jedes einzelnen Akteurs an - von rot (superfit) bis grau (nicht fit). Außerdem können verschiedene

Strategien (Defensivspiel, Offensivspiel, Angriff durch die Mitte, Abseitsfalle, Zonepressing etc.) und die Aufstellung vorgewählt werden. Im Match werden diese dann durch Druck auf die Select-Taste aktiviert und deaktiviert. Im Angriff kann man seine Teamkollegen mit Querpaß, langem Paß oder Kurzpaß bedienen; ein Doppelpaß ist ebenfalls machbar (Druck auf L2). Mit der Viereck-Taste hält man auf's Tor. Dabei hängt die Stärke des Schusses davon ab, wie lange auf den Knopf gedrückt wurde. In der Verteidigung besteht das Repertoire aus Gleittackling, Pressing und Kopfball/Direktschuß. Wie schon beim Vorgänger kann man durch Druck



Christoph: Der einzige wirkliche Schwachpunkt des Vorgängers International Super Star Soccer Deluxe - die schwache Spielgrafik -, ist mit dem Update erfolgreich auskuriert. Leider haben sich aber gleichzeitig andere Defizite eingemischt: Feinheiten wie der Münzwurf vor Beginn des Spieles fehlen ebenso wie die Möglichkeit, zu viert gleichzeitig auf dem Rasen zu kicken. Und das eigentliche Gebolze spielt sich nicht mehr ganz so

spritzig, wie man es noch vom Vorgänger gewohnt war. Der deutschsprachige Kommentator hat zwar einige coole Sprüche auf Lager, bei der technischen Ausführung wurde jedoch geschlumpt, so daß sich die Quasselstrippe des öfteren verschluckt oder die Soundsamples in der falschen Reihenfolge von sich gibt („Deutschland - Einwurf für“). Trotz alledem ist International Super Soccer Pro ein sehr gutes Spiel, das aber - bis auf die Grafik - nicht ganz an den Vorgänger heranreicht.



Strategie pur: bei jedem Match könnt Ihr Eure Mannschaft nach Eurer Vorstellung individuell verändern

auf R1 seinen Spieler zu läuferischen Höchstleistungen animieren - wer hier übertreibt, sieht allerdings schnell nur noch graue Smiley-Gesichter auf dem Strategie-Bildschirm.



Das Kreuz markiert die Position, auf der der Ball landen wird. Die beiden Spieler schenken sich im Luftkampf keinen Zentimeter



Voller Spannung erwarten die Spieler beider Teams den Eckball



Selbst in der spiel nächsten Kameraperspektive läßt sich I.S.S.P. noch bestens zocken

Test PlayStation

Hersteller: Konami
Datenträger: CD-ROM Deutsch
Erscheinungstermin: Juni
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 32 Mannschaften
Besonderheiten: Memory Card
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Konami

Grafik 79 Sound 69

Fun 83

The Price of Freedom

Jetzt auch für die PlayStation!



In den Hauptrollen:

Mark Hamill als Colonel Blair

Malcolm McDowell als Admiral Tolwyn

WING COMMANDER

T H E P R I C E O F F R E E D O M

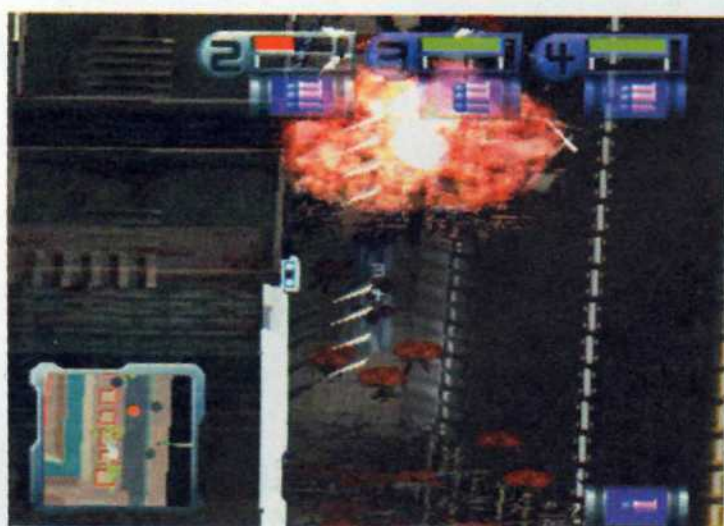
<http://www.ea.com/origin.html>

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.





Leider meinen gewisse Grünuniformierte, sich in den Streit einmischen zu müssen - was dabei herauskommt, seht Ihr ja!



Warum sollen wir Taxi fahren, wenn es doch so schöne bunte Autos mit schönen bunten Lichtern gibt?

PlayStation Strategiespiel

Syndicate Wars

Die Syndicate-Kartelle gehen in die zweite Runde: Ist die Fortsetzung des Kultspiels auch gleichzeitig der letzte große Wurf von Chef-Entwickler Peter Molyneux für Bullfrog?

Es sind inzwischen 95 Jahre vergangen, seitdem sich die großen Syndikate den ersten großen Krieg geliefert hatten. Nur das EuroCorps überlebte und gaukelt seitdem den Menschen mit Hilfe von Neuroimplantaten vor, in einer „world of milk and honey“ zu leben. Durch einen Computerfehler fallen sämtliche Nervenkitzler aus und die Welt neigt wie so oft zu Anarchie und Chaos. Die zehn besten Akademiker haben dem Kartell ebenfalls den Rücken gekehrt und neun von ihnen gründen die „Church of the New Epoch“, während der letzte eine Bande Rocker um sich schart. Ihr habt nun die Wahl, entweder für das EuroCorps wieder für Ruhe und

Ordnung zu sorgen, oder der Kirche mit Elektroschocks und Laserkanonen zu neuen Mitgliedern zu verhelten. Für die „Ungelenkten“, die Rocker, dürft Ihr leider nicht arbeiten, sie greifen nur ab und zu ziemlich unqualifiziert in den Konflikt

„Besonders interessant ist der Kartellkrieg im Mehr-Spieler-Modus“

ein. In isometrischen und horizontal frei drehbaren Stadtlandschaften steuert Ihr Eure bis zu vier Personen starke Agententruppe. Dabei müßt

Ihr unterschiedlichste Missionen erfüllen: Angefangen vom schnörkellosen „Lynche alle Ungläubigen“ über Rettungsaktionen für vertrottelte Spione bis hin zum Datenklau für die eigene Entwicklungsabteilung - es ist für jeden Geschmack etwas dabei! Vor jedem Auftrag deckt Ihr Euch ganz nach Lust und Geldbeutel mit Waffen und Rüstungen ein, von denen die meisten aus der eigenen Forschung stammen. Dabei stehen Euch leichte Automatikwaffen, Granaten und andere Gemeinheiten zur Verfügung. Die Physis wird durch künstliche Gliedmaßen verstärkt. Für jede Mission gibt es ein Briefing, in dem das Ziel sehr detailliert beschrieben wird. Die

Peter Molyneux

Peter Molyneux gründete 1987 mit Les Edgar die Spiele-Company Bullfrog, die später von Electronic Arts geschluckt wurde. Er machte sich mit Games wie „Populous“, „Syndicate“, „Magic Carpet“ und „Theme Park“ einen Namen. Sein Traum, meint er, wäre es schon immer gewesen, einmal Gott zu spielen. Das bedeutet für ihn, in eine Welt voller selbstständiger Wesen mit einem korrigierenden Händchen eingzugreifen, wie man es auch bei seinen Spielen sieht. Den Chef-Sessel bei Bullfrog will er demnächst aufgeben und eine Firma mit dem Namen „Mask Studios“ gründen. Jedoch, so Molyneux, nicht bevor das Rollenspiel-Epos Dungeon Keeper fertig sei.



In manchen Levels findet Ihr eine Videoleinwand, auf der Szenen aus anderen Bullfrog-Games gezeigt werden



Man nehme ein bißchen Sprengstoff, lege es in eine Haus-Passage und schau dem sehr interessanten Flug des Gebäudes zu



Stehen Eure Agenten hinter einem Haus, so sollten sie durch Transparenzeffekte sichtbar werden - das klappt allerdings nur, wenn das Haus unten aus dem Bild herausragt



Der Flammenwerfer war die Lieblingswaffe des Syndicate-Originals: Trotz schwächerer Wirkung sieht es ganz lustig aus, wenn arme Männlein in Brand geraten und jämmerlich schreien



Es sieht zwar total unpassend aus, wenn bis an die Zähne bewaffnete Agenten Auto fahren, aber sie sitzen darin wie in einem Panzer



Kaum zu glauben: An dieser Stelle stand bis vor ein paar Sekunden ein Gebäude, das gut nach Manhattan gepaßt hätte



Im Laufe des Games haben sich die Programmierer zu allerlei Lichteffekten hinreißen lassen - solltet Ihr alle mal ausprobieren!

René: Es ist schon komisch, daß über zweite Teile eines erfolgreichen Spiels fast immer gelästert wird. Syndicate ist davon nicht ausgeschlossen: Über die PC-Versionen heißt es, daß Bullfrog besser die Finger von Teil 2 hätten lassen sollen. Das kann ich für die PlayStation nicht bestätigen! In technischer Hinsicht klar eine Verbesserung - im übrigen auch gegenüber dem PC - kann Syndicate Wars in diesem unterbesetzten Bereich von Action-Strategie-Spielen eine sehr gute Figur machen. Sicher, über den Nutzen mancher „Verbesserungen“ im spielerischen Teil kann man streiten, aber gerade die einmalige Syndicate-Atmosphäre ist durchaus wieder vorhanden. Besonders interessant wird der düstere Kartell-Krieg, wenn Ihr im Mehr-Spieler-Modus zockt und die Gruppe unter Euch aufteilt. Syndicate Wars ist sehr innovativ und läßt bezüglich des Schwierigkeitsgrades nichts zu wünschen übrig. Nur eines macht mich ziemlich stutzig: Wie kommt es, daß die Sprachausgabe sogar in Spanisch und Schwedisch vorhanden ist, nur wir Deutschen müssen auf unsere Englischkenntnisse zurückgreifen?

Missionen selbst sind im bekannten Syndicate-Stil gehalten: Mit den Richtungstasten steuert Ihr Eure Gruppe direkt oder durch Vorgabe eines Ziels. Mit Antigravitation betriebene Fahrzeuge bringen Euch



Wenn Ihr über einen Graben ohne Brücke müßt, so findet sich ganz bestimmt irgendwo ein Fahrzeug, das nicht auf die Straße angewiesen ist

nicht nur schneller zum Ziel, sie schützen Euch auch eine Weile wie ein Panzer. Allerdings könnt Ihr sie nicht mehr mit einer MG-Salve anhalten - nicht mal ein Taxi hält freiwillig, um Euch mitzunehmen - Ihr müßt Euch ein stehendes aussuchen. Zwischendrin wird selbstverständlich wieder wild geschossen. Euch steht in der linken unteren Ecke ein kleiner Kartenausschnitt zur Verfügung, mit dem Ihr Euch orientieren könnt. Dort wird durch konzentrische Wellen auch angezeigt, wo sich ein Gegner befindet. Und was sind die wesentlichen Unterschiede zum Original? Ihr habt natürlich mehr Waffen zur Auswahl, dafür ist die Wirkung der „alten“ Gerätschaften teilweise reduziert:

Der Flammenwerfer ist eigentlich nur noch ein bisschen warme Luft und nur halb so wirksam. Weiterhin habt Ihr nun unendlich viel Munition - die Kanonen werden angeblich vom inneren Reaktor Eurer Cyborgs gespeist - dafür könnt Ihr von jeder Waffe nur eine einzige pro Cyborg mitnehmen - auf das schöne „Sammeln und Verkaufen“ müssen wir leider verzichten. Ihr könnt auch nicht mehr beeinflussen, welche Systeme entwickelt werden - die Forschung wird dadurch ziemlich erleichtert. Durch diese Vereinfachungen wird die Zaster-Frage zu einem noch größeren Problem, dem Ihr allerdings mit ein wenig Geschick ausweichen könnt: Im Mission Briefing gibt es ab und zu Hinweise auf

Syndicate

Syndicate ist einer der wenigen Klassiker, dessen Spielprinzip kaum kopiert wurde. Das hat dazu beigetragen, daß sich Syndicate bis heute eine einmalige Atmosphäre bewahrt hat. Das Game überzeugte vor allem durch die innovative Spielidee und eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte, die dem Spieler die Endzeit greifbar nahe brachte. 1994 für fast alle damals aktuellen Systeme verlegt, war Syndicate zwar nur technischer Durchschnitt, heimste aber auf den 16-Bitern stolze 79% Fun-Wertung ein.



Manche Gegner verstecken sich in ihren Fahrzeugen, die bald zu einer schönen Feuerkugel transformiert werden

lukrative Einnahmen, die dummerweise meist mit dem Tod des Besitzers enden.



Ein Agent bei der Arbeit: Solche schönen Ansichten bekommt Ihr leider nur im Intro zu sehen



Zwischen den Levels bekommt Ihr rasante Animationen zu sehen, die Euch noch einmal richtig aufputschen

Test PlayStation

Hersteller: Bullfrog/EA
Spieleranzahl: 1-4
Datenträger: CD-ROM deutsch
Erscheinungstermin: erhältlich
Umsetzungen geplant: Saturn
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 30
Besonderheiten: Memory Card
Ca. Preis: 79,-DM
Muster von: Electronic Arts

Grafik 74 **Sound** 72

Fun 80



Diese rosa Blume erhöht den Intelligenz-Wert Eures Neandertalers

PlayStation Jump & Run

Tail of the Sun

Zurück in die Steinzeit: Wurzeln essen und mit der Holzkeule auf Mammutjagd gehen

Das Hauptziel bei Tail of the Sun besteht darin, einen Berg von Mammutzähnen zusammenzutragen. Unglücklicherweise wachsen selbige nur im Gesicht des bulligen Vorzeittieres, welche seine wertvollen Beißerchen natürlich nicht freiwillig einem dahergelaufenen Pri-

maten wie Euch überläßt. Das Mammut muß also zuerst erledigt werden, doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Zunächst steuert Ihr einen Urzeitmenschen durch eine Urzeitwelt, die aus Tundren, Eiswüsten, Bergmassiven und Wasserläufen besteht. Eine Vielzahl von Pflanzen dienen als Nahrung. Jede Pflanze stärkt einen bestimmten Körperteil Eures Jägers: Die Intelligenz, Sprungkraft, Fortpflanzungsfähigkeit und so weiter. Ab und zu laufen auch wilde Tiere herum. Erledigt sie, und sie ergeben eine stärkende Fleischmahlzeit. Nach einer gewissen Spielzeit steigt das kulturelle Level an, und Euer Kämpfer verfügt nun über bessere Waffen.



Christoph: Es ist schon fast kultig, wenn Euer Neandertaler-Verschnitt voller Elan mit seinem Holzprügel fliehende Laufvögel traktiert und von der einen auf die andere Sekunde sprichwörtlich in den Schlaf fällt und seine Nase in den Staub steckt. Möglich, daß abgedrehte Naturen ihren Spaß an Tail of the Sun haben werden; dem Durchschnittsuser drohen allerdings schon nach kurzer Zeit ähnlich unvorhergesehene Schlafattacken wie dem Protagonisten des Spiels. Oft rennt man minutenlang in der Steinzeitwelt umher, ohne auch nur das geringste Lebenszeichen von tierischen oder menschlichen Mitbewohnern ausmachen zu können. Da kommt dann schnell Langeweile auf, vor allem, weil weder Grafik noch Sound durch Augen- oder Ohrenschmaus für entgangene Action entschädigen. Schade um den guten Ansatz, denn von der Grundidee her hätte Tail of the Sun ein interessantes Spiel werden können.

Test PlayStation

Hersteller: ArtDink
Datenträger: CD-ROM USA
Erscheinungstermin: k.A.
Umsetzungen geplant: k.A.
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 5 Welten
Besonderheiten: Memory Card
Ca. Preis: 129,- DM
Muster von: Games Garden
 0911/7418185

Grafik 45 **Sound** 46

Fun 46



Alten Strategiefans ist das Hexagon-Schlachtfeld bestens vertraut. Hier ein Szenario in Nordafrika zwischen den Italienern und den Briten

PlayStation Strategiespiel

Panzer General 2

Verkappte Kriegsherren und Hardcore-Strategen können sich auf die Fortsetzung des genialen Strategieklassikers freuen

Diesmal schlüpft Ihr in die Uniform eines russischen, französischen oder britischen Generals, um die strategische Führung zu übernehmen. Dabei dirigiert Ihr die verschiedenen Truppen und Fahrzeuge (Panzer, Schiffe, Flugzeuge) über eine Landkarte, welche in die typischen stoppschildförmigen Hexfelder

unterteilt ist. Jede Einheit hat verschiedene Angriffs- und Verteidigungswerte, die zusätzlich noch von anderen Faktoren (Verschanzen, unwegsames Terrain, Zufall) beeinflusst werden. Es gibt Einzelszenarien und einen Campaign-Modus, der den Spieler durch die Schlachten von 1939 bis 1945 führt. Bei Spielbeginn wird einem ein bestimmter Auftrag gegeben. Hat man Etappenziele - zum Beispiel das Erobern feindlicher Städte - erreicht, so erhält man Prestige-Punkte, die zum Kauf weiteren Equipments eingesetzt werden. Panzer General 2 läßt sich gegen den Computer oder einen lebenden Kontrahenten spielen.



Christoph: Nur nichts verschlimmbessern, dachte man sich wohl bei der Entwicklung dieses Nachfolgers. Und tatsächlich ging diese Rechnung auch auf - zum Teil wenigstens. Grafik und Sound wurden nicht überarbeitet und befinden sich damit immer noch auf 16 Bit-Niveau. Die Simulationstiefe dagegen ist nach wie vor ein Paradebeispiel dieses Genres, und wahren Hexfeld-Strategen gehen actionüberladene Kampfszenen sowieso nur auf die Nerven. Auch Simulationsliebhaber mit wenig Freizeit kommen wieder auf ihre Kosten: Als Quickie zwischendurch spielt man die Einzelszenarien; beinharte Panzergeneräle zocken mit einem abgebrühten Lächeln im Campaign-Modus gleich sämtliche Schlachten von 1939 bis 1945 durch. Wer also alle Schlachtfelder aus dem ersten Teil schon auswendig kennt und noch nicht genug hat, kann bedenkenlos zugreifen.

Test PlayStation

Hersteller:SSI
Datenträger: CD-ROM Deutsch
Erscheinungstermin: Juni
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 50+ Einzelschlachten und Szenarien
Besonderheiten: Memory Card
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Mindscape

Grafik 65 **Sound** 53

Fun 84



Auch in Afrika erbrannt ein bitterer Konflikt, wo Euer ganzes strategisches Geschick gefragt ist

Saturn Strategiespiel Advanced World War

Für alle Saturn-Strategen brechen rosige Zeiten und durchzockte Nächte an

Auf deutscher Seite stehend, Amüßt Ihr die Geschehnisse in Europa und auf dem afrikanischen Kontinent zum Wohle eines diktatorischen Staates führen. Als Kommandeur könnt Ihr Euch entweder in zehn Einzel-Missionen bewähren oder einen gesamten Feldzug der

Truppen begleiten und erfolgreich beenden. Wer den Campaign-Modus wählt, fängt in der Militär-Akademie an und erlernt dort das Kriegshandwerk, um dann nach einigen Übungsmissionen an die richtige Front versetzt zu werden. Hier stehen Euch je nach Kriegslage eine große Zahl an Kriegsgerät zur Verfügung, das alles an Luft-, See- und Landstreitkräften zu bieten hat. Des weiteren könnt Ihr die Truppen mit unterschiedlicher Bewaffnung ausrüsten, je nachdem was der Gegner Euch entgegenwirft. Die in der Luft befindlichen Flugzeuge "schweben" über dem Spielfeld und haben somit ihre "eigene" Karte.



Georg: AWW bietet Saturnbesitzern Strategiefutter à la Iron Storm. Wer nun in Freuden-schreie ausbricht, dem muß ich leider gleich auf die Euphoriebremse steigen, da die vorliegende japanische Version nur eingeschränkt spielbar ist. Daher sollten Fans des Genres auf eine US-Version warten, da es garantiert keine deutsche Fassung geben wird. Grafisch verwöhnt AWW nicht nur in den Animationsphasen, in denen sich das Kriegsgerät in texturierten Landschaften beharkt, sondern auch in den Strategie-Phasen, die gegenüber anderen Games des Genres optisch aufgepeppt ist. Des weiteren wird auch dem Strategie-Frischling durch die "Akademie-Funktion" der Ablauf einer Schlacht näher gebracht. Fazit: Wem Iron Storm durchzockte Nächte gekostet hat, den wird Advanced World War ebenfalls reizen, da sich die strategischen und logistischen Anforderungen auf ähnlich hohem Niveau bewegen.

Test Saturn

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
DATENEINLEITUNGSTERMIN: ERH.
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
BIS SCHWER
LEVELS: 20+
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER, JAP. TEXTE
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: GAMES GARDEN
 0911/7418185

Grafik **72**

Sound **55**

Fun

80



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: 08142/59640 Fax: 08142/54654

Bestellannahme: Mo. - Do. 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr. 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

WIAL SHOP AUGSBURG:

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰

Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

Jetzt auf
2 Etagen

WIAL SHOP / MrGame's

NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP / MrGame's

DARMSTADT

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

SONY Playstation

- 4-4-2 FUßBALL DA 89,90
- ADVENTURES OF LOMAX KD 95,90
- AGENT ARMSTRONG* KD 85,90
- A-TRAIN* DA 99,90
- BAPHOMET'S FLUCH KD 95,90
- BATTLE STATIONS DA 85,90
- BEYOND THE BEYOND* DA 89,90
- BLACK DAWN DA 79,90
- BREAKPOINT TENNIS DA 79,90
- BROKEN HELIX* KD 99,90
- BUBBLE BOBBLE 2 DA 79,90
- CASPER KD 89,90
- COMMAND & CONQUER KD 99,90
- COOL BOARDERS KD 95,90
- CRASH BANDICOOT DA 99,90
- CROW: CITY OF ANGELS DA 85,90

- DARK FORCES DA 85,90
- DARKLIGHT CONFLICT* DA 85,90
- DARKSTALKERS DA 79,90
- DAVIS CUP TENNIS DA 85,90
- DEATHDROME* DA 85,90
- DESCENT 2 KD 85,90
- DESTRUCTION DERBY 2 DA 99,90
- DISCWORLD KD 89,90
- EARTHWORM JIM DA 75,90
- EPIDEMIC DA 85,90
- EXCALIBUR 2555 A.D. DA 89,90
- EXHUMED DA 89,90
- FIFA SOCCER 97 KD 85,90
- FIRO & KLAWD DA 59,90
- FORMULA 1 DA 109,90
- GRID RUN DA 89,90
- HARDCORE 4x4 DA 85,90
- HEAVENS GATE DA 85,90
- HEXEN DA 89,90
- INDEPENDENCE DAY* KD 85,90
- INT. SUPER STARS SOCCER DELUXE DA 85,90
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD DA 89,90
- JET RAIDER DA 89,90
- JUPITER STRIKE DA 59,90
- KING OF FIGHTERS DA 85,90
- LAST DYNASTY* DA 89,90
- LEGACY OF KAIN DA 89,90
- LIFE FORCE: TENKA* DA 95,90
- LITTLE BIG ADVENTURE KD 85,90
- LOST VIKINGS 2 KD 89,90
- MADDEN 97 DA 85,90
- MAGIC THE GATHERING* KD 89,90
- MAYHEM* DA 99,90
- MECHWARRIOR 2 DA 85,90
- MEGA MAN X3* DA 85,90
- MICRO MACHINES V3 DA 85,90
- MONSTER TRUCKS* DA 99,90
- MOTO RACER* DA 85,90
- MOTOR TOON GRAND PRIX 2 DA 95,90
- NAMCO PRIME GOAL SOCCER DA 85,90
- NAMCO SMASH COURT TENNIS DA 85,90
- NANOTEK WARRIOR* DA 85,90
- NASCAR RACING 96* DA 89,90
- NBA JAM EXTREME DA 85,90
- NBA JAM TOURNAMENT EDITION DA 59,90
- NBA HANGTIME DA 89,90
- NBA IN THE ZONE 2 DA 85,90
- NBA LIVE 97 DA 85,90
- NEED FOR SPEED 2 KD 85,90
- NFL QUARTERBACK CLUB 97 DA 79,90
- NHL HOCKEY 97 DA 85,90
- ONSIDE SOCCER DA 39,90
- OLYMPIC SOCCER DA 49,90
- OVERBLOOD* KD 85,90
- PANDEMONIUM DA 89,90
- PANZER GENERAL II DA 89,90
- PENNY RACERS DA 95,90
- PERFECT WEAPON* KD 85,90
- PGA TOUR GOLF 97 DA 85,90
- PITBALL* DA 85,90
- PLAYER MANAGER KD 85,90
- PORSCHE CHALLENGE KD 85,90
- POWER MOVE PRO WRESTLING DA 85,90
- RAGE RACER* KD 99,90
- RAGING SKIES KD 99,90
- REBEL ASSAULT 2 DA 95,90
- RESIDENT EVIL DA 85,90
- RESIDENT EVIL 2* DA 85,90

SONY Playstation

- SIM CITY 2000 KD 69,90
- SKELETON WARRIORS DA 79,90
- SOUL BLADE DA 99,90
- SOVIET STRIKE KD 85,90
- SPACE JAM KD 85,90
- SPIDER DA 85,90
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD DA 85,90
- STADT DER VERLORENEN KINDER KD 85,90
- STAR GLADIATOR DA 89,90
- STEEL HARBINGER DA 89,90
- STREET FIGHTER ALPHA 2 DA 85,90
- STREET FIGHTER - THE MOVIE DA 59,90
- STRIKE POINT KD 85,90
- SUIKODEN DA 99,90
- SUPER PANG COLLECTION DA 85,90
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO* DA 69,90
- SUPER SONIC RACERS DA 85,90
- SYNDICATE WARS* KD 85,90
- TEKKEN 2 DA 109,90
- TEST DRIVE: OFFROAD* DA 85,90
- TILT! DA 79,90
- TOBAL NO. 1 DA 95,90
- TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH KD 89,90
- TOSHINDEN2 DA 99,90
- TRANSPORT TYCOON* DA 99,90
- TUNNEL B1 DA 85,90
- TWISTED METAL 2 DA 95,90
- V-RALLYE* DA 89,90
- VANDAL HEARTS DA 99,90
- VICTORY BOXING DA 79,90
- VIRTUA GOLF DA 89,90
- VIRTUAL POOL DA 85,90
- WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE KD 85,90
- WHIZZ KD 79,90
- WING COMMANDER 3 KD 89,90
- WING COMMANDER 4* KD 89,90
- WING OVER* DA 79,90
- WIPE OUT 2097 DA 99,90
- WORMS KD 99,90
- WWF IN YOUR HOUSE DA 85,90
- X2 DA 85,90
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM* DA 89,90

PSX PLATINUM EDITION:
 FADE TO BLACK, FIFA 96, PGA 96, ROAD RASH, NEED FOR SPEED, BUST A MOVE 2, ALIEN TRILOGY, RIDGE RACER, TOSHINDEN, DESTRUCTION DERBY, TEKKEN, WIPEOUT UND AIR COMBAT JE 49,90

- PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL) DA 299,00
- ANALOG JOYSTICK SONY PSX DA 119,90
- ANTENNENKABEL SONY PSX DA 49,90
- EURO SCART KABEL SONY PSX DA 69,90
- GAMEBUSTER (ACTION REPLAY) DA 79,90
- INFRAROT JOYPADS (2 STÜCK) DA 69,90
- JOYPAD SONY PSX DA 39,90
- JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX DA 29,90
- LINK KABEL SONY PSX DA 49,90
- MAD CATZ LENKRAD SONY PSX DA 149,90
- MAUS SONY PSX DA 59,90
- MEMORY CARD BMB/120 BLOCKS DA 69,90
- NETZKABEL SONY PSX DA 19,90
- PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX DA 69,90
- RGB SCART KABEL SONY PSX DA 29,90
- TASCH + MEMORY CARD + JOYPAD DA 89,90

NINTENDO64

- NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL) DA 299,90
- ANTENNENKABEL N64 DA 55,90
- MEMORY CARD 1 MB N64 DA 65,90
- JOYPAD NINTENDO DA 59,90
- JOYPADVERLÄNGERUNG N64 DA 29,90
- UNIVERSALADAPTER (USA/JAPAN) E 49,90
- FIFA N64** DA 109,90
- INT. SUPER STAR SOCCER N64** DA 139,90
- NBA HANGTIME N64** DA 139,90
- PILOTWINGS N64 KD 109,90
- SUPER MARIO N64 KD 89,90
- SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER KD 24,80
- STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE KD 119,90
- TUROK N64 KD 139,90
- TUROK N64 ENGL. PAL VERSION E 139,90
- WAVERACER N64 KD 89,90
- WAYNE GRETZKY HOCKEY N64** DA 139,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DEUTSCHE ANLEITUNG, * = VORANKÜNDIGUNG
 Preisirrtümer + Druckfehler vorbehalten, Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.
 Mindestbestellwert: 30 DM; Versandkosten: Nachnahme 9.90 DM, Vorkasse 8.00 DM,
 Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.
 Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im Inland versandkostenfrei !!!
 FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Saturn Shoot 'em Up
Sky Target

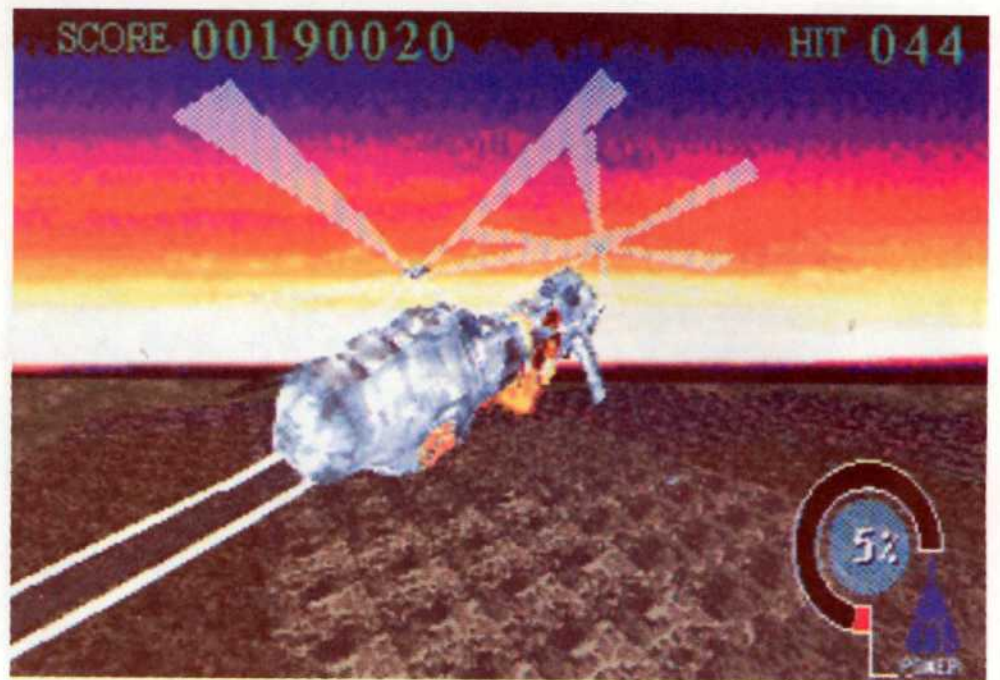
Mit einem explosiven Afterburner-Verschnitt sorgt Sega für heiße Überschall-Aktion auf dem Saturn

Helle Aufregung im Pentagon, eine Gruppe von Terroristen hat sich des neuesten und geheimsten Kampfflugzeugs, die XF/A-49 "White Sword", der US Air Force bemächtigt. Dieser moderne Überlegen-



Georg: Sky Target steht in der Tradition des klassischen Shoot 'em Up-Stils von Afterburner aus längst vergangenen Tagen, hat jedoch zeitgemäß einiges zu bieten. Die Gestaltung der gegnerischen Maschinen ist wirklich gut gelungen, denn mit schönen Texturen wirken vor allem die Endgegner äußerst plastisch und realistisch. Aber auch die kurzen Sequenzen am Anfang und während des Spiels zeigen die Überschalljäger von Ihrer besten Seite. Des weiteren sorgt neben der Vielfalt an Gegnern auch die unterschiedliche Gestaltung der Stages für Abwechslung. Diese reicht von offener See über Eislandschaft und Wolkenmeer bis hin zu Canyon- und Wolkenkratzerzenarien. Trotzdem ist Sky Target aber nur ein klassisches Spielprinzip in einer (fast) zeitgemäßen Aufmachung, kann aber trotzdem auch jüngere Semester begeistern. Soll heißen: wer dann und wann einmal Lust hat, nur die Konsole anzuschmeißen und ohne großen Steuerungs-Schnick-Schnack einfach mal durch die Lüfte zu brettern und zu ballern, ist mit Segas Produkt bestens versorgt.

heitsjäger sollte die militärische Spitzenposition der USA sichern, wenn er jedoch in die Hände eines anderen Staates fällt, ist dieser Traum ernsthaft in Gefahr. Nun müßt Ihr Euch in die Lüfte schwingen und das drohende Unheil abwenden. Dazu stehen dem ambitionierten Piloten vier Jäger der Luftstreitkräfte zur Verfügung: die F14 D, F15 S/MTD, F16 C und die Rafale M. Ausgestattet mit Vulkan-MG und Raketen geht es im Arcade-Modus durch 13 Levels, wobei Ihr nur sieben überstehen müßt (Wegverzweigungen), um dann den finalen Showdown zu bestreiten. In den einzelnen Abschnitten erwarten Euch neben einer riesigen Anzahl an gegnerischen Luftstreitkräften



Der Mega-Helikopter ist von Euch gerade besiegt worden und macht seinen Abgang

(Bomber, Jäger, Helikopter usw.) auch landgestützte Raketen und Flakgeschütze. Des weiteren werden immer wieder Schlachtschiffe und Kreuzer eingestreut und am Ende jeder Stage gebt Ihr Euch ein Duell mit einem überdimensionalen Endgegner, der von fliegenden Festungen über einen Mega-Helikopter bis zu einer Pershing 2-Rakete reicht. Das Anvisieren der Gegner ist einfach gehalten: mit dem eige-

nen Fadenkreuz über ankommende Feindmaschinen "streichen" und dann die Fire- and Forget-Raketen abfeuern. Zusätzlich sollte man natürlich auch die statische MG benutzen, mit der Ihr größere Gegner bestens auseinander nehmen könnt. Wer sich mit dem Arcade-Game genügend beschäftigt hat, kann sich dann dem Ranking-Modus widmen, wo einzelne Missionen in drei Schwierigkeitsstufen angeboten werden. Hier werden alle Eure Leistungen (Trefferquote, Flugzeit etc.) mit Sternen bewertet und bei entsprechender Anzahl dann in militärische Ränge umgewandelt.



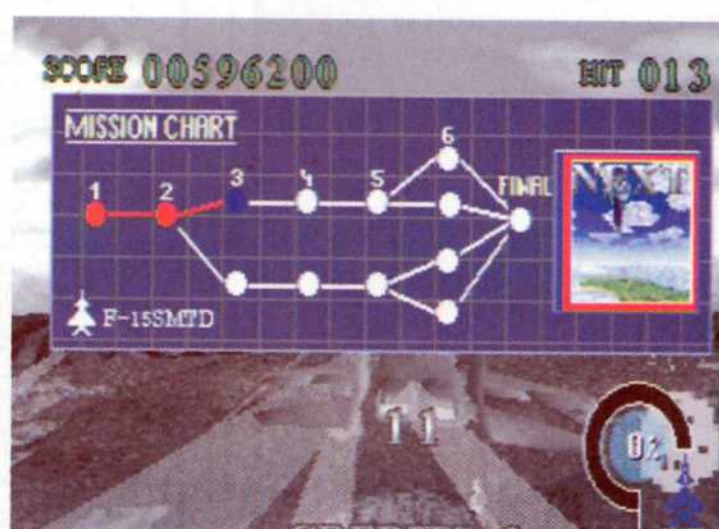
Bei dichtem Luftverkehr sorgen etliche Raketen und massig Explosionen für extreme Unübersichtlichkeit



Sauber gemacht Sega: Die Starts der Flugzeuge werden super in Szene gesetzt



Einen der vier Überschalljäger müßt Ihr wählen, um die Terroristen aufzuhalten



Nach jedem verbliebenen Leben seht Ihr auf der Stage-Karte, wo Ihr Euch momentan befindet

Test Saturn

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: CD-ROM
ERSCHEINUNGSTERMIN: Juni
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL BIS SCHWER
LEVELS: 20+ MISSIONEN
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99.- DM
MUSTER VON: SEGA

Grafik **73** Sound **65**

Fun 77



Saturn Beat 'em Up Cyberbots

Noch ne Keilerei von Capcom - diesmal betreten allerdings schwerbewaffnete Mechs und futuristische Panzer die Kampfarena

Gigantische Kampfmaschinen, die mich persönlich an die Transformers erinnern, ziehen zusammen mit ihrem Piloten in die Schlacht, die in bewährter Street Fighter-Manier

ausgetragen wird. Bevor Ihr loslegt, sind noch zwei Entscheidungen zu treffen. Zunächst wählt Ihr einen Piloten aus, um den sich eine kleine Story rankt. Wenn dieser Recke nicht



Ulf: Doch noch etwas Neues aus dem Beat 'em Up-Fach? Abgesehen von den Mechs und einer dezenten Innovation (Extrawaffen, zerlegbare Einzelteile) bietet Cyberbots hinlänglich bekannte Zweikampfkeile. Die Optik wartet mit Comic-Grafiken im bekannten Capcom-Stil auf, die in diesem Fall durch imposante Sprite-Gebilde und Farbenpracht über-

zeugen. Spielerisch entsteht ein zweiseitiges Bild. Einerseits erzielt man dank übersichtlicher Steuerung schnell Erfolgserlebnisse, andererseits bietet die Mech-Balgerei viel Hektik statt der spielerischen Tiefe von Street Fighter, zumal durch die imposanten Special Moves und Explosions-Effekte wie bei Darkstalkers des öfteren die Übersicht auf der Strecke bleibt.

an ein Fahrzeug gebunden ist, dürft Ihr Euch anschließend eine von den in vier Kategorien unterteilten Kampfmaschine aussuchen. Der Zweikampf ist mit vergleichsweise wenigen Aktionstasten möglich. Die beiden Knöpfe A und B sorgen für leichte/schnelle bzw. harte/langsame Attacken, während die C-Taste einen überraschenden Spurt ermöglicht. Mit der L-Taste aktiviert Ihr des weiteren eine Extra-Waffe (z.B. Flammenwerfer).

Solche Super Moves könnt Ihr nur dann aktivieren, wenn der Extra-Energiebalken voll aufgeladen ist

Test Saturn

Hersteller: Capcom
Spieleranzahl: 1-2
Datenträger: CD-ROM Japan
Erscheinungstermin: Nicht gepl.
Umsetzungen geplant: K.A.
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer
Levels: 12 Mechs
Besonderheiten: Keine
Ca. Preis: K.A.
Muster von: Games Garden
 0911/7418185

Grafik 73 **Sound** 61
Fun 71

HIT
 79,-
PläPorsche Challenge

HIT
 89,-
Adidas Power Soccer Int.

HIT
 99,-
Suikoden

PLAYSTATION	
Sony Playstation dt.	299,00 DM
Multinorm-Umbausatz	49,00 DM
Agent Armstrong *	92,00 DM
Descent II	89,00 DM
Destruction Derby II	89,00 DM
Exhumed	85,00 DM
Jet Rider	79,00 DM
Legacy of Kain	86,00 DM
Little Big Adventure	86,00 DM
Mechwarrior II	96,00 DM
Micro Machines V3	99,00 DM
Monster Truck	89,00 DM
NHL-Face Off 97	79,00 DM
Psychic Force	86,00 DM
Rage Racer	96,00 DM
Raystorm (jp)	149,00 DM
Rebell Assault II	99,00 DM
Samurai Showdown	79,00 DM
Sentient *	89,00 DM
Soul Blade *	99,00 DM
Super Pang Col. (Juni)	95,00 DM
Super Puzzle Fighter II	74,00 DM
Syndicate Wars (Mai)	89,00 DM
Tenka Liferforce (Mai)	94,00 DM
Vandal Hearts (Mai)	99,00 DM
V-Rally (Juni)	89,00 DM
Wing Commander IV	89,00 DM

NINTENDO 64	
Nintendo 64 dt.	299,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig) *	58,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Gamebuster	99,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 5 Meg	89,00 DM
Multinorm-Adapter us/jp	79,00 DM
Blast Corps (us)	179,00 DM
Clayfighter 63 1/3 *	a. A.
Extreme G.	a. A.
F1-Human Grand Prix (jp)	179,00 DM
Goemon 3D *	139,00 DM
Int. Superstar Soccer *	139,00 DM
KI Gold (UK)	149,00 DM
Mission Impossible *	a. A.
Pilot Wings 64	115,00 DM
Shadows of the Empire	135,00 DM
Starwing 64 *	a. A.
Super Mario 64	89,00 DM
Super Mario Kart 64 *	89,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey *	135,00 DM
Yoshi's Island 64 *	a. A.
Bundle-Angebot: Blastcorps (us) und JP/US-Converter	249,00 DM

Weitere Artikel auf Anfrage!

HIT
 89,-
Wave Race 64

HIT
 119,-
Fifa 64

HIT
 139,-
Turok (Dt. o UK)

Corner Hard & Software

Tel. 09827/926620
Fax 09827/926629

Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr
Sa 10.00 - 15.00 Uhr

Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

Es gelten unsere AGB's. Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 7,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,00 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Alle Spiele ohne Kennzeichnung in PAL. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für Gameboy, Super Nintendo und Sega Saturn, sowie US- und Japan-Importe auf Anfrage. Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an. Vorbestellungen sind bei Neuheiten ratsam. Alle Logo's sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar



In diesen Museumshäusern könnt Ihr sämtliche Infos zu Sonic abrufen



Im Game Modus dürft Ihr sämtliche vier Mega Drive-Abenteuer von Sonic noch einmal in der Urversion erleben



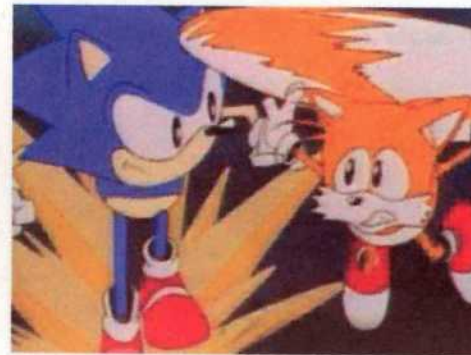
Wenn die teilweise etwas störrische Kameraführung es zuläßt, könnt Ihr richtig weit in die Tiefe blicken und selbst kleinere Details noch erkennen

Saturn Jump & Run **Sonic Jam**

Der lang angekündigte Sonic-Knüller in 3D? Mitnichten - Sonic Jam ist eine Art Heißmacher mit einem beeindruckenden „Grafik-Demo“ und allen bisherigen Mega Drive-Hüpfereien

Um die Spannung gleich rauszunehmen, Sonic Jam ist kein vollwertiges Spiel, sondern eher eine Spielerei. Sega Deutschland legt deshalb auch großen Wert darauf, daß man dieses CD ROM als eine Art Dankeschön an alle treuen Saturn-User verstehen sollte - deshalb auch der Nice Price von 69,- DM. Sonic Jam ist allerdings nicht nur ein sinnloser „Teaser“, sondern stellt auch eine Art Werbung für die Saturn-Hardware dar. Im „Sonic World“-Modus erlebt Ihr nämlich einen quicklebendigen Sonic, wie er durch eine Echtzeit-3D-Welt hüpfet und

läuft. Hierfür wurde die neueste 3D-Engine verwendet, die auf der Nights-Basis weiterentwickelt wurde. Die Politik dürfte klar sein: Mittels dieser kleinen, aber feinen Sonic Welt soll der Fachwelt vor Augen geführt werden, welches Potential im wahren 3D-Sonic-Projekt, das Ende '97 erscheinen soll und den Arbeitstitel „Sonic TT“ trägt, steckt. Von spielerischem Potential kann bei Sonic Jam hingegen nicht die Rede sein. Entweder lauft Ihr mit Sonic zum Start-Symbol und müßt anschließend diverse Mini-Aufgaben erledigen, wie beispielsweise innerhalb von einer Minute 20 Ringe einsammeln, oder Ihr geht mit



Ausschnitte aus der Sonic-Zeichentrickserie zeugen von der ungemeinen Popularität des kleinen Igels in Japan

dem flinken Nadelkissen in den drei Museumshäusern auf Entdeckungsreise. Hier könnt Ihr zum Beispiel in der Art Gallery zahlreiche Artworks bestaunen, Euch alle Kompositionen anhören oder sogar die original japanischen Werbespots begutachten. Als weiteres Extra befinden sich im Game Modus alle vier Mega Drive-Hopsereien des blauen Igels, die Pixel für Pixel konvertiert wurden. Lediglich die separate Anwahl der Special Zones und ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad stellt eine Neuheit gegenüber den modularen Vorbildern dar.



Ulf: Dieses vermeintliche Spiel ist schwierig zu bewerten. Die Sonic World ist natürlich die reinste Augenweide,

beweist die flotte, farbenprächtige und nahezu lupenreine 3D-Welt doch, daß auch auf dem Saturn sehr wohl Super Mario 64-Hopseereien möglich sind. Rein spielerisch wird jedoch Schmalkost geboten, was allerdings auch nicht das Ziel der Programmierer war. Sonic Jam sollte daher als das angesehen werden, was es im Endeffekt auch ist: ein hübsches Grafik-Demo, speziell für alle Sonic-Verrückten. Letztere erfahren via eines umfangreichen Museums auch die letzten Geheimnisse des blauen Sympathieträgers und erhalten die vier original Sonic-Hüpfereien zudem gratis. Wer letztere auf dem Mega Drive verpaßt hat, sollte auf jeden Fall zugreifen, denn spielerisch haben die Jump & Run-Oldies nach wie vor noch einiges auf den Kasten. Alle anderen sollten sich überlegen, ob ihnen das Gebotene ausreicht, um rund 70,- DM zu investieren.



Selbst die original japanischen Werbespots zu den Sonic-Produkten dürft Ihr begutachten



In der Art Gallery gibt es unzählige Sonic-Malereien zu bewundern



Die neueste 3D-Engine liefert ein erstaunliches Ergebnis und soll einen Vorgeschmack auf das bevorstehende Sonic TT-Projekt geben

Test Saturn

Hersteller: Sonic Team
Spieleranzahl: 1-2
Datenträger: CD-ROM Japan
Erscheinungstermin: 28. August
Umsetzungen geplant: Keine
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Mittel
Levels: 60+
Besonderheiten: Unterst. 3D-Pad
Ca. Preis: 69,-DM
Muster von: Sega

Grafik	70	Sound	72
Fun			
75			



Im Panzer sitzend dürft Ihr mit einem um 360 Grad drehbaren Laserstrahl die Gegner aufmischen

Saturn Jump & Shoot Metal Slug

... eine weitere Neo Geo-Umsetzung, der mit einem extra RAM-Modul auf die Sprünge geholfen wurde

Mittels dieses RAM-Moduls wird der interne Zwischenspeicher entlastet, der bei aufwendigen Bitmap-Grafiken sehr umfangreich sein muß. Bei Metal Slug handelt es sich im übrigen um ein reinrassiges Jump & Shoot-Spiel. Alleine oder zu zweit gleichzeitig tastet Ihr Euch mit Eu-

rem Pixel-Söldner durch einen Soldaten-verseuchten Dschungel. Wegen mangelnder Friedensangebote läßt Euer Recke logischerweise die Waffe sprechen. Mit Hilfe von Power Ups dürft Ihr die volle Bandbreite ausnutzen: Von der 9mm Schnellfeuerpistole über einen Flammenwerfer bis hin zum Schrotgewehr. Außerdem steht dem Ballermann noch eine limitierte Anzahl an Handgranaten zur Verfügung. An einigen Stellen darf Euer Held außerdem in einen wendigen Mini-Panzer hüpfen und mit einer schwenkbaren Laserwumme so lange auf Meucheltour gehen, bis entweder der Treibstoff ausgeht (nachfüllbar) oder das Gefährt zu Schrott geballert wurde.



Ulf: Metal Slug ist auch ohne größere Innovationen oder aufwendige Polygon-Grafik ein Spaßmacher erster Kälte. Das straighte Gameplay und die aufwendige Bitmap-Grafik mit unzähligen Details zeigen, wo es lang geht - schnörkellose Arcade-Action pur! Der Spielspaß resultiert vor allem aus liebevollen Details. So könnt Ihr größere Bitmap-Objekte, wie beispielsweise ein Schiff, dank interaktiver Hintergrundgrafik Stück für Stück schrottreif ballern. Der derbe Humor sorgt außerdem stets für ein hämisches Schmunzeln (feindliche Soldaten werden zum Beispiel bei ihrer Notdurft böse überrascht). Überhaupt ist die Spielbarkeit tadellos, insbesondere die Extrawaffen steigern dank realistischer Soundeffekte und der hübschen grafischen Präsentation (vor allem die unterschiedlichen Auswirkungen bei den getroffenen Feinden) die Ballerlaune. Fazit: Wenn Ihr zusammen mit einem Freund auf Soldatenjagd geht, bleibt garantiert kein Auge trocken!

Test Saturn

Hersteller: SNK
Spieleranzahl: 1-2
Datenträger: CD-ROM Japan
Erscheinungstermin: Nicht gepl.
Umsetzungen geplant: K.A.
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer
Levels: 6
Besonderheiten: RAM-Modul
Ca. Preis: K.A.
Muster von: Games Garden
 0911/7418185

Grafik **78** **72** **Sound**

Fun
78

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 usa/jp/deutsche Umrüstung 99,99DM
 Adapter für Importspiele 59,99DM
 Joypadverlängerung 2m 24,99DM
 Spiele zB.Mario,Wave Race.. ab 99,99DM
 Shadows of The Empire 149,99DM
 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 529,99DM
 Joypadverlängerung 2m 24,99DM

Sega

Saturn+Umbau+2Spiele+RGB 599,99DM
 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.:
 Frog2, Streetfighter2, und viele Oldies
 desweiteren führen wir auch Spiele für:
 PC, Jaguar, Neo Geo CD, SNES, SMD, 3D0
**ca. 1000 Spiele für
alle Systeme lieferbar**
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
 Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

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!!!** 49,99DM
 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

SEGA SATURN



inh. C. Markatsch

SONY PlayStation

WORLD of GAMES

Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

SONY PlayStation

Grundgerät	299.--
Memory Card ab	39.90
Farbige Pads	39.90
Namco Arcade Stick	99.90
Alps Pad	89.90
Crash Bandicoot	99.90
Crow: City of Angels	89.90
Exhumed	89.90
Formel 1	99.90
Independence Day	89.90
Lifeforce Tenka	89.90
Legacy of Kain	89.90
Little Big Adventure	89.90
Need for Speed 2	89.90
Porsche Challenge	89.90
Rage Racer	99.90
Rebel Assault	99.90
Soul Blade	99.90
Suikoden	99.90
Tomb Raider	89.90
Tekken 2	99.90
Wing Commander 4	99.90

NINTENDO 64

N 64 Grundgerät	299.--
N64 Multinorm Adapter	69.90
N64 FIFA Soccer	109.90
N64 Mario Kart ab Juni	99.90
N64 Star WARS S.o.t.E.	139.90
Super Star Soccer ab Juni	149.90
N64 Turok auch englisch	149.90
Wargods US	199.90

SEGA Saturn

Andretti Racing	89.90
BUG 2	89.90
Fighters Mega Mix	89.90
FIFA Soccer 97	89.90
Manx T.T.	99.90
NBA Live 97	89.90
NHL Hockey 97	89.90
Sonic 3D	89.90
SONY PlayStation Angebote	
Alien Trilogy	49.90
Toshinden	49.90
Tekken 1	49.90
Ridge Racer	49.90

Für Neuheiten bitte anrufen Liste Gratis!

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-14.00



An einigen Stellen kommen auch schöne Kameraraschwenks zum Einsatz: hier Fargus in Großaufnahme



Der Spiderforest bietet ecklige Spinnen und Trampolin-Springen auf elastischen Netzen



Eine klassische Jump & Run-Zutat: Fließbänder behindern Fargus beim Vorwärtkommen

Saturn Jump & Run

Pandemonium

Eine frohe Nachricht für alle Hüpf-Begeisterten: die zwei Narren Fargus und Nikki haben es endlich auf den Saturn geschafft

Und das Chaos, das die beiden angezettelt haben, haben sie ebenfalls mitgebracht. Wie im Preview bereits erwähnt, spielten die flinken Faxenmacher mit einer Zauberbibel und beschworen dabei einen gefräßigen Dämon aus der Nachbardimension. Der stillt seinen Heißhunger darauf kurzerhand mit dem Heimatdorf der Gaukler-Freun-

de. Die einzige Möglichkeit, den Monstermampf zu beseitigen, ist die "Wunschmaschine", die von Fargus und Nikki aufgesucht werden muß. Die findet sich allerdings erst am Ende einer langen Jump & Run-Reise, genauer gesagt im 18. Level. Vor jedem dieser Levels könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr Fargus oder Nikki durch die Hindernisse und



Björn: Crystal Dynamics hat mit Pandemonium ein hübsches und vor allem umfangreiches Jump & Run hervorgebracht. Die 18 Levels bieten jedem Hüpf-Freak sicherlich über einen beachtlichen Zeitraum Unterhaltung. Durch das Paßwortsystem, das dem Spieler erlaubt, einmal bestandene Runden hinter sich zu lassen, kommt dennoch kein Frust auf. Die technische Ausführung, die auf der PlayStation so ins Auge fiel,

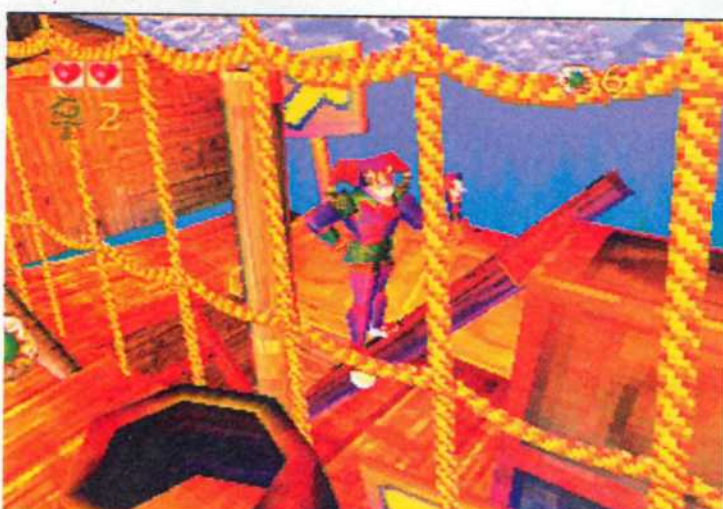
kann auch auf dem Saturn voll überzeugen. Lediglich bei Objekten, die auf der PS stark mit Transparenzeffekten ausgestattet waren, muß man kleine Abstriche machen. Eher als nebensächlich würde ich bezeichnen, daß das Intro-FMV in einem kleineren Rahmen abläuft als auf Sonys Konsole. Übrigens funktionieren die Codes, die wir bereits für die PS-Version abgedruckt haben, auch in der Saturn-Version. Also dann: fröhliches Hüpfen und Rennen!

Gegnerscharen steuern wollt. Fargus im Hofnarrenkostüm hat als Waffe einen flinken Radschlag drauf, während Nikki etwa doppelt so weit springen kann wie ihr Kollege. Je nachdem, welche Technik Ihr bevorzugt, kommt Ihr mit beiden Kameraden etwa gleich gut durch die Runden. Innerhalb derselben müßt Ihr übrigens möglichst alle Goldmünzen einsammeln, die dort verstreut herumliegen. Habt Ihr dreihundert ergattert, bekommt Ihr ein Extraleben. Schafft Ihr es, 80% der Münzen in einem Level zu sammeln, gelangt Ihr in eine Bonusrunde, bei 95% winkt Euch sogar eine Flipperrunde. Neben Münzen gibt es allerdings auch noch jede Menge Gegner in den Levels. Um diesen besser Einhalt gebieten zu können, liegt ab und zu ein Zauberspruch

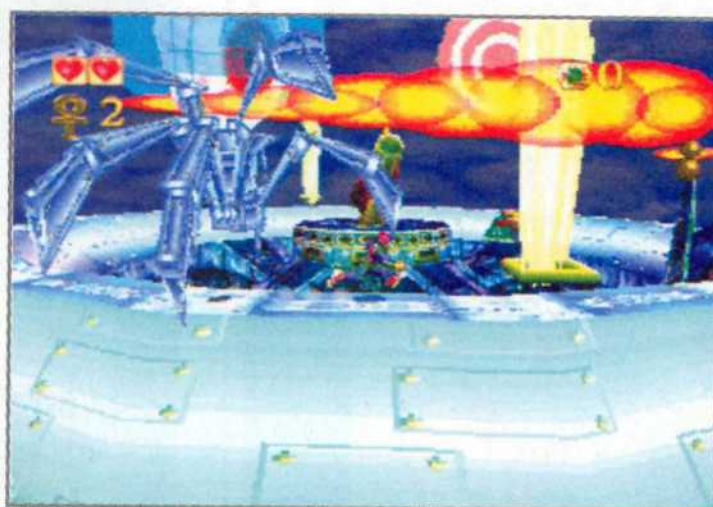
herum. Als Waffen gibt es z.B. den Feuerball, ein herkömmliches Geschos, das herannahende Feinde einfach pulverisiert. Ein Schrumpfstrahl bringt üble Gesellen auf ein handliches Format, so daß sie dann einfach zertreten werden können. Der Eisstrahl schließlich friert das Gesindel in Eiswürfel ein, die ebenfalls zertrümmert werden können. In späteren Levels gibt es auch Tore, die Euch beim Passieren in Tiere wie Frösche, Drachen oder Nashörner verwandeln. Ihr besitzt dann besondere Fähigkeiten wie Feuerspeien, Rammen oder erweiterte Sprungkräfte.



Diesem wildgewordenen Rhinoceros hat Fargus wenig entgegenzusetzen: Flüchten ist angesagt!



Diese Leuchtkugel im Stromtempel muß auf dem Saturn wohl ohne Transparenz auskommen



Der finale Endgegner: Die "Wishing Engine" wehrt sich beharrlich dagegen, Euch einen Wunsch zu erfüllen

Test Saturn

Hersteller: Crystal Dynamics
Spieleranzahl: 1
Datenträger: CD-ROM Deutsch
Erscheinungstermin: erhältlich
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 18+ Bonusrunden
Besonderheiten: Paßwort
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Crystal Dynamics

Grafik 80 Sound 68

Fun 82



Aus jeder Tür kommen Übeltäter, die Ihr aus dem Weg räumen müßt.

Saturn Jump & Shoot
Elevator



Action Returns

Alte Game Highlights neu aufzukochen erfreut sich zur Zeit größter Beliebtheit. Ob sich der Neuaufguß mit dem heutigen Standard messen kann, erfahrt Ihr hier

Als Verbrechensbekämpfer werdet Ihr in unterschiedlichen Gebäuden abgesetzt, um für Recht und Ordnung zu sorgen. Stockwerk für Stockwerk leert Ihr die Gänge der Gebäude von üblen Gesellen. Um die unterschiedlichen Plattformen zu erreichen, benutzt Ihr die vorhandenen Aufzüge. Hinter fast jeder Tür der zweidimensionalen Levels wartet Futter für Eure Waffen. Die Verbre-

cher haben aber leider die Angewohnheit, auf Euch zu schießen. Somit müßt Ihr entweder in gebückter Haltung oder durch gezielte Sprünge den gegnerischen Projektilen ausweichen. Problematisch wird es, sobald Fässer mit Sprengstoff im Weg liegen und explodieren. Dann ist gutes Timing gefragt. Während des Feuerexzesses sorgen verschiedene Power Ups für Lebensenergienachschub und zusätzliche Feuerkraft. Habt Ihr eine Stage erfolgreich absolviert, erhaltet Ihr jeweils ein Paßwort.



Björn: Ein einfaches, aber fesselndes Spielprinzip! Grafisch wird Elevator Action Returns keine Softwaregeschichte schreiben, dazu werden die Fähigkeiten des Saturns bei weitem nicht ausgenutzt. Und auch soundtechnisch kann man mehr erwarten. Aber der Spielspaß stimmt einfach! Ist das Ballern im Ein-Spieler-Modus nach einiger Zeit etwas eintönig, steigt die Laune bei menschlichen Mitstreitern ganz erheblich, da man sich zusätzlich noch um die Goodies streiten kann. Und so kann ich allen Mehrspielerfreaks die Scheibe ruhig ans Herz legen. Übrigens, da die meisten Menüpunkte in englisch gehalten sind, kommt auch der japanunkundige Spieler mit der Scheibe zurecht.

Test Saturn

Hersteller: Taito/Ving
Spieleranzahl: 1-2
Datenträger: CD-Rom Japan
Erscheinungstermin: Erhältlich
Umsetzungen geplant: Keine
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Schwer
Levels: 15+
Besonderheiten: Paßwort
Ca. Preis: K.A.
Muster von: Games Garden
0911/7418185

Grafik 55 **Sound** 60

Fun 83

SONY PLAYSTATION

Agent Armstrong	DA	89,95
Alien Trilogy	DV	44,95
Baphomets Fluch	DV	89,95
Battle Stations	DV	84,95
Bubble Bobble 2	DA	82,95
Burning Road	DA	89,95
Bust-A-Move 2	DA	49,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra	DA	99,95



Crash Bandicoot	DA	99,95
Darklight Conflict	DV	84,95
Dark Forces	DA	89,95
Destruction Derby	DA	44,95
Destruction Derby 2	DA	94,95
Disruptor	DA	89,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DA	89,95
Fade to Black	DA	44,95
FIFA Soccer '96	DV	44,95
FIFA Soccer '97	DV	84,95
Formel 1	DV	99,95
Hexen	DA	99,95
Independence Day	DV	84,95
Legacy of Kain	DV	89,95
Lifeforce Tenka	DV	94,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
MDK	DV	89,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
Micro Machines V3	DV	99,95
Monster Trucks	DV	89,95
Moto Racer	DA	84,95
NBA Live '97	DV	84,95
Need for Speed	DV	44,95
Need for Speed 2	DV	84,95
NHL Hockey '97	DV	84,95
Overblood	DV	84,95
Pandemonium!	DA	89,95
Panzer General 2	DA	89,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	79,95
Project X 2	DA	94,95
Rage Racer	DA	89,95
Rebel Assault 2	DV	99,95
Resident Evil	DV	89,95
Ridge Racer	DA	44,95
Sim City 2000	DV	87,95
Soul Blade	DA	94,95
Soviet Strike	DA	84,95
Spider	DA	89,95
Star Gladiator	DA	87,95
Suikoden	DA	99,95
Syndicate Wars	DV	84,95
Tekken 2	DA	99,95
The Crow	DA	84,95
Time Commando	DA	84,95
Tomb Raider	DV	86,95
V-Rally	DA	89,95
Vandal Hearts	DV	99,95
Wing Commander 4	DV	84,95
wipEout 2097	DA	89,95
Worms	DA	94,95



Gamebuster (Mogel-Modul)	79,95
Lightgun Avenger	59,95
Memory Card (15 Speicher-Blöcke)	29,95
Memory Card (120 Speicher-Blöcke)	64,95
Memory Card (360 Speicher-Blöcke)	89,95
Scart-Kabel	24,95
Umbausatz für USA + JP-Games	29,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM).

Postfach 1113 46361 Bocholt
oder Blücherstr. 24 46397 Bocholt



Beim Face Off erkennt Ihr gut, daß die Grafiker vorwiegend mit Gouraud Shading gearbeitet haben



Von den insgesamt sieben Perspektiven spielt sich die klassische Madden-Ansicht am besten



Beim Replay dürft Ihr den Blickwinkel nach Herzenslust verändern



Die original NHL-Recken wurden durch vier Attribute definiert

Nintendo 64 Funsports

Wayne Gretzy's 3D Hockey

Eine große Koryphäe dient als Zugferd für diese wüste Puck-Schlacht im Stile von NBA Jam, die nur wenig mit der Filigrantechnik des NHL-Stars zu tun hat

Nach längerem Hin und Her kommen die deutschen N64-User, momentan ohnehin nicht gerade durch eine Softwareflut ver-

wöhnt, in den Genuß dieser derben Puckschieberei. Das Anliegen der Programmierer dürfte bereits nach wenigen Spielminuten klar sein. Wie schon bei NBA Jam steht hier eindeutig der Fun Sports-Charakter im Vordergrund. Deshalb kommt der Arcade-Modus auch nahezu ohne Regeln aus - Strafzeiten sind somit eine völlige Fehlangelegenheit. Nachdem der ansonsten sinnlose Unparteiische den Puck freigegeben hat, dürft Ihr bei insgesamt sieben unterschiedlichen Perspektiven die Eissporthalle vor lauter Action in einen Glutofen verwandeln. In der Offensive stehen Euch zwei unterschiedliche Schußtechniken zur Verfügung (Schlagschuß & Schlenzer), während Ihr in der Defensive den

Gegner auf vier unterschiedliche Weisen zu Fall bringen könnt. Den eigentlichen Kick erfährt dieses Eishockeyspiel jedoch durch die Turbo-Taste. Im Zusammenspiel mit einer Schußtaste sorgt sie für einen „Power Shot“, wodurch das gesamte Tor schon mal in Flammen stehen kann. In der Defensive sind hingegen Power-Checks möglich, wodurch der betreffende Spieler für kurze Zeit die Schwerkraft überwindet. Die Turbo-Taste ist allerdings nur dann einsetzbar, wenn in der oberen lin-

ken Status-Anzeige der rote O.K.-Punkt aufleuchtet. Im Gegensatz zu NBA Jam geht es auf Wunsch aber auch geordneter zu. Wenn Ihr den Saison-Modus aktiviert, dürft Ihr bei vollem Reglement eine komplette Saison mit fünf Feldspielern absolvieren (ansonsten nur drei). Außerdem seid Ihr nicht unbedingt an einen Akteur gebunden, sondern könnt mittels der R-Taste zwischen den einzelnen Puckschupsern hin- und herschalten.



Ulf: „On Fire“, Turbo-Taste, Daueraction - alle Attribute des Fun Sports-Klassikers NBA Jam wurden auch bei diesem Eishockeyspiel geschickt verbraten. Dennoch dürfte diese deftige Puckjagd nicht den gleichen Kultstatus erzielen, denn im Gegensatz zu NBA Jam ist das spielerische und vor allem taktische Potential nicht sonderlich reichhaltig. Meistens reicht ein Pass aus, um sich vor das gegnerische Tor zu schummeln. Der Schlußmann kann dann relativ leicht mit einem Power Shot oder One Time überwunden werden, so daß zweistellige Ergebnisse an der Tagesordnung sind. Zwar zeichnet sich auch NBA Jam durch ein unkompliziertes, rasantes Gameplay aus, doch insbesondere als Solist stellt sich bei diesem rüden Eishockey-Erlebnis, bei dem Tore im Sekundentakt erzielt werden, jedoch schnell eine gewisse Monotonie ein. Die Grafik ist zudem für N64-Verhältnisse recht trist. Wie so oft stellt sich der meiste Spielspaß nur dann ein, wenn gleich vier Puck-Artisten gleichzeitig um die Wette eifern. Nur bei mindestens einem Mitspieler rechtfertigt die stundenlange Gaudi den Verkaufspreis voll und ganz.



Logisch, daß bei einem Eishockeyspiel der wüsten Art auch Zweikämpfe nicht fehlen dürfen



In der Trainingsoption dürft Ihr unter anderem den Torschuß einstudieren; je nach Leistung werdet Ihr mit einer Medaille belohnt

Test Nintendo 64

Hersteller: Williams/Midway
Datenträger: Mbit-Modul USA
Erscheinungstermin: Juni
Anzahl Spieler: 1-4
Umsetzungen geplant: Keine
Schwierigkeitsgrad: Sehr leicht bis mittel
Levels: Entfällt
Besonderheiten: Keine
Ca. Preis: 129,- DM
Muster von: Eigenimport

Grafik	54	66	Sound
Fun 72			

Super Nintendo Jump & Run

Lost Vikings 2

Habt Ihr wirklich gedacht, Euer altes in Rente gegangenes SNES sei sicher vor den cleveren Nordlichtern?

Und wieder einmal müssen sich die drei Wikinger vor dem rachsüchtigen Alien retten, welches gar nicht daran denkt, Eure Lieblinge gehen zu lassen. 31 Levels in 5 Welten stehen zur Verfügung, in denen Ihr bei der Befreiungsaktion knifflige

Aufgaben löst, angriffslustige Kreaturen in die ewigen Jagdgründe schickt und drei wichtige Gegenstände einsammelt, aus denen ein Teleportzauber gebraut wird, der Euch in das nächste Rätsel befördert. Das Besondere hierbei ist, daß



René: Was 32 Bit können, kann unser SNES schon lange - das ist prinzipiell nicht so verkehrt! Zwar kann die Technik mit den großen Geschwistern nicht ganz mithalten, jedoch macht hier The Lost Vikings 2 genauso viel Spaß wie auf der PlayStation. Außerdem: So schlimm sieht das Game auch nicht aus - es trifft eher das Gegenteil zu! Es ist

nicht zu übersehen: Interplay hat sich Mühe gegeben! Grafik und Sound landen ohne Frage im vorderen Bereich im SNES-Feld. Von seiten der Steuerung und des Spielspaßes ist die SNES-Version mit denen der 32-Bitter nahezu gleichwertig: Die Nordlichter sind ebenso clever und die Rätsel entsprechend hart. Fazit: TLV 2 ist ein gefundenes Fressen für die inzwischen ziemlich unterernährte Kleinkonsole.

Ihr ein Level nur beenden könnt, wenn jedes der Nordlichter überlebt. Das ist auch bitter nötig, denn jeder Normanne hat andere Talente, die Ihr zielgerichtet einsetzen müßt - sie sind aufeinander angewiesen. Das größte Problem ist nur, daß die Teleportzauber des öfteren schief gehen, so daß einer der Nordmänner in einem Level fehlt. Dafür trifft Ihr unterwegs auf einen Werwolf und einen Drachen, die sich Eurer Party anschließen und Ihr ihre völlig anderen Eigenschaften zum Rätsellösen ausnützen müßt.

Der Dickschädel Erik will des öfteren mit dem Kopf durch die Wand - mit Erfolg, wie man allerdings zugeben muß

Test PlayStation

Hersteller: Interplay
Spieleranzahl: 1-2
Datenträger: Modul Deutsch
Erscheinungstermin: erhältlich
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 31
Besonderheiten: keine
Ca. Preis: 69,-DM
Muster von: Theo Kranz
 0931/571601



UFO GAMES BERLIN

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO . GB . GG . MD . MCD etc.



Nintendo 64		Saturn		3DO	
Fifa 64	114,00	Rebel Assault 2	99,00	Breath of fire 2	109,00
Goemon 5	139,00	The Crow	79,00	Chrono Trigger US	129,00
International Superstar Soccer	139,00	Tomb Raider	79,00	Donald Duck in Mau	129,00
Mario 64	89,00	Sony Umbau für jp/us.	85,00	Donkey Kong 3	119,00
NBA Hang Time	139,00	Sony Umbauchip	29,00	Fifa 97	109,00
Pilotwings	119,00	Sony Link cable Fire	29,00	Illusion of Time	109,00
Star Wars shadow of Empire	129,00	Sony Multi Tap	65,00	Mario All Stars	59,00
Turok	145,00	Sony RGB - Fire	29,00	Mario Kart	59,00
Wave Race	89,00	Sony Grundgerät	289,00	Mario Paint	59,00
Wayne Gretzky Hockey	139,00			NHL 97	109,00
N64 Grundgerät	399,00			Sim City 2000	119,00
N64 Antennenkabel	49,00			Superstar Soccer Deluxe	119,00
N64 Memory Card 8 Meg.	89,00			Terranigma	109,00
N64 Joypadverlängerung	19,00			Zelda	59,00
N64 Controller farbig	59,00				
Play Station		SNES			
2 - Xtreme	79,00	Asterix	65,00	Death Keep	59,00
Adidas Power Soccer 2	79,00			Gex	59,00
Andretti Racing	79,00			Hell	59,00
Excalibur	89,00			Out of this World	59,00
Exhumed	79,00			Perfect General	59,00
Porsche Challenge	79,00			Road Rash	59,00
				Syndicate	59,00
				Theme Park	59,00
				Wing Commander 3	59,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen. Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

Ihr bestellt wir liefern, Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
 Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
 Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
 Nähe U Bundesplatz
 fon+fax . 030 859 36 35

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

Sony Playstation dt.	299,-
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Link-Kabel	39,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Porsche Challenge dt.	79,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90
Exhumed dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90
X-COM 2 dt.	89,90
Contra dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed 2 dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90
NHL 97 dt.	89,90
Virtua Pool dt.	89,90
V-Rally dt.	vorb.
Jet Rider dt.	79,90
Mechwarrior 2 dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
Tenka dt.	99,90
Decent 2 dt.	89,90
Soulblade dt.	99,90
Rage Racer dt.	99,90

The Crow dt.	89,90
Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Tomb Raider dt.	89,90
Wing Com. 4 dt.	99,90
Little Big Adv. dt.	89,90
Suikoden dt.	99,90
Fifa Soccer 97dt.	89,90
Lost Vikings 2 dt.	89,90
Warhammer dt.	89,90
V. Boxing dt.	89,90
Spider dt.	89,90
NBA 97dt.	89,90
Comand&Conq. dt.	99,90
Micro Mach. 3 dt.	99,90
Stretracrer dt.	79,90
Overblood dt.	89,90
Tekken 2 dt.	109,90
Hexen dt.	89,90
Player Manager dt.	89,90
Syndicate Wars dt.	89,90
Twisted Metal 2 dt.	89,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Total NBA 97 dt.	79,90
Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Legacy of Kain dt.	89,90
Monster Trucks dt.	99,90
Excalibur dt.	99,90
Vandal Hearts dt.	99,90

N 64	
N 64 dt.	299,-
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	99,90

N 64 Official Magazine
 Monatlich neu !!!
 Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine ist in engl. 12,50 DM

Sony Magazine
 Sofort lieferbar, monatlich neu
 Sony Official Magazine inkl. Demo CD (PAL)
 Das Magazine ist in englisch
 Jetzt bestellen zum Preis von 24,90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM
SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

NEU NEU NEU NEU NEU NEU
PowerStation
 In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
 Jetzt testen 17,50 DM

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 Core Design MF 12/96 S.44 92%

2. Tomb Raider

Saturn Core Design MF 12/96 S.44 90%

3. Story of Thor 2

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%

Rollenspiel

1. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

2. Shining the Holy Ark

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

3. Arc the Lad

PlayStation Sony/G-Craft MF 09/95 S.75 81%

Basketball

1. NBA In the Zone

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

2. Total NBA '96

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

3. NBA Jam Extreme

PlayStation/Saturn Acclaim MF 01/97 S.66 86%

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 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. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

2. Theme Park

PlayStation/Saturn Bullfrog MF 01/96 S.72 89%

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. Panzer Dragoon

Saturn Sega MF 05/97 S.62 87%

3. Blam! Machinehead

PlayStation Core Design MF 11/96 S.68 86%



Fußball

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

2. Sega Worldwide Soccer

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%

3. FIFA Soccer '96

PlayStation Electronic Arts MF 01/96 S.83 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

PlayStation Psygnosis MF 09/96 S.38 91%

Golf

1. PGA Tour '97

PlayStation Electronic Arts MF 12/96 S.69 83%

2. PGA Tour '96

PlayStation Electronic Arts MF 12/95 S.83 81%

3. PGA Tour '97

Saturn Electronic Arts MF 03/97 S.84 79%

Denkspiel

1. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%

2. 3D Lemmings

PlayStation Psygnosis MF 10/95 S.75 83%

3. 3D Lemmings

Saturn Psygnosis MF 09/96 S.64 81%



Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Earthworm Jim 2

Saturn Shiny Entert. MF 07/96 S.40 91%

3. Bug!

Saturn Sega MF 09/95 S.88 88%



BEREITEN SIE IHRE

PLAYSTATION

AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

STAR WARS™ REBEL ASSAULT II™ THE HIDDEN EMPIRE™

FÜR PC UND MAC-CD-ROM UND SONY PLAYSTATION™

**KOMPLETT
DEUTSCH**



demnächst erhältlich für PC CD-ROM

STAR WARS™
REBELLION™

STAR WARS™
**X-WING vs.
TIE FIGHTER™**

STAR WARS™
JEDI KNIGHT™

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

TM und © 1995-1997 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**



Das Event kam überraschend: Knapp eine Woche vor „Dienst-antritt“ erhält Ulf die unmißverständliche Order: „Nächsten Freitag geht’s ab nach London!“ Was sich wie ein fröhlicher Tagesausflug anhörte, offenbarte sich als Streß, der bereits beim Hinflug anfang - Abflugzeit 7.25! Wohlbehalten, aber leicht übermüdet wurden wir am Londoner Flughafen von Acclains PR-Garde Reza Memari und Stefan Lulu des empfangen und anschließend mit der vollgestopften Agenda vertraut gemacht. Doch die Mühe hat sich gelohnt. Nicht nur, daß Probes Programmierer ungemein freundlich waren und offenherzig über ihre Produkte sprachen, auch die ge-



Tag der offenen Tür

Acclaim Special

Am 25. April stellten Acclaim erneut Pressefreundlichkeit unter Beweis und luden die deutsche Fachpresse nach London ein, um die neuesten Errungenschaften ihrer Vorzeige-Programmierer von Probe Entertainment zu präsentieren; neben einem streßigen Tag bekamen wir einige bemerkenswerte Titel jeglichen Genres geboten

zeigte Software-Palette entschädigte für jeglichen Reisestreß. Insgesamt fünf Produkte für die PS und das N64 wurden präsentiert. Saturn-Spiele werden zwar weiterhin produziert, das Hauptaugenmerk gilt jedoch eindeutig den beiden besagten Konsolen. PS- und N64-User können sich auf eine ganze Reihe von Top-Titeln freuen, die Acclaim derzeit in der Pipeline hat. Die Spannweite ist breitgefächert: Von straighter 3D-Ballerkost („Forsaken“) über komplexe Strategiespiele à la Sim City („Constructor“) bis hin zur Marvel-Keilerei Fantastic Four waren nahezu alle Genres vertreten. Obwohl sich einige Projekte noch in einem frühen Entwicklungsstadium befinden, ist es offensichtlich, daß Probe Entertainment nur edle Ware abliefern wird. Insofern war es auch



Links: Ein Grafiker ließ uns über seine Schulter blicken

verschmerzbar, daß Ulf wegen der geballten Reizüberflutung noch seinen Flieger verpaßt hat, und so in London eine Zwangsnacht einlegen mußte. Das Leben eines Videospieldredakteurs ist halt eines der härteren...

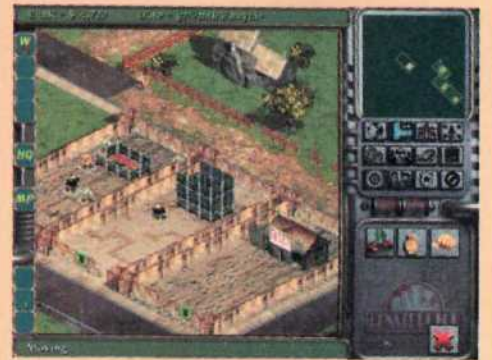
Joe Bonar beim Präsentieren von einigen frühen Extreme-G-Skizzen



Inhalt



Forsaken (N64/PlayStation) Seite 80/81



Constructor (PlayStation) Seite 82



Extreme G (N64) Seite 84/85



Fantastic Four (PlayStation) Seite 88/90



Arnold Schwarzenegger mimt in der Filmvorlage den Bösewicht Mr. Freeze - was für ein Make-up!



Ein Streit zwischen Robin und seinem Mentor Batman ist das zentrale Thema des Plots



Uma Thurman alias Poison Ivy macht Batman das Leben schwer

(c) Warner Bros.

Nach der erschreckend schlechten Batman Forever-Keilerei sinnt Acclaim offensichtlich auf Wiedergutmachung. Eine ganze Schar von Programmierern ist momentan damit beschäftigt, Batman & Robin zu einem Spielerlebnis der besonderen Art werden zu lassen. Die Chancen dafür stehen gut, schließlich hat sich Probe ein ehrgeiziges Ziel gesteckt: Wie im Film dürft Ihr wahlweise mit Batman, Batgirl oder Robin durch eine komplett digitalisierte Gotham City wan-

„Batman & Robin soll die Batman Forever-Schlappe vergessen machen“

deln und so den Filmplot vage nachspielen. Als Grundgerüst dient dafür eine aufwendige 3D-Engine, die dem Helden-Trio völlige Bewegungsfreiheit garantiert. Die ersten Bilder sehen vielversprechend aus. Zwar scheint die Auflösung nicht auf höchstem Niveau zu liegen, dafür genießt man aber das Gefühl,

PlayStation 3D-Action Adventure Batman & Robin

Das Spiel zum gleichnamigen Filmereignis: Acclaim versucht sich erneut an der Filmumsetzung zum Fledermaus-Superhelden, beschreitet aber diesmal völlig neue Wege - Stichwort: Tomb Raider meets Resident Evil

ohne Einschränkungen durch das virtuelle Gotham City zu schlendern. Das Gameplay stellt eine interessante Mischung aus Action und Puzzle-Elementen dar. Um die beiden Ober-

bösewichte Mr. Freeze und Posion Ivy unschädlich zu machen, sucht Ihr in der düsteren Stadt per pedes oder mit den bekannten Batman-Vehikeln nach Hinweisen, um den bei-



Men at Work: Trotz Presse-Rummels ließen sich die Programmierer nicht von ihrer Arbeit ablenken



Keep Smiling trotz des anstrengenden Pressetages: Stefan Luludes („Lulu“) und Reza Memari (rechts) zusammen mit PC Games-Kollege Florian Stangl (Mitte)



Das Spiel ist zwar noch nicht fertig, doch so wird die US-Verpackung aussehen

„Überraschung“. Unterstützt werdet Ihr bei Eurer Schurkenjagd zudem durch einen nützlichen Batcomputer, der Euch stets mit den neuesten Infos füttert, z.B. wo sich diverse Pick Ups, wie der Batarang oder eine Pulswave-Waffe, befinden. Und

„Ein 3D Action-Adventure, das Euch viel Spielraum läßt“

den Schurken auf die Schliche zu kommen. Der Spielablauf ist dabei nicht streng linear, schon alleine deshalb, weil einige Ereignisse zufällig passieren. Beispielsweise begegnet Ihr nur ab und an bestimmten Personen, die Euch einen weiteren Hinweis liefern: Aus diesen gesammelten „Clues“ ergibt sich eine ganze Palette von action-orientierten Aufgaben - Häuser & Dungeons erkunden, Widersacher durch ein reichhaltiges Schlagrepertoire vertrimmen, Puzzle-Aufgaben lösen, etc.... Garniert wird das gesamte Gameplay dabei stets durch den Faktor

noch etwas ist bemerkenswert: Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Eigenschaften, die sich auch maßgeblich auf das Gameplay auswirken. Zum Beispiel hat Batgirl zwar nicht so viel Muskelmasse wie ihr männliches Ego, kann sich dafür aber durch kleinere Spalten zwängen. Wenn all diese Vorhaben umgesetzt werden, dürfen wir uns auf ein hochinteressantes 3D-Action-Adventure freuen.

Hersteller: Acclaim **Erscheint:** Ende '97
Genre: 3D-Action-Adventure **Umsetzungen geplant:** Keine



Software-Titel von Acclaims Programmierschmiede Probe Entertainment gehören bekanntlich nicht zu den Schlechtesten, wenn jedoch der Gründer und Kopf von Probe, Fergus Mc Govern (bei dieser Präsentation nicht anwesend), ein Produkt zu seinem persönlichen Lieblingsbaby zählt, dann muß dieser Titel schon etwas ganz Besonderes darstellen. Und in der Tat gehört

„Fulminantes Echtzeit Light Sourcing sorgt für einen optischen Augenschmauß“

Forsaken zu den derzeit technisch aufregenden Projekten, die die Engländer momentan in Angriff genommen haben. Grob gesagt handelt es sich um einen aufgepöppelten Descent-Verschnitt, d.h., Ihr düst mit



Jeder Jet-Bike stellt einen individuellen Charakter dar; hier im Bild: der Harley Davidson-Rocker mit Beisitz



Heiße Dog Fights sind bei Forsaken das bleihaltige Salz in der Suppe

PlayStation Shoot 'em Up

Forsaken

... vormals unter dem Titel Condemned angekündigt soll dieser 360-Grad-Shooter durch eine famose Grafik und Multispieler-Option auf der PlayStation und dem Nintendo 64 für Furore sorgen, und das dürfte dem Actionreißer spielend gelingen

einer wendigen Metallschüssel durch ein Korridor-Labyrinth und genießt dabei eine vollkommene - mitunter auch verwirrende - Bewegungsfreiheit. Außer der besagten dreidimensionalen Thematik hat Forsaken aber nicht mehr viel mit Descent 1 und 2 gemein, was vor allem an der überlegenen Optik, dem rasanteren Spielablauf und den insgesamt 16 unterschiedlichen Jet-Bikes liegt. Die Spannweite ist groß,

angefangen vom postmodernen Harley-Rocker bis hin zum Killer-Roboter. Außerdem bietet der Forsaken-Knaller eine neue 3D-Engine, die es wahrlich in sich hat. Gerade letzterer Punkt ist maßgeblich für den famosen Spielspaß verantwortlich. Während man bei Descent eher gemächlich durch das 3D-Wirrwarr tuckert, dürft Ihr bei Forsaken Vollgas geben, und das alles bei einem geschmeidigen Scrolling und ohne

der berüchtigten CPU-Bremse. Dies ist jedoch nur ein erfreuliches Grafik-Plus, denn auch die optische Oberflächengestaltung ist vom allerfeinsten. Neben wunderschön definierten Texturen unterschiedlicher Inspiration, wie zum Beispiel ein Azteken-Tempel oder eine kalte Nuklear-Station fallen vor allem die genialen „Echtzeit Lightning“-Effekte auf. Schickt Ihr beispielsweise einen roten Laserstrahl auf die Reise, werden die Korridore der Physik entsprechend rötlich erleuchtet. Lichteffekte spielen überhaupt eine große Rolle, denn auch mächtige Explosionen mit einer sich kreisförmig ausdehnenden Druckwelle sind an der Tagesordnung. Spielerisch präsentiert sich der 3D-Shooter trotz komplexer Steuerung (die Aktionsknöpfe bestimmen die Flugeschwindigkeit, während Ihr mit dem Joypadkreuz den Flugwinkel diri-



Einen Rückspiegel wie bei der PC-Version wird es leider nicht geben, dafür aber einen Splitscreen



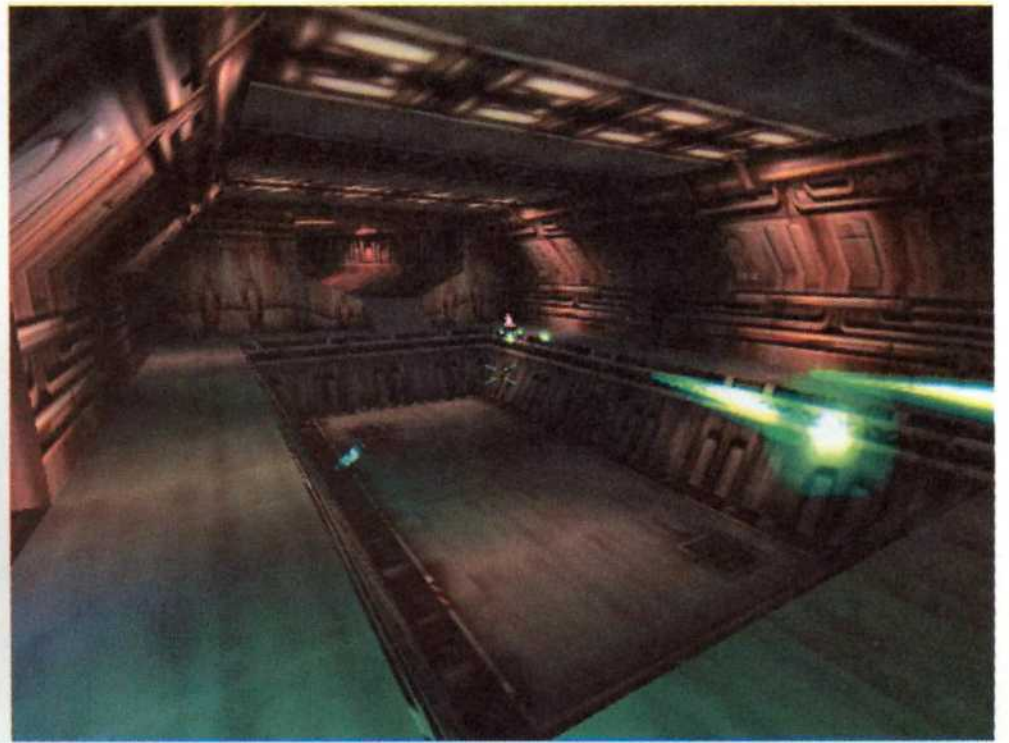
Die beeindruckend realistischen True Light Sourcing-Effekte sorgen für eine tolle Atmosphäre



In nahezu jedem verwinkelten Schachtsystem befinden sich besonders große Schlachträume



Treffer! Glücklicherweise könnt Ihr per Pick Ups Euren Energiehaushalt wieder auf Vordermann bringen



Das flotte Scrolling und der Grafikaufbau sind ohne Makel

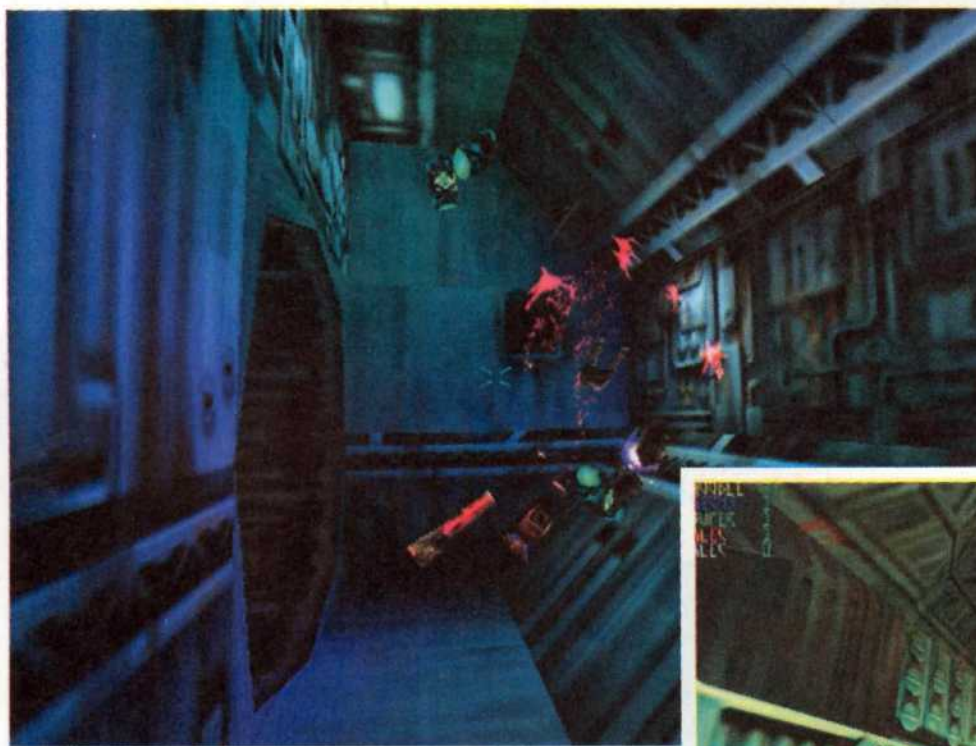


Via PC gab es deftige Netzwerk-Kämpfe

giert) erfreulich kompakt. In üblicher Manier grast Ihr den Tunnel-Komplex nach allerlei Power Ups und Extrawaffen ab, verarbeitet diverse Widersacher in Schrotthalden, um zum Abschluß schließlich den Ausgang zu erreichen. Während Ihr in Solo-Missionen mit unterschiedlichen Aufträgen konfrontiert werdet (z. B. Zeitlimit, Kill it all!, etc.), kommt es bei der Multiplayer-Option bei einem futuristischen Dog-Fight allein darauf an, den Kollegen zu vernichten, ehe er die Waffen sprechen lassen kann - und das

„Spannende Dog-Fights via Split-Screen“

macht mächtig Laune! So könnt Ihr beispielsweise feige auflauern und den Kontrahenten hinterrücks attackieren oder in mutiger Manier einer gnadenlose Verfolgungsjagd starten. Auf der PS wurden diese Möglichkeiten anhand eines äußerst gelungenen Split-Screens verwirklicht. N64-User haben allerdings noch mehr Grund zur Freude, denn hier dürfen bis zu vier Zocker

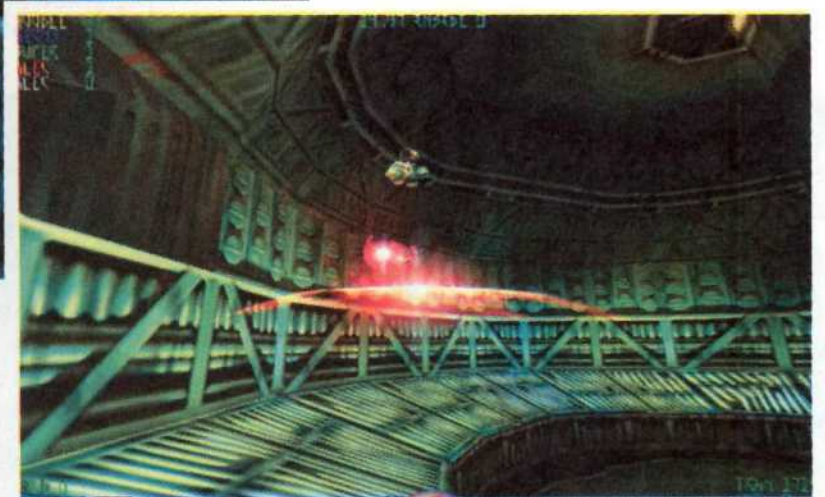


Makaber: Nach einem Volltreffer wird der Pilot des Jet-Bikes in seine einzelnen Gliedmaßen zerlegt

Die kreisrunden Druckwellen sehen ziemlich imposant aus



Extrawaffen, wie diese mächtige Bombe, sollten taktisch klug eingesetzt werden



gleichzeitig antreten. Die Nintendo-Version wird übrigens von Iguana Software entwickelt und bietet völlig neue Levels. Beide Versionen sollen bis zum Weihnachtsgeschäft erhältlich sein.

Hersteller: Acclaim **Erscheint:** Weihnachten **Genre:** 3D-Shoot'em Up **Umsetzungen geplant:** N64





Nein, zur Abwechslung wird bei Constructor keine 45-mm-Magnum gezogen, nicht über staubige Pisten gebrettert oder Martial Art-Künste angewendet, sondern schlichtweg der Kopf aktiviert. Eine dröge Denkspiel-Pille stellt Constructor aber keineswegs dar. Es handelt sich vielmehr um eine vielversprechende und äußerst witzige Wirtschafts-Simulation in bester Sim City-Tradition. Wie bei dem genannten Klassiker übernehmt Ihr die verantwortungsvolle Rolle eines Bürgermeisters, um die Geschicke einer heranwachsenden Kleinstadt zu lenken. Im Gegensatz zu Sim City steht aber der Edutainment-Gedanke im Hintergrund. Stattdessen setzt



Eine wesentliche Aufgabe besteht natürlich auch darin, Häuserkomplexe aufzubauen



Nimmt die Anarchie überhand, müßt Ihr Euch von einigen Häusern verabschieden

PlayStation Simulation

Constructor

Mit diesem virtuosen Sim City-Verschnitt beweist Probe eindrucksvoll: Es geht auch ohne Action!

Probe voll und ganz auf Humor. Das fängt schon bei der grafischen Gestaltung an. Sämtliche Helfershelfer, wie Polizisten oder Handwerker, werden Euch anhand skurriler Ren-

der-Figuren nähergebracht, die technisch einfach glänzend aussehen. Die Einwohner spielen bei dieser „Ich baue eine Stadt auf“-Simulation überhaupt eine gewichtige Rolle. So könnt Ihr auf Knopfdruck hinter die Betonfassaden blicken, um so mehr über Euren treuen Steuerzahler zu erfahren (Persönlichkeit, Reichtum, Zufriedenheit). Aber auch der Spielablauf macht bereits nach wenigen Spielzügen deutlich, daß hier rabenscharzer Humor zelebriert wird. Beispiele gibt es genug:



Auch ein schauriges Geisterhaus zieht das Bild Eurer geliebten Kleinstadt



Hersteller: Acclaim Erscheint: Dezember
Genre: Simulation Umsetzungen geplant: Keine

Randale! Eine Schlägertruppe sorgt für Chaos in einem gutbürgerlichen Stadtteil



Gegnerische Mafiosi versuchen den Großteil der Bevölkerung unter ihre Kontrolle zu bringen



Jeder Einwohner hat seine individuellen Eigenschaften



Für manchen Bürgermeister ein Dorn im Auge: eine höchst zahlungsfaule Kommune von Hippies

SEGA MAGAZIN:

Damit Du immer

im Spiel bleibst!



100 % SEGA in SEGA MAGAZIN. Wir testen für Euch alle Spieleneuerscheinungen aller SEGA-Systeme.

Wer die obige Ausgabe des Sega Magazins noch haben will, sollte schnell zu schlagen, denn ab 11. Juni gibt es schon die Nummer 7/97 im Zeitschriftenhandel! Das Highlight der Juni-Ausgabe ist ein

vielseitiger Bericht zum Thema Panzer Dragoon RPG, in dem alle Fakten über die Hithoffnung des Jahres zu erfahren sind.

Neben den ersten Tests der PAL-Versionen von Bomberman, NBA Live '97, Andretti Racing oder Fighters Megamix gibt außerdem Previews zu Hits wie Project Sonic oder Last Bronx.

Nicht zu vergessen 32 Seiten Tips & Tricks mit Komplettlösungen zu allen Top-Spielen.

Der Preis? Über 100 Seiten für unerschlagbare 5,80 DM.

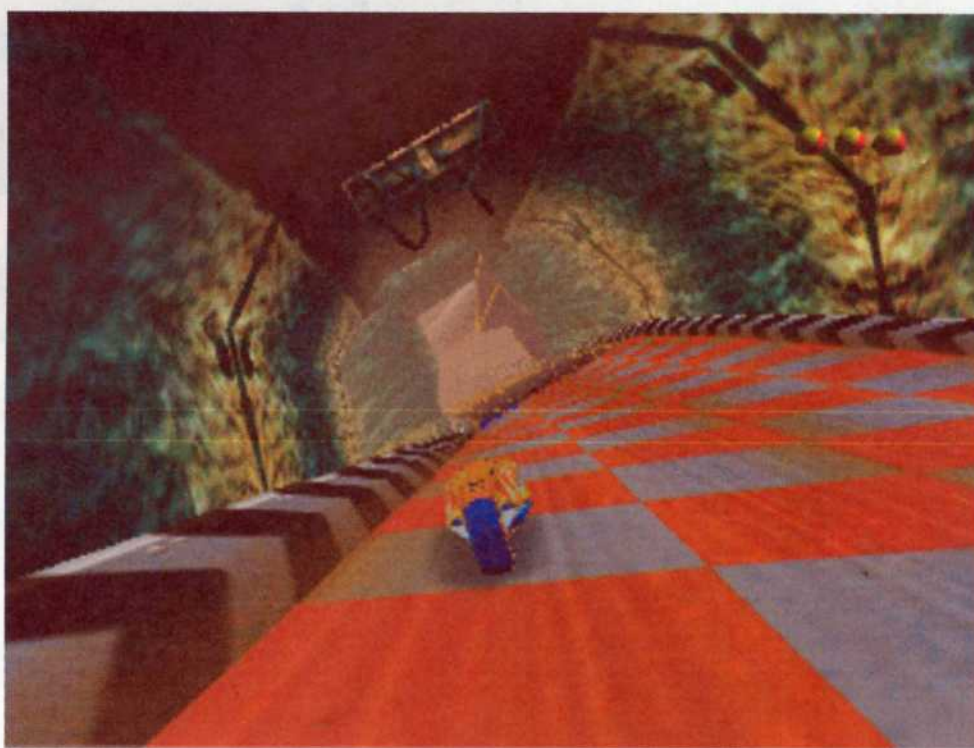
COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

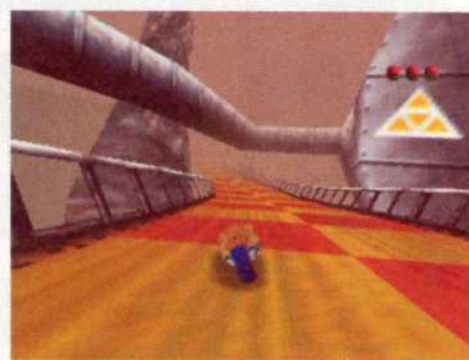
JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Bereits beim letzten Besuch von Acclaims Vorzeigeprogrammierer sickerte durch, daß Probes erstes N64-Projekt irgendwo im Rennspiel-Genre anzusiedeln sein wird - und schon brodelte die Gerüchteküche heftig. Sega Rally, Ridge Racer oder WipEout, welche Richtung werden die Softwarekünstler einschlagen? Nun ließ Acclaim die Katze aus dem Sack: Probes Nintendo 64-Racer beschreitet durch das futuristische Design und die zahlreichen Power Ups eindeutig die noch recht frischen WipEout-Pfade. Für die nötige Innovation sorgen die fahrbaren Untersätze. Statt mit Antischwerkraftgleitern brettet Ihr



Tunnel, Loopings, Sprungschanzen, an Abwechslung mangelt es dem Streckendesign nicht



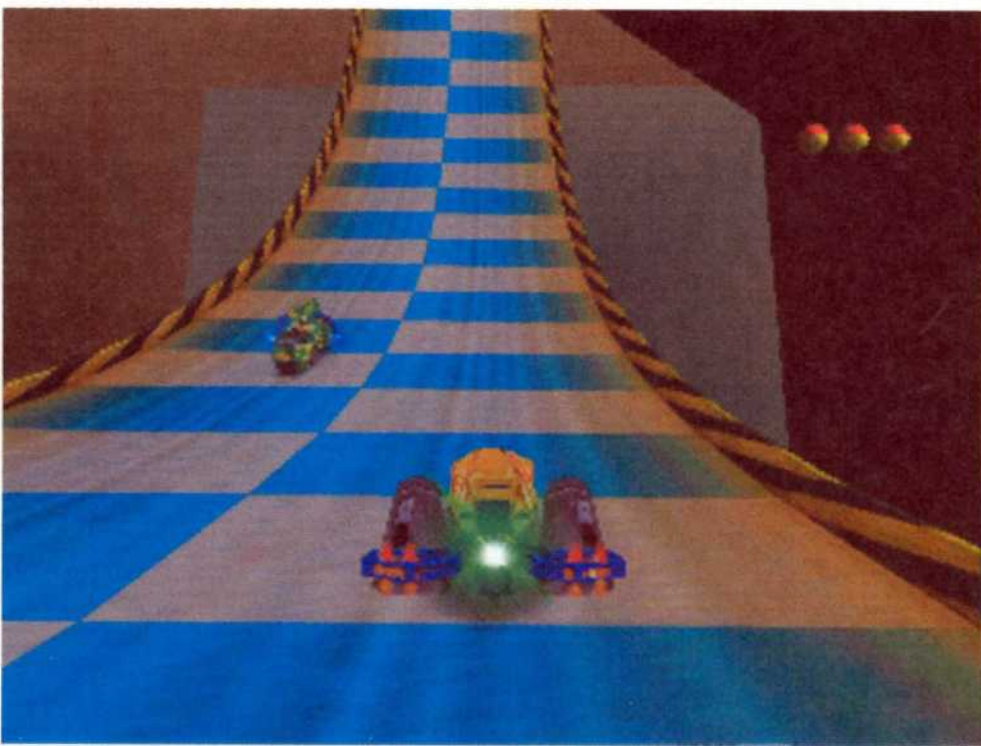
Straßenrandobjekte wurden bewußt übersichtlich platziert

Freiräumen dann auch reichlich Gebrauch. Nahezu alle der insgesamt zwölf Rundkurse werden neben haarsträubenden Kurven-Schikanen auch gigantische Loopings oder schwindelerregende Sprungschanzen bieten und somit noch eine Spur abgedrehter sein als bei WipEout. Deutlich konventioneller fiel hingegen das Gameplay aus. Mit den Grundfunktionen Beschleunigen und Bremsen sowie dem Einsatz von Power Ups macht Ihr die Straßen unsicher. Besonders viel Mühe gaben sich die Designer jedoch mit den über 20 aufsammelbaren Items. Neben den Standardwaffen, wie beispielsweise Home Missi-

Nintendo 64 Rennspiel

Extreme-G

Neue Konkurrenz für WipEout! Bei Probe Softs erstem N64-Projekt seid ihr mit futuristischen Zweirädern unterwegs und erlebt neben ungewöhnlichen Landschaften einige wirklich neue Power Ups

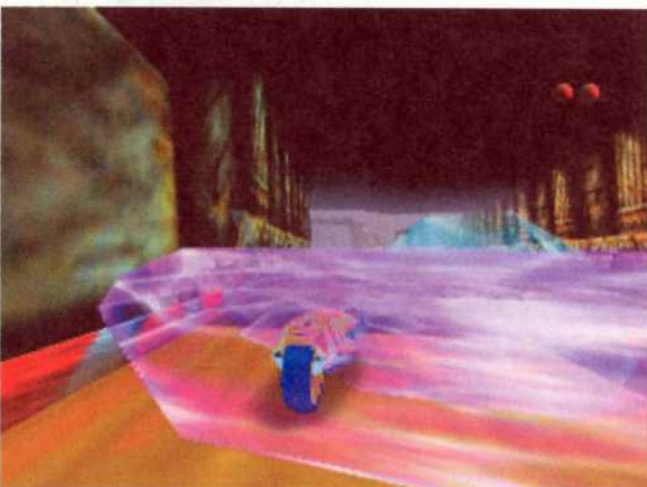


Vollgas ist angesagt: Anfahrt zum Mega-Looping

„bodenständig“ mit High Tech-Motorrädern über die aberwitzigen Strecken. Unter der Leitung des ungemein jung wirkenden Produzenten Darren Anderson sind rund zwölf Programmierer seit gut einem Jahr damit beschäftigt, diese Idee in einen digitalen Spaßmacher umzuwandeln. Erstmals durfte sich die Presse anhand einer zu 60% fertigen Alpha-Version in London ihre ersten Eindrücke machen. Der Vorteil solch eines futuristischen Racers ist bekanntlich, daß man beim Streckendesign die physikalischen Gesetze außer Kraft setzen darf; die Programmierer machten von diesen

„Hochkarätige Konkurrenz für WipEout?“

les, bietet dieser Sektor einige wirklich innovative Goodies. Besonders interessant ist die Warp-Funktion. Einmal aufgesammelt habt Ihr die Möglichkeit, zwei Portale abzulegen (Eingang und Ausgang), um sie so als hilfreiche Abkürzung zu nutzen, was die Konkurrenz jedoch schnell spitz bekommen dürfte. Bei manchen Power Ups machten sich die Designer auch das exorbitante Streckendesign zunutze. Aktiviert



Über 20 Power Ups, wie beispielsweise dieses Energieschild, sorgen für strategische Überlegungen



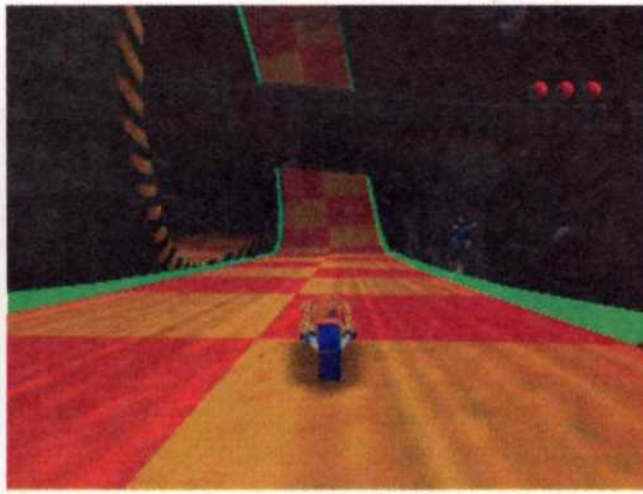
Durch aufgesammelte Power Ups verändert sich die Form des Vehikels; Minen werden beispielsweise „hinterhergeschleppt“



Transparenzen, Mip Mapping, Texture Blurring, Lichteffekte - grafische Spezial Effekte wurden bislang sehr dezent eingesetzt



Auch bei einem interplanetarischen Rennen wird es einmal Nacht



Neue Sonic-Konkurrenz? Auch die Extreme-G-Boliden tricksen die Erdanziehungskraft bei Loopings aus

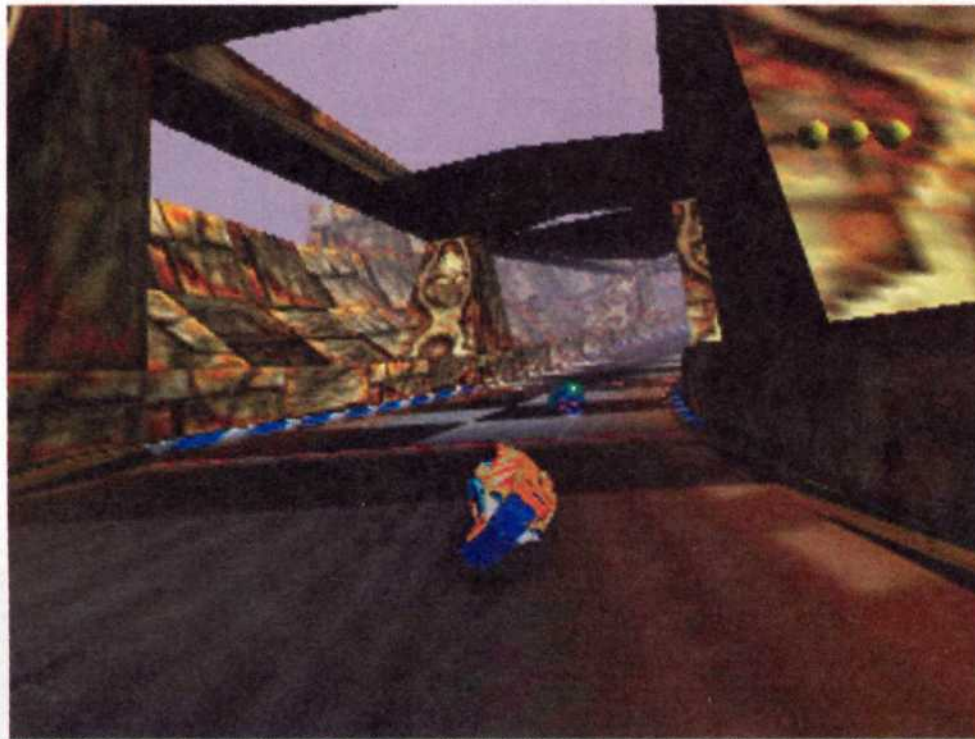


Technische Kinderkrankheiten: Momentan tauchen sämtliche Polygon-Objekte noch aus dem „Turok-Nebel“ auf

Ihr beispielsweise während eines Loopings eine Mine, landet der explosive Gegenstand auf der darunterliegenden Fahrbahn - zum Leidwesen des Verfolgerfeldes. Technisch gesehen bietet sich momentan

„Neuartige Power Ups sorgen für Abwechslung“

noch ein zwiespältiges Bild. Auf der einen Seite überzeugt die Optik durch einfallsreiche Lokalitäten, wie beispielsweise eine Fahrt durch eine zerstörte Wüstenstadt oder einen düsteren Minentunnel, auf der anderen Seite sind Farbigkeit und Detailreichtum noch verbesserungswürdig. Es fällt zudem auf, daß sämtliche Objekte wie bei Turok aus einer Pseudo-Nebelsuppe auftauchen, was angesichts der Hardware-Power mit Sicherheit zu umgehen wäre.



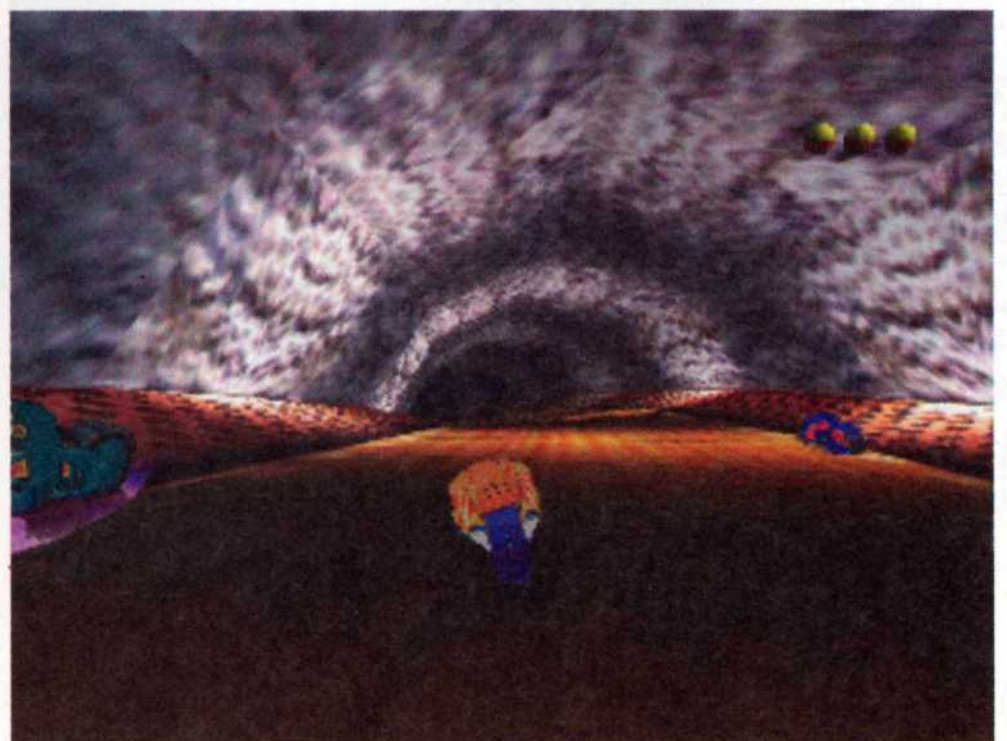
Die Lokalitäten sind streckenweise sehr stilvoll; hier seht Ihr die kosmische Variante der Osterinsel-Statuen

Soundtechnisch donnern Euch wie bei WipEout harte Technoklänge um die Ohren, die meinesachtens im Vergleich zur Psygnosis-Konkurrenz sogar noch eine Spur derber ausfallen. Erster Eindruck: Es ist natürlich noch viel zu früh, Urteile über den Spielspaß abzugeben, erste überzeugende Fahrbemühungen und der geniale Vier-Spieler-Modus via Splitscreen machen jedoch deutlich, daß dieser Racer sicherlich eine große Fangemeinde finden dürfte. Ende November wissen wir mehr.

Hersteller: Acclaim **Erscheint:** Dezember
Genre: Rennspiel **Umsetzungen geplant:** Keine



Beliebte Extrawaffen, wie tödliche Home Missiles, sorgen mal wieder für eine gehörige Portion Schadenfreude



Bei Plazierungsrennen müßt Ihr Euch mit fünf weiteren Kontrahenten auseinandersetzen



AKKlaim[®]
entertainment, inc.

Interview

Mega Fun: War Extreme-G Dein erster Kontakt mit dem N64, und was hältst Du von der Hardware?

Darren Anderson: Ja, obwohl es nicht unser einziger N64-Titel ist, den wir derzeit entwickeln. Die Hardware ist natürlich toll, der Mangel an Speicherplatz bedeutet jedoch, daß alles was in das Game kommt, hundertprozentig passen muß, d.h. unnötige Dinge wie Füll-Level oder dergleichen sind nicht drin.

MF: Interessant, es gibt somit noch ein geheimes N64-Projekt! Sind die vielen Grafik-Spielereien des N64, wie beispielsweise Texture-Blurring, eigentlich leicht einzusetzen?
DA: Nicht gerade leicht, aber der Aufwand lohnt sich auf jeden Fall.

MF: Ihr habt bei Extreme-G wie bei Turok Nebel-Effekte eingesetzt, um Probleme beim Grafikaufbau zu umgehen. Gibt es denn hier keine andere Möglichkeit?

DA: Nur indem man viele Ecken und Kurven benutzt, so daß hintere Grafiken nicht mehr ins Bild poppen

Das ließen wir uns natürlich nicht nehmen: Nachdem wir Probes erstes N64-Produkt probespielden durften, bat ich Darren Anderson, den Produzenten des futuristischen Rennspiel-Projekts Extreme-G um ein längeres Interview per Fax, in dem er mit uns über seine ersten N64-Eindrücke sprach

können. Doppelte Prozessor-Power wäre eine weitere AlternativeN128?!

MF: Hand auf's Herz: Wurdet Ihr durch WipEout inspiriert?

DA: Es gibt viele Einflüsse und ich

müßte natürlich lügen, wenn ich behaupten würde, daß keiner von uns zuvor WipEout gespielt hätte. Aber ganz ehrlich: WipEout war nicht der größte Einflußfaktor.

MF: Was dürfen wir denn von Extre-



"WipEout war nicht der größte Einflußfaktor."

me-G erwarten und welches Feature ist Deiner Meinung nach besonders beeindruckend?

DA: Einige Features von Extreme-G sind richtig cool! Die spürbare Gravitation und einige Waffensysteme sind unglaublich. Ich bin aber noch mehr beeindruckt von den mitdenkenden CPU-Gegnern. Ich habe schon an mehreren Rennspielen mitgearbeitet und bisher ist kein intelligentes Fahrverhalten der Gegner so nahe an das herangekommen, was ich mir persönlich vorgestellt habe.

MF: Bevorzugst Du es, auf der N64-Hardware zu arbeiten?

DA: In diesem Fall ja.

MF: "You can sleep after you die!" meinte einmal ein Programmierer von Naughty Dog (Crash Bandicoot) zu mir. Wie sieht es denn mit Deiner Freizeit in jüngster Zeit aus?

DA: Der Bereich Freizeit hat sich durch meine Arbeit an Extreme-G eigentlich nicht verändert - bis jetzt! Ich denke, daß es den Enthusiasmus und die Kreativität der Programmierer killt, wenn man sie quasi mit einer Kette an den Stuhl fesselt, und deshalb tun wir alles mögliche, um das zu vermeiden.

MF: Zum Abschluß die Standardfrage: Was ist momentan Dein Lieblingsspiel?

DA: Hmm, schwer zu sagen! Das neue Micro Machines macht mächtig Laune, aber insbesondere Wave-Race 64 hat mich fast umgehauen! Die Grafiken und die Steuerung sind einfach außergewöhnlich gut.

"Die spürbare Gravitation und einige Waffensysteme sind unglaublich!"

Alle futuristische Rasereien im Überblick

PlayStation:

- Cyberspeed (Mindscape) 13%
- Hi Octane (Bullfrog) 68%
- Jet Rider (Sony) 82%
- Road Rage (Konami) 57%
- Starwinder (Mindscape) 65%
- WipEout (Psygnosis) 89%
- WipEout 2097 (Psygnosis) 90%

Saturn:

- Cyber Speedway (Sega) 67%
- Hi Octane (Mindscape) 69%
- Scorcher (Scavenger) 78%
- WipEout (Psygnosis) 85%



MLC - Hard & Software
02841-94260

Händleranfragen erwünscht!

Im Ring 29, 47445 Moers
 Fax: 02841 - 942623
 Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
 Sa: 10.00 - 14.00 Uhr
 Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

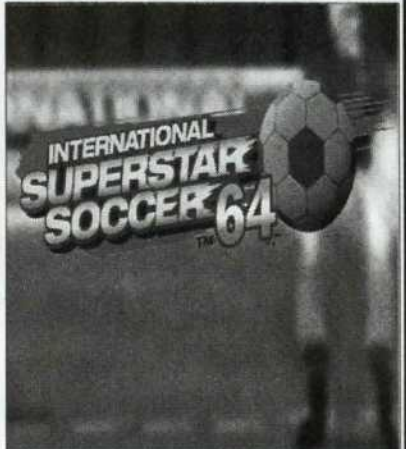
• Nintendo 64 Games • • Nintendo 64 Games • • Nintendo 64 Games •



ab 06/97 **89.95**

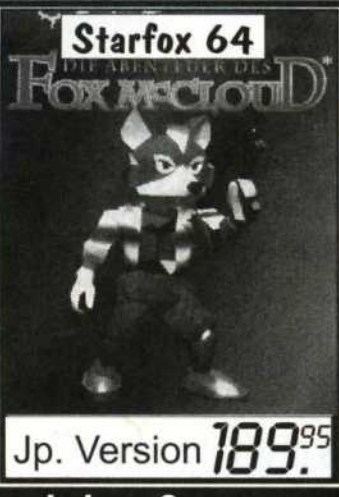


ab 04/97 **89.95**



ab 06/97 **139.95**

Blastdozer (us)	179.95
Fifa Soccer 64 (dt)	119.95
Geomon (dt)*	129.95
Mario 64 (dt)	89.95
Mario Kart 64 (us)	189.95
NBA Hang Time (dt)*	129.95
NBA Hang Time (us)	189.95
Pilotwings 64 (dt)	109.95
W. Gretzky 3D Hockey (dt)*	129.95
W. Gretzky 3D Hockey (us)	169.95
Star Wars (dt)	129.95
Starwing 64 (dt)*	129.95
Turok (unzensiert)	149.95



Jp. Version **189.95**

US/JP Adapter
PREIS TIP: 49.95

Turok dt.
 + 1M Memory Card. **169.95**

5M Memory C.
PREIS TIP: 74.95

• Playstation Games • • Playstation Games • • Playstation Games •



84.95



94.95



94.95

Adidas Power Soccer Internat.	94.95
Adventure of Lomax	84.95
Agent Armstrong	84.95
Agent Warrior F111	84.95
Alien Trilogy	89.95
Andretti Racing	79.95
Baphomets Fluch	82.95
Battle Arena Toshinden 2	99.00
Battle Stations	79.95
Bedlam	84.95
Big Hurt Baseball F. T.	84.95
Black Dawn	89.95
Blam! Mashinehead	84.95
Blazing Dragons	84.95
Broken Helix	94.95
Bubble Bobble 2	79.95
Bust a Move 2	69.95
Carnage Heart	77.95
Castlemania: The Bloodletting	94.95
Chronicles of the sword	84.95
Contra: Legacy of War !!!	94.95
Cool Boarders	84.95
Crash Bandicoot	99.95
Creation	79.95
Criticom	85.00
Crow: City of Angels !!!	84.95
Crypt Killer	94.95
Cyberia	89.95
Cybersled	84.95
D	84.95
Darklight Conflict !!!	79.95
Darkstalkers	84.95
Davis Cup Tennis	84.95
Deadly Skies	85.00
Deathdrome	85.95
Descent 2	84.95
Destruction Derby	49.95
Destruction Derby 2	97.95
Discworld	84.95
Disrupter	89.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95
Earthworm Jim 2	84.95
Epidemic	79.95
Excalibur	94.95
Exhumed	84.95
Fade to Black	49.95
Fifa Soccer 96	49.95
FIFA 97	79.95
Firo & Klawd	79.95
Floating Runner	84.95
Formel 1	99.95
Galaxian 3	89.95
Gex	84.95
Grid Run	85.95
Gunship 2000	94.95
Heavens Gate	84.95
Hebereke	85.00
Hexen	94.95
Hi-Octane	79.95
Hyper Final Match Tennis	85.95
In the Hunt	84.95
Independence Day !!!!	79.95
Intern. Super. Soccer Deluxe	84.95
Intern. Track & Field	89.95
International Moto X	79.95
Iron & Blood !!!	84.95
Iron Man XO	84.95
Jet Rider	79.95
Jumping Flash 2	84.95
Killing Zone	84.95
King of Fighters	97.95
Kings Field	79.95
Leak the blood	84.95
Krazy Ivan	84.95
Legacy of Kain	79.95
Life Force: Tenka	99.95



84.95



84.95



84.95

Little Big Adventure	79.95
Lost Vikings 2	84.95
Magic the Gathering	84.95
Mechwarrior 2	89.95
Megaman X3	85.95
Micro Machines V3	94.95
Monopoly	84.95
Monster Truck	84.95
Namco Soccer Prime Goal	84.95
Nascar Racing 96	84.95
NBA Hangtime	85.95
NBA In the Zone 2 !!!	94.95
NBA Jam Extreme	84.95
NBA Live 97	84.95
NBA-In the Zone	59.95
Need for Speed 2 !!!	79.95
NFL Quarterback Club 97	84.95
NHL Hockey 97	84.95
NHL Powerplay Hockey '96	79.95
Novostorm	84.95
Onside Soccer	84.95
Overblood	84.95
Pandemonium	79.95
Perfect Weapon !!!!	79.95
Pete Sampras Tennis	94.95
PGA Tour Golf 97	79.95
PO'ED	84.95
Porsche Challenge	79.95
Primal Rage	84.95
Pro Pinball The Web	84.95
Psychic Detective	74.95
Raging Skies	93.95
Raven Project	94.95
Resident Evil	84.95
Ridge Racer Revolution	49.95
Riot	84.95
Risiko	84.95
Road Rage	89.95
Robo Pit	84.95
Sim City 2000	84.95
Soviet Strike	79.95
Space Hulk	79.95
Speed King	94.95
Speedster	84.95
Spider	84.95
Spot goes to Hollywood !!	84.95
Stadt der verlorenen Kinder	94.95
Starfighter 3000	84.95
Streetfighter Alpha 2	85.95
Super Puzzle Fighter 2	69.95
Suikoden	94.95
Syndicate Wars !!!	84.95
Tekken 2 dt	99.95
Ten Pin Alley	84.95
The Devide: EnemiesWithin	89.95
The Raiden Project	85.00
Theme Park	79.95
Time Commando	79.95
Titan Wars	79.95
Top Gun Fire at Will	89.95
Twisted Metal World Tours	84.95
Vandal Hearts	94.95
Victory Boxing	85.00
Virtual Golf	85.00
Virtual Tennis	84.95
VR Pool	84.95
War Hawk	84.95
Whizz	74.95
Wing Commander IV !!!!	84.95
WipEout 2097	89.95
Worms	99.00
WWF: In your house	84.95
X-Com Terror from ...	84.95



• Nintendo 64 Hardware • • Nintendo 64 Hardware •

N64 Power Pad
64.95

HOL DIR DEINE MULTINORM N64

incl. 1M Memory-Card + Multinorm Adapter

418.95

Finanzkauf
12 x 38.-

Trident Pad	49.95
N64 Pad (Color)	54.95
Lenkrad + Pedale	149.95
Joypad Verlänger.	24.95
RF Modulator + Switch	44.95
N64 SVHS-Kabel	29.95
N64 Profes. AV-Kabel	24.95
N64 Antennenkabel	49.95
1Meg Memory Card	39.95
N64 Gamekiller Modul	a. Anf
Multinorm Adapter	79.95

• Sony Playstation Grundgerät •

Multinorm Playstation
 GER
 JPN
 USA

Barpreis: **369.95**

oder: **12 x 39.-**

• Playstation Hardware • • Playstation Hardware •

Station Pad A/F
29.95
 - 8 Fire Buttons
 - Auto Fire Mode
 - extra langes Kabel

Hyperblaster
69.95
 Wertung Megafun Ausgabe 06/97
Sehr gut

Memory Card 24Meg	89.95
Memory Disk Drive	199.95
Org. Link Kabel	19.95
Org. HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	24.95
Org. Controll Pad Sony	49.95
Org. Maus incl. Pad Sony	54.95
NeGcon Pad	79.95
Station Master Pad	39.95
Joypad Verlängerung	19.95
Steering Wheel	169.95
Per4mer Lenkrad	119.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Org. Playstation Tasche	14.95
Tasche + Pad + MemCard	89.95
Gamebuster Mogell Modul	89.95
Gamekiller Mokelm.. Junior	54.95

1MB Memory Card
PREIS TIP: 29.95

8MB Memory Card
PREIS TIP: 64.95

3D Sound Dimension
 240 Watt-Boxen **89.95**

PSX CD Leerhüllen
 20 STÜCK: **11.95**

Multinorm Chip
 incl. farbiger Einbauanleitung
39.95

PSX Infrarot Pad
 2er Packung **79.95**

PSX Expansion Pack
 Das ultimative Playstation Erweiterungspaket.
 1M Memory Card + PSX-Joypad + Link-Kabel + Scart RGB Kabel.
99.95



Wahren Comic-Fans dürfte es im tiefsten Herzen weh tun, daß Marvel vor kurzem Konkurs angemeldet hat und nun auf eine solvente Firma wartet, die den angeschlagenen Comic-Veteran übernimmt. Im Alltag sind die Helden jedoch nach wie vor präsent. Insbe-

„Probe brennt ein Feuerwerk an grafischen Special-Effects ab“

sondere die Fantastic Four machen durch einen angekündigten Kinostreifen und dieses Videospiel von sich reden. Erwartungsgemäß turnt das Ding, Mr. Fantastic & Co., im dichtbesiedelten Beat'em Up-Genre herum. Es handelt sich allerdings nicht um einen klassischen Versus-Fight à la Street Fighter, sondern um eine Final Fight-Variante. Ihr kämpft Euch somit durch größtenteils horizontal scrollende 3D-Levels, indem Ihr die zumeist gruppenweise auf-



Solche Passagen gibt es des öfteren: Aus dem Hinterhalt tauchen plötzlich bildschirmfüllende Zwischengegner auf



Diese teuflische Gestalt brutzelt Euch mit seinem plötzlich aufblitzenden Laserstrahl

PlayStation Beat 'em Up

Fantastic Four

Nach Die Hard Arcade kommen Final Fight-Verschnitte in schicker Polygon-Grafik immer mehr in Mode. Auch Probe widmet sich nun diesem Genre und schickt erstmals Marvels Quadriga ins digitale Rennen

tauchenden Gegner niederringt. Im Gegensatz zum Capcom-Oldie wurde die komplette Balgerei in ein schickes Polygon-Outfit gesteckt, was natürlich viele Vorteile bietet. So wird die Keilerei wie bei Die Hard Arcade dank subjektiver Kameraführung aus unterschiedlichen Blickwinkeln gezeigt. Sämtliche Akteure konnten zudem problemlos durch das bewährte Motion Capture-

re-Verfahren realistisch animiert werden. All diese Features und noch einige mehr nutzten die versierten Programmierer aus, um aus Fantastic Four einen grafischen Augenschmaus zu machen. Zwei Dinge fallen dabei auf, zum einen die coolen Special Effects, zum anderen die liebevollen Details. So seht Ihr beispielsweise gleich zu Beginn,



Mr. Fantastic's Streckkünste kommen bei fast allen Special Moves zum Einsatz

wie ein mächtiger Truck ins Bild rollt, umkippt und so ein paar Aliens umnietet. In düsteren Passagen sor-

Jeder Fantastic Four-Hero verfügt über ein reichhaltiges Repertoire an Special Moves



Selbst die Animation von Phantasie-Kreaturen wie diesem Mega-Gorilla wurden durch das bewährte Motion Capture-Verfahren realisiert



Dieser Endgegner verschanzt sich in seinem Raumgleiter im schicken Ferrari-rot; achtet auf den obercoolen Spiegeleffekt!

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MEMORIES GAME POWER

LED DIGITAL READOUT

360 SLOT MEMORY CARD

PlayStation™

BIS ZU 360 GAME SAVES

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

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

120 SLOT MEMORYCARD

PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES

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

TURBO-FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

1 MEG MEMORYCARD

PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES

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

TURBO-FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

NEUES DESIGN!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

DAS MOGELMODUL MIT POWER

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

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH

VK PREIS DM 119,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY™

NEU!

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

20x

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NEU!

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

4x the memory of other cards!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 69,90

LED DIGITAL READOUT

NINTENDO 64™ GAME KILLER

NEU!

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

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

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 79,90

LED DIGITAL READOUT

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

NEUES DESIGN!

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'

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

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS

VK PREIS DM 89,-

LED DIGITAL READOUT

40 MEG MEMORY CARD

NEU!

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'

10x the memory of other cards!

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

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTlich!

VK PREIS DM 99,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.

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

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH

TRADE SALES

Tel: 02822 68545
INT (49) 2822 68545

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

FAX ORDERS
02822 68547
INT (49) 282268547

MasterCard
VISA
UPS



gen zudem vereinzelte Lichtquellen und Transparenz-Effekte für eine herrlich schummrige Atmosphäre. Glücklicherweise braucht sich auch das Gameplay vor der guten Grafik

„Prügelspaß für vier Akteure gleichzeitig“

nicht zu verstecken. Bereits die nackten Zahlen überzeugen: Via Adapter dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig die Monsterscharen



Robert O' Farrell demonstriert die optische Klasse von Fantastic Four

aufmischen, die insgesamt fünf Levels wurden in 22 Sektionen unterteilt, jeder Charakter verfügt über mehr als 35 Bewegungsabläufe und 31 Feindkreaturen stellen sich Euch in den Weg. Auch beim Gameplay sorgen insbesondere die Details für den entscheidenden Kick. Kreativ waren die Designer unter anderem

bei den Special Moves. Das Ding haut beispielsweise mit seiner Steinf Faust auf den Boden und verursacht so eine schmerzhaft Bodenwelle - sieht ziemlich genial aus! Außerdem können Gegenstände wie entgegenkommende Autos unsanft gestoppt und anschließend als Wurfgegenstand mißbraucht werden. Zehn bis zwanzig Programmierer waren übrigens damit beschäftigt, den Kampf der Fantastic Four gegen Dr. Doom umzusetzen, und was ich fünf Wochen vor der endgültigen Fertigstellung (Deutschlandstart mit deutschen Texten Anfang August) zu sehen bekam, überzeugte auf ganzer Linie, zumal ich schon einige Secrets erfuhr. Beispielsweise gibt es noch einen geheimen Charakter (gerüchtweise der Silver Surfer)



Special Effects-Feuerwerk: Gleich zu Beginn crasht ein Ami-Track in eine Häuserfront



Transparenz-Effekte, Licht- & Schattenspiel: In puncto Technik ist Fantastic Four auf oberstem Niveau anzusiedeln

sowie eine ganze Reihe von Hidden-Levels. Ihr merkt schon, diese Klopperei sollten sich nicht nur Marvel-Fans vormerken!

Hersteller: Acclaim **Erscheint:** Anfang August **Genre:** Beat 'em Up **Umsetzungen geplant:** Keine



Bei „die Flamme“ kamen den Programmierern die Transparenz-Möglichkeiten der PS sehr gelegen



Die Planetenoberfläche bietet einen beeindruckenden Tiefeneffekt



Im Gegensatz zu früheren Final Fight-Verschnitten könnt Ihr die Tiefe der Räume wunderbar ausnutzen

NEU: N-ZONE

Damit Du immer

Dein Spiel machst!



NICE PRICE:
3,90 DM monatlich!

Das Spielelexikon mit
über 100 N64-Projekten!

Über 20 Seiten Tips &
Tricks für N64, GB und SN!

N-Zone ist das Magazin für Nintendo-Fans. Wir stellen zu sämtlichen aktuellen Nintendo-Konsolen Software und Zubehör kritisch, kompetent und unterhaltsam vor.

In der prall gefüllten ersten Ausgabe werden insgesamt 16 N64-Spiele getestet, u. a. die PAL-Version von Ma-

rio Kart 64 und die Importgames Starfox 64 und Blast Corps. Zusätzlich werden The Legend Of Zelda 64, Yoshi's Island 64 und ISS 64 einem Vorabcheck unterzogen. Der Höhepunkt ist eine **Exklusiv-Reportage** über alle neuen Acclaim-Hits mit Interviews zu **Turok 2** und **Extreme G!**

Außerdem erwarten Dich **Sammelkarten, Lesercharts, Help-line, News aus Japan...**

Der Preis? Nur geniale 3,90 DM monatlich!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

AB 28. MAI IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTlich!

Mega Fun: Wie groß ist das Psygnosis-Imperium inzwischen geworden?

Ingo Zaborowski: Als Imperium würde ich Psygnosis noch nicht beschreiben, aber seitdem wir 1993 eine SONY-Tochter geworden sind, wurde die Firma mächtig aufgestockt. Die Firmenzentrale ist im englischen Liverpool, weitere Büros haben wir in Deutschland, Frankreich, den USA und Australien. Demnächst folgen weitere Vertretungen in den Beneluxstaaten, Skandinavien, Italien, Spanien und im pazifischen Raum. Insgesamt arbeiten momentan weltweit etwa 550 Menschen bei Psygnosis, davon gut 2/3 in der Entwicklung. Studios besitzen wir in Liverpool, Chester, Bristol, Leeds und London (alle England) sowie in Paris und in Foster City (USA); außerdem arbeiten einige der besten freien Developer wie Bizarre Creations, Andrew Spencer Studios, Travellers Tales oder Reflections für uns.

MF: Wollt Ihr noch weiter expandieren?

IZ: Stillstand bedeutet Rückschritt, oder so ähnlich... Aber ja, alle Weichen sind auf Wachstum gestellt. Wir haben ohnehin mit die größte In-house Entwicklungsabteilung in Europa. Vor kurzem wurde in Leeds ein neues Studio mit 50 neuen Designern, Programmierern und Grafikern eröffnet. Auch die Studiokapazitäten in Chester, London und Bristol wurden in den letzten drei Monaten verdoppelt. Insgesamt arbeiten wir momentan an etwa 80 Titeln. Als Ziel haben wir uns gesetzt, zu den größten Third-Party-Publishern der Welt zu zählen - auch in den nächsten Jahren werden wir talentierte Teams und Einzelkötter verpflichten.

MF: Wieviele Titel dürfen wir auf der E3-Messe begutachten?

IZ: Insgesamt zeigen wir etwa 35 neue Spiele, aufgeteilt zwischen PlayStation und PC CD-ROM, der eine oder andere Titel wird auch für Saturn kommen. Unsere PlayStation-Highlights sind die Formel-1-Neuaufgabe F1 97, das futuristische G-Police, das Weltraum-Epos Colony Wars und die 3D-Plattform-Spiele Rascal und Psybadek.

Interview

Ingo Zaborowski, Public Relation Manager von Psygnosis, über die neuesten PS-Projekte, Jugendsünden und seine Lieblingsspiele

MF: Bleibt Ihr weiterhin vorwiegend der PS treu oder dürfen wir in Zukunft auch einige N64-Titel erwarten?

IZ: Wir veröffentlichen Spiele für eine Vielzahl von Systemen, momentan hauptsächlich für PlayStation und PC. Man sollte niemals nie sagen, aber Nintendo ist für uns gegenwärtig kein Thema, sprich, wir haben keine N64-Spiele in Planung oder in Arbeit.

MF: F1 hat sich über 200.000 mal alleine in Deutschland verkauft. Glaubst Du, daß der Nachfolger diesen Erfolg noch übertreffen kann?

IZ: Formel 1 hat alle unsere Hoffnungen übertroffen, aber F1 97 wird den Erfolg mit Sicherheit noch toppen. Zum einen herrscht in Deutschland gerade eine riesige Formel 1-Hysterie und durch die drei deutschen Fahrer ist das Interesse gewaltig. Wir können davon profitieren, weil wir erstmals in der Geschichte die statistischen Daten der aktuell laufenden Saison benutzen können, d.h. wir haben sowohl Michael Schumacher im Ferrari als auch H.H. Frentzen im Williams und Ralf Schumacher als Jordan-Piloten im Spiel, während die letzten Rennen der 97er Saison noch kommen! Daneben bietet F1 97 eine Fülle von Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger: HiRes-Grafik, Split-Screen-Modus, komplettes Flaggen-system mit Zeitstrafen, neue Kame-

„Nintendo ist für uns gegenwärtig kein Thema“

raperspektiven, Boxenfunk und Telemetrie sowie weitere Überraschungen. F1 97 ist ein noch viel besseres Spiel und ich denke, daß es sowohl Spiele-Freaks als auch Gelegenheitszocker und Autorennfans jeden Alters anspricht.

MF: Du kommst ja ursprünglich aus der schreibenden Zunft und hast unter anderem das wohl einmalige Mega CD II-Buch verfaßt. Sehnst Du Dich manchmal nach den „alten Zeiten“ zurück?

IZ: Die alten Jugendsünden... Tja, das Schreiben fehlt mir schon ein wenig, aber wenn ich mich an die Wochen vor Redaktionsschluß erinnere, wird mir immer noch ganz schwarz vor Augen... Meine jetzige Arbeit als Public Relations Manager macht eine Menge Spaß: ich habe das Glück, bei einer Firma mit hervorragenden Produkten zu sein, man kommt gut in der Weltgeschichte rum und durch vielfältige Kontakte und ständig neue Spiele bleibt die Sache immer spannend. Klar gibt's auch mal Streß, aber ich fühle mich sehr wohl, da wo ich bin.

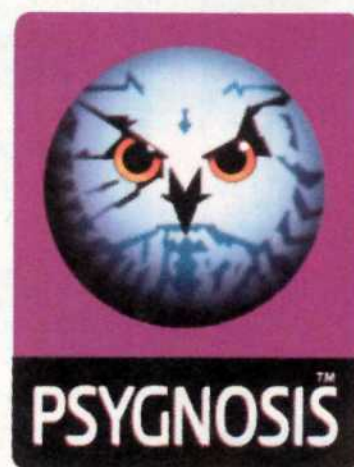
MF: Apropos „Mega CD II“, wie bewertest Du den derzeitigen Stand von Sega?

IZ: Sega macht noch immer die besten Automaten-Spiele der Welt, aber auch mit dem Saturn stehen sie mit Ausnahme von Europa nicht so schlecht da wie das immer darge-



stellt wird. Ich denke, daß Sega auch in den nächsten Jahren eine führende Stellung in der Industrie einnehmen wird.

MF: Trotz schlechter Marktanteile unterstützt Ihr aber weiterhin den Saturn - was kommt denn dem-



nächst von Psygnosis für Segas 32-Bitter heraus?

IZ: Wie gesagt, in den USA und vor allem in Japan hat Sega mit dem Saturn teilweise hervorragende Verkaufszahlen vorzuweisen. Im Sommer kommen von Psygnosis Krazy Ivan, Adidas Power Soccer und Assault Rigs, für den Herbst sind geplant: Sentient, WipEout 2097 und Formel 1.

MF: Mit Rascal hat Traveller's Tales erneut bewiesen, daß die PS noch nicht ausgereizt wurde; was trauert Du der PlayStation denn noch alles zu?

IZ: Ich glaube, daß man noch eine ganze Menge in den nächsten 2-3 Jahren aus der PlayStation herausholen wird. Schon bei den 8- und 16-Bit-Konsolen kamen die technisch besten Spiele erst bei der 3. und 4. Generation der Spieleentwicklung. Warum sollte das jetzt anders sein? Vergleicht man Ridge Racer mit Rage Racer und WipEout 2097 oder Jumping Flash mit Tomb Raider, zeigt sich doch ganz klar, wohin die Reise geht. Und ich bin mir sicher, daß uns im nächsten Jahr die Augen übergehen, wenn ein Wunderteam wieder mal eine nicht für möglich gehaltene Grafikeinheit aus dem Hut zaubert. Das Gerede um „...die PlayStation ist schon ausgereizt“ hat doch ohnehin keiner geglaubt, oder?

MF: Die berühmte letzte Frage: Welches Produkt, das NICHT von Psygnosis stammt, hat es Dir in letzter Zeit angetan?

IZ: Das müßte ja kommen... Ich bin ein großer John Madden Football-Fan und das 97er Update für PlayStation war sehr gut, die neuen Fußballspiele von Konami für PS und besonders N64 sind exzellent. Ansonsten freue ich mich auf jedes gute Renn- und Action-Spiel.

MAGIC

Computer- & Videospiele Versand

Entertainment

Sie können telefonisch bestellen von: Mo-Fr 10-20h, Sa 10-16h
Bestelltelefon: (0 61 84) 6 27 88
 Bestellfax: (0 61 84) 6 27 86
 E-Mail: magic@cww.de
 Adresse: Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold

Versandbedingungen:
 Nachnahme DM 9,90/DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90 Eurocheck bis DM 400
 Versandkontrolle ab Wert DM 200. Keine Zustandslieferungen!
 Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 30,- Postschad
 Keine unangeforderten Rücksendungen. Unfreie Pakete werden nicht angenommen.
 Versionen: DV=komplett deutsch, DA=deutsche Anleitung, EV=englische Version
 Alle Komplettversionen von Hint Shop erhältlich! Es gelten unsere Allgemeinen
 Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.
 HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!! Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis!

Sony Playstation

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
PSX Konsole umgebaut	DV 389,00
PSX Umbau	DV 100,00
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 74,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 89,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95
PSX Link Kabel	US 34,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	US 139,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 89,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95
PSX NeGoon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 29,95
PSX Spec. ASCII Pad Sony	DV 59,95

Sony Playstation

Lifeforce Tenka
DA * 94,95

Little Big Adventure DV 84,95
 Lost Vikings 2 DV 84,95
 Magic the Gathering DV * 84,95
 Manic Karts DA * 84,95
 Mass Destruction DA * 84,95
 Mechwarrior 2 DA 89,95
 Mega Man X3 DA * 84,95
 Mickey's Wild Adventure DA 84,95
 Micro Machines V.3 DA 94,95
 Midnight Run DA * 94,95
 Monster Truck DA * 94,95
 Myst DV 84,95
 Namco Museum Vol. 1 DA 94,95
 Namco Museum Vol. 2 DA 84,95
 Namco Museum Vol. 3 DA 84,95
 Nanotek Warrior DA * 84,95
 Nascar Racing '96 DA 89,95
 NBA Hangtime DA * 94,95
 NBA In the Zone 2 DA 94,95
 NBA Jam Extreme DV 84,95
 NBA Live '97 DA 84,95
 Need IV Speed 2 DA 84,95
 NFL Quarterback Club '97 DA 84,95
 NHL Face Off '97 DA 79,95
 NHL Hockey '97 DA 84,95
 NHL Open Ice DA * 94,95
 NHL Powerplay Hockey DA * 79,95
 Overblood DA * 84,95
 Pandemonium DA 84,95
 Panzer General DA 84,95
 Panzer General 2 DA * 84,95

Sony Playstation

Tunnel B1 DA 88,95
 Twisted Metal 2 DA 84,95

V-Rally
DV * 84,95

Vandal Hearts DA * 94,95
 Victory Boxing DA * 84,95
 Virtual Baseball DA * 84,95
 Virtual Pool DA 84,95
 Virtual Tennis DA 84,95
 VMX Racing DV * 84,95
 Warcraft 2 DV * 84,95
 Warhammer: im Schatten DV 84,95
 Wing Commander 3 DV 94,95

Sony Playstation Games

4-4-2 Fußball	DA * 69,95
AIV Evolution Global	DV 94,95
Actua Golf	DA 84,95
Actua Golf 2	DA 89,95
Actua Soccer 2	DA 84,95
Adidas P.S. International	DA 94,95

Wing Commander IV
DV * 84,95

Wing Over DA * 84,95
 Williams Arcade Greatest DA 64,95
 WipEout 2097 JA 34,95
 Wrecking Crew DA * 94,95
 WWF In your House DA 84,95
 X-Men Children of L. Atom DA * 84,95

Wing Commander IV
DV * 84,95

Wing Over DA * 84,95
 Williams Arcade Greatest DA 64,95
 WipEout 2097 JA 34,95
 Wrecking Crew DA * 94,95
 WWF In your House DA 84,95
 X-Men Children of L. Atom DA * 84,95

Agent Armstrong
DV * 84,95

All Star Baseball	DA * 84,95
Alone in the Dark 2	DA 99,95
Andretti Racing	DV 84,95
Atari Greatest Hits	DA * 69,95
Ayrton Senna Kart Duel	DA 89,95
Ball Blazer Champion	DA * 89,95
Baphomets Fluch	DV 84,95
Battle Arena Toshinden 3	JP 149,95
Battle Sport	DA * 84,95
Battle Stations	DA 84,95
Batman Forever Coin-Up	DA 84,95
Bedlam	DA * 94,95
Black Dawn	DA 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA * 94,95
Bubble Bobble 2	DA * 79,95
Bubsy 3D	DA * 94,95
Carnage Heart	DA * 79,95
City of Lost Children	DV * 84,95
Command & Conquer	DV 99,95
Constructor	DV * 84,95
Contra (Probotector)	DA 94,95
Cool Boarders	DA 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Creation	DV * 84,95
Crow: City of Angels	DV 84,95
Crypt Killer	DA * 94,95
Darklight Conflict	DV * 84,95
Deadly Skies	DV * 84,95
Deathdrome	DV * 84,95
Descent 2	DA 84,95
Destruction Derby 2	DA 94,95
Discworld	DV 84,95
Dragonheart: Fire & Steel	DV 84,95
Dungeon Keeper	DV * 84,95
Earthworm Jim 2	DA 84,95
Excalibur 2555	DV 94,95
Exhumed	DV 84,95
2 Extreme (Extr. Game 2)	DA 79,95
FIFA '97	DV 79,95
Final Fantasy 7	JP 179,95
Firo & Klawd	DA 84,95
Formel 1	DV 99,95
Gex	DA 84,95
Grid Run	DA 84,95
Heavens Gate	DA * 84,95
Hexen	DA 94,95
Horned Owl	US 109,95
Independence Day	DV * 84,95
International Moto X	DA 84,95
Isnogud	DA * 89,95
Jet Rider	DA 84,95
John Madden NFL '97	DA 84,95
King of Fighters	DA 79,95
Kings Field	DV 79,95
Last Dynasty	DA * 89,95
Legacy of Kain	DV 84,95

Das Strategie Bundle:
 Panzer General 1 & 2 DA * 139,95

Perfect Weapon DV * 84,95
 PGA Tour Golf '97 DA 84,95
 Phantastic Four DA * 84,95
 Player Manager DA 89,95

Porsche Challenge
DA 79,95

Power Move Pro Wrestling DV 89,95
 Power Rangers Pinball DA * 94,95
 Project X 2 DA 89,95
 Pro Pinball The Web DA 84,95
 Psychic Force DA * 84,95
 Rage Racer (R. R. 3) DA * 99,95
 Raven Project DA 94,95
 Rayman DA 84,95

Rebel Assault 2
DA 99,95

Resident Evil DV 84,95
 Return Fire DA 84,95
 Riot DA 84,95
 Road Rage DA * 94,95
 Robotron X DA 94,95
 Sampras Extreme Tennis DA 94,95
 Samurai Showdown 3 DA 79,95
 Sentient DV * 94,95
 Sim City 2000 DV 84,95
 Soul Blade DV 99,95
 Soviet Strike DV 84,95
 Space Jam DA 84,95
 Spider DV 84,95
 Spot goes to Hollywood DV 84,95
 Star Gladiator DA 84,95
 Streetfighter Alpha 2 DA 84,95
 Street Racer DV 84,95
 Suikoden DA 94,95
 Super Pang Collection DA * 84,95
 Super Pang Collection US 119,95
 Super Puzzle Fighter 2 T. DA * 69,95
 Syndicate Wars DV * 84,95
 Tekken 2 DA 99,95
 Ten Pin Alley DA * 84,95
 The Divide: Enemy Within DA * 84,95
 The Incredible Hulk DA 84,95
 Tilt DA 79,95
 Time Crisis & Gun JP * 199,95
 Theme Park DV 84,95
 Time Commando DV 84,95
 Tobal No. 2 JP 139,95
 Tomb Raider DV 84,95
 Tomb Raider Lösungsheft DV 24,80
 Top Gun: Fire at Will DA 94,95
 Total NBA '97 DA 79,95
 Toukon Retsouden 2 JP 139,95
 Track & Field DV 94,95
 Transport Tycoon DV * a.A.
 Trash It DA * 94,95

SONDERANGEBOTE!!

Air Combat	DV 44,95
Alien Trilogy	DV * 44,95
Battle Arena Toshinden	DV 44,95
Bust a Move 2: The Arcade	DA * 44,95
Casper	DV 44,95
Chessmaster 3-D	DA 49,95
Cyberia	DA 44,95
D	DV 44,95
Descent 1	DA 44,95
Destruction Derby 1	DA 44,95
Disruptor	DV 59,95
Fade to Black	DA * 44,95
FIFA Soccer '96	DV * 44,95
Iron Man / XO	DA 44,95
Iron & Blood	DA 44,95
Int. Sp. star Soccer Deluxe	DA 69,95
Killing Zone	DA 44,95
NBA Jam Tourn. Edition	DA 44,95
Need for Speed 1	DV * 44,95
PGA Tour Golf '96	DA * 44,95
Poéd	DA 59,95
Reloaded	DA 69,95
Revolution X	DA 44,95
Ridge Racer	DV 44,95
Road Rash	DA * 44,95
Supersonic Racers	DA 49,95
Tekken 1	DV 44,95
WipEout	DV 44,95
Worms	DV 59,95
WWF Wrestlemania	DA 44,95

Wir führen auch PC CD-ROM
 SNES, GAME BOY, SATURN
 SPIELE & ZUBEHÖR!

NINTENDO 64

N64 Konsole Pal	DV 299,00
N64 Controller Grau	DV 59,95
N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
N64 HF Adapter	DV 49,95
N64 Memory Card 1 MEG	DV 39,95
N64 Memory Card 5 MEG	DV 69,95
N64 NTSC-Adapter	DV 39,95

NINTENDO 64 Games

Blast Corps	US 179,95
FIFA 64	DV 129,95
Goemon 5	DV * 139,95
Int. Superstar Soccer	DA * 139,95
Killer Instinct Gold PAL	EV * 149,95
NBA Hangtime	DA * 139,95
Pilotwings 64	DV 119,95
Star Fox	JP 199,95
Star Wars: Shadow of the E.	DV 139,95
Super Mario 64	DV 99,95
Super Mario 64 Spielber.	DV 24,80
Super Mario Kart 64	DV 119,95
Super Mario Kart 64	US 179,95
Turok	DV 139,95
Turok Pal	EV 149,95
Wargods	US * a.A.
Wave Race 64	DV 99,95
Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA * 139,95
Wild Choppers	JP a.A.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!
 Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis.

MEGA FUN
 DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Revolutionäres
MDK
 Exklusive Playstation
 Bilder und Interview

Endlich da!
Final Fantasy VII
 Squaresofts Rollenspiel
 setzt neue Maßstäbe

Gebannt Kräfte Bilder und Facts zum neuen Zelda 64!

ZELDA 64
 ROLLENSPIEL FÜR N64

AUSGEREICHT 10 BEITEN SUPER MARIO 64-KOMPLETTLEITUNG & TIPS ZU PILOTWINGS 64, NBA HANGTIME UND VIEL MEHR...

04/97

MEGA FUN
 DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Gib Gas, ich will Speed!
Porsche Challenge
 Sonys neuer Rennspielhit

Das haut Euch um
Blast Corps
 Explosive Action für starke Nerven

Der Spielhallenhit
Manx TT
 Biker Action von AM3

Sensationelles vom Branchenoldie
Activision-Special
 First Look: Pitfall 3D, Hexen 2 und Bruce Willis-Megaspiel

Was's new! Alle Facets in 4-Billion-Preview
WING COMMANDER 4

AUßERDEM IM TEST: Lifeforce Tenka (PS); Descent 2 (PS); Scorch (SAT)

05/97

MEGA FUN
 DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Namcos Meisterwerk
Rage Racer
 Der beste Ridge Racer

Ultimativer Vier-Spieler-Spiel
Mario Kart 64
 Die neue Rennspiel-Revolution?

Plus sensationelle Bilder zu Zelda 64, Extreme G., Bomberman 64, Mission Impossible

STARFOX 64

06/97

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 04/97	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 05/97	zu DM 5,80
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 06/97	zu DM 5,80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
DM 3,-	
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!

NACHBESTELLEN!
 Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

LADENVERKAUF
 PREISE VARIIEREN

Magic Entertainment Center
 47198 Duisburg-Homberg
 Moerserstr. 61
 Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

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

Generation X
 63505 Langenselbold
 Hanauerstraße 26
 Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20, Sa 10-16 h

Bits 'n Bytes
 63454 Hanau-Kesselstadt
 Kurt-Schumacher-Platz 4
 Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

Kleinanzeigen

Mastersystem

Verkaufe Komplettes Mastersystem mit 2 Pads und 5 Top Spielen (Star Wars, Road Rash u.s.w.) für nur 150 DM. Ab 15 Uhr unter Tel.: 035241/51020 anrufen.

Neo Geo

Suche Neo Geo Spiele (z.B. Art of Fighting 2, Samurai Shodown, Super Spy, Ninja Commando, etc.). Tel.: 0271/75452

Game Boy

Suche mit Anleitung und Verpackung: Quarth, Sword of Hope 2, Super R.C. Pro Am, Pipe Mania, Blodia, Batman 1+2 (Sunsoft), Wizardry. Sowie für das SNES: Super Ghouls n Ghosts. Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 89343 J.-Scheppach, Tel.: 08225/1038

Mega Drive

Verkaufe: Kid Chamäleon, Phantasy Star II, Quackshot, Corporation, Where in Time is C. Santiago, Castle of Illusion, Tazmania Tel.: 06276/1292

Suche für MD: Abrahams Battle Tank. Tel.: 06276/1292

Verkaufe Sega Mega Drive/MCD2/32X mit je 16/6/4 Spielen und 3 Pads, nur komplett für 450 DM. Tel: 09343/1846 (Lars)

Verkaufe MD mit 16 Spielen (NHL 95+96, NFL 96, MK 3, Alladin, Urban Strike, Spiderman II, u.s.w.) für DM 500 Tel.: 02371/42194

Verkaufe mit 2 Pads und 15 Spielen (z.B. Sonic, Dragons Fury, Castle of Illusion, Toki, Quake Shot) für 250 DM Tel.: 0171/4022853

Verkaufe MD II mit 2 Controllern und den Spielen Pitfall und Landstalker für VB 110 DM. Tel.: 02433/60248

Verkaufe: MD II mit 13 Spielen, zwei Pads und einem Joystick. Spiele: z.B. Asterix, Alladin, Ecco, SF 2, F1, u.s.w. Ma- che guten Preis. Tel.: 02330/13604 (14.30 bis 22 Uhr)

Suche in gutem Zustand: Shinobi 1+2, Thunder Force III, Mushua Aleste, Elemental Master, Light Crusader, Phantasia II, Tiny Toons. Thorsten Tögel, Kirch- berg 2, 89343 J.-Scheppach, Tel.. 08225/1038

Verkaufe: 140 MD- 40 MCD- 10 32X- 15 3DO- 10 Jaguar- 15 SAT-Games !! IR- Pads zu 3DO+Flightstick! 3DO-FZ 1+Zu- behör! MD 1 (50/60 HZ)!! Suche: Sa- turn+PS+Nomad+Multi Mega, Game Ge- ar+TV Tuner, Wonder Mega! Diverse

Spiele! Post-NN ist kein Problem. Tel.&Fax.: 02421/971596

Verkaufe Multi Mega + 16 Games + Zu- behör für 399 DM, 32X-Adapter + 8Spie- le für 199 DM, Spiele für MD-MCD-GG- Saturn ab 20 bis 80 DM Adventure, Sport Action, u.s.w. Fifa Soccer 96 (50 DM), Asterix, Street Fighter (je 55 DM), Final Fight (40 DM), Nights + Pad (80 DM), Ec- co (20 DM), Accu (35 DM) Tel.: 07631/13875 (Frank)

Verkaufe Seag Multi Mega (Limited Edi- tion) mit Spielen und Zubehör. Alles ori- ginal verpackt, deutsche Version, Preis VB. Tel.: 034903/31510

Mega Drive Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 75 Spielen. Nur 15 DM inkl. Porto Nachnahme +9 DM. DIN A4 Heft. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

SNES

Verk. SNES + 2 Pads und 5 Spiele z.B. NBA Live 97 (neu), Fifa Soccer 96, NBA Live 96 für 255 DM Tel.: 06482/5581 (Frank)

Verk. SNES mit 3 Pads, Action Replay 2, 10 Spiele (MK2, MK3, SSF II, Primal Ra- ge, X-Men, Zelda 4, Mario u. Super Soc- cer, DKC) sehr guter Zustand für 700 DM Tel.: 036653/22296 (Matthias) ab 16 Uhr

Verkaufe SNES mit 2 Pads Super Game Boy und 7 Spielen für 400 DM VP event. auch MCD und Spiele Tel.: 0911/5187642

Verkaufe Super Game Boy 20 DM, Mul- tiadapt. (f Spieler) 25 DM, Mech Warrior 3050, Prügelspiel je 65 DM, Ego Shooter 80 DM, Earth worm Jim I+II 50/60 DM, Stargate Judge Dredd, Kirbys Dream Course, Demolition Man je 55 DM, Ghoul Patrol 40 DM, Secret of Evermore 70 DM. Tel.: 07631/13875 (Frank)

Verkaufe SNES mit 5 Spielen (Pinocchio, DKC 2, Parodius, Tiny Toon, Super Mario World) Für VP 250 DM Tel.: 0171/4022853

Verkaufe SNES More Fun Set für 220 DM, Die Schlümpfe 80 DM, Mario Paint 40 DM. Tel.: 08067/890 Fax.: 08067/7135

Verkaufe SNES mit 4 Spielen(F-Zero, Primal Rage, Rise of the Robots, S-Ma- rio), Super Game Boy, 2 Pads (Top Zu- stand 1 _ Jahre alt), GB Spiele (MK 3, Kirbys Dream Land 2, Tiny Toons 2, Wacky Sports, u.s.w) 4 Zeitschriften und

4-Spieleradapter für 450 DM. Alexander Krull, Bergstr. 2, 06449 Schadeleben

Suche US RPG Spiele: Lufia I, The 7 Sa- ga, u.s.w. Deutsche RPGs: Ogre Battle u.s.w. Tel.: 09122/86116 (8-12 und 18-22)

Verkaufe für SNES: Grundgerät (110 DM) Super Game Boy (35 DM) Fifa 97 (45 DM), Secret of Evermore (35 DM), NBA Jam T.E., König der Löwen (je 40 DM), Super Wrestle Mania (30 DM) Crash Dummies (30 DM), Super Star Wars (40 DM), Batman Returns (30 DM), Battletro- ads in Battlemaniacs, GP1 (je 35 DM) Tel.: 07234/1820 (Christian)

Verk./Tausche über 20 Spiele z.B. Alien vs. Predator, WC III, Legend, Lethal Wea- pon, 5 Actionspiele, Final Fight II (us), Terminator I+II, Starwing, Phalanx, Air- driver, Darius Twin, Battleship, KO-Bo- xen, Addams Familiy I, 5er Adapter, ein Programm Pad, Habe auch PS-Games Tel.: 02501/58613

SNES Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 130 Spielen. Nur 15 DM in- kl. Porto Nachnahme +9 DM. DIN A4 Heft. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

N64

Kaufe aktuelle Spiele für das N64, suche auch ständig Zubehör und Hardware. Mach Möglichkeit NTSC Versionen. Zah- le für N64 250 DM, für NTSC Spiele bis 90 DM, für PAL Spiele bis 45 DM. Tel.: 069/282156 (Mijo)

Verkaufe Mario 64 (PAL) Original ver- packt und 100% o.k. für 75 DM, Habe auch Game Boy Spiele günstig zu ver- kaufen. Tel.: 02836/352

Verkaufe: N64 mit 1 Pad,, Speicherkarte, Mario 64 und Turok für 500 DM. Tel.: 03907/713160 (Christian)

Verkaufe Turok (4 Wochen alt) VB 100 DM Tel.: 06206/707699 (Anrufbeantwor- ter)

Kaufe N64-Spiele, auch komplette Sammlungen + Konsole. Suche auch PS, SNES, GB-Spiele. Bitte meldet Euch. Tel.: 0641/970436 (Monika)

Kaufe, verkaufe und tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör für N64 und PS. Tel./Fax.: 034903/31510

Verkaufe Pilot Wings 64 (PAL) für 100 DM und Tekken 2 für 70 DM. Tel.: 06131/362414

Verkaufe/Kaufe Spiele für N64+PS z.B. Wave Race (us) 89 DM usw. Alles Top Zustand! Suche alle Neuheiten. Verk.

3MCD's + 1 MD-Spiel für 29 DM! Tel.: 04931/15648 (Holger)

Nintendo 64-Module (jap+us+dt.) ori- ginalverpackt und N64-Zubehör zu gün- stigen Preisen. Tel./Fax.: 030/3312204

Verkaufe für N64: Shadows of the Empi- re (PAL) für 80 DM incl. Versandkosten. Tausch möglich. Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Busek

Suche jemanden, der seine engl. Version von Turok gegen meine dt. Version tauscht. Ich würde auch 20 DM dazu ge- ben. Tel.: 0030/9433162 ab 16 Uhr

Verkaufe Pilot Wings 64 (PAL, dt.) für VB 90 DM. Kaufe auch N64-Spiele. Ver- sand per Nachnahme. Tel.: 0831/62774

Sega Saturn

Verkaufe Sega Saturn mit 1 Pad, 8 Meg Modul, US Adapter (Rock n Roll Racing und SSF II SNS), Exhumed, Sim City 2000, Mysteria, Sega Rally, Vampire Hunter (jap). Such günstig Mystic Quest. Tel.: 08669/38457

Verk. Saturn mit 20 Spielen (alle dt.) z.B. Nights mit Pad, Daytona 2, Panz. Drago- on 1+2, Alien T., S. Strike usw. VB 1200 oder Gebot. Suche günstig Game Boy Pocket. Tel.: 05563/469 (Arni) ab 17 Uhr

Verk. Saturn, Sega Rally, Alien Trilogy, C&C, Tomb Raider, Daytona, Virtua Figh- ter Remix, Thunderhawk 2, Verk. nur komplett für 600 DM Tel.: 035892/5245 ab 18 Uhr

Verkaufe Sega Saturn mit VF 2, Com- mand & Conquer, Fighting Vipers, Tomb Raider, Christmas Nights und 2 Control Pads für ca. 470 DM Ruft an: Tel.: 08392/1373 (Andi)

Verkaufe Saturn + 2 Pads + Import Ad- apter + Ant.-Kabel + Sega Rally + VF 2 + SF Alpha + Prügelspiel (PAL) + Prügel- spiel + Bomberman für nur 500 DM. Tel.: 05251/37104 (Albert)

Verkaufe/Tausche/Kaufe: 5 Spiele für Saturn und PS. Boot-Chip für Saturn + PS. PC-CD-ROM Spiele. Konsolen auf An- frage. Suche auch N64 (Konsole/Spiele). Tel.Fax.: 05561/982042

Verkaufe Sega Saturn (dt.) mit 6 Top- spielen (Tomb Raider, Athlete Kings, Ali- en Trilogy, Magic Carpet, Sega Rally, VF 2) zum super Preis von 580 DM. Alles in Top- Zustand. Tel.: 06407/7118 (Kostja)

Suche: Shar Rock Mahjong-Summer Change. Tel.: 089/656908

Suche: Sega Saturn-Spiele (alle Forma- te). Ich nehme jedes Spiel. Habe zum Tausch über 30 Sega Mega Drive Spiele. Ich würde 1 zu 2 oder 1 zu 3 tauschen oder einen fairen Preis zahlen. Konrad

Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchstadt.
Tel.: 09193/5865

Verk. Saturn Spiele (NHL Powerplay us, Exhumed, usw.) Außerdem noch PS-Games. Suche MF 3/97+Poster, SAT und PS-Games gesucht. Nur An/Verk. Tel.: 0551/68364 ab 18 Uhr

Tausche: Alien Trilogie, Alone in the Dark 2, Panzer Dragoon 1, VF II, Fighting Vipers, Toshinden Remix, Sim City 2000, Guard. Heroes, Gun Griffon, Jewels of the Oracle. Verkäufe: CD 32 + 6 Spiele für 150 DM, Tomb Raider 60 DM. Suche: F1 Challenge, Sega Rally, Victory Boxing, alles anbieten für Saturn. Außerdem: Mastersystem + NES Spiele, Liberation (CD 32). Tel.: 02582/5844 (Ronny)

Verk. Saturn mit Analog-Pad, Adapter, Antennenkabel + 24 Spiele + Christmas Nights + 2 Demo CD's für 1250 DM per NN. Auch Tausch gegen PS mit Spielen bei Wertausgleich möglich. Tel.: 030/3659839

Verk.: Saturn dt. mit Exhumed, Daytona, Story of Thor, Shellshock, Thunderhawk sowie US Sonic, Sega Rally, Iron Storm und JP Nights, Shinobi, Panzer Dragoon, Wing Arms + Adapter für 400 DM. Tel.: 08245/3806 ab 20 Uhr.

Stop! Ich verkaufe ein Sega Saturn mit Joypad, Kabel, Sega-Pistole, Virtua Cop 2, Theme Park, Sega Rally, Bug! für nur 500 DM. Verkäufe seperat Nights + Analog Pad für 85 DM, Arcade Racer für 75 DM. Tel.: 069/282156 (Mijo)

Sega Saturn Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 75 Spielen. Nur 15 DM inkl. Porto Nachnahme +9 DM. DIN A4 Heft. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Playstation

Verkaufe Formel 1, Tomb Raider (60 DM), Tekken 2 (55 DM), Soviet Strike, Gunship, Alien Trilogy, Probe Spiel, Need for Speed, Road Rash, RRR, Adidas Power Soccer (50 DM), WWF 1, Theme Park, Destruction Derby (35 DM), Game von Williams/Midway 3. Teil (70 DM), Tel.: 04704/586 (Benni)

Verkaufe neuwertige PSX Spiele (PAL): Wipeout 2097, Black Dawn, RRR, Toshinden 2, Nascar Racing (us) je 60 DM, Assault Rigs nur 40 DM, Street Fighter Movie nur 20 DM Alles 100% O.K. Verkäufe auch Amiga 500 1 MB mit vielen org. Spielen VB. Tel.: 06007/2763

Playstation Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 135 Spielen. Nur 15 DM inkl. Porto Nachnahme +9 DM. DIN

A4 Heft. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Verkaufe PS-Spiele für 50 DM. Habe z.B. Fifa 97, Destruction Derby 2, Formel 1, C&C, uvm. Suche auch Überraschungseierfiguren, zahle gut (ca. 2-50 DM pro Figur). Tel.: 07581/5438

Wer speichert mir Resident Evil mit Raketenwerfer auf meine Memory Card (PAL) Zahle 35 Schilling (5 DM). Tel.: Österreich 0316/382999

Verkaufe Sony Playstation, Mad Catz, 2 Pads, Memory Card, RGB-Kabel, 4 Spiele, 4 Demo CD's, alles PAL mit Verpackung und Anleitung, alles 100% in Ordnung, VP 590 inkl. Porto und Verpackung. Tel./Fax(tagsüber): 05661/1720

Verk. PS inkl. 2 Pads, 360 Slot Memory Card, 2 Demo CD's für 275 DM. Außerdem Tomb Raider, Resident Evil, Worms (je 50 DM), C&C, Exhumed (je 55 DM), Sampras Extreme Tennis, Olympic Soccer (je 45 DM), 15 Slot Memory Card (20 DM). Tel.: 06021/68491

Achtung! Achtung! Suche Eure PS+N64+SNES-Sammlungen. Kaufe fast alles. Ruft an unter Tel.: 05137/78596

Verkaufe PS+2 Pads+Mouse+Memory Card Plus+Spiele: Baphomets Fluch, Adidas Power Soccer, C&C, Toshinden 2, A-Train, Total NBA'97 für 750 DM VB. Tel.: 02565/1486

Verkaufe: PS, Memory Card, 3 Demos, Pad und 8 Spiele. Resident Evil, Firo und Clawd, Destruction Derby, Lone Soldier, Tomb Raider, Cyberia, Slam'N Jam für 550 DM. Tel.: 05251/670110 (Markus)

Suche Tauschpartner für PS und N64 (dt.). Habe und suche neuere Games. Achtung Sammler: Verkäufe oder tausche gegen Spiele die ersten 4 Clubausgaben der Mega Fun, auch andere Sammlungen. Tel.: 07354/1487 (Stefan) ab 17 Uhr

Verkaufe für PS: Skeleton Warrior (us), Myst (PAL) je 50 DM, Chronicles of the Sword (PAL) + Lösung 55 DM, Suikoden (PAL) 65 DM. Tel.: 08703/91291

Verkaufe/Tausche: NFL Game Day, Final Match Tennis (JP), Kileak the Blood (JAP), Raiden Project (JAP), Incredible Hulk (US), je 40 DM. Discworld (PAL), Baphomets Fluch, A-Train, Star Gladiator je 50 DM. WC III, C&C, Konami Game, je 55 DM, Rebel Assault 2 (US), Rage Racer (JAP), Soul Edge (JAP) je 60 DM oder tausche gegen Total NBA 97, Porsche Challenge usw. Verk./Tausche für N64 Turok (UK-Version), Wave Race, Mario

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. Des weiteren 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.

64, Pilot Wings, S. o. t. Empire. Tel.: 02236/40793 (David)

Zum Sparpreis! Verkäufe neuwertige Spiele für PS: Battle Arena Toshinden, Raiden Project je 29 DM, Discworld, Air Combat, Rayman je 39 DM, D 45 DM, Andretti Racing 49 DM, Ridge Racer, Loaded je 35 DM. Alles 100% o.k. Tel.: 07961/560869

Verkaufe: PS-Konsole+Pad und Memory Card. Spiele: Suikoden, NBA Live 97, Probe Spiel, Kart Duell, Game von Williams/Midway, The Crow. Thorsten Schwanemeyer, Danziger Str. 6, 52249 Eschweiler. Tel.: 02403/23972

Kaufe Spiele aller Art, auch Importe, zu fairen Preisen. Suche event. auch eine PS-Konsole mit Zubehör, nach Möglichkeit eine Wechsel-/Umbau-Version. Zahle für Pal Games bis 35 DM, Importe 45 DM, für Konsolen bis 140 DM, Zubehör extra. Tel.: 069/282156

Neuwertige PAL-Spiele zu verkaufen: Alien-Trilogie 55 DM, Tomb Raider, Resident Evil, C&C je 65 DM, Formel 1 50 DM. Tel.: 08452/70482 ab 21.5. od. 0172/5110008

Verkaufe: Chronicles of the Sword+Lone Soldier (beide PAL) für 100 DM. Tausche aber auch gegen Tekken 2, Star Gladiator o.ä. Bei interesse und für Eure Tauschangebote (bitte nur PAL), schreibt an: Manuel Fritsche, Feldstr 10a, 27356 Rotenburg

Verk.: PS-Games (alle PAL) V. Boxing 65 DM, Fifa 97, Disc. World, Tekken 2 je 60 DM, Alien T. 55 DM, WipeOut, Twisted Metal je 45 DM, DD1, Air Combat, Tekken 1 je 40 DM, Fifa 96, RR1, Loaded, BAT, 3D Lemmings je 35 DM. Alle zusammen 600 DM oder tausche event. 2 zu 1. Suche Firo und Clawd, Need for Speed 2. Tel.: 02421/37772

Verk./Tausche: PS- und N64-Spiele. Habe MM V3, Soul Edge, Sim City 2000, WipeOut 2097, Excalibur, Fifa 64, Pilot Wings 54 usw. Suche Toukon Retsuden 2, V-Rally, Porsche Challenge, WC IV usw. Verkäufe auch 120 dt. Zeitschriften

(Maniac, Total, etc.). Tel.: 02551/80842 15 bis 21 Uhr

Verk. Rage Racer (JAP) 65 DM, Andretti Racing + Nascar Racing (beide US) je 50 DM, Hardcore 4x4 50 DM. Tel.: 04425/250 ab 18 Uhr (Helmut)

Tausche PS-Spiele. Habe Crash B., Star Glad., Iron&Blood, Street Racer, Legacy of Kain, Jumping Flash, Spot goes to ..., und Demos. Suche Probe Spiel, Tekken 2, Little Big Adv., auch Importe uvm. Tel.: 05251/22657 (Daniel)

Verkaufe/Tausche/Kaufe Spiele für Saturn und PS. Boot Chip für SAT und PS. PC CD-ROM Spiele. Konsolen auf Anfrage. Suche auch N64-Konsolen und -Spiele. Tel./Fax.: 05561/982042 (Thomas)

Suche Neuheiten, Konsolen mit Spielesammlungen (sehr gerne auch Größere), sowie Zubehör für alle Systeme von Sony, Sega un Nintendo. Kaufe fast Alles, was mir angeboten wird. Tel.: 06253/21626

Verkaufe PS-Spiele: NBA Live'97 (50 DM), WipeOut 2097, C. Bandicoot, Andretti Racing je 45 DM, O. Games 40 DM. Alle 5 Super Spiele für nur 200 DM. Verk. auch GB mit 5 Spielen 70 DM oder GB mit 4 Spielen 65 DM. Tel.: 0621/697077 (Daniel) o. Tel.: 0621/697265 (Nico)

Kaufe Twisted Metal 2, Jet Rider, X-Com 2, Micro Mashines V3, Jumping Flash 2, Motor Toon GP2, Legacy of Kain, Rebel Assault 2, NBA in the Zone 2, u.a. bis max. 50 DM oder tausche gegen Formel 1, Descent, Bust-A-Move 2 o. Primal Rage. Suche Saturn bis 150 DM und US-Spiele für N64 bis 50 DM, für Neuheiten natürlich mehr. Tel.: 05205/70452

Verk. PS-Spiele (alle PAL). Resident Evil, Theme Park, Intern. Track & Field, Tekken, Total NBA'96, NBA Jam T.E. uvm. alle zwischen 30 bis 70 DM. Tel.: 0551/96554

Verkaufe PS-Games: Rage Racer, Soul Edge, Raystorm, NBA in the Zone, Rally Cross, Tomb Raider, DD2, NHL'97 uvm. Habe auch ständig Neuheiten alles

JAP/US. 50 bis 60 DM. Multinorm Umbau 70 DM. Tel.: 0172/7427180 (Benni)

Verkaufe: Striker 96, Discworld + Lös. je 30 DM, Ridge Racer, RRR, Pro Pinball, Adidas Power Soccer je 40 DM, Earthworm Jim II, Rayman je 50 DM, Resident Evil je 60 DM, WipeOut 2097, Spot goes ... (us) je 70 DM, Suikoden (us) 80 DM. Tel.: 07324/2276 ab 17 Uhr (Uwe)

Verkaufe Move-Cheat-Listen für alle Teile des wohl bekanntesten Prügelspiels. Außerdem Listen für alle anderen Beat-ém Ups. Auch für viele andere Spielgenres verkaufe ich Lösungshilfen wie z.B. Tunnel B1, R. Evil, Ego Shooter, uvm. Tel.: 02721/941133 (Sebastian)

Suche günstig PS+Spiele, sowie Saturn+Spiele, auch Super NES, MD, GB, GG und NES. Spiele, Konsolen und sämtliches Zubehör. Habe auch Interesse an N64+Spiele. Alles anbieten. Tel.: 05543/592 (Sabine)

Tausche/Verk. in Top Qualität: Toshinden II (PAL), Aquanauts Holiday-Unterwasser Chill Out zu Ambientklängen (PAL) je 49 DM. Suche Tekken II, Soul Blade, R. Evil, Lifeforce Tenka, Alien Trilogy. Tel.: 04421/37932

Verkaufe/Tausche: Kileak the Blood (jap), NFL Game Day, Olympic Soccer, NBA Live 96, Incredible Hulk (us), Discworld (dt.), Raiden Project (jap), Final Match Tennis (jap), Time Commando je 50 DM. Baphomets Fluch, Tomb Raider, Legacy of Kain, Contra (us), Rally Cross, Soul Blade (jap), Tenka (us), NHL 97 (us), C&C je 60 DM, Resident Evil 2 (jap), Final Fantasy 7 (jap), Time Crisis (jap) je 65 DM. Suche: Spider, Monster Trucks, ISS, Mechwarrior 2, Rebel Assault 2, Porsche Challenge uvm. Tel.: 02236/40793 (David) ab 14 Uhr.

Verkaufe/Tausche Bahomets Fluch, FIFA 97, Formel 1, je 70 DM, RRR, Resident Evil je 60 DM, SSI-Spiel, Discworld, Adidas Power Soccer je 50 DM, Tausche C&C, NFS, Dest. Derby, Face Off, Total NBA, Tekken. Tel.: 02924/1371

Verkaufe für PS: Alien Trilogy, Shellshock, Pete Sampras Tennis je 40 DM, Player Manager 50 DM, Destruction Derby 55 DM, Fifa Soccer 96 35 DM. Verkaufte auch Game Boy mit 5 Spielen für 100 DM. Tel.: 05261/5000 (Benno)

Verschiedenes

Über 1200 Lösungen, Cheats, Tips, Moves, usw. für PC, PS, Saturn, MD, SNES und N64. Gratisliste Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Tel.:

04131/732444. Internet: <http://members.aol.com/cheatspc/welcome.html>

Verkaufe/Tausche/Kauf Spiele für Saturn und PS. Boot Chip für SAT und PS. PC CD-ROM Spiele. Konsolen auf Anfrage. Suche auch N64-Konsole und-Spiele. Tel./Fax.: 05561/982042 (Thomas) ab 16.30 Uhr

Verkaufe Virtua Boy+Spiele. Habe auch noch Jaguar und Lynx Hard- und Software. Tel.: 04131/406278

Verkaufe Move-Listen und Fighting-Guides z.B. für dir Trilogy, Tekken 2, Soul Edge, Star Gladiator, Street Fighter Alpha, Virtua Fighter usw.! Ob Fatalities, Secret Moves, Combos oder Cheats, bei mir gibt es alles. Infos gegen Rückporto bei: Andreas Putzer, Edlingerstr. 22/III, 81543 München

Verkaufe günstig Top-Spiele für PS und SAT für 30 bis 60 DM: z.B. Formel 1, Resident Evil. Verkaufte auch günstig Spiele für MD, MCD, Game Gear, SNES, 3DO und N64. Verkaufte günstig N64 (us), event. mit Spielen. Verkaufte Joystick für Saturn und verkaufe 3DO-FZ1 mit RGB-Umbau und Spielen. Tel.: 0511/414899 (Thomas)

Achtung Schnäppchenjäger! Am 7.06.97 veranstaltet der Fanclub des Fantastischen Films e.V. eine Videospiele-Tauschbörse im Drägerforum in Lübeck, Finkenbergring 33, von 11 bis 16 Uhr. Weitere Infos unter Tel.: 04506/694

Tausche Discworld, Mystaria und Worms gegen Road Rash. Tel.: 04627/495. Oliver Strauch, Meier Hof 9, 24863 Börn

Verkaufe Final Fantasy VII (jp), Fighters Mega-Mix (jp), Super Street Fighter 2, Turbo 3DO, Samurai Shodown 3DO, Bushido Blade PS, Wipeout Sat, X-Mas Nights, Space Hulk 3DO, Parodius, Victory Goal, Gex 3DO, Virtual On, Greatest Nine, NHL Poer Play 96, Quarantine 3DO, Feda, Tomb Raider PS, uvm. Tel.: 0251/212846

Verkaufe oder tausche Turok (dt) originalverpackt für 130 DM+Porto+NN oder gegen 2 PS-Games. Suche Tomb Raider, Resident Evil, Baphomets Fluch, Myst, Alone in the Dark, 2 (alles nur PAL). Tel.: 038828/21524 (20 bis 22 Uhr)

Verkaufe ständig Sony-, Sega- und Nintendo-Spiele. Soul Edge, Rage Racer, Tobal No1. (je 60 DM), Feda, Panzer Dragoon 2, Super Bikuriman (je 30 DM). Suche Neuheiten und Import-Spiele für alle Systeme. Tel.: 0251/21846

Verkaufe günstig Top-Spiele für PS und SAT für 30 bis 60 DM: z.B. Formel 1, Resident Evil. Verkaufte auch günstig Spiele

Inserentenverzeichnis

Bachler	73	Lucas Arts	77
Codemasters	U4	M.C. Game.....	29
Computec Verlag.....	42, 83, 91, 93	Magic.....	93
Corner	69	Miekro.....	33
Cross	37	MLC	87
Dataflash	89	Nintendo.....	35
Electronic Arts	63	Psygnosis.....	23, U3
Freestyle.....	15	Sony	11,13
Game It.....	7	Theo Kranz Versand	5
Game Store.....	75	Ufo Games.....	75
Gamers Point.....	59	Wial.....	67
Groß.....	15	Wolf Soft	71
GT Interactive.....	39	World of Games.....	71
Konami	2		
Konami.....	27		
Kudak.....	9		

für MD, MCD, Game Gear, SNES, 3DO und N64. Verkaufte günstig N64 (us), event. mit Spielen. Verkaufte Joystick für Saturn und verkaufe 3DO-FZ1 mit RGB-Umbau und Spielen. Tel.: 0511/414899 (Thomas)

Verk.: Games, TV, Filme, auf Großbild Sharp LCD Projector 380.000 Bildpunkte, Fernbedienung, 2 Euro AV-Anschlüsse, 1 SVHS Anschluß+Bildwand für Deckenmontage oder Wand. Bildgröße 150 cm x 350 cm einsetzbar. Preis VB, 2 Monate alt. Es lohnt sich. Tel.: 06021/28378

Verkaufe +Kauf Spiele und Hardware habe für PC-Engine/Turbo Duo. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr

Umsonst !! gibt es einen Rückruf von mir, wenn Ihr das folgende Angebot kaufen wollt: Tips&Tricks+Sammelordner von Anfang an, d.h. Seite 1 bis 608. Der Meistbietende bekommt den Zuschlag. Euer Angebot (in DM) bitte unter Tel.: 016953/5722098. Ich rufe garantiert zurück

Verkaufe für PS: Soul Edge, Rally Cross, Rage Racer, NBA in the Zone, Ray Storm, NBA Live 97, Tomb Raider, Toshinden 3, DD2 uvm. alles jp/us 50 bis 60 DM. Einfach anrufen und nach mehr fragen! Multinormumbau 70 DM+Porto. Habe auch N64 Neuheiten z.B. Doom 64, Blast Corps u.a. Tel.: 0172/7427180. 18 bis 22 Uhr

Turbo Duo, PC-Engine. Hat noch jemand diese Klassiker? Dann meldet Euch! (Ver)Kaufte und tauschte Spiele. Suche noch dringend Bomberman, Battle Load-

runner, Terra Cresta 2, CD-Zonk, Chooniki 2, TV show, Saphir u.a. Auch günstige Spiele für Atari Lynx gesucht. Habe selbst noch einige Spiele für Game Gear. Tel.: 05205/70452

Verkaufe Mega Fun-Ausgaben:5,7,10/93, 1,3/94. Sega Mag: 0,1,2,3/93. Gamers 1/91-11/94. Spez. 1-4. Video Games: 1/91-1/92, 6/92-8/94. Sonderheft 1. Sega Pro: 4,7-11/93, 1,4/94. Maniac: 1,4/94. ASM: 10/91. Power Play: 4/92. Stückpreis 5 DM. Tel.: 030/2494365

Suche Neuheiten, Konsolen mit Spielesammlungen (sehr gerne auch größere) sowie Zubehör für alle Systeme. Kaufte fast alles, was mir angeboten wird. Tel.: 06253/21626

Verkaufe Mak und Platinen ab 20 DM, 3DO mit 5 Spielen für 200 DM, Jaguar 50 DM, 10 Mega CG-Spiele für 100 DM, NeoGeo mit Umbau 50/60 Hz. und Blut für 250 DM. Suche defekte Konsolen aller Systeme!! Tel.: 08232/6575

Verkaufe SNES+5Player-Adapter+4 Pads+11 Games (viele RPGs: z.B. Eye of the Beholder, Breath of Fire II) für 600 DM. Verkaufte auch für N64 Shadows of the Empire (PAL) für 100 DM. Tel.: 09621/762299

Verkaufe TV-Spieleautomat/universalgehäuse für DM 500. Sowie div. TV-Spieleplatinen: z.B. Donkey Kong, Streetfighter, Run Gun, Snow Bros, Hyper Olympic, Pac Man, Frogger, Aero Fighter, Pang, Super Pang, Scamble, F-14, Wonder Boy, Shinobi, Raiden, Sam. Shodown, Tekken

2, Twin Cobra, Zig Zag, Dyna Blaster, ...
ab 100 DM. Tel.: 040/344466

Videospiel-Tausch-Club (kostenlos) von privat für privat, sucht Mitglieder. Wir tauschen Spiele folgender Systeme: PS, SNES, N64, MD, SAT und 3DO. Schickt Listen Eurer Spiele, die Ihr gerne Tauschen möchtet und die Ihr dafür sucht. (keine Händler bitte). Infos für 1 DM Rückporto bei Thomas Stoll, Otto-Suhr-Alle 122, 10585 Berlin

Suche schw. Nike „Air Jordan“ Basketballschuhe (Gr. 45) aus den Jahren 92,93 (nur optisch gut). Ruft an, zahle gut. Tel.: 04964/863 (ab 19 Uhr)

Verkaufe Sega Saturn+Spiele. Andretti Racing, Tunnel B1, Blam! (PS), Sonic 3D für je 60 DM. X-MAS Nights 20 DM, D., Alone in the Dark (Sat) je 40 DM. Headly (MD) 25 DM. Kaufe Spiele für Saturn (jp) und PS. Suche RPG's (jp+us). Tel.: 0251/212846

Tausche Saturn mit 3 Pads (Analog, Virtua Stick), Action Replay Pro, 5 Games (Top Zustand) gegen Turbo Duo PC-Engine+CD Rom mit Zubehör (oder) und Games! Tausche auch 3DO (Frontloader) us oder Sony PlayStation (jp) mit Chip und Schalterumbau, Disklaufwerk,

2Pads+ Verlängerungen, 10 Top Games, 9 Demos, Memory Card gegen PC-Engine+CD Rom mit Zubehör (oder) und Games. Suche auch Jaguar & Lynx-Games und Turbo Express Hardware. Tel.: 07452/78633 (abends)

Verkaufe/Kaufe Spiele für N64 und PS. z.B. Wave Race (us) für 89 DM usw. Alles Top Zustand. Suche alle Neuheiten. Verkaufe auch 3 MCD's+ 1 MD Spiel für 29 DM. Tel.: 04931/15648 (Holger)

Suche US-RPG-Games, Lufia I, The 7 Sages usw. Deutsche RPG-Spiele, Ogre Battle usw. Tel.: 09122/86116 (von 8 bis 12 Uhr, 18 bis 22 Uhr)

Verkaufe Chronicles of the Sword, Lone Soldier (beide PAL) für 100 DM. Tausche aber auch gegen Tekken 2, Star Gladiator, o.ä. Bei Interesse (nur PAL-Spiele) schreibt an: Manuel Fritschke, Feldstr. 10a, 27356 Rotenburg

Kaufe oder Tausche Konsolen und Spiele für N64, SNES, PS, SATURN, GB. Angebote unter Tel.: 0172/5304082 (Dieter)

Über 1200 Lösungen, Cheats, Tips, Moves, usw. für PC, PS, Saturn, MD, SNES und N64. Gratisliste Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Tel.:

04131/732444. Internet: <http://members.aol.com/cheatspc/welcome.html>

Verkaufe Jaguar (us) RGB und 9 Spiele für 400 DM. Verkaufe PC Engine, Lord of Thunder, Got Loom, Banma _ uvm. Auch Hardware vorhanden. Tausch/Kauf von Sammlungen+Konsolen. Suche z. Zeit PS /jp.) Verkaufe 18 Master System Spiele! Tel.: 04962/5655. E-mail frankhoefs@+-online-de

Biete (PS) Motor Toon GP 2, Cyberslead, Street Fighter Movie, Ridge Racer, Mickey's Wild Adv. (SAT), Rayman, Mystery, Magic Carpet, V. Hydlide, VF Kids. Suche: (PS) Legacy of Kain, Suikoden, King Fields und ähnliche Action/Adventure und RPG's für beide Systeme. (SAT) Suikoden, Shinig Wisdom. Tel.: 03831/499203

Suche NEO GEO-Spiele (z.B. Art of Fighting 2, Super Spy, Ninja Commando, ...) Tel.: 0271/75452

Verkaufe Sega Saturn mit 8 Games (multinorm). PS und Saturn NTSC-Games, N64 mit Game, Barco Röhrenprojektor, Heftsammlungen (gr. Auswahl). Tel.: 07203/2489

Kaufe/Verkaufe/Tausche: Spiele und Konsolen für alle Systeme. Kaufe und

tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für PC-Engine, Turbo Duo, Atari VCS, Atari 7800 usw. Tel.: 089/1403732

Tausche/Verkaufe: Atari, Coleco, Intellivision, Vectrex Hard- und Software ca. 200 Original zugeschweißte Games. Tausche auch. Suche PlayStation. Tel.: 02161/12891 (Thomas)

Achtung! Verkaufe Mattel-Intellivision+Lock'n Chase, Tron-Maze-a-Tron, Basketball, Roulette, Checkers Vectron, Triple Action, Armor Battle Frogger, Sea Battle, Astrosmash, Night Stalker, Star Strike, Hockey, Frog, Golf, Utopia. Alles Top-Zustand, vieles original verschweißst. Tel.: 06431/3553

Verk: MD 2+9 Spiele. z.B. Sonic 2, Micro Machines, Castlevania und Another World. Verk. auch MCD+4 Spiele, Sonic, Final Fight. sowie Super Nintendo mit Terminator 1&2. Auch einzeln zu verkaufen. Preis nach vereinb. Tel.: 0365/7109301 (ab 18 Uhr)

Suche schw. Nike „Air Jordan“ Basketballschuhe (Gr. 45) aus den Jahren 92,93 (nur optisch gut). Ruft an, zahle gut. Tel.: 04964/863 (ab 19 Uhr)

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Meine Adresse:

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----
2. -----
3. -----

Diese Titel wünsche ich mir (mit Systemangabe)

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
- Acclaim-Special
- Heftgestaltung

Mega Fun 7/97

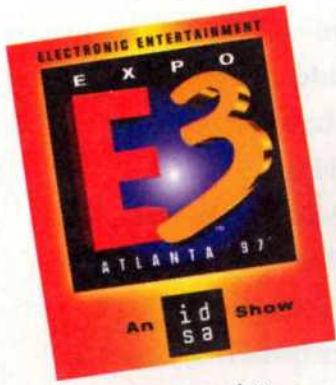
Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
Saturn Super Nintendo Verschiedenes

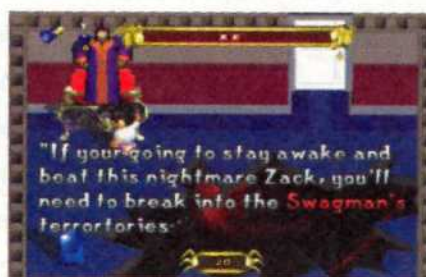
Das lest Ihr in
der nächsten

MEGA FUN

E3-Messe



Was sollen wir dazu noch großartig sagen? Vom 19. bis zum 21. Juni blickt die gesamte Fachwelt zur Olympia Stadt Atlanta, wo sämtliche Hersteller ihre neuesten Software-Knaller der kommenden zwölf Monate präsentieren werden. Ulf und Uwe werden vor Ort sein, um Euch von dieser Show der Superlativen berichten zu können - eine Pflichtlektüre für jeden Videospieľfan!



PlayStation/Saturn

Swagman

Eidos liefert mit diesem Titel ein „traumhaftes“ Action-Adventure ab. Kämpft in der Rolle der Zwillinge Zack und Hannah gegen den Herrn der Alpträume! Trotz Knuddel-Optik dürfte der mit Rätseln und Fallen gespickte Spielverlauf auch älteren Semestern gefallen. Ein Festessen für Liebhaber von Puzzle-reien à la Casper!



PlayStation

Rapid Racer

Lust auf Power Boats? Bei Sonys neuestem feucht-fröhlichen Racer dürft Ihr Euch auf insgesamt 18 Strecken austoben. Der technische Rahmen dürfte alles bisherige in den Schatten stellen: HiRes-Grafik, 50 Frames (PAL), Musik von Apollo 440 („Ain't talking about doubt“) plus die neuesten Special Effects - ein verdammt heißer Titel!



Mega Fun 8/97 erscheint am **9. Juli 1997**

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: Silke Schneider, Sandrie Souleiman, Edith Mayrhofer

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: Sonntag, den 22. Juni 97, 14-18 Uhr, Tel. 0931 / 155 18

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, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Christoph Pütz, Gerd Sebök, Sandrie Souleiman

Layout: Uwe Kraft, Silke Schneider

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 / 2872-200
Telefon 0911 / 2872-100

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: Psygnosis

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

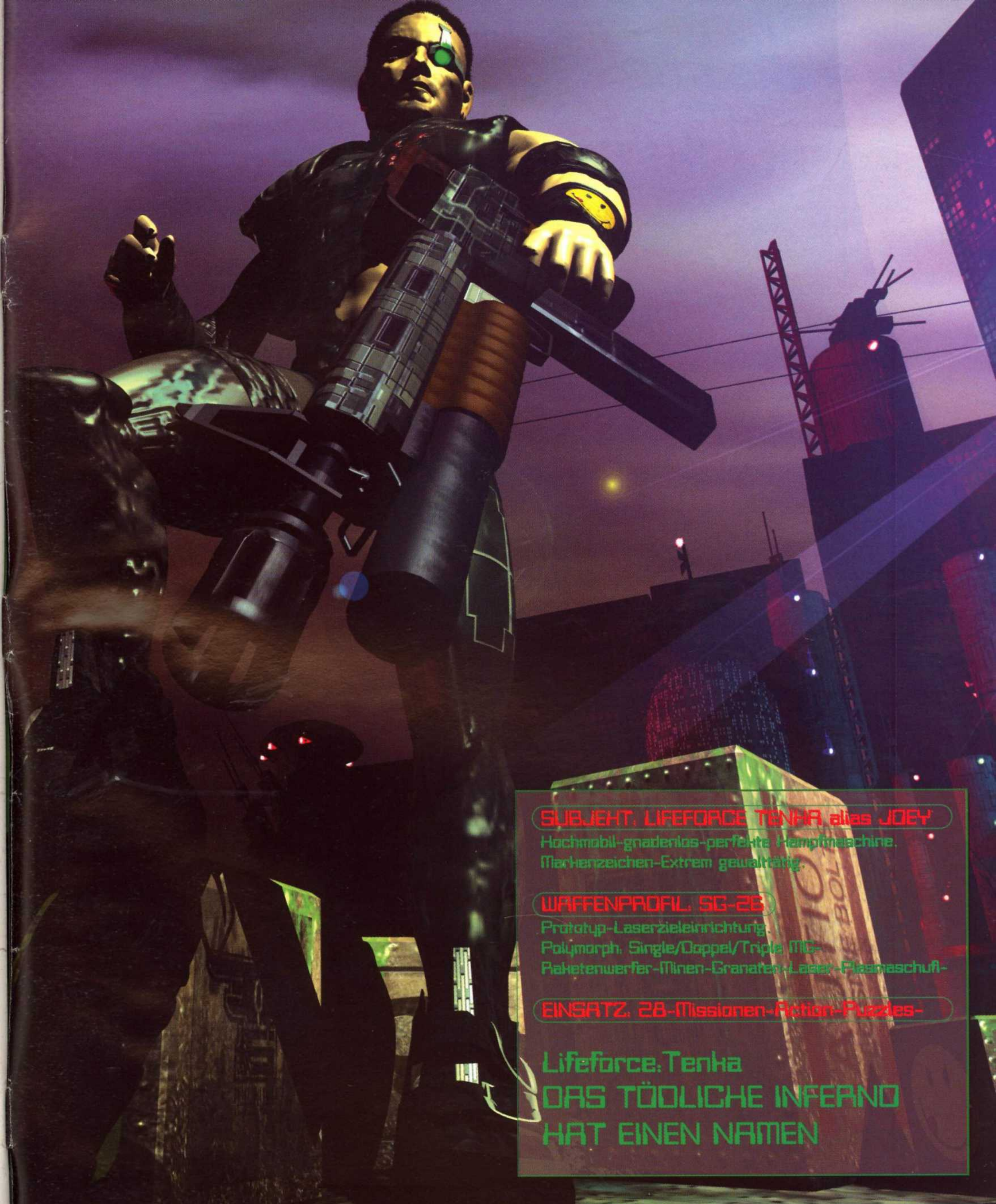
Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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, Karel Stumpf, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Klaus Lönhoff, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Interactive Europe, Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.



SUBJEKT, LIFEFORCE TENKA alias JOEY

Hochmobil-gnadenlos-perfekte Kampfmaschine.
Markenzeichen-Extrem gewalttätig.

WAFFENPROFIL, SG-26

Prototyp-Laserzieleinrichtung.
Polymorph, Single/Doppel/Triple MG-
Paketwerfer-Minen-Granaten-Laser-Flammenwurf-

EINSATZ, 28-Missionen-Fiction-Puzzles-

Lifeforce: Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN

"...nicht gerade friedfertig...gehört in jede gut sortierte Spielesammlung"

PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1,9

"...gnadenlos drückende Atmosphäre...brillante Optik...intelligente Rätsel"

Next Level 4/97, Wertung: 85%

"Respekt, Respekt! Empfehlenswert für echte Einzelkämpfer..."

MegaFun 4/97, Wertung 85%

"...absolut Top"

Fun Generation 4/97, Wertung: 9 von 10



PS and PlayStation are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. Lifeforce Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

LIFEFORCE
TENKA

**“WIR KÖNNEN JEDERZEIT
AUFHÖREN.
MORGEN? KEIN PROBLEM.”**



“Es setzt neue
Maßstäbe in Sachen
Fun-Racer” - DAS OFFIZIELLE
PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin
90% Mega Fun Gold Award
10/10 Fun Generation



**“UPPS...DAS HABEN
WIR GESTERN.
SCHON GESAGT!”**

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNPIEL



KOPFVERDREHENDE 3D-STRECHEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN
AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.

Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com

HALSBRECHERICHES RENNPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE

