

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

2/99
DM 5,90

NINTENDO
SEGA · SONY

Dreamcast

■ Heissgespielt: Sega-Special zur neuen Traumkonsole

Ridge Racer Type 4 PS

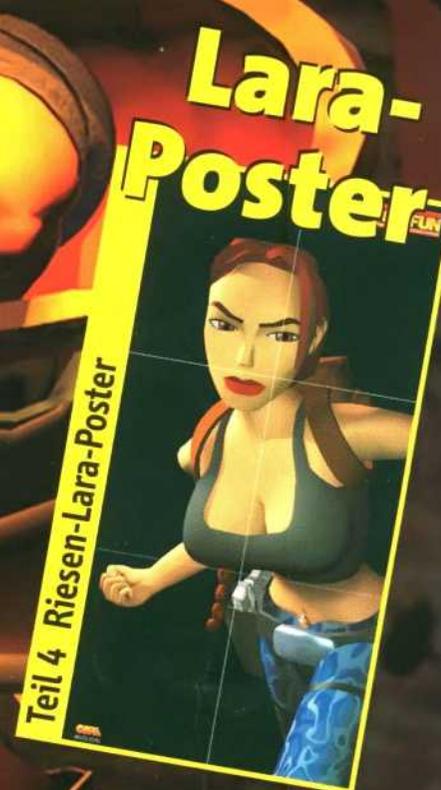
■ Schon jetzt angespielt – der Mega Racer '99

Star Wars: Rogue Squadron N64

■ Mit dem X-Wing gegen das Imperium

Castlevania N64

■ Konami geht in die Vollen: 11 Seiten Konami-Hits am laufenden Band



Crystal Dynamic-Hits PS

■ Soul Reaver, Gex 3:
Deep Cover Gecko

& tricks zum Sammeln

tips Tomb Raider III, Zelda: Ocarina of Time, Virtua Fighter 3tb, Ninja, TOCA 2, Turok 2, Small Soldiers, Extreme G 2, Devil Dice u.v.m.



Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



81%
MANIAC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&ESOFT

ABC
A FUNSOFT COMPANY

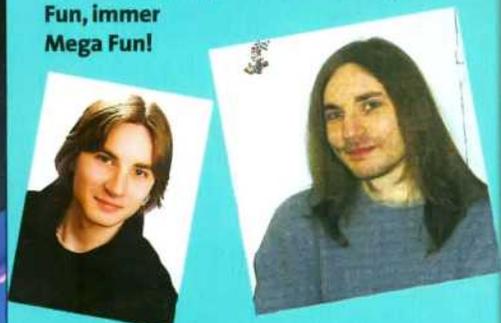
FUNSOFT.

ABC Spielspaß GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

~~32 Bit~~ Zu- gelaufen

Es war 1995, mitten im Wechsel von der goldenen Mega-Drive- und Super-Nintendo-Ära zu den neuen CD-ROM-Konsolen, als Björn Haarhausen als unbekümmerter Abiturient in unsere Redaktionsräume schneite, mit dem Wunsch auf den Lippen: Bitte lasst mich für euch schreiben! Diesem Wunsch entsprachen wir natürlich, und so blühte und gedieh der Ur-Franke prächtig. Doch Anfang 1998 zogen ihn seine künstlerischen Ambitionen in das akademische Leben hinaus. Björn nahm Abschied von der Mega Fun. Doch nicht einmal ein Jahr später stand der bekennende Süßigkeiten-Junkie urplötzlich wieder vor der Tür. Durch sein Mähne mittlerweile zum postmodernen Jesus gereift (andere bezeichnen ihn hingegen despektierlich als Bombenleger), möchte er wieder bei uns im Sold stehen. Nachdem wir ihn wieder sozialisiert und aufgepäppelt haben, startet er nun seine Zweitkarriere ganz offiziell bei uns als auszubildender Mediengestalter. Es bewahrheitet sich der Spruch: Einmal Mega Fun, immer Mega Fun!

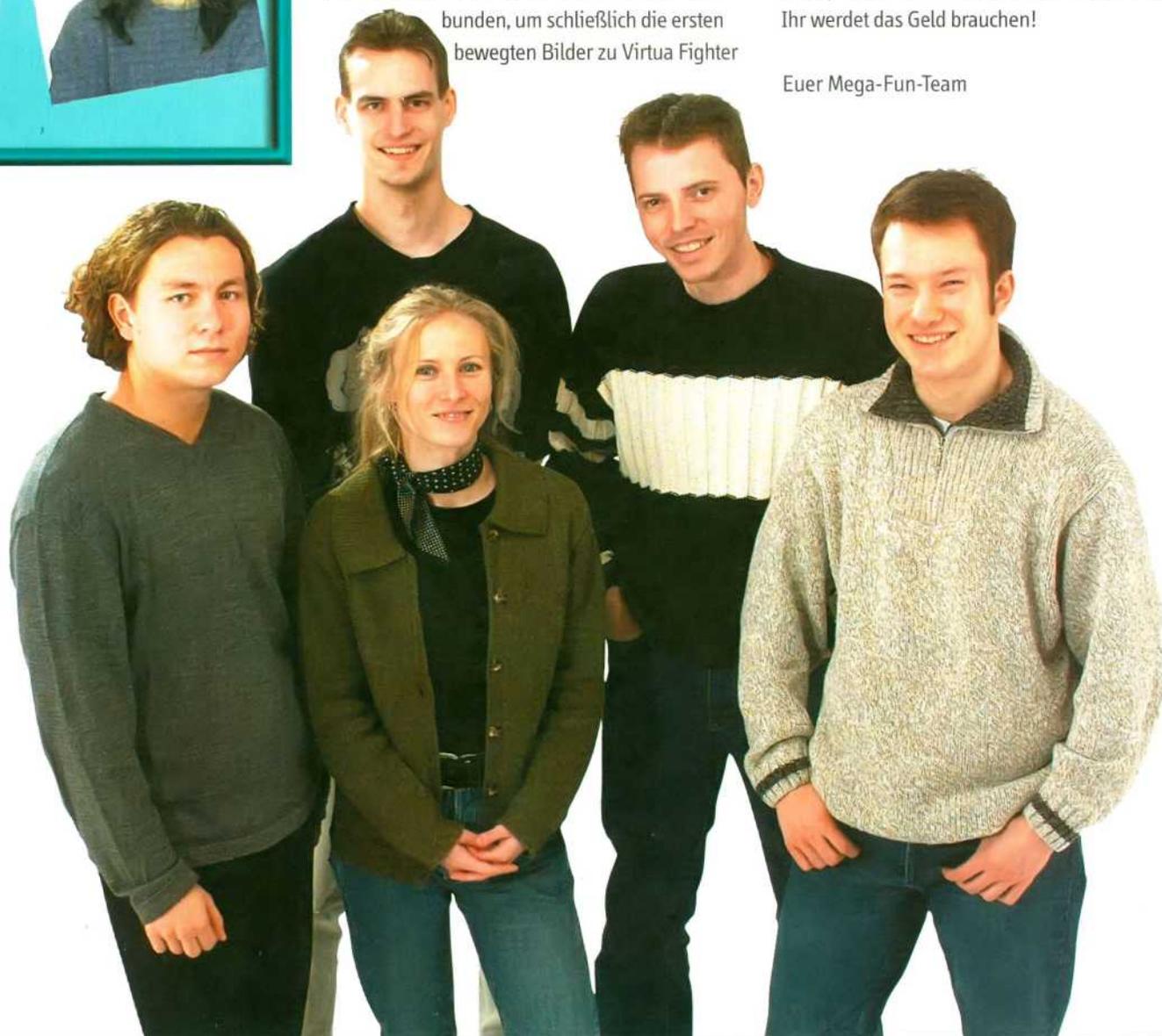


Ein Traum wurde wahr

Ein Hauptreiz der Videospielebranche macht sicherlich die galoppierende technische Evolution aus. Mittlerweile hat es sich eingependelt, dass spätestens alle fünf Jahre die alte Konsolengeneration von einer weitaus leistungstärkeren abgelöst wird. Am 27. November war es schließlich so weit: Mit Segas Dreamcast wird eine neue Videospiele-Ära, nämlich die der Generation 2000, eingeläutet. Während bei den Japanern ein zeitiges Aufstehen ausreicht, um sich eines der wenigen Geräte der Erstausslieferung zu sichern, mussten wir in Germanien schon sämtliche Hebel in Bewegung setzen, um wenigstens einen einzigen Dreamcast zu begutachten. Grund: Gerade einmal läppische 300 Konsolen wurden wegen der Produktionsknappheit für den europäischen Markt freigegeben. Selbst findige deutsche Händler, die nach Japan jetteten, kamen teilweise mit leeren Händen wieder zurück zum Okzident. Doch wir haben es letztendlich geschafft: Am Montag, dem 29. November, schlich sich Uwe auffällig unauffällig mit einem fetten Paket unter dem Arm in die Büroräume. Als schließlich die magischen Worte "Dreamcast ist da!" fielen, gab es keinen Halt mehr. In Windeseile wurde das Gerät mit dem Stromwandler und Fernseher verbunden, um schließlich die ersten bewegten Bilder zu Virtua Fighter

3tb zu liefern. Ein magischer Moment, bei dem die Spannung förmlich sichtbar in der Luft lag. Die neue Konsole ist ohne Zweifel sehr wichtig für uns als Multiformat-Magazin, für die Videospielefreaks, denen es bekanntlich ständig nach Neuheiten dürstet, sowie für den gesamten Videospielemarkt, da er von Innovation und Evolution lebt. 1999 dürfte somit das Jahr der allmählichen Wachablösung sein, und das ist kein Jahr zu spät. Im Gegenteil: Der verspätete Wechsel von 16 Bit zu 32 Bit im Jahre 1995 war maßgeblich Schuld daran, dass viele Konsolisten zum PC abwanderten. So etwas darf nicht mehr passieren! Abseits von Segas Comeback waren wir allesamt damit beschäftigt, den Büroalltag und die stressigen Weihnachtsvorbereitungen (Was wünscht sich denn die Mama?) unter einen Hut zu bringen. Insbesondere Konami kam uns dabei „in die Quere“, denn freundlicherweise stellten sie uns ihr komplettes N64-Line-up der kommenden Monate vor. Vor allem die Rückkehr der Vampirjäger in Castlevania 64 begeisterte uns durch ein fulminantes Gameplay. Abschließend bleibt nur zu hoffen, dass ihr aufrecht in das neue Jahr gerutscht seid und die Finanzen euch 1999 viel Spielraum für Videospieleinvestitionen lassen. Ihr werdet das Geld brauchen!

Euer Mega-Fun-Team



actua soccer

3

unterstützt von

Bierhoff

Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen!

Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres!

Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen Sie im Abseits stehen?!



PC
CD



© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved.
Actua © is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH.

actua
SOCCER 3

neuheiten

Dreamcast

Godzilla.....	24
Pen Pen TriIcelon.....	24
Shen Mue.....	26
Virtua Fighter 3tb.....	14

PlayStation

A Bug's Life.....	53
Asterix.....	56
Gex 3: Deep Cover Gecko.....	50
Prince Naseem Boxing.....	54
No Fear Mountain Biking.....	55
Pro Pinball.....	57
Ridge Racer Type 4.....	44
Soul Reaver: Legacy of Kain.....	48
Tiny Tank.....	59
Warzone 2100.....	52

Nintendo 64

Castlevania.....	28
Goeman 2.....	36
Hybrid Heaven.....	34
Mario Party.....	58
NBA Pro '99.....	38
In Arbeit.....	40

test

PlayStation

Box Champions.....	66
Brunswick Circuit Pro Bowling.....	64
Bust A Move 4.....	68
X-Games Pro Boarder.....	68

Nintendo 64

Glover.....	67
Knife Edge.....	64
Rakuga Kids.....	64
Star Wars: Rogue Squadron.....	60
Top Gear Overdrive.....	65

erste hilfe

Dreamcast

Virtua Fighter 3tb.....	93
-------------------------	----

PlayStation

Bust A Move 4.....	92
Devil Dice.....	92
Ninja.....	92
Small Soldiers.....	92
TOCA 2.....	92
Tomb Raider III.....	91, 92, 98

Nintendo 64

Extreme G2.....	93
Glover.....	93
South Park.....	93
Turok 2: Seeds of Evil.....	92
Zelda - Ocarina of Time.....	94

rubriken

Börse.....	111
Dreamcast-News.....	8
Extreme-G2-Wettbewerb.....	82
Handheld-Special.....	86
Ihr über uns.....	76
Importe.....	70
Inserentenverzeichnis.....	113
Leserecke.....	74
Referenzen.....	72
Spielhölle.....	88
Technik Ecke.....	78
Vorschau.....	114
Wegweiser.....	6
Wir über uns.....	4
Zockerkönig.....	89

Belmonts Dämonenjäger sind zurück: Castlevania

Höllenkampf in der dritten Dimension auf 6 Seiten

ab Seite 28



erste hilfe

Dreamcast

Virtua Fighter 3tb.....	93
-------------------------	----

PlayStation

Bust A Move 4.....	92
Devil Dice.....	92
Ninja.....	92
Small Soldiers.....	92
TOCA 2.....	92
Tomb Raider III.....	91, 92, 98

Nintendo 64

Extreme G2.....	93
Glover.....	93
South Park.....	93
Turok 2: Seeds of Evil.....	92
Zelda - Ocarina of Time.....	94

rubriken

Börse.....	111
Dreamcast-News.....	8
Extreme-G2-Wettbewerb.....	82
Handheld-Special.....	86
Ihr über uns.....	76
Importe.....	70
Inserentenverzeichnis.....	113
Leserecke.....	74
Referenzen.....	72
Spielhölle.....	88
Technik Ecke.....	78
Vorschau.....	114
Wegweiser.....	6
Wir über uns.....	4
Zockerkönig.....	89

ab Seite 8



Dreamcast im Härtestest!

Endlich ist Segas neues Flaggschiff in Japan erhältlich! Auf 15 Seiten zeigen wir euch alles Wissenswerte über die kleine Wunderkiste, die Model-3-Qualitäten erreichen soll

Ridge Racer Type 4

Namco lässt es krachen! Der vierte Teil der Ridge-Racer-Saga soll laut Entwicklern sogar SCEs Edel-Renner Gran Turismo vom Thron stoßen können. Ob der Racer den Ansprüchen gerecht wird, zeigt ein ausführlicher Fahrbericht

ab Seite 44



ab Seite 60



Star Wars: Rogue Squadron

Nachdem der Vorgänger ein Genre-Mischling war, beschränkt sich Faktor 5's neuestes Machwerk auf reines Ballervergnügen. Dank Unterstützung des neuen Expansion-Paks sollen die Luftkämpfe in einer noch nie dagewesenen Qualität vonstatten gehen **Spiel des Monats**

V-RALLY

EDITION 99

NINTENDO 64



INFOFRAMES
DEUTSCHLAND



- **Abgefahrene Bewertungen**
mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: N-ZONE: 87 % - 12/98, TOTAL!: 2+ - 1/99, neXt Level: 85 % - 12/98
- **Actionstarkes Fahrgefühl**
mit Drehern, Überschlagen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!



Scheiß Piste. Harte Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

Virtuelle Träume

Dreamcast-Special Weiter eilt die Videospiele-Branche mit Siebenmeilenstiefeln der Zukunft entgegen: In Japan kam Segas neue 128-Bit-Wundermaschine auf den Markt

Am 27. November herrschte große Aufregung in der Redaktion, denn der ersehnte Termin mit unserem hauseigenen Spiele-Importeur am Münchner Flughafen, wo die schwitzenden Mega-Fun-Redakteure Dreamcast entgegennehmen wollten, platzte. Am ersten Tag der

Dreamcast-Veröffentlichung in Japan waren die orangefarbenen Kartons mit dem Konterfei von Yukawa Semnu binnen weniger Stunden in vergriffen. Zum einen wegen der immensen Nachfrage und zum anderen weil NEC Lieferengpässe bei der Chipherstellung bekam. Aus diesem Grund fanden nur rund 300 der kleinen weißen Geräte den Weg aus Japan hinaus in die Weiten der Konsolenwelt, und jeder, der

an diesem Tag die Dreamcast-Konsole in den Händen halten durfte, durfte sich glücklich schätzen. Zu diesem Zeitpunkt wurde die Kiste mit rund 4000 Mark gehandelt, was sich aber nach wenigen Tagen sehr schnell relativierte. So gingen also noch einige Tage ins Land, bis es auch in der Mega-Fun-Redaktion hieß: It's D-Day!



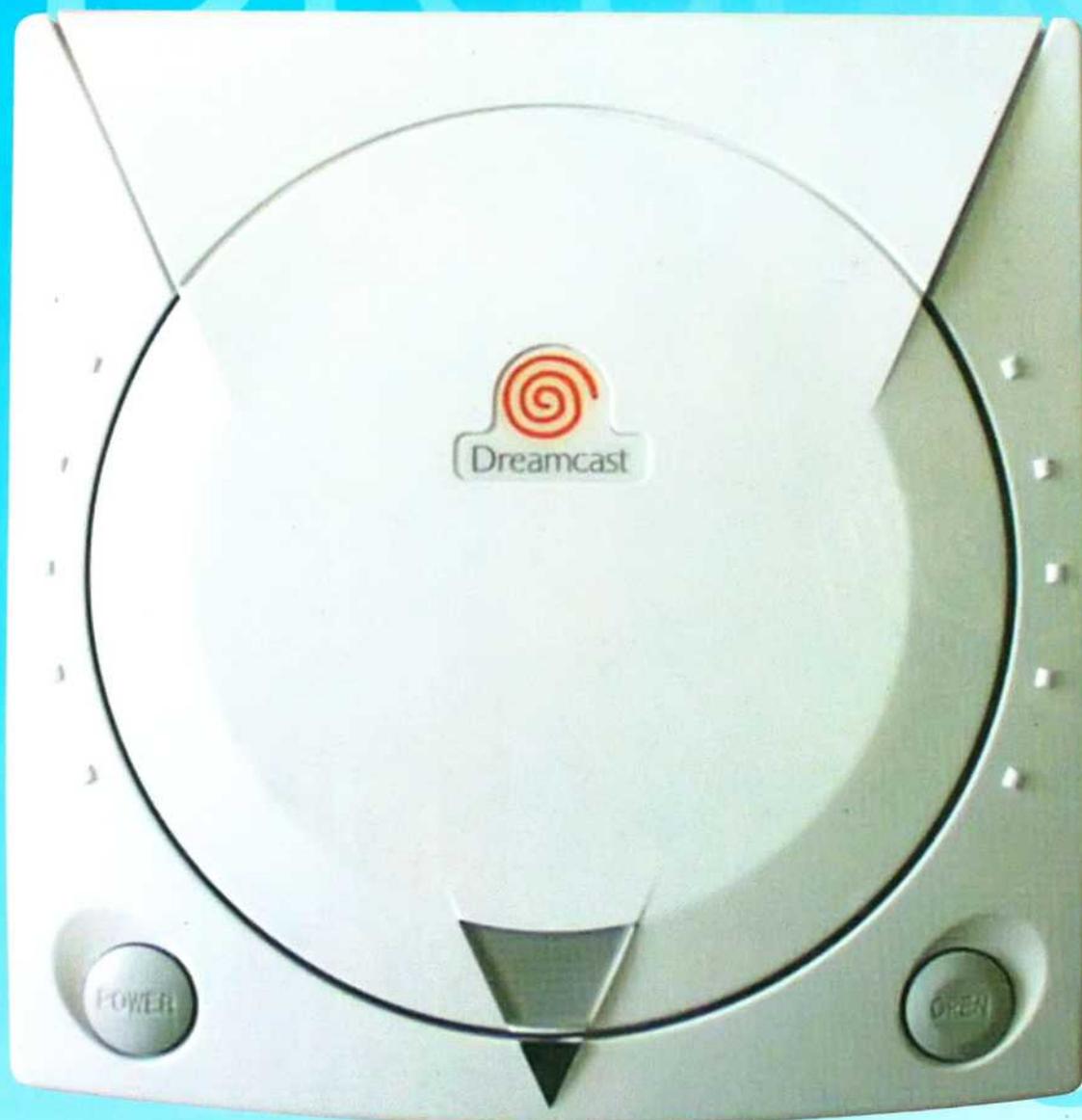
Geöffnet: Mit dem rechts angebrachten Open-Taster schwingt der Deckel des Top-Loaders sanft nach oben



Von rechts: Hinter den Schlitzen verbirgt sich ein kleiner Lüfter, der die Konsole mit ausreichend Frischluft versorgt



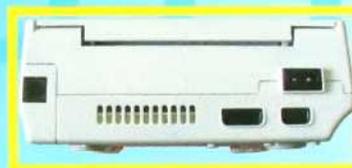
Von links: Im formschönen Design präsentiert sich die Dreamcast-Konsole, wenn sie aus ihrer Verpackung geschält wurde



Von oben: Wird der Power-Schalter betätigt, leuchtet das transparente Kunststoff-Dreieck an der Gehäusevorderseite rot auf

Lieferumfang: Spartanisch wie immer zum Einstieg

Öffnet man die orangefarbene Verpackung des japanischen Dreamcast, springt einem sofort die formschöne Konsole ins Auge. Daneben gibt es natürlich einen farblich passenden Controller und ein VMS, um seine Spielstände zu verewigen. Das mitgelieferte Modem, das beim japanischen Dreamcast im Lieferumfang enthalten ist, wird mittels beigefügten Kabels ans Telefonnetz angeschlossen. Dafür gibt es selbstverständlich auch die dazugehörige Software "Dream-Passport", die den Gang mit Dreamcast ins Internet ermöglicht. Für den normalsterblichen Europäer ohne fundierte Japankenntnisse ist das allerdings ein Buch mit sieben Siegeln. Neben dem obli-



Von hinten: Neben dem obligatorischen Strom- und AV-Anschluss bietet Dreamcast noch eine serielle Schnittstelle (rechts unten) und links den Modem-Anschluss



Von unten: Mysteriös sind die vier Vertiefungen, die eindeutig zum Einrasten eines Unterbaus sind. Links oben ist das Wechsel-Modem zu sehen



Von vorne: Sega hat also doch sein Logo auf die Konsole gebracht. Rechts neben den vier Controller-Anschlüssen brangt noch das Windows-CE-Zeichen



Ohne Speichermöglichkeit: Das Design des Dreamcast-Controllers erinnert stark an das Nights-Analogpad des Saturn. Die Analog-Einheit ist vergleichbar mit der des N64



Zweigleisig: Der Controller bietet gleich zwei VMS bzw. einem VMS und dem bald erhältlichen Rumble-Zusatz Platz



Keine Panik: Das Pad liegt trotz allen Unkenrufen sehr gut in der Hand und bietet mit der länglichen Kerbe (oben Mitte) eine Möglichkeit, das Kabel auch nach oben wegzuführen

gatorischen Spannungskabel liegt der Packung noch ein Composite-AV-Kabel bei. Das bedeutet, dass ebenso wie die Audio-Signale auch der Video-Anschluss mit einem Cinchstecker erfolgt. Mittlerweile gibt es auch S-VHS-Kabel für die Dreamcast-Konsole, und für alle Freaks dürfte die VGA-Box interessant sein. Mit diesem zusätzlich erhältlichen Adapter findet selbst ein Computer-Monitor an Dreamcast Anschluss.

Was braucht man noch?

Damit die Import-Konsole auch hier in Deutschland funktioniert, benötigt man zuerst einen 100V/230V-Spannungswandler. Dieses Problem ist aber jedem Importeur geläufig und sie haben daher von diesen Adaptern genügend vorrätig. Kniffliger ist die Sache mit der japanischen Fernsehnorm NTSC. Will man nämlich Dreamcast in Europa betreiben (hier gilt die PAL-Norm), braucht man schon einen Fernseher, der auch die NTSC-Norm darstellen kann. Viele moderne Geräte können das allerdings auch. Ein Blick in die Betriebsanleitung sollte Aufschluss geben.

Verarbeitung: Solide Arbeit ohne Macken

Mit seinen äußerst kompakten Abmessungen von 19 x 19,6 cm und einer Höhe von knapp 8 cm erinnert das Gerät an das alte

8-Bit-System PC-Engine. Überraschenderweise hat das kleine Ding ein recht stattliches Gewicht von gut 1,5 kg. Ebenso wie die Sega-Vorgänger-Konsole Saturn macht Dreamcast einen sehr robusten Eindruck. Das Laufwerk zeigte selbst nach stundenlangem Einsatz keine Ermüdungserscheinungen oder Hitzeprobleme. Ein kleiner Lüfter an der rechten Flanke sorgt für die nötige Kühlung des Gerätes. Wenn man sich vor Augen hält, wie viele Hochleistungsprozessoren Dreamcast unter der Haube hat, dann ist das nicht weiter verwunderlich. Das CD-ROM-Laufwerk schnurrt leise beim Datentransfer und klingt metallisch, wenn der Lesekopf positioniert wird. Das ist ein Zeichen für ein schweres und qualitativ hochwertiges Laufwerk. Beide Tasten, der Power- und Open-Knopf, haben einen satten Druckpunkt und machen einen stabilen Eindruck. Sogar die vier Controller-Anschlüsse lassen die Stecker leicht einrasten.

Einfaches Betriebssystem

Sehr übersichtlich und aufgeräumt wirken auch die Bedienungsfelder nach dem Einschalten der Konsole. Liegt eine Dreamcast-GD-Rom im Laufwerk, wird das Spiel automatisch eingelesen und gestartet. Obwohl Dreamcast ein neues CD-Format nutzt, kann das Gerät auch „normale“ Audio-CDs im Orange-Book-Format abspielen. Aus dem Hauptmenü erhält man auch direkten Zugriff auf eingesteckte VMS und erfährt in wenigen Sekunden, wie viele Spielstände abgelegt sind und wie groß der Speicherbedarf ist.

Kontakte zur Außenwelt

Für das in Europa erhältliche Dreamcast-Gerät steht noch nicht 100%ig fest, ob ein Modem beiliegen wird. In Japan hingegen geht es mit dem Dream-Passport schon ins Internet. Dank der Windows-CE-Kompatibilität wird Dreamcast auch mit den im Internet verwendeten Standards fertig. Wegen Sprachbarrieren und dem auf Japan beschränkten Passport ist das aber für uns Europäer noch kein Thema. Durch



Erster Kontakt: Mit mystischen Klängen baut sich das Dreamcast-Logo nach dem Einschalten auf



Einstellmöglichkeiten: Aus dem Hauptmenü heraus lassen sich alle wichtigen Funktionen aufrufen



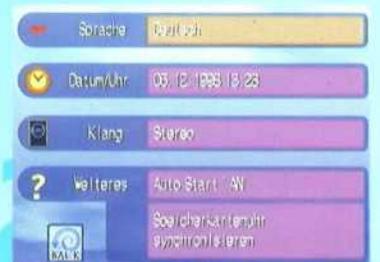
Musikalisch: Noch einfacher als auf Saturn und PlayStation ist die Musik-CD-Funktion zu bedienen



Speicherfresser: Da Dreamcast vier Pad-Anschlüsse mit jeweils zwei VMS-Ports hat, stehen acht Slots zur Auswahl



Aufschlussreiche Symbolik: Jedes Spiel wird mit einem Symbol und den belegten Blöcken dargestellt



Sprachkünstler: Neben Standard-Einstellungen kann man auch die Sprache wählen, darunter auch Deutsch



Mit Speichermöglichkeit: Ist das VMS eingesteckt, hat man zusätzlich ein kleines Display im Controller. Manche Spiele zeigen Zusatzinformationen darüber an



Indirekter Kopierschutz: Die neuen Dreamcast-CD-ROMs heißen GD-ROM und haben neben 1 GB Speicherplatz auch noch normale Audiospuren (zu erkennen an der anderen Lichtbrechung im Zentrum der CD)

die ähnliche Struktur wie Naomi kann das VMS von Dreamcast mit in die Spielhalle genommen werden und an die dortigen Arcade-Maschinen angeschlossen werden. Über die standardisierte Netzwerkfähigkeit lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nichts sagen. Spätestens mit Sega Rally 2 wird sich auf diesem Sektor einiges tun. Wahrscheinlich wird die Heimversion des Racers dann - ähnlich wie das Spielhallenvorbild - in der Lage sein, bis zu acht Fahrzeuge gleichzeitig über die Pisten flitzen zu lassen. Wohlge-merkt jeder mit seinem eigenen Bildschirm!



Evolutionstheorie: Der Trend geht eindeutig zu kompakteren Konsolen. Gegenüber dem alten Saturn wirkt Dreamcast winzig

Erhältliches Zubehör

Mittlerweile hat Sega Japan schon einige Peripherie angekündigt. Neben dem Arcade-board mit sechs Tasten und einem Steuerknüppel wird zum Sega-Rally-2-Release ein Lenk-

rad versprochen. Ebenfalls nur eine Frage der Zeit sind eine Vibrationseinheit und Maus für Strategiespiele. Dem Internet-Junkie wird die Tastatur freuen, die einfach am Pad-Port angestöpselt wird.

Zeit für Spekulationen

An der Gehäuserückseite befindet sich noch ein serieller Anschluss, an dem sicherlich zusätzliche Peripherie angeschlossen werden kann. Auf jeden Fall findet dort der Datenaustausch mit SNKs Handheld Neo-Geo-Pocket statt. Wirft man noch einen Blick auf die Unterseite des Dreamcast-Gerätes, fallen sofort vier Vertiefungen ins Auge, die wie beim Sega Mega-Drive und Super-Nintendo womöglich als Erweiterungs-rasten für Unterbaugeräte dienen könnten. Sega hat sich also wie bei allen seinen Konsolen ein Hintertürchen offen gehalten, um vielleicht einen Frontlader-DVD oder andere Datenträger für die Konsole nutzbar zu machen. Diese These macht besonders im Hinblick auf die zu erwartende Sony-Antwort, sprich PlayStation2 oder PlayBase, die wahrscheinlich auf den DVD-Standard setzen wird, Sinn.

Erster Eindruck: Ein komplettes System mit Zukunft

Dreamcast ist nicht nur von der technischen Seite die zur Zeit leistungsfähigste Konsole, auch die Verarbeitung lässt nicht zu wünschen übrig. Sicher, über die Optik

kann man streiten, doch wir fanden das Design wirklich sehr. Ob Dreamcast nun die hochgesteckten Erwartungen im Vergleich zur Arcade-Platine Model 3 erfüllen oder gar übertrumpfen kann, lässt sich zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht mit absoluter Sicherheit sagen. Wenn man aber berücksichtigt, dass Virtua Fighter 3tb schon als erstes Spiel am Thron des Spielhallenvorbildes kratzt, bleibt es nur eine Frage der Zeit, bis wir Spiele zu Hause zocken dürfen, die sich zumindest auf Model-3-Niveau befinden. Ebenfalls sehr durchdacht wirken die vielen Kontaktmöglichkeiten zu anderer Hardware, wie Neo-Geo-Pocket, Naomi, Visual-Memory-System und Internet. Dreamcast beschreitet also vollkommen neue Wege und wird sicher für nachfolgende Konkurrenzprodukte wegweisend. Falls wir noch weitere wichtige oder verblüffende Erkenntnisse zur Hardware im Langzeittest sammeln sollten, werden wir natürlich darüber berichten. (Swen)



Andocken: Es ist auch möglich, zwei VMS ineinander zu stecken und Daten auszutauschen. Das grüne Exemplar ist die Godzilla-Sonderausgabe



Taschenformat: Mit seinen winzigen Abmessungen von rund 4 x 8 cm passt das VMS in jede Westentasche



Mega Fun: Mittlerweile dürften Ihnen erste Verkaufszahlen vom Dreamcast-Start in Japan vorliegen. Können Sie schon Angaben machen und sind Sie zufrieden?
Andreas von Gliszczynski: Sega ist mit dem Launch in Japan sehr zufrieden. Die gesamte ausgelieferte Hardware (im sechsstelligen

Bereich) wurde binnen weniger Stunden an die Endverbraucher verkauft. Bereits gegen Mittag hat quasi der gesamte japanische Handel „Dreamcast ausverkauft“ gemeldet. Viele Tausend Japaner haben sogar vor den Geschäften übernachtet, um möglichst früh an eines der begehrten Geräte zu kommen. Besonders erfreulich war auch der Durchverkauf der Software und des Zubehörs. Erstaunlicherweise wurden sogar mehr Virtua-Fighter-3tb-Spiele verkauft als Grundgeräte. Der Arcade-Stick wurde im Verhältnis 1:1 zur Hardware verkauft. Auch die anderen Spiele haben befriedigende Stückzahlen erreicht, obwohl natürlich Virtua Fighter 3tb

das primäre Objekt der Begierde war. Es steht außer Frage, dass wir noch mehr Geräte verkauft hätten, wenn unsere Erstauslieferungsmenge größer gewesen wäre. Unsere Fabriken laufen jetzt auf Hochtouren, um die große Nachfrage zu erfüllen.

MF: Wie schätzen Sie die Qualität des Launch-Line-ups Godzilla, July, Pen Pen und Virtua Fighter 3tb ein?

AvG: Virtua Fighter 3tb finde ich absolut genial! Pen Pen macht viel Spaß, gerade im Multiplayer-Mode. Godzilla ist sehr japanisch. Zu July kann ich leider nicht viel sagen.

MF: Welche dieser Titel werden voraussichtlich auch nach Deutschland kommen?

AvG: Virtua Fighter 3tb auf jeden Fall, Pen Pen sehr wahrscheinlich, Godzilla und July wohl nicht.

MF: Gerüchte verdichten sich über einen vorgezogenen Launch in den Staaten und Europa zum 2. Quartal '99. Ist da etwas Wahres dran?

AvG: Nein, natürlich nicht. Und wenn, dann würde ich es auch jetzt und hier nicht bekanntgeben wollen.

MF: Wie viele Titel wollen Sie garantiert zum Start parat stehen haben?



„Bereits gegen Mittag hat quasi der gesamte japanische Handel 'Dreamcast ausverkauft' gemeldet“

AvG: Wir planen momentan etwa zehn Titel für den Start. Es sollen alle Genres mit qualitativ absolut hochwertigen Produkten abgedeckt werden.

MF: Können Sie uns auch einen konkreten Ausblick zu Preisen, Stückzahlen, Werbung oder Ähnliches geben?

AvG: Die Preise für die Software werden sich im „grünen Bereich“ befinden. Also sehr ähnlich dem, was unsere Mitbewerber auch verlangen. Das Werbebudget für Deutschland liegt im deutlich mehrstelligen Millionenbereich.

MF: Wie steht Sega Deutschland zu den Importhändlern? Wollen Sie auch juristische Schritte gegen Importe unternehmen, wie ihre Mitbewerber?

AvG: Die Positionen von Sony bzw. Konami finde ich sehr überzogen. Sollen wir den Kunden vorschreiben, wann sie welche Software spielen?

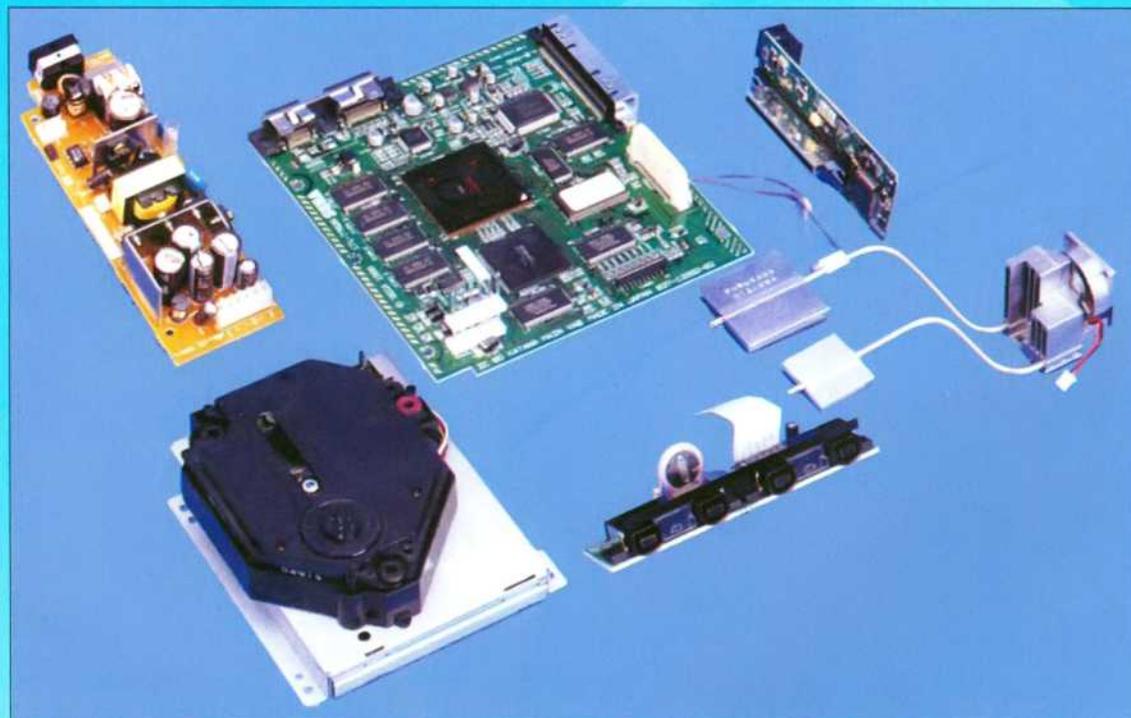
MF: Als letzte Frage: Welcher Titel ist Ihr aktuelles Lieblingsspiel?

AvG: Momentan versuche ich immer noch unsere Hotline in Virtua Fighter 3tb zu schlagen!

MF: Wir bedanken uns für die offene Beantwortung unserer Fragen und wünschen ihnen mit Dreamcast weiterhin viel Erfolg!



Im Vergleich: Viel kleiner hätte Sega die Dreamcast-Konsole nicht konzipieren dürfen – immerhin soll ja noch eine CD reinpassen...



Auseinander genommen: Dreamcast besteht aus sechs Hauptkomponenten: Netzteil, Hauptplatine, Modem, GD-ROM-Laufwerk, Controller-Interface und dem ausgeklügelten Lüftungssystem (v.l.o.). Ein Fühler misst ständig die Betriebstemperatur und schaltet bei kritischen Werten ab

Toca 2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR DEN TAPETENIWA

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE
HI-RES GRAFIK

8 TEAMS
MIT 16 BOLIDEN

LINK-OPTION
+ SPLIT SCREEN

REALISTISCHE
HELMKAMERA

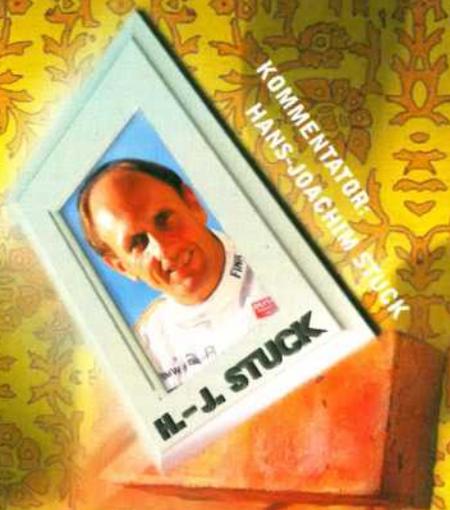
KOMPLETTE
FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

7 MARKENMEISTERSCHAFTEN
INKL. FORMEL FORD



DUAL SHOCK™

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK



WECHSEL



Codemasters 

PC
CD
ROM
Win 95 & 98

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

Virtua Fighter 3tb

Dreamcast Beat 'em Up Schon vor zwei Jahren geisterte das Gerücht einer Saturn-Umsetzung des dritten Arcade-Teils von Yu Suzukis Edelprügler durch die Magazine. Jetzt ist es so weit...

Im Dezember 93 kam ein Automat in die Hallen, der eine Art Revolution in der Branche auslöste. Virtua Fighter, ein Prügelspiel, das zum ersten Male auf die Polygon-Darstellung der Figuren zurückgriff und nicht wie üblich Sprites nutzte. Yu Suzuki, ein altes Sega-Urgestein, zeichnete sich für die Entwicklung verantwortlich. In der Welt der Polygone sammelte er schon beim Titel Virtua Racing einige Erfahrung. Das Fighter-Projekt hatte aber ganz andere Herausforderungen. Schließlich ist es um einiges schwieriger, menschliche Bewegungen lebensecht wirken zu lassen als einen Formel-1-Wagen über Pisten zu jagen. Jedoch wie so

viele Erfolge im Leben des Spiele-Entwicklers wurde Virtua Fighter zum Abräumer in den Spielhallen, und so war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger produziert wurde. Virtua Fighter 2 kam exakt ein Jahr nach Teil 1, also im Dezember 1994, auf den Markt. Ende 1995 folgte die Umsetzung für den Sega Saturn. Bis heute gilt diese CD als eines der besten Beat 'em Ups für eine Konsole. Mittlerweile war die Virtua-Serie dermaßen in Japan beliebt, dass ein Ende

der Sequels nicht abzusehen war. 1996 stellte Sega schließlich seine letzte Innovation in Sachen



Schöne Aussicht: Alle Levels sind optisch absolut unterschiedlich. Auf der Insel fliegen auch schreiende Tauben umher



Ausgetrickst: Shuns Lieblingsbeschäftigung ist es, seine Gegner mit Betrunkem-Kung-Fu zu narren



Zweiseitig: Sogar die "Rückseiten" der Polygone sind mit Texturen versehen. Jackys Lederjacke hat beispielsweise rotes Steppfutter



Höhenunterschied: Je nachdem wie die Akteure auf der Treppe stehen, verändern sich auch die Trefferzonen



Hochauflösend: Die Charakterköpfe sind im Auswahlmenü genauso zu sehen, wie sie auch während des Kampfes zum Einsatz kommen



Die Kämpferriege I

Akira Yuki
Hakkyoku-ken



Geboren am: 23.09.1968
Nationalität: Japan
Job: Kung-Fu-Lehrer
Blutgruppe: 0
Hobby: Kung-Fu
Größe: 1,80 m
Gewicht: 79 kg
Maße: 115-90-94
Durchbruch-Kombination:
↘ K + G → P ← → P + K ↑ P
Shuuraha Oukou Kazan Gekihousui

Stage



Outfits



Aoi Umenokohji
Akido

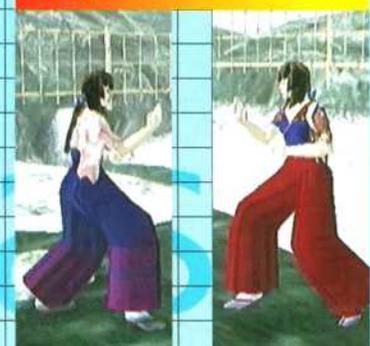


Geboren am: 14.03.1979
Nationalität: Japan
Job: Highschool-Schüler
Blutgruppe: A
Hobby: Ikebana
Größe: 1,62 m
Gewicht: 47 kg
Maße: 83-53-86
Schneesturm-Kombination:
P P → P → K K ↑ P
Renkan Rensuishou Renkantai Tokou

Stage



Outfits





Hände abwischen: Nach jedem Kampf gibt es eine Siegespose zu bewundern. Das gesamte Gesicht ist dabei animiert



Brücke schlagen: Dank noch realistischerer Bewegungsabläufe zappelt die hilflose Pai auch mit den Beinen



Lange Schatten: Der grafische Realismus wird noch durch die authentischen Schatteneffekte verstärkt

Hardware vor: Model 3. Und wie bereits bei den Vorläufern Model 1 und 2 wurden die Arcade-Platinen zuerst mit den Speichersteinen eines Virtua-Fighter-Spiels bestückt. Der dritte Teil des Prüglers rief förmlich eine Euphorie in der Branche aus, denn noch nie durfte man eine solche Performance bewundern. Mehr als eine Million Polygone mit diversen Grafikeffekten konnte die Hardware darstellen. Im Gegensatz zu Model 2 mit 300.000 und Model 1 mit 100.000 ein richtiger Quantensprung. Und wie wir wissen, kann Dreamcast rund drei

Millionen der Vielecke auf den Bildschirm zaubern. Also was liegt näher als Virtua Fighter 3th zum Konsolen-Launch zu veröffentlichen? Verantwortlich hierfür zeigte sich überraschend der kleine Third-Party-Hersteller Genki und nicht die Sega-Arcade-Entwickler der AM2-Abteilung. Wir waren also skeptisch, als wir die CD einlegten.

Spielablauf:
Irre schnell und trotzdem perfekte Spielbarkeit

Jeder, der die ersten beiden Teile von Virtua Fighter kennt, der weiß, dass die größte Stärke des Prüglers die absolut



Familienfehde: Lau und seine Pai haben sich außer im Ring nicht mehr viel zu sagen. Beide haben einen ähnlichen Stil



Tief Luft holen: Unter dem Fleischberg Taka zu liegen dürfte kein Vergnügen sein. Solche Attacken sind typisch für den Sumo-Ringer



Die Kämpferriege II

Jacky Bryant
Jeet-Kune-Do



Geboren am: 28.08.1970
Nationalität: USA
Job: Rennfahrer
Blutgruppe: A
Hobby: Sport
Größe: 1,82 m
Gewicht: 75 kg
Maße: 110-87-92
Blitzgewitter-Kombination:
↘ P P P P ↙ P + K K K K K (↑ P)
Lightning Hook Lightning Storm
Jumping Knee Stomp

Stage



Outfits



Jeffry McWild
Pancratium



Geboren am: 20.02.1957
Nationalität: Australien
Job: Fischer
Blutgruppe: A
Hobby: Reggae-Musik
Größe: 1,83 m
Gewicht: 111 kg
Maße: 121-93-97
Kieferbruch-Kombination:
↓ → P + K + G ↑ P
Maschine Gun Knee Lift Body Press

Stage



Outfits



Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in
deutscher Sprache

Über 80 Stunden fesselnde Story mit
vielen Überraschungen

Rotierbare 3D-Engine zur Interaktion
mit der Umgebung

Hunderte von Magiesprüchen
sorgen für atemberaubende
Grafikeffekte

**SPÜRE
DEN
ATEM
DES
FEUERS**

ANRUFEN, ZUHÖREN UND
GEWINNEN!

0 18 05 / 66 62 66*

* (50 PF PRO MINUTE)

1. PREIS:

EIN 16:9 FARB-
FERNSEHER MIT
SURROUND SOUND

2. PREIS:

EINE ORIGINAL
SONY PLAYSTATION
BEMALT VON EINEM
STARDESIGNER
NACH DEINEN
WÜNSCHEN

3. - 100. PREIS:

EINE HOCHWERTIGE
DRACHENFIGUR AUS
KUNSTHARZ



FANTASTISCHE WERTUNGEN:



Best Buy Award
9/10



Top Game
88%



Gold Game
88%



Game Classic
87%

MANIAC

85%

DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN

CAPCOM

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



PlayStation

TM



FANTASTISCHE WELTEN,

EINE GESCHICHTE VON

MACHT, MAGIE UND SCHICKSAL

WERDE JETZT

TEIL DIESER LEGENDE

Im Exklusiv-Vertrieb von



**INFOGRAMES
DEUTSCHLAND**

www.infogrames.de

Die Kämpferriege III

Kage-Maru Hagakure-ryu-Jujutsu



Geboren am: 06.06.1970
Nationalität: Japan
Job: Ninja
Blutgruppe: B
Hobby: Mah-Jang
Größe: 1,78 m
Gewicht: 66 kg
Maße: 101-89-90
Ring-out-Kombination:
← P + G ← ← K + G
Kouenraku Hagaryuu

Stage



Outfits



Lau-Chan Koen-ken



Geboren am: 02.10.1940
Nationalität: China
Job: Koch
Blutgruppe: B
Hobby: chinesische Dichtkunst
Größe: 1,72 m
Gewicht: 77 kg
Maße: 99-90-93
Effektive Kombination:
↘ P + K ↘ P P P K ↑ P
Souko Reppa Renshou Tenshinkyaku
Konsou Renshuu

Stage



Outfits



Brutaler Rauswurf: Lau Chan ist zweifelsfrei der fieseste unter den 13 Kämpfern. Mit einem mörderischen Kopf-Überwurf befördert er Jeffry aus dem Sumo-Ring zum Ring-out. Danach freut sich der Halunke mit hämischem Lachen

saubere Spielbarkeit war. Und auch der dritte Teil steht seinen kleinen Geschwistern in nichts nach. Im Gegenteil: Die Bewegungen sind noch flüssiger, präziser und schneller geworden. Hat man sich erst einmal an den flinkeren Ablauf gewöhnt, gehen die Bewegungen und Combos

leicht von der Hand. Mit der neuen Escape-Taste weichen die Kämpfer geschickt zur Seite aus und lassen die gegnerischen Attacken verpuffen. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Schlagrepertoire noch einmal aufgestockt. Jeder der zwölf Charaktere hat nun rund 100 ver-

schiedene Moves auf Lager, die ihn ganz individuell machen. Fiesling Lau Chan brilliert mit schnellen Schlag- und Trittkombinationen, schnellen Fußlegern und zeigt auch keine Gnade, wenn es darum geht, dem Gegner ins Gesicht zu springen. Die wie immer knapp bekleidete Sarah geht dagegen mit blitzartiger Beinarbeit und hartem Ellenbogeneinsatz ans Werk. Neben den eher filigranen Kämpfern gibt es noch richtige Fleischberge, wie

den Hochseefischer Jeffry, Wrestler Wolf und den neu hinzugekommenen Sumo-Ringer Taka-Arashi. Taka ist eine wahre Besonderheit in der neuen Virtua-Fighter-Riege. Durch seine immense Masse ist er natürlich nicht sonderlich flink, gleicht dies aber mit einer gehörigen Reichweite und unglaublicher Ausdauer wieder aus. Ebenfalls neu ist die Akido-Schönheit Aoi. Ihr Stil ist für den geübten Virtua-Fighter-Spieler sehr un-

Wusstet ihr schon ...?

...dass von Virtua Fighter 3tb allein in den ersten drei Tagen knapp 120.000 Exemplare verkauft wurden?

Die Kämpferriege V

Sarah Bryant Jeet-Kune-Do



Geboren am: 04.07.1973
Nationalität: USA
Job: College-Student
Blutgruppe: AB
Hobby: Fallschirm springen
Größe: 1,73 m
Gewicht: 55 kg
Maße: 90-57-90
Knock-out-Kombination:
↓ ← + K K ↘ K P P P ↑ + K ↑ P
Double Spin Kick Dragon Smash Cannon
Combo Rising Kick Jumping Knee Stomp

Stage



Outfits



Shun-Di Drunken-Kung-Fu



Geboren am: 02.01.1912
Nationalität: China
Job: Heilkundler
Blutgruppe: 0
Hobby: Sake trinken
Größe: 1,64 m
Gewicht: 63 kg
Maße: 88-86-89
Prösterchen-Kombination:
↘ P + G → → K ↑ P ↓ P + K + G
Tenshin Souko Chuubu Soutenkyaku
Rakuho Chougeki Gyouinshu

Stage



Outfits



Die Kämpferriege IV

Lion Rafale Tourou-ken

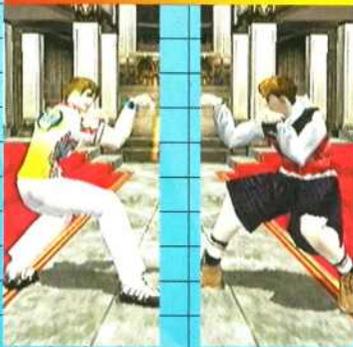


Geboren am: 24.12.1979
Nationalität: Frankreich
Job: Highschool-Schüler
Blutgruppe: AB
Hobby: Messer sammeln
Größe: 1,74 m
Gewicht: 63 kg
Maße: 90-85-88
Ring-out-Kombination:
↘ P + G ← P + K
Haika Senten Taizan Soukoushu

Stage



Outfits



Pai-Chan Ensei-ken



Geboren am: 17.05.1975
Nationalität: Hongkong
Job: Action-Star
Blutgruppe: 0
Hobby: Tanzen
Größe: 1,66 m
Gewicht: 49 kg
Maße: 84-55-88
Schlagabwehr-Kombination:
← P + K → → P P P P ↓ K ↑ P
Ensen Hairyuu Enshi Soushou Renkan
Tenshin Soukyaku Enshuu Raigeki

Stage



Outfits



Meisterhaft: Obwohl Pai den meisten anderen Kämpfern körperlich unterlegen ist, macht sie mit ihrer Technik dieses Manko wieder wett



Dynamische Rolle: Mit nahezu perfekten Bewegungsabläufen beeindruckt Virtua Fighter 3tb auch Außenstehende



Schlafen geschickt: Wird ein Kämpfer getroffen, verzieht er schmerz erfüllt das Gesicht

gewöhnlich und daher unberechenbar. Zum einen kann sie sehr leicht schnelle Kombinationen auf den Gegner setzen, dann wiederum verzögerte Tritte ausführen, die ihr Gegenüber dazu verleiten, die Verteidigung zu öffnen. Mit dem bereits bekann-

ten Teenager Lion, dem Kung-Fu-Schluckspecht Shun, Pai Chan, der Tochter von Lau, Sarahs Bruder Jacky Bryant, Ninja Kage-Maru und dem Virtua-Fighter-Aushängeschild Akira gehen also insgesamt zwölf Kämpfer an den Start. Es war auch zu erwarten,

dass die Endgegnerin Dural, wie im zweiten Teil auch, anwählbar ist, wenn das Spiel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durchgespielt wurde. Im VS-Modus darf man dann auch aus 13 Stages wählen, was diese Vermutung untermauert. Jeder Level

bietet einen anderen Hintergrund. In Akiras Dojo wird auf einem federnden Parkettboden gekämpft, während in Jeffrys australischer Heimat auf einer kleinen Insel die Fäuste fliegen. Natürlich gibt es auch wieder die Ring-outs (ein Kämpfer wird aus

Die Kämpferriege VI

Taka-Arashi Sumo

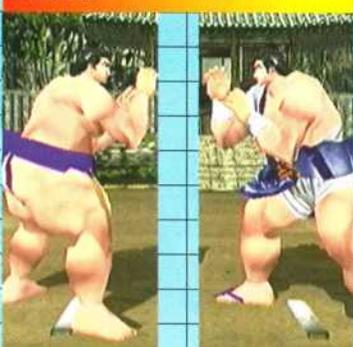


Geboren am: 11.11.1968
Nationalität: Japan
Job: Sumo-Ringer
Blutgruppe: 0
Hobby: Shougi
Größe: 2,02 m
Gewicht: 198 kg
Maße: 162-202-192
Fleischschieber-Kombination:
P P P P P ↘ P + K ↘ K
Raigekishou Souko Reppa
Toushuugeki

Stage



Outfits



Wolf Hawkfield Catchen



Geboren am: 08.02.1966
Nationalität: Kanada
Job: Holzfäller
Blutgruppe: 0
Hobby: Karaoke
Größe: 1,81 m
Gewicht: 101 kg
Maße: 123-99-98
Catcher-Kombination:
P P → P ← P + K + G ↑ P
Combo Double Arm Sublex High
Elbow

Stage



Outfits



Dural auswählen

Der erste Cheat zu Virtua Fighter 3tb erlaubt es euch, mit und/oder gegen Dural im Trainingsmodus zu kämpfen.

Wählt zuerst den Trainingsmodus aus.

Im Charakterauswahlmenü zuerst Start drücken und halten, dann X+A für die goldene oder Y+A für die silberne Dural betätigen.

Dural kann auch als Gegnerin ausgewählt werden.

Die Arena darf frei gewählt werden.



Dekoltee-Blick: Akira kommt mit seiner Nahkampfattacke Aois Kimono bedrohlich nahe



Zu schnell für diese Welt: Als weiteres Schmankerl wird bei besonders schnellen Attacken ein Flimmereffekt gezeigt

dem Ring geworfen). Diesmal jedoch kann man nicht immer auf allen Seiten aus dem Ring befördert werden. Auf der Chinesischen Mauer beispielsweise, Lau Chans Heimat-Stage, begrenzt hohes Mauerwerk den Kampfschauplatz. Da es sich bei Virtua Fighter 3tb um eine Automatenumsetzung handelt, wurde leider etwas an ver-

schiedenen Modi gespart. Neben dem normalen Kampfmodus, in dem es in zehn Runden in zufälliger Kampf-Reihenfolge bis zur Endgegnerin Dural geht, gibt es noch den Zwei-Spieler-VS-Mode, dessen Ergebnisse in Tabellenform gespeichert werden können, und den Team-Battle-Mode, der dem Spiel eigentlich den Namen verleiht. Je nach Einstellung können zwischen zwei und fünf Kämpfer ausgewählt werden, die dann in fester Reihenfolge gegeneinander

antreten. Bezwangene Charaktere scheiden aus, während der Gewinner wieder etwas Energie für den nächsten Kampf zurückerhält. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle gegnerischen Kämpfer eliminiert hat. Viele alte Saturn-Fans werden auch noch den schwierigen Ranking-Modus

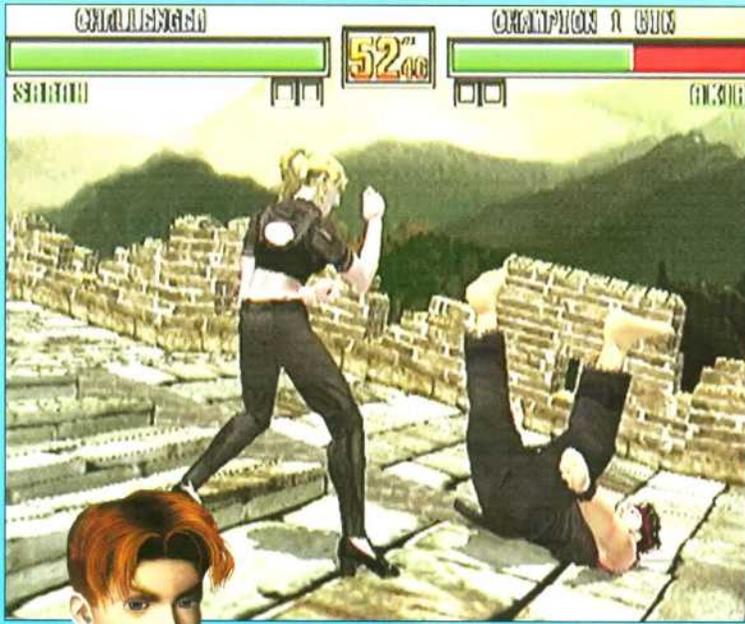
kennen. Diesmal wurde die Hatz nach Stil- und Technikpunkten direkt in den normalen Arcade-Mode integriert. Werden die Computer-Kämpfer perfekt geschlagen oder wird eine besonders schwierige Combo zum Schluss gesetzt, erhöht dies das Punktekonto nachhaltig. Am Schluss gibt es noch einige Tipps zum Verbessern seiner Taktik und die Einstufung in ein Rangsystem, das an japanische Kampfsportarten angelehnt wurde.



Straßenzug in Hongkong: Mit den genialen Hintergründen beweist Genki schon mit ihrem ersten Spiel, welche Power im Dreamcast schlummert



Freie Auswahl: Im Zwei-Spieler-Modus darf natürlich auch eine der 13 Stages ausgewählt werden



Aufs Kreuz gelegt: Blitzschnelle Tritte, wie der Tornado-Kick von Sarah, legen jeden nieder

Technik: Eine neue Ära hat begonnen

Kaum nachdem die GD-ROM eingelegt war, herrschte Staunen in der Redaktion. Es wurde zwar immer wieder über die Grafikpower, die ja angeblich Model-3-Qualitäten haben soll, spekuliert, doch erst wenn man selbst die Kämpfer über den Bildschirm huschen sieht, wird einem bewusst,



Liebe zum Detail: Alle Texturen wirken unglaublich echt. Auf Laus Kleidung befinden sich kleine Drachen und Lion hat Werbung auf seinem T-Shirt

dass die Konsolenbranche wieder einen gehörigen Schritt Richtung Realität gemacht hat. Noch nie gab es ein Spiel mit derartig vielen Details und flüssiger Animation für zu Hause. Virtua Fighter 3tb beeindruckt aber nicht nur durch das ausgeklügelte Charakterdesign, sondern auch die imposanten Stages beeinflussen das Kampfgeschehen. Manche Levels verändern sich sogar optisch, je länger man spielt. Zu Anfang treibt Shuns Floß noch im

Urwald, einige Stunden später hat sich der Hintergrund in ein Großstadtfair verwandelt. Im eigigen Aoi-Abschnitt ist die Luft zunächst klar, irgendwann fängt es an zu schneien und noch später zieht dichter Nebel auf. Manche Freiland-Stages unterliegen dem Wechsel der Gestirne, so dass die Höhlen in der Nacht nur durch ein Lagerfeuer erhellt werden. Besonders dann erkennt



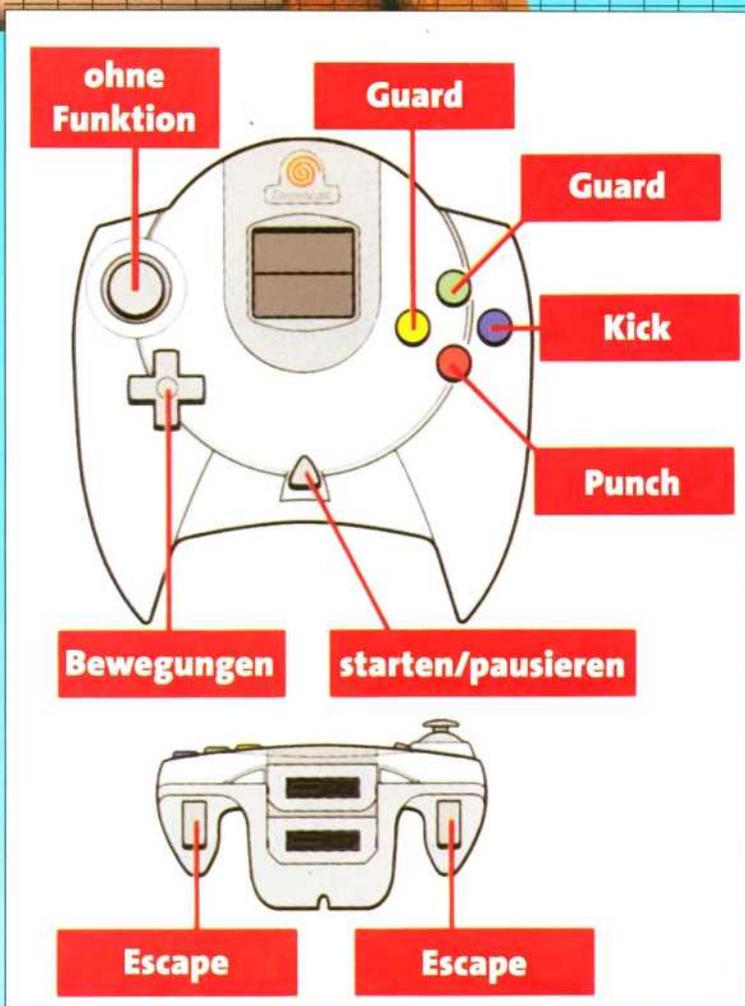
Außerhalb des Geschehens: Fällt ein Kämpfer aus dem Ring, hat er automatisch verloren. Sind es zwei gleichzeitig, verliert derjenige, dessen Energieanzeige zuerst auf Null gesunken ist



Lichtertanz: In Jackys Heimat-Stage ist es auch möglich, die Lichter im Glasboden zu zerstören. Natürlich verändern sich die Lichtverhältnisse entsprechend

Alternative Tastenbelegung

Im Optionsmenü unter "Key Assign" ist es möglich, die etwas unsinnige Tastenbelegung zu rekonfigurieren.



Wusstet ihr schon ...?

...dass die Gesichter der VF3-Figuren aus ebenso vielen Polygonen zusammengesetzt sind wie die ganzen Körper ihrer VF2-Pendants?

Virtua-Fighter-Spielografie

Arcade-Versionen



1993
 Virtua Fighter (Arcade, Model 1)
Charaktere:
 Akira, Kage, Pai, Lau, Jacky, Sarah, Jeffry, Wolf, Dural
Besonderheiten:
 Virtua Fighter war das erste 3D-Beat'emUp auf Polygonbasis und revolutionierte das Genre.



1994
 Virtua Fighter 2 (Arcade, Model 2)
Besonderheiten:
 Der französische Teenie Lion und der Drunken-Master Shun ergänzten das Kämpferfeld.



1996
 Virtua Fighter 3 (Arcade, Model 3)
Besonderheiten:
 Wieder kamen mit Aoi, der fernöstlichen Schönheit, und dem Sumo-Berg Taka zwei neue Kämpfer hinzu.



1997
 Virtua Fighter 3tb (Arcade, Model 3 Step 2)
Besonderheiten:
 Im besonderen Team-Battle-Modus kann man ein Kämpfer-Team formieren und nacheinander gegen ein anderes Gespann antreten.

Arcade-Umsetzungen für zu Hause

1994
 Virtua Fighter (CD-ROM, Sega Saturn)
Besonderheiten:
 Erschreckend schlechte Umsetzung des Automaten. Böses Wegploppen von Polygonen und schreckliches Clipping brachten dem Saturn einen schlechten Ruf ein.

1995
 Virtua Fighter Remix (CD-ROM, Sega Saturn)
Besonderheiten:
 Die größten Schnitzer des Vorgängers wurden beseitigt, und der Packung lag eine Bonus-CD mit Artworks bei.

1995
 Virtua Fighter 2.1 (CD-ROM, Sega Saturn)
Besonderheiten:
 Hervorragendes Beat'em Up, das bereits in der 2. Generation den Saturn nahezu ausreizte. Gilt zusammen mit Tekken 3 als 32Bit-Referenzspiel in diesem Genre. Mit Ranking-Modus, und einige Sprungattacken wurden im Vergleich zur Arcade-Version entschärft.

1996
 Virtua Fighter Kids (CD-ROM, Sega Saturn)
Besonderheiten:
 Alle Virtua-Fighter-Charaktere wurden auf jung getrimmt und im Anime-Super-Deformed-Stil verändert. Riesige Köpfe und kleine Körper brachten so manchen Lacher.

1997
 Fighters Megamix (CD-ROM, Sega Saturn)
Besonderheiten:
 AM2 kombinierte die Helden aus Virtua Fighter und ihrem anderen Erfolgstitel Fighting Vipers in einem Spiel. Dazu wurde die Engine von Version 2 noch mit Lichteffekten aufgebessert.

1998
 Virtua Fighter 3tb (GD-ROM, Sega Dreamcast)
Besonderheiten:
 Nahezu perfekte Arcade-Umsetzung.

man die Leistungsfähigkeit der Dreamcast-Hardware, wenn es darum geht, Light-Sourcing-Effekte zu erzeugen. Teilweise sind die Lichteffekte dermaßen realistisch, dass man sie nicht bemerkt. Wahnsinnig beeindruckend ist ebenfalls der Detailreichtum der einzelnen Kämpfer. Wolfs Muskeln blähen sich bei

großer Anstrengung auf, die Ärmel von Aois Kimono flattern im Wind und die Gesichter sind nach Treffern schmerzverzerrt. Nach jeder Runde macht der Gewinner eine persönliche Siegespose mit lippensynchroner Sprachausgabe. In Sachen Sound gibt es wie erwartet ebenfalls keinen Anlass zur Kritik. Glasklar, abwechs-



Standortwechsel: Zu Anfang treibt Shuns Floß noch durch einen Urwald, später vor einer Großstadt. Scheinbar hängt der Wechsel von der Anzahl der Kämpfe und vom Schwierigkeitsgrad ab





Freiflug: Wenn Kage es geschickt anstellt, kann er Sarah von der Insel werfen. Für ihn sind Nahkampfattacken sehr wichtig

den entsprechenden Levels. Einzige technische Kritikpunkte sind die ungünstige Tasten-Belegung des Controllers und die magere Präsentation. Hier wäre freilich mit schönen Introsequenzen mehr aus Dreamcast herauszuholen gewesen.

Erster Eindruck: Ein Spitzentitel zum Start

Wie nicht anders zu erwarten, setzt Virtua Fighter 3tb neue technische Maßstäbe. Eine nahezu perfekte Engine ohne gravierende Patzer macht diesen Prügler zum

Aushängeschild für Segas neues Flaggschiff. Vorbei scheinen die Tage von Altered Beast (Mega-Drive) und Virtua Fighter 1 (Saturn), die zu ihrer Zeit als Launch-Titel kläglich versagten und den damaligen Konsolen einen schlechten Ruf einbrachten. Virtua Fighter 3tb überzeugt hingegen mit einer Technik, die dem Arcade-Vorbild verdammt nahe kommt. Und dass dieses Kunststück Genki, einem Third-Party-Hersteller, gelungen ist, lässt hoffen, dass der dritte auch nicht der letzte Teil für Dreamcast bleibt. (Swen)

lungreich und motivierend waren die Effekte schon auf dem Automaten, den Entwickler Genki als Vorbild nahm und alle Schreie, Ausrufe und Hintergrundgeräusche 1:1 übernahm. Auch die Musikstücke passen hervorragend zu



Handstand mit Folgen: Der Sake scheint Schun nicht gut zu bekommen. Sein Kampfstil ist recht ungewöhnlich



Dreckige Sache: Wird ein Kämpfer auf den Boden geschleudert, stiebt ordentlich Staub auf



Nachts sind alle Kämpfer grau: Wie alle Outdoor-Stages gibt es auch Jeffrys Insel zu drei Tageszeiten. Jetzt ist gerade Nacht über dem Atoll



Anderer Blickwinkel: Neben der normalen Seitenansicht gibt es noch drei weitere. Vogelperspektive, Third-Person von hinten und Ego-Sicht

Dreamcast

Hersteller: Genki
Fakten: 12+1 Kämpfer, 13 Stages
Erscheint: **3. Quartal '99**

Erster super Eindruck

Outro





Mach 's noch einmal: Jedes Rennen darf aus der Sicht aller Teilnehmer noch einmal anschließend im Re-play betrachtet werden



Rechts oder links? Viele Abschnitte bieten mehrere Gabelungen



Geduldsspiel: In den Gleitphasen sind Überholmanöver nicht einfach, da die Streckenführung oftmals eng ist

Pen Pen Tricelon

Dreamcast Fun-Rennspiel Das eifrige Softwarehaus General Entertainment liefert zum DC-Verkaufsstart gleich zwei Titel ab. Neben Godzilla schicken die Fernöstler bei diesem Funracer ein Rudel knuddeliger Fabelwesen ins kunterbunte Rennen - Konkurrenz für Mario Kart 64?

Das gibt es auch nicht alle Tage: Beim Verkaufsstart von Dreamcast in Japan war der Konsolenhersteller Sega gerade einmal mit einem einzigen Titel vertreten. Das hier zu Lande recht unbekanntes Softwarehaus General Entertainment springt dafür in die Bresche. Neben dem Godzilla-Urvieh versuchen sie mit Pen Pen Tricelon Anhänger von poppigen Funracern für sich zu gewinnen.

Spielablauf: Mario Kart de Luxe?

Grob umschrieben zählt dieser Titel zu den actionreichen Rennspielen vom Schlage Super Mario Kart. Statt der pummelige Klempner und seine Freunde beharken sich in diesem Falle possierliche Fantasiewesen. Es geht, wie der Name bereits andeu-

tet, um einen außergewöhnlichen Dreikampf. Jede Strecke (kein Rundkurs) wird in mehrere Etappen unterteilt. Bei der ersten Disziplin gleiten die Pen-Pen-Wesen auf dem Bauch über den glitschigen Teilabschnitt. Tempo macht ihr dabei durch rhythmische Tastendrücken, um mit den Flossen Schwung zu holen. Mit der gleichen Technik bewegt ihr euch in der zweiten Disziplin auch unter Wasser fort, bei der ihr in sämtliche Himmelsrichtungen eine völlige Bewegungsfreiheit genießt. In der abschließenden Runde geht es zur Abwechslung per pedes voran. In diesem Abschnitt stehen euch sogar gleich zwei Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Per bescheidener Sprungkraft werden höhere Plateaus erklommen und mit einem ruppigen Bodycheck wird die lästige

Konkurrenz ausgeknockt. Bei einigen Detailfragen zitiert dieser Titel Super Mario Kart. So sammelt ihr auf jeder Strecke Medaillen ein, die euch eins von über 50 Items oder sogar einen weiteren Charakter (Hanamizu) einbringen. Bei den Items handelt es sich meistens um Kleidungsstücke, mit denen ihr die einzelnen Charaktere ausstattet, um ihre Kämpferwerte aufzupeppen.

Technik: Ungemein sauber, aber unspektakulär

Dieser Funracer verdeutlicht, dass man sich von einigen geläufigen Grafikfehlern verabschieden darf. Das Scrolling ist butterweich, ohne



Störenfriede: Seid ihr zu Fuß unterwegs, müsst ihr euch auch auf einige Fallen, zum Beispiel auf diese Lava-hand, gefasst machen

dass irgendwelche Clippingfehler auftreten. Auch Pixelierungen, selbst beim extremsten Zoom, sind bei diesem Dreikampf ein absolutes Fremdwort. Hinzu kommen eine Farbenpracht, die streckenweise an einen Süßigkeitsladen erinnert, und so gut wie kein erkennbarer Grafikaufbau. Perfekt ist der Titel dennoch beileibe nicht. Beispielsweise wurde auch beim 128-Bitter teilweise ein Pseudo-Nebeleffekt bemüht, der jedoch sehr weit am hinteren Horizont liegt.

Erster Eindruck: Mit mehreren Mitspielern topp

Pen Pen Tricelon ist ein Titel, mit dem man sich schon recht bald prima amüsiert. Gerade die Idee des Dreikampfes zeichnet diesen Funracer aus, da er viel Abwechslung birgt. Auch das gehobene Streckendesign und die überraschend intelligent agierende Pen-Pen-Konkurrenz tragen zum guten Gesamteindruck bei. Wenn man drei weitere Pads einstöpselt, erreicht der Titel sogar fast schon Mario-Kart-Qualitäten. (Ulf)



Tauchvergnügen: Unter dem Meeresspiegel spürt man die Trägheit des feuchten Elements recht überzeugend



Multispieler: Selbst beim ungemein spaßigen Vier-Spieler-Splitscreen mangelt es der Optik nicht an Spieltempo und grafischer Sauberkeit



Keine Langeweile: Die kurzen Ladezeiten werden mit poppigen Bildern überbrückt

Dreamcast

Hersteller: General Entertainment
 Fakten: 20 Strecken, acht Charaktere, Vier-Spieler-Modus
 Erscheint: k.A.

Erster gut Eindruck

Godzilla Generations

Dreamcast Geschicklichkeit Nach Roland Emmerichs kostspieliger Filmadaption stapft Japans bekanntestes Ungeheuer Städte zerstörend auch auf Dreamcast über den Bildschirm



Vergebliche Mühe: Der Artilleriebeschuss macht Godzilla wenig aus, da er die Lebensenergie immer nachladen kann

Genre-Filmregisseur Roland Emmerich lieferte mit seiner Godzilla-Version nach Independence Day zwar nicht den erhofften Smash-Hit '98 ab, wie viele erwartet haben, die aufwändigen Marketingbemühungen verhinderten aber immerhin einen Millionenflop. Als Ableger dieser erneuten Godzilla-Popularität verhalf Gene-



In acht Tagen durch Japan: Die Godzilla-Tour '98 umfasst sämtliche japanische Großstädte

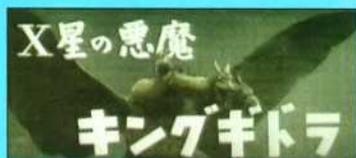


Fingerspiele: Mecha-Godzillas Spezialität sind seine Missiles, die aus seinen Händen emporschießen

ral Entertainment dem tapsigen Ungeheuer zudem zu einem digitalen Leben, wobei das Spielprinzip sich nur schwerlich einem Genre zuordnen lässt.

Spielablauf: Vandalismus im großen Stil

Was macht ein Godzilla denn so den lieben langen Tag am liebsten? Richtig, Städte dem Erdboden gleichmachen. So gesehen dürfte Dreamcast der ideale Tummelplatz für den mächtigen Dickhäuter sein. Es gilt nämlich in aller Ruhe sämt-



Film ab: Als Bonus erspielt ihr euch 16 Original-Godzilla-Filmtrailer



Tödlicher Atem: Per aufladbarem Feueratem lassen sich die Häuserfronten auch aus weiter Distanz zerstören

liche japanische Großstädte plattzumachen. Der Ausdruck „in aller Ruhe“ ist allerdings tunlichst in Klammern zu setzen, da die Menschheit dem animalischen Zerstörungsdrang natürlich nicht tatenlos zusieht und ihrerseits schwere Geschütze an die Front schickt. So müsst ihr euch mit trägen Panzern, aber auch mit schnellen Jets auseinander setzen. Im Großen und Ganzen muten diese Abwehrversuche jedoch eher hilflos an, da ihr die militärischen Einrichtungen mit einem bloßen Fußtritt schnell auf Schrottplatzformat quetscht. Eigentlich dreht sich alles um das systematische Vernichten einer kompletten Stadt innerhalb eines Zeitlimits. Die Techniken sind so rabiat wie simpel. Meist reicht es aus, einfach durch das Gebäude zu rennen. Weitere probate Mittel sind geschickte Schläge mit dem Schwanz sowie der Einsatz von „Extrawaffen“, im Falle von Godzilla ist das bekanntlich der Feueratem. Liefert ihr einen zufriedenstellenden Vandalismus ab, werdet ihr bewertet und erhaltet durch erfolgreiches Durchspielen weitere Filmschnipsel aus

dem Godzilla-Archiv sowie mit Godzilla USA (der aus dem Roland Emmerich-Film) und Godzillas Sohn einige Boni.

Technik: Wenig Aussagekraft

Fangen wir mit dem Positiven an: Godzilla wurde weitestgehend sauber programmiert. Großartige Rückschlüsse auf das Potential lassen sich aber dennoch nicht ziehen, da abgesehen von aufwändigen Kollisionsabfragen und spektakulär zusammenfallenden Hochhäusern (da zieht die CPU manchmal die Bremse) nicht viel geboten wird. Auffälliger erscheint hingegen die Soundkulisse. Bisweilen herrlich anachronistisch klingende Filmkompositionen untermalen die Städtezerstörung und Godzillas Urschrei klingt nach wie vor bärenstark.

Erster Eindruck: Wenig Spielkultur

Anfangs kann man der munteren Zerstörungswut ja noch einen gewissen Reiz abgewinnen, aber nach ein paar Städten lässt die Motivation jedoch spürbar nach, da der Spielablauf so gut wie keine Abwechslung bietet. Da retten auch die gut eingefangene Atmosphäre und die vielen Boni nicht mehr. (Ulf)



Zerstören, aber gründlich: Mit Godzillas langem Schwanz schlägt man die Häuser sehr effektiv und vor allem flächendeckend nieder

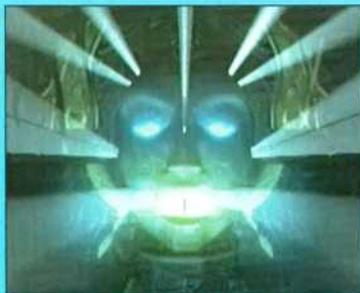


Mecha-Godzilla: Der stählerne Kollege ist ein wenig schneller als Godzilla und verfügt über ein reichhaltiges Waffenarsenal

Dreamcast

Hersteller: General Entertainment
Fakten: 10 Levels +, vier Charaktere, 16 Filmtrailer
Erscheint: k.A.

Erster dürftig Eindruck



Abenteuertag: Natürlich dürfen in einem modernen Adventure Mystisches und Action nicht fehlen



Erstklassiges Modelling: In der Videosequenz darf man hervorragend animierte Charaktere bewundern



Benommen: Nach einer heftigen Explosion liegt dieser Mann schwer verletzt am Boden



Masterfrage: Rollenspiel oder nicht? Project Berkley bzw. Shen Mue ist selbst in Sega-Kreisen top-secret

Shen Mue

Dreamcast Action-Adventure Nachdem feststeht, dass Virtua Fighter 3tb nicht vom Altmeister Yu Suzuki entwickelt wurde, bleibt die Frage, was er in letzter Zeit getan hat. Die Antwort lautet: Project Berkley

Yu Suzuki, Jahrgang 58, ist eine wahre Größe unter den Spieleproduzenten. Auf sein Konto gehen so bekannte Automaten wie Hang On, Out Run, After Burner und natürlich die Virtua-Fighter-Serie. Um so verwunderlicher war es, dass der Perfektionist sich nicht für die Dreamcast-Umsetzung seines Edelprüglers verantwortlich zeigte, sondern für nächstes Frühjahr einen Titel ankündigte, den er selbst als sein Lebenswerk bezeichnet. Unter dem Arbeitstitel Project Berkley ist nun schon seit zwei Jahren ein Spiel in der Mache, das die Grenzen von Beat 'em Up und Rollenspiel verwaschen soll. Bei allen Titeln auf der Dreamcast-Releaseliste ist mehr oder weniger klar, was uns erwartet, nicht so bei Suzukis Werk. Shen Mue, so nun der angekündigte vorläufige offizielle Titel, zuvor gehandelt als Virtua-Fighter-3-RPG, ist das zur

Zeit best gehütete Geheimnis von Sega. Die Informationen tropfen nur sehr spärlich ins weite Datenmeer. Erst als am 27.11. Dreamcast mit VF3tb ausgeliefert wurde, kam wieder frischer Wind in die Dis-

kussion, denn dem Kult-Prügler liegt zusätzlich eine Project-Berkley-Demo-CD bei. Darauf gibt es ein etwa zweiminütiges Intro und ein Interview mit Yu Suzuki zu sehen. Ganz nebenbei darf Dream-



Verspätung: Der Knabe (sieht Akira ähnlich) möchte wohl unbedingt den Zug noch erwischen

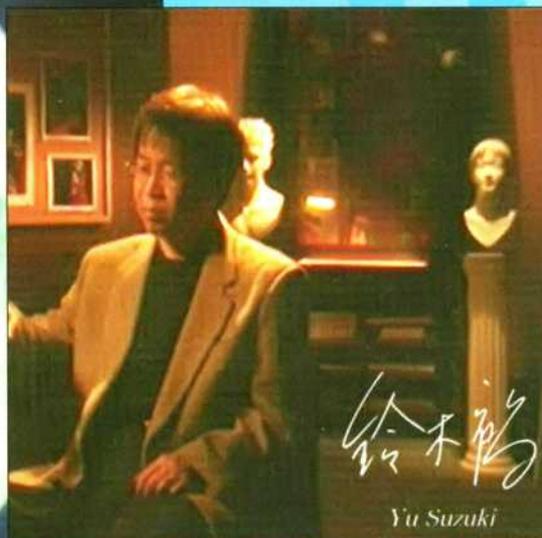
cast seine Muskeln beim Darstellen der Videosequenz spielen lassen. Der Hauptprozessor ist nämlich leistungsfähig genug, eine softwaremäßige MPEG-Emulation durchzuführen. Benötigten der Saturn und die PlayStation noch MPEG-Karten für klare Videos, so macht das die Dreamcast-CPU jetzt selbst. Die Qualität des Films ist mindestens auf VHS-Niveau. Zurück zur Software und Shen Mue. Leider bietet die CD bis auf die Videosequenz keine weiteren Infos zum Spiel. Verwunderlich ist, dass kein einziger VF-Charakter zu sehen war. Es bleibt also abzuwarten, was vom VF-Rollenspiel übrig bleibt. So wie es aber jetzt aussieht, handelt es sich bei AM2's erstem Spiel, das nur für eine Konsole entwickelt wurde, nicht um ein Virtua-Fighter-Sequel. Nichtsdestotrotz war die Sequenz atemberaubend und die Musikuntermauerung traumhaft. Wir sind gespannt, ob Yu Suzuki Wort hält und seiner phänomenalen Karriere einen weiteren Meilenstein hinzufügt. Sicher wird er demnächst in Pressekonzferenzen über sein Vorhaben noch Genaueres berichten. (Swen)



Virtua-Fighter-Geschichte: Dieses Mädchen hat eine Ähnlichkeit mit Pai Chan. Ist sie vielleicht ihre Mutter oder hat Shen Mue doch nichts mit Virtua Fighter zu tun?



Kata im Mondaufgang: Diese fernöstliche Schönheit zelebriert mit geschmeidigen Bewegungen Kampfsport



Redselig: Yu Suzuki gibt im Kreise seiner Berkley-Büsten Auskunft über das neuste AM2-Projekt

Dreamcast

Hersteller: Sega AM 2
Faktors: k.A.

Erscheint: 1. Quartal '99

Erster nicht mögl. Eindruck



Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
Laden, kein Versand!

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/35173777

44135 Dortmund
im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSANDHÄNDLER AUF
DER ERMESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN... 19,95
CONTR. PAD ORIG.(VER.FARBEN)... 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG... 59,95



CRASH BANDICOOT 3 (PSX) 89,95

CONTROL PAD DUAL SHOCK... 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG... 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG SONY CD-CASE... 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE... 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT... 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL... 84,95
CHEATMASTER - BLAZE (JAN)... 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL... 69,95
X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE... 84,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL (JAN)... 134,95
RSP-KABEL(G-Con, AV-Anschluss)... 19,95
LENKRAD JORDAN GP (Inkl. Ped.)... 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL... 149,95
JOYSTICK DOMINATOR... 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)... 159,95
PISTOLE ERAZERIG-CON (kompat.)... 69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(FARB.)... 29,95
MEMORY CARD 30 BL. (2 IN 1)... 29,95
MEMORY CARD 60 BL. (4 IN 1)... 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS... 44,95



SPYRO THE DRAGON (PSX) 89,95

MEMORY CARD 720 BLOCKS... 64,95
360... 89,95
5TH ELEMENT... 89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2)... 79,95
ACM 1918 (FEB)... 89,95
ACTUA NHL HOCKEY '98 (JAN)... 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIV. BIERHOFF)... 79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN)... 99,95
ALL STAR TENNIS '99... 89,95
ALUNDRA... 89,95
APOCALYPSE... 89,95
ASTERIX (FEB)... 89,95
ASTEROIDS 3D... 84,95
ATLANTIS... 89,95
AZURE DREAMS... 89,95
BATMAN UND ROBIN... 84,95
BIG AIR (JAN)... 89,95
BIO FREAKS... 79,95
BLAST RADIUS... 89,95
BLASTO... 79,95



GAME BOY COLOR

Dame Boy Color... 139,-
Bame Boy Color clear purple... 139,-
Light Mas 2 - erip. inkl. Batt... 34,95
A Bug's Life (Feb)... 54,95
Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Feb)... 54,95
Bugs Bunny & Lola (Jan)... 54,95
Conker's Pocket Tales... 54,95
Game & Watch Galaxy... 44,95
Gen 30 (Jan)... 84,95
Harvot Moon... 59,95
Man in Black (Jan)... 84,95
NBA Jan '99 (Jan)... 84,95
Pocket Bomberman... 44,95
Power Quest... 59,95
Quest for Camelot... 59,95
Rampage World Tour... 54,95
Schlimpe - Alptswand (Jan)... 54,95
Shadows (Marz)... 84,95
Shanghai Pocket... 54,95
Star Wars: Yoda Stories (Feb)... 54,95
Tetris Deluxe... 54,95
Turok 2... 54,95
Twenty & Sylvester... 54,95
V-Rally (Feb)... 54,95
Warrior Land 2 (Feb)... 84,95
Zelda - Links Awakening DK (Jan)... 54,95



ABE'S EXODUS
ODDWORLD 2 (PSX) 79,95



BLAZE 'N' BLADE (PSX) 99,95



METAL GEAR SOLID (FEB) (PSX) 99,95



TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

BLAZE 'N' BLADE... 89,95
B-MOVIE... 89,95
BOMBERMAN WORLD... 79,95
BOX CHAMPIONS... 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED... 109,95
BREATH OF FIRE 3... 89,95
BRUNSWICK BOWLING... 89,95
BUST A GROOVE... 89,95
BUST A MOVE 4 (FEB)... 89,95
C3 RACING... 84,95
CENTIPEDE... 89,95
CHARITY PACK-SPIELESAMMLUNG... 94,95
COLIN MCRAE RALLY... 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE... 89,95
COMMAND & CONQUER 2... 89,95
COM. & CON. 2: GEGENSCHLAG... 89,95
CONSTRUCTOR... 89,95
COOL BOARDERS 3... 89,95
CRASH BANDICOOT 3... 89,95
CRIME KILLER... 79,95
DEVIL DICE (JAN)... 89,95
DIABLO... 89,95
DODGEM ARENA... 84,95
DUCK NUKEM - TIME TO KILL... 89,95
DREAMS... 89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)... 89,95
FIFA '99... 89,95
FINAL FANTASY VII... 99,95
FORMEL 1 '98... 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100... 89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN)... 89,95
GOLF PRO... 94,95
GRAN TURISMO... 89,95
HEART OF DARKNESS... 89,95
HUGO 1... 89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98... 89,95
KENSAT: SACRED FIST (JAN)... 89,95
KKNAD (JAN)... 89,95
LEGEND... 89,95
LEMMINGS... 44,95
LIBERO GRANDE... 89,95
LUCKY LUKE... 89,95
MADDEN NFL '99... 89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB)... 99,95



C & C 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95



MEGA MAN LEGENDS (FEB) 79,95

METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95
METAL G. SOL PREMIUM PAK(FEB) 199,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2... 89,95
MR. DOBINO... 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION... 89,95
NASCAR '99... 89,95
NBA LIVE '99... 89,95
MEDIEVAL... 89,95
MARIO KOMPLETE PAK... 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL... 24,95
ANTENNENKABEL ORIG... 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL... 54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)... 64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS... 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH... 14,95
LENKRAD GAMESTER LK4... 129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG... 34,95
MEMORY CARD 1 MEG... 39,95
MEMORY CARD 8 MEG... 59,95
RUMBLE PAK... 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH... 19,95

NEED FOR SPEED 3... 89,95
NFL BLITZ... 89,95
NFL EXTREME (JAN)... 89,95
NFL '99... 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS... 89,95
O.D.T... 89,95
PERIHELION... 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE... 79,95
POINT BLANK - 79,95 - (mit GUN)... 154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL... 89,95
POY POY 2 (FEB)... 89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN)... 79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A... 94,95



METAL GEAR SOLID (FEB) (PSX) 99,95



SHADOW GUNNER... 79,95

PSYBADECK... 89,95
RACING SIMULATION 2 (FEB)... 89,95
RIVAL SCHOOL... 79,95
ROGRATS (FEB)... 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2... 79,95
S.C.A.R.S... 79,95
SENTINEL RETURNS... 89,95
SILENT HILL (APRIL)... 89,95
SMALL SOLDIERS... 89,95
SPYRO THE DRAGON... 89,95
STREAK... 89,95
SUPER POCKET FIGHTER... 79,95
TAI FU... 89,95
TEKKEN 3... 99,95
TENCHU... 89,95
TEST DRIVE 4X4... 89,95
TEST DRIVE 5... 89,95
THE UNHOLY WAR... 79,95
THEME HOSPITAL... 89,95
TIG WOODS PGA TOUR '99 (JAN)... 89,95
TOCA TOURING CAR... 89,95
TOMB RAIDER 2... 89,95
TOMB RAIDER 3... 89,95
TUNGUSKA (FEB)... 79,95
UBIK (FEB)... 99,95



GRAN TURISMO (PSX) 89,95



HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95

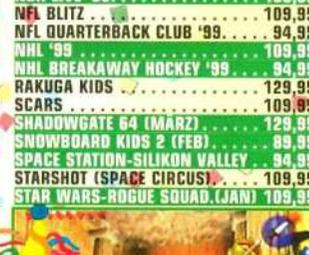
SCARS (PSX) 84,95
BOMBERMAN HERO (N64) 89,95
VICTORY BOXING 2... 79,95
VIRUS (JAN)... 89,95
WARGAMES... 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB)... 89,95
WILD ARMS (JAN)... 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION... 79,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WWF WARZONE... 79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER... 84,95
ZERO DEVIDE 2... 79,95
NINTENDO 64

1080° SNOWBOARDING... 89,95
ALL STAR TENNIS '99 (JAN)... 99,95
BANJO & KAZOOIE... 89,95
BIO FREAKS... 119,95
BODY HARVEST... 94,95
BOMBERMAN HERO... 89,95
BUCK BUMBLE... 99,95
BUST A MOVE 3... 99,95
CENTRE COURT TENNIS... 124,95
CHARLIE'S BLASTS CHALL. (MARZ)... 89,95
CRUISIN' WORLD... 89,95
DIDDY KONG RACING... 89,95
DUAL HEROES... 129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)... 99,95
EXTREME G 2... 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX... 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM... 99,95
FIFA '99 (MARZ)... 109,95
FORSAKEN... 119,95
G-ZERO X... 89,95
G.A.S.P... 99,95



TUROK 2 (JAN) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

GEX 64 (GEX 2) (FEB)... 109,95
GLOVER... 89,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION... 99,95
HOLY MAGIC CENTURY... 129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS... 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64... 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98... 89,95
LYLAT WARS... 89,95
MADDEN NFL '99 (NOV)... 99,95
MARIO KART 64... 89,95
MARIO PARTY (FEB)... 89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB)... 129,95
MISSION IMPOSSIBLE... 99,95
MYSTICAL NINJA GOEMON 2 (FEB)... 129,95
NASCAR '99... 109,95
NBA JAM '99... 94,95
NBA LIVE '99... 109,95
NFL BLITZ... 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99... 94,95
NHL '99... 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99... 94,95
RAKUGA KIDS... 129,95
SCARS... 109,95
SHADOWGATE 64 (MARZ)... 129,95
SNOWBOARD KIDS 2 (FEB)... 89,95
SPACE STATION-SILKON VALLEY... 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)... 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD (JAN)... 109,95



ZELDA 64: OCARINA OF TIME (N64) 109,95

SUPER MARIO 64... 89,95
SUPER MARIO 64 Spielberater... 24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MARZ)... 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE... 109,95
TOP GEAR RALLY... 49,95
TURK 2 - DEUTSCH (JAN)... 88,88
TURK 2 - ENGL. PAL-VERS. (JAN)... 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING... 109,95
VIRTUAL CHESS 64... 119,95
VIRTUAL POOL (FEB)... 109,95
V-RALLY... 99,95
WAVERACE 64... 89,95



BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

WAYNE GRETZKY HOCKEY '98... 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE... 129,95
WETRIX... 109,95
WIPEOUT 64 (JAN)... 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR... 99,95
YOSHI'S STORY... 89,95
SPIELBERATER YOSHI'S STORY... 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME... 109,95
SPIELBERATER ZELDA 64... 24,80
ZELDA 64 - LIMITED EDITION... 179,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION... 139,95



BUCK BUMBLE (N64) 99,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
BRÜNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98
+ SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG... 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG... 59,95
LENKRAD ARCADE RACER... 59,95
6-PLAYER-ADAPTER... 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG... 35,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)... 64,95
BURNING RANGERS... 89,95
DEEP FEAR... 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)... 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY '98... 79,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S... 89,95
SEGA TOURING CAR... 89,95
SHINING FORCE 3... 89,95
SONIC 3D FLICKIES ISLAND... 79,95
SONIC JAM... 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION... 84,95
TOMB RAIDER... 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER... 89,95

DREAMCAST KOMMT
RUFEN SIE BEI
INTERESSE UNSERE
DREAMCAST-HOTLINE
UNTER TEL.
Dreamcast
0931/3545223 AN!

NEUJAHRSSCHNÄPPCHENMARKT

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT
SEGA SATURN
BLAMI MACHINEHEAD... 24,95
BLAST CHAMBER... 24,95
BLAZING DRAGONS... 19,95
CHAOS CONTROL... 9,95
CROC... 39,95
DARIUS 2... 19,95
HEXEN... 29,95
NASCAR '98... 39,95
NBA LIVE '98... 24,95
NHL '98... 39,95
NHL POWERPLAY... 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD... 79,95
OLYMPIC SOCCER... 14,95
PARODIUS DELUXE... 14,95
SHELLSHOCK... 24,95
STARFIGHTER 3000... 19,95
THUNDERHAWK 2... 19,95

SONY PLAYSTATION
CHILL... 44,95
FRANKREICH '98... 44,95
LEMMINGS... 44,95
MASS DESTRUCTION... 49,95
POWERBOAT RACING... 49,95
R-TYPES... 74,95
S.C.A.R.S... 79,95
SKULL MONKEYS... 44,95
SPIDER... 39,95
SUPER MATCH SOCCER... 49,95
TEST DRIVE 4... 44,95
VIRTUAL POOL '96... 44,95
WILD NINE'S - SPEC. ED... 79,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM... 44,95
XENOCRACY... 69,95

PLATINUM-EDITION
ABE'S ODDYSEE... 49,95
ALIEN TRILOGY... 44,95
BUST A MOVE 2... 49,95
COMMAND & CONQUER... 44,95
CRASH BANDICOOT... 49,95
CROC... 44,95
DESTRUCTION DERBY 2... 49,95
FORMEL 1 '96... 49,95
GRAN THEFT AUTO... 49,95
HERCULES (+CD-CASE, SVR)... 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO... 49,95
JURASSIC PARK-LOST WORLD... 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES (INKL. CD-CASE, SVR)... 49,95
MICRO MACHINES V3... 49,95
PANDEMONIUM... 49,95
PORSCHE CHALLENGE... 49,95
RAYMAN... 44,95
RESIDENT EVIL 1... 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION... 49,95
ROAD RASH... 44,95
SOVIET STRIKE... 44,95
TEKKEN 2... 49,95
TOCA TOURING CAR... 44,95
TOMB RAIDER... 49,95
TRUE PINBALL... 44,95
V-RALLY... 49,95
WIPEOUT 2097... 49,95
WORMS... 44,95

NINTENDO 64
BODY HARVEST... 94,95
G.A.S.P... 99,95
GT 64 CHAMPIONSHIP ED... 99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS... 79,95
MULTI RACING CHAMP... 49,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98... 49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY... 49,95
SPACE STATION... 94,95
TOP GEAR RALLY... 49,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30
UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN
TAG UNSER HAUS UND IST IN
DER REGEL SCHON AM
NÄCHSTEN MORGEN BEI
IHREN. BEIM VERSENDEN VON
3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG SOGAR
PORTOFREI!

Theo KRANZ VERSAND

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

Castlevania

Nintendo 64 3D-Shoot'emUp Dracula, seines Zeichens Vampir und Höllenfürst der Finsternis, wandelt erneut auf Mutter Erde. In Transylvanien macht ihr euch auf, eurer heiligen Mission gerecht zu werden und dem Bösen Einhalt zu gebieten

In alter Zeit herrschten Frieden und Wohlstand im ganzen Land und niemand verschwendete einen Gedanken an die Frage, ob das Glück anhalten würde oder man die Zukunft fürchten müsse. Dann, in der Mitte des 19. Jahrhunderts, breitete sich jedoch ein dunkler Schatten über die

Wallachei in Transylvanien, der Heimat so vieler Vampir-Legenden, aus. Die Geister der Verstorbenen und Korrupten hatten den König des Bösen aus seinem erzwungenen hundertjährigen Schlaf aufgeweckt. Er verwandelte sich in eine Fledermaus, einen Wolf oder wabernde Nebel-

schwaben und machte das Land unsicher. Er suchte die Dunkelheit, scheute das Licht und verfluchte Gott, während er jagte. Verdammt zum ewigen Leben saugte er das Blut junger Mädchen aus, eines nach dem anderen. Graf Dracula, Fürst der Dunkelheit und Herrscher des Todesschlusses, war wieder auferstanden! Friede und Wohlstand der Menschen waren zerstört und eine schwarze Wolke der Verzweiflung breitete sich über das Land aus. Schreckliche Gestalten kamen in die Städte, und diejenigen, die sich weigerten Dracula zu gehorchen, starben einen schrecklichen Tod. Doch als die Situation am verzweifeltsten war, tauchten zwei Kämpfer auf, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, den Fürsten der Dunkelheit zu jagen und das Volk von der Macht des Bösen zu befreien (Familienchronik derer von Belmont im Jahrhundert der Verderbnis). Das Gesetz der Fortsetzung ereilt nun auch die Nachkommen der



Teufelshunde: Hunde der Hölle sind schnell erledigt, würden sie nicht mit Feuer speien



Energieball: Carries geschleuderte Energiebälle suchen sich selbst den Weg und verbrennen untotes Fleisch



Bombastisch: Rechtzeitig gestoppte Kamikazeskelette vergehen in einer grafisch beeindruckenden Explosion



Angeschmiert: Vampire sind gemein und böse. Aber Dracula hat nichts zu lachen



Goodies: Gefallene Gegner hinterlassen wichtige Goodies, die man einsacken sollte, vorausgesetzt es stürmt nicht schon wieder der nächste Dämon auf euch zu



Rundumschlag: Eine aufgewehrte Peitsche kann mehrere Gegner gleichzeitig verletzen

Konami-Offensive '99



Waffeneinsatz: Jede der vier Zusatzwaffen bedarf genauester Überlegung, um die Vor- und Nachteile richtig auszunutzen



Eiserne Ration: Energiespendende Goodies müssen im Inventar aktiviert werden



Abgefahren: Vernichtet ihr die Skelette nicht völlig, kriechen euch die Reste hinterher



Zielwasser: Mit der richtigen Wurftechnik nutzt ihr die heilige Macht des Weihwassers optimal aus und lehrt auch stärkere Gegner das Fürchten

Belmonts. Haben sie schon auf dem Game-Boy, dem NES, dem SNES, dem Mega-Drive, der PC-Engine, dem Saturn und auch der



Sprungtechnik: Mit ein wenig Übung weicht ihr geschickt penetranten Attacken aus, ohne in die gegnerische Attacke zu laufen

Höllengeuer: Erst im richtigen Augenblick kann Dracula geschwächt werden. Zuerst einmal flieht ihr vor dem Höllengeuer



zu treten.

Spielablauf: Viel Altes geschickt verpackt

Zu Spielbeginn dürft ihr euch für einen der beiden auswählbaren Nachkommen der Belmonts entscheiden. So stehen entweder der männliche Streiter Schneider Vincent oder die kleine Carrie Fernandez (deren Mutter Gerüchten zufolge eine Hexe gewesen sein soll) zur Auswahl. Beide Spielfiguren besitzen stets eine Fern- sowie eine Nahkampfwaffe. Vincent führt (wer hätte es gedacht) eine Peitsche mit sich und erwehrt sich der Höllengeuren im Nahkampf mit einem Schwert. Die kleine Carrie hingegen behilft sich mit magischen Energiebällen, die sich per Zielsuche selbst den Weg in untotes Fleisch suchen. Im Nahkampf selbst führt sie geschickt zwei kleine Sai-Messer, um sich ihrer wertvollen Haut zu erwehren. Die Primärwaffen

Wusstet ihr schon ...?

... dass die japanische Entwicklerabteilung für Verbesserungsvorschläge deutscher Konami-Mitarbeiter ein offenes Ohr hatte?



Zeitschalter: Viele Verstecke werden erst zur richtigen Stunde aktiviert. Auf den Brunnen gelangt man nur nach Mitternacht



Übungssache: Ein falscher Schritt kann schon den sicheren Tod bedeuten

Konami-Offensive '99

Konami-Offensive '99



Tag- und Nacht-Modus: Je zu welcher Uhrzeit ihr auf verschiedene Gesellen der Hölle trifft ...



... wird die Location stimmig in Szene gesetzt. Vor allem nachts wirken Skelette auf Motorrädern ziemlich abgefahren



Explosive Burschen: Üble Vertreter der Skelettkaste stürmen als Kamikazebombe auf euch ein, um euch mit einer Explosion zu töten



Lichterfreuden: Hier wird die CPU des N64 tüchtig zum Schwitzen gebracht. Vor allem hervorgerufene Schatteneffekte sehen Spitze aus und bringen Dynamik ins Spiel

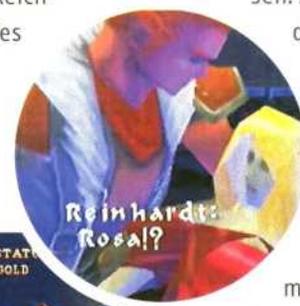


Hüpfparade: Bei solchen Sprungeinlagen empfiehlt es sich, den Weg zuerst in aller Ruhe durch die Ego-Perspektive zu betrachten. Dann werden die Abschnitte Stück für Stück bewältigt. Lasst euch nur nicht hetzen



Unsichtbare Brücken: Werft bei schier weiten Schluchten ruhig mal eine Flasche Weihwasser, um diese zu entdecken

der beiden können natürlich durch aufnehmbare Power-ups mehrstufig verstärkt werden. Dies wirkt sich dahingehend aus, dass Vincents Peitsche stärker wird und sich die Reichweite erhöht. Carries Feuerbälle hingegen werden flinker und besitzen noch mehr zer-



Fallen: Kleiner Trick am Rande. Werft eine Pulle Weihwasser und lockt Gegner in das entstandene heilige Feuer



Baufällig: Achtet auf Risse an den Übergängen. Sie weisen auf Baufälligkeit des Untergrundes hin

störerische Energie. Neben diesen beiden stets verfügbaren Waffen führt euer Kämpfer noch eine weitere mit sich. So können im Spiel, nach Finden des entsprechenden Items, stets ein Wurfdolch, ein heiliger Kreuzbumerang, Weihwasser oder eine Streitaxt eingesetzt werden. Allerdings müsst ihr für deren Einsatz stets dafür sorgen, dass genügend Einsatzpunkte auf eurem Habenkonto stehen. Diesen Punktestand pflegt ihr, indem einfach genügend untote Gegner beseitigt werden, die die Goodies in Form von Kristallen hinterlassen.

Apropos Gegner. In jedem Abschnitt werdet ihr auf andere Höllendiener treffen, die an vielen Schlüsselpunkten des Spiels Verstärkung von weiteren mächtigen Untoten erhalten und als Zwischengegner fungieren. Jede Dämonenklasse muss hierbei mit einer unterschiedlichen Kampftaktik geknackt werden. So begegnet ihr beispielsweise anfangs Skeletten, die noch recht leicht besiegt werden können. Doch schon bald erhalten



Verschlussache: Bei vielen Türen heißt es erst einmal fleißig nach dem passenden Schlüssel zu suchen



Lunte abgebrannt ist, um euch mit einer diabolischen Explosion zu schwächen. Smarte Spieler jedoch lassen sich verfolgen und versuchen so, die Explosionskelette zu anderen Untoten zu locken, da diese dann mit in der teuflischen Explosion vergehen. Im weiteren Spielverlauf trifft ihr auch auf Vertreter aus dem Reich der Finsternis, welche die Luft als Transportmedium nutzen. Diese werden mit schnellen Schlägen der Nahkampf-Waffe unschädlich gemacht. Die Vielfalt der primären Monster (oder vielmehr das Kanonenfutter) ist reichlich und sehr abwechslungsreich gesät auf dem Modul. Da, wie schon erwähnt, in Castlevania die dritte Dimension ausgiebig genutzt wird, sind zwei wichtige Steuerelemente eingefügt worden, die

ten diese Unterstützung von (im wahrsten Sinne des Wortes) explosiven Vertretern ihrer Klasse. Diese penetranten Zeitgenossen verfolgen euch, bis ihre



Tricksen: Mit der alten Taktik, erst zu täuschen und dann zuzuschlagen, überlistet ihr so manchen Gegner. Hier sollte man sich erst einmal hinter der Mauer verstecken



Versteckte Schalter: Bereitet euch darauf vor, gehörig die Augen offen zu halten, um alle Verstecke aufzustoßern



Ego-Perspektive: Um sich einen besseren Überblick über die Location zu verschaffen, schaltet ihr in die Ego-Perspektive, in der ihr allerdings nur spionieren dürft



Fallbeil: Vorsichtiges Agieren bewahrt euch oft vor vielen tödlichen Fallen. Hier sind wir gerade einer Köpfung entgangen



Mächtige Zauber: Auf eurem langen Marsch zu Dracula stellt sich euch Gevatter Tod höchstpersönlich in den Weg. Seinen gewaltigen Zaubern gilt es auszuweichen



Nacht: Zu verschiedenen Tageszeiten wirken die verschiedenen Kampfarenen richtig gespenstig. Freut euch auf tolle Lichtspiele



Power-up: Unerlässlich, um die Hauptwaffe hochzuleveln. Denkt erst gar nicht daran, diese wichtigen Items liegenzulassen

beim Kampf hilfreich sind. Zum einen kann mit dem entsprechenden Kommando Vincent stets auf eine Art automatische Zielerfassung gebracht werden, um sich

der heranstürmenden Gegnerschar schneller zu entledigen. Carrie hingegen bedarf dieser Option weniger, da sich ihre vernichtenden Energien von selbst den Weg suchen. Die zweite Neuerung ist die EgoPerspektive, in welcher ihr euch allerdings nur anschauen dürft. Dadurch schaut man recht gut über Abgründe, um beispielsweise versteckte Treppen und Gegenstände auszumachen. Ohne diese Option würdet ihr euch sehr schwer tun, da die Belmonts richtige Kletter- und Springfreaks geworden sind. Nicht selten wird der weitere Weg erst dadurch ermöglicht, indem man sich gezielt und todesverachtend mit weiten Sprüngen behilft. Schlaue Taktiker schleudern bei Abgründen auch

Konami-Offensive '99

Kleine Waffenkunde



Bumerang-Kreuz: Eine Wurfwaffe, die sich ihren Weg selbst sucht. Sie ist auch gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzbar.



Weihwasser: Erzeugt gesegnete Flammen, verbrennt Gegner und ist vor allem bei Vampiren sehr effektiv.



Dolch und Axt: Scharfe Schneiden, die untotes Fleisch vernichten. Allerdings müsst ihr den Spielcharakter erst in die gewünschte Richtung bringen.



Werwölfe: Gemeine und hinterhältige verfluchte Seelen, denen man am besten nicht zu nahe kommt. Setzt gegen sie Fernwaffen ein.



Peitschenlust: Die Hauptwaffe der Belmonts. Mehrere Power-ups verleihen ihr gewaltige Macht und lehren so manchen Untoten das Fürchten.



Energiebälle: Hexenkraft, die Untote eigenständig sucht. Durch Power-ups und Aufladung nochmal so tödlich.



Verstecke: Zerschlägt alle Leuchter, Kerzenständer, Särge und sonstige Behälter. Sie beinhalten sehr oft wichtige Goodies.



Streitschwert: Nahe Gegner (vor allem fliegende) werden mit dieser Nahkampfwaffe zur Hölle geschickt.



Kleinschwert: Schnell, flink und gemein. Carrie nutzt ihre Gewandtheit, um nahe Gegner zu zerstören.



Zwischengegner: Schaurig schön in Szene gesetzt werden diese Zwischenmotze in kurzen Szenarios vorgestellt.

mal eine Pulle Weihwasser. Das Brennen dieser gesegneten Flüssigkeit zeigt auch öfters unsichtbare Brücken an und anscheinend unerreichbare Orte werden erreichbar. Zum Thema Spielablauf möchte ich noch kurz Konamis Mitarbeiter Hans Kohrs zitieren:

“Würdest Du das Spiel ein zweites Mal mit einem anderen Charakter durchspielen?” Diese Frage müssen wir mittlerweile mit Ja beantworten. Konami hat beiden Charakteren nämlich unterschiedliche Lösungswege spendiert. Mit Vincent meistert ihr nämlich Level

und Bereiche, die bei Carrie nie auftreten werden, und umgekehrt. Und nicht nur Vincent und Carrie agieren in der Castlevania-Welt als Charaktere. Ihr werdet, je nach Spielverlauf, einigen finsternen Gestalten begegnen, die euch mit Hinweisen weiterhelfen. Auch gilt

es, Renon zu erwähnen, ein gerisener Händler mit saftigen Preisen. Aber was sollte man ansonsten mit der ganzen Kohle im Spiel anfangen?



Zweidimensional: Diese Gegner schälen sich förmlich von den Wänden ab



Übermacht: Vorsichtiges agieren ist oberste Pflicht. Ansonsten werdet ihr schnell von mehreren Gegnern überrannt



Taktik: Manchen Gegner sollte man erst ausmanövrieren und ihn dann am wunden Punkt attackieren



Konami-Offensive '99





Teufelsmaschine: Bevor ihr im Schloss weiterkommt, müsst ihr verschiedene Maschinen bedienen. Allerdings werden diese von teuflischen Kreaturen verteidigt



Renon: Er bevorzugt die Bezeichnung Dämon. In Wahrheit ist er ein Händler mit wichtigen Goodies im Gepäck. Deswegen solltet ihr stets genügend Geld mit euch führen



Goodies: Mit diesen roten Kristallen frischt ihr den Vorrat eurer Extrawaffe auf

Wusstet ihr schon ...?

...dass die japanische Version von Castlevania für die PC-Engine seinerzeit mit deutschen Texten versehen war?

Technik: Was fürs Auge

Die vorliegende Preview-Version läuft flüssig und ruckelfrei ab. Auch soll die im April erscheinende PAL-Version komplett lokalisiert sein. So werden weder störende PAL-Balken noch ein verlangsamter Spielfluss die Zockerfreude stören (wir sind gespannt). Grafisch bewegt sich Castlevania auf oberstem Niveau, allerdings wird das fertige Modul nicht die 4MB-RAM-

Erweiterung nutzen, was weitere grafische Kapazitäten ermöglicht hätte. Die Steuerung ist sehr sauber und der Analogstick wird stufenlos bei den Spielbewegungen genutzt. Nintendofreuden pur.

Erster Eindruck: Rundum gelungen, ein kommender Hit?

Ich muss ehrlich zugeben, dass Castlevania auf dem Nintendo 64 anfangs ein wenig frustrierend wirkte. Man

muß schon etwas Spielzeit investieren, um seinen Charakter gezielt zu steuern und genügend Übung mit den Waffen zu erwerben. Da die Vampirjäger selbst nur ein Leben zur Verfügung steht und Power-ups, die die Lebensleiste auffrischen, alles andere als reichlich gesät sind, werdet ihr beim Game-over an den letzten Speicherpunkt zurück verfrachtet. Den einen oder anderen Punkt wird man mehr als einmal zu Gesicht bekommen. Ansonsten ist Castlevania ein Titel, den man sich ganz oben auf seinen Einkaufszettel notieren sollte. (Gunther)



Fleisch: An den verstecktesten Orten findet ihr die wichtigen Fleischreserven, um eure Energieleiste aufzupowern



Überraschung: Seid stets darauf vorbereitet, dass böse Mächte hinter verschlossenen Türen lauern



Dracula: Dem Fürsten der Verderbnis steht ihr am Ende des Spiels gegenüber. Ihn bekämpft ihr mit dem Mut der Verzweiflung und natürlich mit etwas Glück



Fledermäuse: Diese Vertreter der Hölle tauchen blitzschnell auf. Nur mit dem Schwert habt ihr Chancen ihnen beizukommen

Nintendo 64

Hersteller Konami
Fakten: 12 bis 14+ Levels,
2 Charaktere

Erscheint: April

Erster super Eindruck

Konami-Offensive '99

Hybrid Heaven

Nintendo 64 Rollenspiel Konami scheint sich bei der Programmierung des N64-Projektes Hybrid Heaven die Softwareperle Parasite Eve zum Vorbild genommen zu haben

Zunächst sollte Hybrid Heaven ein reines Action-Game à la Metal Gear Solid werden. Jedoch erkannte man recht bald, dass das Projekt dem Inhouse-Produkt Survivor Day One zu sehr ähnelte. So entschloss man sich, das Spielprinzip komplett umzuwerfen und ein Rollenspiel zu entwickeln, das sich von der Konkurrenz abheben soll. Daher zögert sich der Release-Termin ständig hinaus, so dass wir vor August des nächsten Jahres wohl nicht in den Genuss des Abenteurers kommen werden. Über die Story ist bisher nur so viel bekannt, dass ihr in die Rolle des jungen Helden John Slader schlüpft, mit dem ihr eine aufregende Mission zu erfüllen habt. Der Präsident der USA wurde von einer unbekannt Gruppe entführt. Der mutige Recke wird beauftragt, das Staatsoberhaupt aus den Händen der Aggressoren zu befreien.

Gameplay: Squaresoft lässt grüßen

Nach einer in Echtzeit berechneten Sequenz, die euch in das Abenteuer einführt, landet ihr in einem futuristisch anmutenden Gebäudekomplex. Euren Charakter seht ihr aus der Third-Person-Perspektive, wobei die Kameraposition automa-

tisch von der CPU gesteuert wird. Zusätzlich lässt sich durch Betätigung der C-Buttons in die Ego-Perspektive umschalten, in der sich die Räumlichkeiten genauestens inspizieren lassen. Trefft ihr auf einen Feind, schaltet sich automatisch das RPG-lastige Kampfsystem ein, in dem ihr genretypisch rundenbasierend agiert. Während eurer Kampfunde habt ihr die Möglichkeit den Gegner mit Tritten oder Schlägen einzudecken bzw. mit einer Waffe zu beharken, die



Power-up: Nach einem gewonnenen Kampf verbessern sich automatisch eure Kampfattribute



Held des Tages: Als John Slader versucht ihr den Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika zu befreien



Voll auf die Neun: Trefft ihr auf einen Gegner, schaltet sich automatisch das rundenbasierende Kampfsystem ein

im Verlauf der Rettungsaktion gefunden wird. Nachdem ihr den Schurken besiegt habt, verbessern sich automatisch eure Angriffs- bzw. Defensivwerte, so dass ihr schon bald in den nächsten Level



Rollenspiel-Elemente: Jedes einzelne Körperteil des Helden verfügt über unterschiedliche Kampfwerte

aufsteigt und somit Gegner leichter vernichtet.

Technik: Noch sehr schlichte Grafik-Engine

Die noch sehr frühe Version glänzt nicht gerade durch Detailverliebtheit. Die Levels wirken noch sehr karg, überzeugen jedoch bereits jetzt durch feine Texturverzerrungen, die durch das düstere Gesamtbild für eine beklemmende Atmosphäre sorgen. Gelungen wirken auch schon die zahlreichen Zwischensequenzen, die die Story fortführen.

Erster Eindruck: Abwarten und Tee trinken

Um ein fundiertes Fazit abzulegen, ist die Version sicherlich noch zu früh. Doch schon jetzt macht das Kampfsystem Laune und auch die Grafik-Engine macht in der Work-in-Progress-Version einen soliden Eindruck. (Georg)



Beängstigend: Die Charaktere wurden mitsamt ihrer Animationsphasen sehr detailliert dargestellt



Beeindruckende Grafikpracht: Die Introsequenz sowie die Cutscenes, die die Story weiterführen, wurden komplett in Spielegrafik gehalten



Men in Black: Im Verlauf des Abenteurers trefft ihr nicht nur auf menschliche Gegner, sondern auch auf Aliens

Nintendo 64

Hersteller: Konami
Fakten: Rumble-Pak, 4MB-Erweiterung (eventuell)

Erscheint: 3. Quartal '99

Erster gut Eindruck



Konami-Offensive '99



SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -

84.95
PlayStation

79.95
PlayStation

79.95
PlayStation

119.95
US Vers.

104.95
PlayStation

TGA 2 TOURING CAR championship 87.95

AKUJI THE HEARTLESS* 95.95
BIO FREAKS 79.95
BOX CHAMPIONS 89.95
BREATH OF FIRE 3 89.95
COOL BOARDERS 3 84.95
COLONY WARS 2 84.95
CONVERSE HARDCORE HOOPS* 95.95
GRANSTREAM SAGA* 77.95
KKND KROSSFIRE* 84.95
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2* 44.95
MEDIEVIL 84.95
METAL GEAR SOLID* 95.95
NASCAR 99 87.95
NBA, FIFA, NHL 99 89.95
PREMIERE MANAGER 99* 84.95
QUEST FOR FAME* 94.95
RACING SIMULATION 2* 84.95
RC STUNT COPTER* 82.95
SHADOWMAN* 82.95
SPYRO THE DRAGON 87.95
TEKKEN 3 99.95
TUNGUSKA* 82.95
WING OVER 2* 84.95
WWF WARZONE 74.95
VIRUS* 89.95

Fifa 99 **89.95**

NINTENDO 64 GAMES - NINTENDO 64 GAMES -

98.95
NBA JAM 99

107.95
ZELDA

87.95
TUROK

98.95
XG2

106.95
STAR WARS

1080 SNOWBOARDING	89.95	JOUST X	134.95
ALL STAR TENNIS 99	109.95	KNIFE EDGE	84.95
BANJO & KAZOOIE	84.95	MICRO MACHINES 64 T.	145.95
BIO FREAKS	119.95	NASCAR RACING 99*	114.95
BUCK BUMBLE	109.95	NBA LIVE 99	114.95
BUST A MOVE 3	99.95	NFL BLITZ	129.95
F1 WORLD GRAND PRIX	89.95	NHL BREAKAWAY 99	99.95
FIFA 99*	112.95	PENNY RACERS	145.95
F-ZERO X	89.95	REV LIMIT	132.95
GEOMON 2*	145.95	ST. ANDREWS GOLF	132.95
GEX 3D ENTER THE GECKO	127.95	TUROK 2 EV	94.95
GLOVER	84.95	UNREAL*	149.95
HOLY MAGIC CENTURY	138.95	V-RALLY	109.95
ISS PRO 98	89.95	WIPE OUT 64*	126.95
JOHN MADDEN 99	119.95	WCW VS NWO REVENGE	126.95

SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST -

899.95
Japan Import

Dreamcast Software

JOYPAD DREAMCAST	89.95	PEN PEN TRIATHLON	149.95
MEMORY CARD VMS	79.95	SEGA RALLY II*	149.95
DAYTONA USA COMPLETE*	149.95	SEVENTH CROSS	139.95
INCOMING	149.95	SONIC ADVENTURE	149.95
PANZER DRAGON IV*	149.95	STREETFIGHTER III SEC. IMPACT*	134.95
		VIRTUA FIGHTER	149.95
		TETRIS 4D	139.95

SONY PLAYSTATION MIT MLC-COOLER UMBAU

Finanzierung** 12 x 25.- **299.95**

!! mit voller Garantie !!

PSX mit Cooler RGB Umbau 329.95
 + PSX Cheat Catridge 339.95
 ++ Double Shock Pad 369.95
 +++ Memory Card 379.95
 1M Memcard + Pad + RGB +39.95

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad's **269.-**

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis

34.95

PANTHER
Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.

49.95

1M MEMORY CARD
15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

15.95

8M MEMORY-CARD
120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

29.95

CLASSIC JOYPAD
Digitaler Controller im Classic Design

15.95

V3 RACING WHEEL

129.95

PSX CD-Hülle
1.95

PSX CD-Laufwerk
89.95

PSX-CDBOX
49.95

4 Meg unkompr. M.Card	29.95
Tasche+Pad+Memory Card	69.95
NeGcon Pad	79.95
Cheat Catr. Mogel Modul	49.95

72 Meg Memory Card	79.95
Link Kabel	14.95
Pad-Verlängerungskabel	14.95
RGB/Audio Kabel	14.95

NINTENDO 64 INCL. SUPER MARIO 64

249.95

Finanzierung** 12 x 25.-

N64 + Racing Wheel + F1 W.GrandPrix 449.95
 N64 + Turok 2 + 2. Joypad 349.95

Vorführung in unserem Ladenlokal

NEW Rock 'n Ride

Für Playstation, PC & N64

Bis zu 60 Grad Drehung, benötigt keine Treiber, erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert auf Joysticksteuerung, Monitoraufnahme bis 16kg, aus Simulator Entwicklung.

Finanzierung** **24 x 65.- 1399.95**

RACING PAKET

V3 RACING WHEEL + F1 WORLD GP **199.95**

N64 ARCADE STICK

Digital/Analog
9 Feuer-tasten
LED ID's
Slow M.

77.95

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95	Memory Card 1meg	29.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95	Memory Card 4meg	59.95
Infrarot Joypad	79.95	Memory Card 8meg	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95	Power Flash (N64/GB)	99.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95	Rumble Pak	24.95
Joypad SV-304 Plus	49.95	Super Mario S.Berater	24.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95	Ultrasracer 64 SV-384	64.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95	Universal Adapter	79.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95	Yoshi S.Berater	24.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95	Zelda S.Berater	24.95

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Finanzierungen mit eff. Jahreszins 12.9%, Alle Preise zzgl. Versandkosten. Alle Trademarken der jeweiligen Hersteller. Alle vorerhaltenen Preislisten verlieren ihre Gültigkeit. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Goeman 2

Nintendo 64 3D-Jump&Run Verrückte Charaktere und abgedrehter Humor gefällig? Im neusten Abenteuer **Mystical Ninja 2: Starring Goeman** steckt genug davon

Das hauseigene Entwicklungsteam von Konami KCE Osaka zeichnet sich für den aktuellen Teil der Goeman-Saga verantwortlich. Mittlerweile sind wir nach diversen Abstechern in SNES- und Game-Boy-Gefilde nach Goeman 64 schon bei Teil Nummer sechs gelangt. Ob der offizielle Titel nun **Mystical Ninja 2: Starring Goeman** oder irgendwie anders lauten wird, hängt noch von den Übersetzungsarbeiten ab, denn der neuste Nachfolger wird deut-

sche Texte bieten. Somit ist es nun möglich, der abgedrehten Story und den kaputten Gags zu folgen. Gerade dem hohen Spaßfaktor hat es Konami zu verdanken, dass Goeman und sein Roboter Impact mitsamt ihrer Freunde Ebisamaru, dem zwielichtigen Ninja, Yae, der Halbtags-Meerjungfrau, und dem Krieger Sasuke nicht nur in Japan Kultstatus erreicht haben.

Spielablauf: Spaßige Jump-Adventure-Mischung

Im Gegensatz zum direkten Vorgänger setzt Goeman 2 mehr auf klassisches geschicklichkeitslastiges Jump&Run. Dabei ist aber nicht klar zu definieren, ob dieses Modul nun ein 2D- oder 3D-Spiel ist, denn alle Levels bieten Monster, die vom Hintergrund aus attackieren, oder Endgegner, deren riesige Körper schon vorm eigent-



Sprinter unter sich: Innerhalb der Stadt fangen unsere Helden mittels B-Knopf an zu rennen

lichen Kampf ins Geschehen eingreifen. Jede der sechs Welten ist in nochmals sechs Abschnitte unterteilt, darin enthalten eine Endgegner-Stage und die Stadt, in der man hilfreiche Gegenstände kaufen, mit Leuten plaudern und Aufträge erfüllen kann. Teilweise schicken euch die Einwohner auf Questen nach ihrem verschollenen Hab und Gut oder nach vermissten

Personen. Dafür gibt es natürlich entsprechende Belohnung in Form einer Schriftrolle. Dieses Papier benötigt Goeman in fünffacher Ausführung,



Um Teufels willen! Was haben sich die Programmierer beim Continue-Screen nur gedacht?



In der dritten Dimension: Endgegner werden zumeist in 3D-Landschaften bekämpft



Lebendes Schutzschild: Hat Goeman erst einmal den Monstern das Pferd abgeluchst, können ihm Attacken nichts mehr anhaben



David gegen Goliath: Selbst gegen den übergroßen Samurai weiß sich Goeman geschickt zu wehren



Simultane Hüpfreuden: Im Zwei-Spieler-Modus geht es gleichzeitig mit verschiedenen Charakteren an den Start

Konami-Offensive '99





Glitschige Angelegenheit: Der riesengroße Laubfrosch und seine quakenden Laute beschreiben den typischen Goeman-Humor

damit er Zugang zum Endgegner erhält. Dort wird meistens in 3D gegen die Halunken agiert. In der ersten Welt beispielsweise nimmt ihr Platz in eurem Roboter und versucht nach alter Ego-Shooter-Manier den Feind aufs Kreuz zu legen. Aber der eigentliche Witz bei Goeman 2 ist, dass nun auch zwei Spieler gleichzeitig am Spiel teilnehmen dürfen und sich die Levels entsprechend erschweren. Jeder Charakter hat andere Eigenschaften. Goeman vollführt einen Doppelsprung, der kleine Ebisamaru kommt einfach durch schmale Röhren, während Yae mit Bomben um sich wirft. Im simultanen Zwei-Spieler-Modus kommt man in höheren Levels ohne konstruktive Zusammenarbeit auch nicht weiter.



Gruppenfoto: Goeman hat ohne Frage seinen eigenen Grafikstil entwickelt

Technik: 2D- und 3D-Welten in einem

Auffallend bei Goeman 2 ist die interessante Engine mit Pseudo-3D-Effekten in den normalen Jump&Run-Abschnitten. In Häusern ragen zum Beispiel Holzbalken quer durch den Raum und verleihen dem Level die entsprechende Tiefe. Teilweise werden durch das Umlegen von Schaltern



Klassische Übersicht: Der seit Mario bekannte Levelaufbau funktioniert auch bei Goeman prächtig



Interview mit einem Toten: In der ersten Stadt findet die Truppe einen einsamen Geist, der einen Auftrag vergibt



Konfrontation: Solchen größeren Exemplaren muss man mit List und Tücke begegnen

vollkommen neue Abschnitte in der dritten Dimension freigelegt. Davon abgesehen bietet das 128-Mbit-Modul keine weiteren Überraschungen. Die meisten Effekte sind mittlerweile Standard, was aber nicht heißen soll, dass Goeman technisch nicht überzeugen könnte. Innerhalb seines Genres bietet es durchaus gute und abwechslungsreiche Texturen. Der Sound ist wie bei allen Kult-Japano-Spielen sehr schräg und gewöhnungsbedürftig, was aller-

dings die richtigen Fans kaum vom Kauf abhalten wird – im Gegenteil.

Erster Eindruck:

Abgedrehter Japano-Spaß

Jeder, der Goeman bereits gespielt und schätzen gelernt hat, weiß, was ihn erwartet. Verrückte Story und spaßige Animationen. Bleibt nur zu hoffen, dass die eingedeutschte Version neben dem grafischen auch den sprachlichen Humor erhält. (Swen)

Wusstet ihr schon ...?

...dass Konami 1965 in Osaka, Japan, ursprünglich als Geldspielautomatenhersteller gegründet wurde?



Typisch Skelett: Wie immer sind die Untoten nicht gut auf Goeman zu sprechen. Auch dieses Monster wirkt dreidimensional



Stimmung! Ninjas wollen auch Spaß haben und werfen zum Angriff mit Feuerwerksbomben



Grenzkontrolle: Der Eingang zum letzten Abschnitt einer jeden Welt wird nur dann geöffnet, wenn ihr fünf Pässe vorweist



Magischer Teleporter: Die Zwischensequenzen wurden allesamt in der Spielegrafik gehalten

Nintendo 64

Hersteller: Konami (KCE Osaka)
 Fakten: 6 Welten à 6 Levels, interne Speicherfunktion
 Erscheint: Februar

Erster sehr gut Eindruck

Konami-Offensive '99

NBA Pro '99

Nintendo 64 Basketball Konami möchte mit der neuesten Basketball-Simulation an die alten In-the-Zone-Zeiten anknüpfen, doch der Konkurrenzkampf ist bekanntlich härter geworden

Der Sportsektor gehört sicherlich mit zu den hart umkämpften (weil lukrativsten) Genres im Videospieldbereich. Das Gesetz der starken Konkurrenz greift dabei besonders hart, da die Vergleichsmöglichkeiten wie in kaum einem anderen Bereich gegeben sind: Eine Fußballsimulation ist schließlich eine Fußballsimulation. Für den Zweit- oder gar Drittbesten wird da schnell die Luft dünn, respektive schwinden die Verkaufszahlen spürbar. Neben den Dribbeleien zählt Basketball (ist ja auch eine populäre US-Sportart) zu den beliebtesten „Kriegsschauplätzen“, auf denen sich die Konkurrenz immer wieder bekämpft. Konami, einst sogar Referenztitel-Inhaber mit NBA In the Zone 2 (entwickelt von Japanern!), stürzt sich nun mit ihrer neuesten Korbwerfererei ins Getümmel, um an die guten alten Zeiten wieder anzuknüpfen.

Spielablauf: Wo bleiben die zündenden Ideen?

Über ein Basketballspiel zu schreiben ist keine einfache Angelegenheit, da sich die Beschreibungen bekanntlich wiederholen. Auch NBA Pro '99 bildet da keine Ausnahme. So wartet das Hauptmenü mit den bekannten NBA-Zutaten auf: Freundschaftsspiel,

Saison, Play-off sowie ein Drei-Punktewurf-Wettbewerb. Letztere Option bietet aber insofern eine Neuerung, als dass ihr mit dem Steuerkreuz sehr feinfühlig den Absprungzeitpunkt bestimmen müsst. Ein Bruchteil einer Sekunde zu spät, und schon landet der Ball meterweit neben dem Korb. Auch im Spiel selbst wurde die Freiwurfsteuerung sehr unorthodox gelöst. Es gilt, per Tastengehämmer einen Balken auf einen bestimmten Pegel zu halten, und zwar genau in dem Augenblick, wenn der Cursor des zweiten sich genau in der Mitte befindet. Das klingt kompliziert, ist aber mit ein bisschen Übung nicht so dramatisch. Konventioneller geht es hingegen auf dem Court zu. Mit den bekannten Aktionen aus dem Lehrbuch begeben ihr



Kein Grafikwunder: Das Replay offenbart einen eher nüchternen technischen Rahmen



euch auf die Jagd nach Körben. Interessanterweise wurde die Funktion der Turbotaste etwas variiert, da mit ihr bislang nur ein sehr kurzer, dafür aber um so schnellerer Sprint möglich war. Das Wort „bislang“ habe ich bewusst gewählt, da die Entwickler derzeit noch heftig programmieren und herumexperimentieren, so dass sich bis zum Release noch einiges ändern könnte.

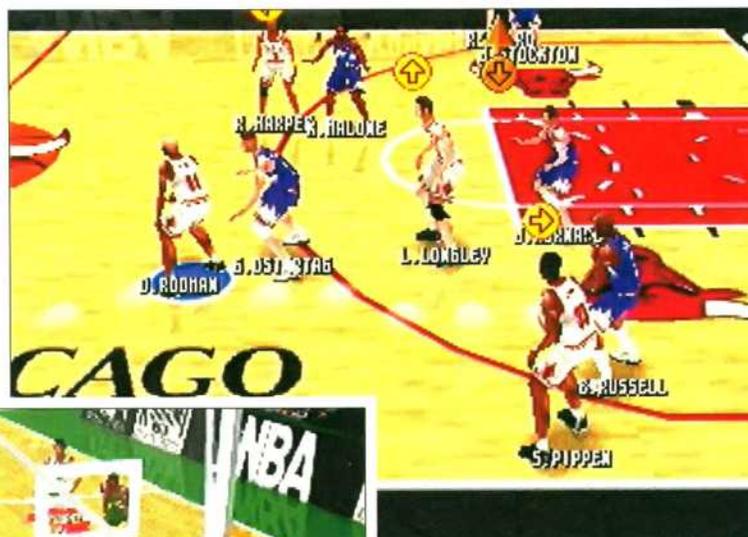
Technik: Bislang noch glatter Durchschnitt

Da es sich um eine sehr frühe Version handelt, ist auch in puncto Technik noch nicht das letzte Wort gesprochen. „Hoffentlich“ sollte in

diesem Zusammenhang gesagt sein, denn bis jetzt sehen die Akteure auf dem Court noch recht farblos aus, und auch die Laufanimationen überzeugen nicht gerade durch Authentizität. Das alles dürfte sich aber, wie schon erwähnt, noch kräftig ändern.

Erster Eindruck: Quo vadis, NBA Pro '99?

Ein erster Eindruck ist im Moment noch recht schwierig, da diese Version wie gesagt noch sehr früh ist. Es mangelt dem Titel noch an Originalität und spielerischer Brillanz, um ganz oben mitmischen zu können. Also Konami: Strengt euch an! (Ulf)



Pixelgenaue Pässe: Per Icon-Pass wird die gesamte Abwehr schnell ausgespielt



Go Schrempf, go! Bei der Vorabversion mangelt es noch an Dunk-Variationen



Keine reine Glückssache: Beim Dreipunkte-Contest wird ein penibles Timing verlangt



Tastengehämmer: Bei den Freiwürfen müsst ihr den Cursor auf einen bestimmten Level pumpen und dann halten



Hobby-Trainer: Gleich vor dem Spielbeginn werdet ihr mit allen taktischen Möglichkeiten konfrontiert

Nintendo 64

Hersteller: Konami
Fakten: alle NBA-Teams, Rumble-Pak
Erscheint: März

Erster gut Eindruck



Konami-Offensive '99

NHL Pro '99

Nintendo 64 Eishockey Mit der Firma Konami mischt neben EA und Acclaim neuerdings ein weiteres Softwarehaus im Eishockeygeschäft mit

Eishockey-Simulationen sind unter dem Strich sicherlich ein lukratives Genre im Videospiegelmarkt. Im Gegensatz zu Fußballsimulationen, die nahezu überall eine hohe Akzeptanz haben, hängt der Erfolg sehr stark vom jeweiligen Land ab. Während in Deutschland die Verkaufszahlen eher mittelprächtigt ausfallen, sind vor allem die Skandinavier ganz wild auf die schnelle Jagd um den Puck. Wie dem auch sei, Konami erachtet auf jeden Fall den Eishockeymarkt als derart wichtig, dass sie mit *Blades of Steel '99* (so der Original-US-Name, angelehnt an frühere NES-Zeiten) wieder den Markt betreten.

Spielablauf: Arcade meets Simulation

NHL Pro '99 bietet eine sehr gelungene Mischung aus Arcade-Stil und anspruchsvoller Simulation. So fällt die gesamte Aufmachung sehr poppig und spielhallenmäßig aus, mit den typischen aufdringlich großen

Einblendungsschildern. Wenn eine zünftige Keilerei entbrennt, fühlt man sich fast schon an ein Prügelspiel erinnert. Die Kamera zoomt extranah heran und zeigt die beiden Streithähne in einer ungewohnten Perspektive. Mit gleich mehreren Tasten dürft ihr hier ein ganzes Schlagrepertoire herunterspulen, das oftmals auch im wahrsten Sinne des Wortes unterhalb der Gürtellinie geht. Beim Spielablauf selbst wird aber schnell klar, dass es den Machern vornehmlich um die Simulation des Sportes geht. Mit dem Analogstick lassen sich die Puckschubser sehr realistisch über das virtuelle Eis dirigieren. One-Timer sind dabei genauso wenig ein Problem wie rustikale Bodychecks. Bislang mangelt es dem Tanz auf dem Eis jedoch eindeutig an Spiel-



Muskelpakete: Im Zoom muten die Eishockey-Cracks durch ihr breites Kreuz wie Profi-Catcher an



tempo, was sich bis zum Release allerdings noch ändern dürfte. Bisweilen zeigt sich der Titel sogar von der innovativen Seite. Sobald ihr beispielsweise in eine Abseitsposition lauft, zeigt euch ein Replay genau, wer das Offside verschuldet hat. Ungewöhnlich ist auch der Umstand, dass man sich vor der Begegnung ein Stadion aussuchen darf, das ebenso Auswirkung auf den Spielverlauf hat.

Technik: Wrestler on the Rocks

Fast könnte man meinen, dass Konami das komplette Wayne-Gretzky-3D-Hockey-Team abgeworfen hat,



Aufgeschlüsselt: Wie in den Staaten üblich, werden die individuellen Stärken und Schwächen des Teams durch ein Koordinatendiagramm angezeigt

derart ähnlich sehen beide Titel vom Stil her aus. Die fängt bei der Arcade-Aufmachung an und hört bei der Gestaltung der Polygon-Spieler auf. Letztere sehen übrigens noch etwas merkwürdig aus, da sie über ein so breites Kreuz verfügen, dass sie wie Catcher aus der WWF daherschreiten. Die Grafik reißt insgesamt zwar keine Bäume aus, überzeugt aber durch detailverliebte Animationen, wenn sich beispielsweise die Akteure beim Bully lässig die Glieder dehnen.

Erster Eindruck: Von Null auf Eins?

Von der Anlage her könnte der Titel das Zeug dazu haben, ganz vorne im Videospiegelgeschäft mitzumischen: überzeugende Steuerung, ansehnliche Grafik und ein Quäntchen Innovation. Wollen wir mal sehen, was die Programmierer aus den vielen guten Ansätzen machen. (Ulf)



Ansichtssache: Die Auswahl der Kameraeinstellungen bietet ein breites Feld, zumal der Zoom variabel einstellbar ist



Übersichtlich: Die Gestaltung des Strategiebereiches ist sehr visuell ausgefallen



TV-Stil: Replays werden aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln präsentiert, auch aus der Tor-Ansicht



Auf in den Kampf! Konami setzt die Prügeleinlagen sehr opulent in Szene

Nintendo 64

Hersteller: Konami
Fakten: alle NHL-Teams, Rumble-Pak
Er erscheint: März

Erster sehr gut Eindruck

Konami-Offensive '99

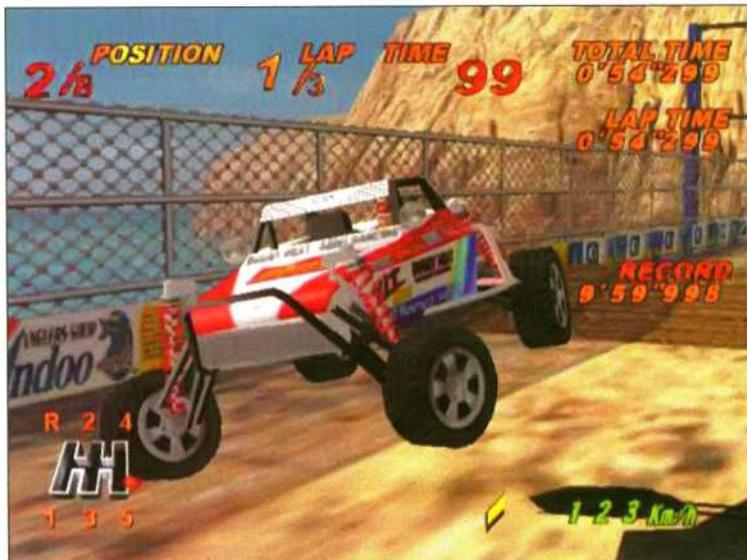
N64 Billard-Simulation

VPool 64

Interplay macht es für N64-Besitzer möglich: Nie mehr in verrauchten Kneipen oder überfüllten Spielhallen auf den nächsten Tisch warten. Mit dem virtu-



ellen Billardspiel werdet ihr in der Lage sein, neben einem Einzelmatch auch ein Free-Style-Spiel hinzulegen oder nach den Sharp-Skin-Regeln in den heimischen vier Wänden zu spielen. Darüber hinaus lässt sich im Turnier-Modus ein Wettbewerb über eine ganze Saison beschreiten, wo es natürlich gilt, den Platz eins der Weltrangliste zu belegen. Eine Feinabstufung, die euch ermöglicht, den Stoß wie in der Realität sauber auszuführen, ist genauso obligatorisch wie die unterschiedliche Positionierung des Queues. Für Anfänger kann ein Hilfe-Modus aktiviert werden, der zeigt, wie sich die weiße Kugel und die anderen Kugeln nach dem Stoß verhalten werden. So lassen sich sehr einfach das Spielprinzip und die Vorgehensweise üben.



Hydraulikwunder: Insbesondere das Sprungverhalten soll spektakulär rüberkommen, zumal auch das kommende Schüttel-Modul unterstützt wird

DC Rennspiel

Buggy Heat

Quasi im Sega-Rally-2-Wind-schatten braust mit Buggy Heat ein weiterer Rennspielkandidat heran, der großes im Schilde führt. Die völlig unbekannte Programmierschmiede CRI hat dabei ganz offensichtlich einige Sega-Rally-Anleihen verwendet, dem Konzept allerdings durch einen ganz besonderen Fuhrpark eine gewisse Originalität verliehen.



Statt mit Rallye-Wagen seid ihr nämlich mit Stoßstangen-Monstern namens Buggys unterwegs, um die zumeist staubigen Pisten unsicher zu machen. Neben dem authentischen Fahrgefühl (die konfigurierbare Hydraulik soll sehr realistisch sein) steht vor allem die aufwändige Optik im Vordergrund. So gibt es solche Details wie in Staub gehüllte Pisten, herumspritzender Schlamm oder Verunreinigungen an den Wagen im Laufe des Rennens. Derzeit sind drei Strecken und ebenso viele Buggys geplant (es dürften



Ab durch Ägypten: Bei der Gestaltung der Szenarios waren die Designer recht kreativ



State-of-the-Art-Grafik: Bei der Optik versprechen die Designer wahre Wunderdinge

aber noch mehr werden). Jede Strecke verfügt dabei über ein eigenes Thema. Während man auf dem ersten Circuit an einer Küste entlangbrettert, geht es auf der dritten Strecke vorbei an Pyramiden und der Sphynx. Übrigens: Buggy Heat wird als erster Titel das kommende Schüttel-Modul unterstützen. Japan-Release ist im März.

Szenengeflüster

Sprich mit mir Pikachu!

Dass die Japaner derzeit nach der Pocket-Monster-Bande verrückt sind (mittlerweile sind auch die Amis infiziert), dürfte sich schon herumgesprochen haben. Nun hat Nintendo eine weitere Wunderwaffe im Gepäck, um die Millionen von Anhängern noch stärker in den Kult einzubinden. Durch ein anschließbares Mikrofon-Set kommuniziert ihr beim Spiel Pikachu Genkidechu mit dem knuddeligen Hamster-Wesen. Auf diese Art und Weise bringt ihr Pikachu

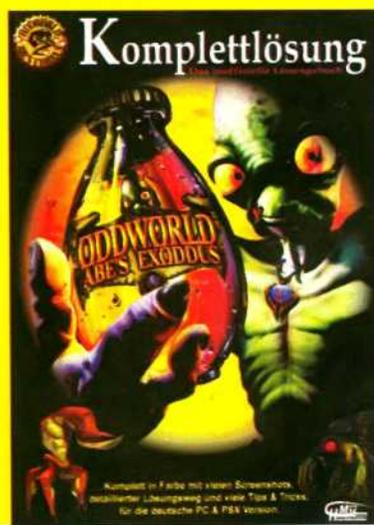


neue Kunststücke bei und erteilt ihm konkrete Befehle, wie beispielsweise schlafen. Das Spiel selber ist wohl eher eine Spielerei für die jüngeren Jahrgänge, denn Ziel ist es den Pikachu durch sein Reich zu dirigieren, um neue Freunde kennenzulernen und kleinere Aufgaben zu erledigen.



Ein Herz für Alien Abe

Das Komplettlösungsbuch des Monats stammt diesmal aus dem Hause HMV mit ihrer inoffiziellen Lösung zu Oddworld: Abe's Exoddus. Auf über 110 Seiten wird Level für Level erläutert, wie man die Mudokons befreit und die zahlreichen Rätsel löst. Angereichert wird das durchgehend farbige Buch durch allerlei Background-Informationen zu den Machern und vielen allgemeinen Tipps. Vom Layout sollte man allerdings nicht so viel erwarten (sehr nüchtern gestaltet). Als Kritikpunkt seien die merkwürdig farbarmen Bilder genannt. Der Preis von nur 19,90 DM macht dieses Werk unter dem Strich dennoch für alle Abe-Fans interessant.



mal ehrlich



Früher war doch alles einfacher. Zu Zeiten der 8-Bit-Veteranen NES und Master-System oder der 16-Bit-Modulschlucker Super-Nintendo und Sega Mega-Drive gab es keine Probleme mit Raubkopien im großen Stil. Fragte mich zudem ein Außenstehender, was für ein Hobby ich hätte, kam nach meiner Antwort prompt ein unwissendes Achselzucken. Heute sieht das anders aus: „Ach ja, so was wie die PlayStation!“ Es stimmt schon, wir haben Sony und dem 32-Bitter viel in Sachen Aufklärungsarbeit und Konsolen-Akzeptanz zu verdanken. Aber wo bleibt das kultige Flair von Mario und Sonic auf der Sony-Konsole? Manche sprechen sogar von Abstaubermentalität, und wahre Videospiel-Helden haben es richtig schwer, sich auf dem Massenprodukt PlayStation zu etablieren. Denn wer will überhaupt noch den Überblick bei der ganzen Softwareflut behalten? Das alte Lied von Angebot und Nachfrage wird sicher auch dafür sorgen, dass der Deutschland-Launch von PlayStation 2 bis Ende 2000 auf sich warten lässt. Der milliardenschwere Markt scheint langsam aus der Balance zu geraten.



PS Rollenspiel

Re-Volt

Bereits auf der letzten ECTS-Messe konnte man sich anhand der frühen PC-Version einen guten Eindruck von Probes Racer vermitteln, bei dem kleine Funkwagen im Mittelpunkt stehen. Auffällig waren vor allem die grafische Klasse sowie das authentische Gefühl, einen agilen Funkwagen zu manövrieren. Seit März '98 werkelt ein 19-köpfiges Team nun daran, diesen simplen, aber spaßigen Fun-Racer für das N64 und die PS umzusetzen. Das fertige Werk soll unter dem Strich 28 Wagen (inklusive einigen versteckten Wagen) sowie 18 Strecken bieten, die sich auf insgesamt sieben Themengebiete verteilen. Auf dem Programm steht unter anderem eine Fahrt durch einen Spielzeuggarten sowie durch einen botanischen Garten. Diese Mixtur aus Micro Machines und Buggy in einem technisch aufwändigen Gewand ist für den Sommer geplant.



Simpel, aber spaßig: Das Fahrverhalten der wendigen Mini-Flitzer überzeugt

PS/N64 Rennspiel/Action

Carmageddon

Carmageddon ist einer der am stärksten kritisierten Titel der letzten Jahre und eines der wenigen Softwarewerke, die in Großbritannien verboten sind. Ein Blick auf das Spielprinzip erklärt schnell warum. Als Inhaber eines aufgebohrten Rennwagens zerkrachtscht ihr nicht nur in Twisted-Metal-Manier die gesamte motorisierte Konkurrenz, sondern kassiert auch Bonuspunkte ein, wenn ihr hilflose Passanten zermatscht. Die deutsche Version wurde allerdings entschärft. Da sind die Menschen nunmehr Roboter. Das actionlastige Rennspielkonzept erscheint nun für die PS und das N64, vermutlich allerdings in der entschärften Variante. Allerlei Boni gegenüber der PC-Version sollen dieses Manko (für die blutrünstigen Zocker unter euch jedenfalls) wieder ausbügeln. Im April soll das Spektakel beginnen.



Großer Fuhrpark: Die Boliden geben einiges her

Szenegeflüster

Zahlenspielereien

In Japan war Dreamcast der erwartete Verkaufsschlager, wengleich nur ca. 150.000 Geräte am ersten Tag (27.11.) ausgeliefert werden konnten. Exakt 140.830 Konsolen wurden im freien Handel verkauft, während 9000 Dreamcasts für Promotion-Zwecke benutzt wurden. Bei der Software war erwartungsgemäß Virtua Fighter 3tb mit 131.888 verkauften Silberlingen der absolute Renner (interessanterweise wurden ebenso viele Arcadeboards verkauft), gefolgt von Godzilla Generations (22.079), Pen Pen (17.079) sowie July (14.013). Auch SCED freut sich derweil über exzellente Verkaufszahlen. Alleine im November wurden 280.000 PlayStations an den Handel ausgeliefert und mit einem Umsatz von 80 Millionen DM ein neuer Rekord erzielt. Die Prognosen sind darüber hinaus sehr positiv. Bis Ende des Jahres sollen 2,5 Millionen Geräte durchverkauft werden. Im Softwarebereich ist Gran Turismo mit 300.000 Einheiten derzeit das Maß aller Dinge (Europa zwei Millionen).



THQ jetzt auch in Deutschland

Das US-Softwarehaus THQ, vor allem durch seine Wrestlingsspiele mit der WCW-Lizenz bekannt geworden, übernahm kürzlich die Rushware Microhandelsgesellschaft mit der Tochter Funsoft, die beispielsweise bislang für den Deutschlandvertrieb von sämtlichen Lucas-Arts-Produkten verantwortlich waren. Mit diesem Kauf heißt die Firma nunmehr THQ Deutschland und wird dadurch selbstverständlich ihre Produkte selbst vertreiben (diesen Job übernahm bislang die Firma Konami).



PlayStation-2-Ankündigung

Laut SCEJ wird erst im Februar der PlayStation-Nachfolger im großen Stil vorgestellt. Diese Angabe ist wichtig, da sie in der Industrie als ziemlich endgültig gilt. SCEJ verschob den Termin auf das nächste Jahr, um die PlayStation-Besitzer nicht zu verunsichern. Da Sega bislang nicht sehr viele Stückzahlen ausliefern konnte, besteht ohnehin kein Zeitdruck.



Schon gehört?

+++ Im Handel ist kürzlich der Soundtrack des Grafik-Adventures Atlantis erschienen.

+++ In Japan wurde ein neuer Kopierschutz für die PlayStation vorgestellt, der unter anderem verhindert, dass Importspiele (und somit auch Raubkopien) auf einer Multinorm-PlayStation abgespielt werden können. I.Q.Final soll der erste Titel mit dem neuartigen Schutz werden.

+++ Das Dreamcast-Adventure July soll dieses Jahr in Japan als Kinofilm die Herzen erfreuen.

+++ Wolfsoft bietet bereits jetzt schon einen kompletten Dreamcast-RGB-Umbau an. Infos unter 02622/83517.

+++ Virgin Interactive hat den Sprung in die Unabhängigkeit geschafft und sucht nun nach neuen starken Verbündeten. Im Gespräch ist unter anderem eine Fusion mit Interplay.

+++ Biohazard: Code Veronica könnte sich bis zum Winter '99 verschieben. Grund: Capcom veröffentlicht den heißbegehrten Titel erst, wenn sich mindestens eine Million Dreamcasts auf dem Markt befinden.

+++ Konami kündigt mit einer Jet-Simulation und dem Musikspiel Pop 'n Music ihre ersten beiden Dreamcast-Projekte an.

+++ Squaresoft bringt im Frühjahr ein grafisch brillantes Rennspiel namens Racing Lagoon heraus, das sogar einige RPG-Anleihen beinhaltet, also ein höchst interessanter Genre-Cocktail.

N64 Beat 'em Up

Smash Brothers

Mit Smash Brothers (Arbeitstitel) betritt Nintendo absolutes Neuland, denn erstmals agieren Mario & Co als Stars in einem



Fun-Klopper, der eine Mischung aus Street Fighter und Spike darstellt. Das Ensemble weist dabei nur Stars auf: Mario, Yoshi, Samus Kirby, Pikachu, Link, Donkey Kong sowie Fox McCloud. Bis zu vier Spieler gleichzeitig toben sich in einem comicartigen Umfeld



aus. Ziel ist es dabei nicht, den Gegner zu eliminieren (logischerweise), sondern den Widersacher innerhalb eines Zeitlimits möglichst oft auf die Bretter zu schicken. Jeder Nintendo-Star verfügt über ein spezifisches, cartoonartiges Schlagrepertoire. Link agiert beispielsweise erwartungsgemäß mit seinem Breitschwert, während Yoshi die Widersacher mit seiner Zunge aufsaugt und sie so in Eier verwandelt. Bei der Keilerei geht es teilweise überzogen rabiat zu, mit meterhohen Flugeinlagen. Aber keine Panik: Nach jedem Kampf zeugen versöhnliche Gesten von tiefer Freundschaft. Der genaue Japan-Release ist noch nicht bekannt.

PS Rollenspiel

Monster Seed

Soft versucht frischen Wind ins Rollenspiel-Genre wehen zu lassen. Bei diesem typisch japanisch aufbereiteten 3D-RPG schlüpfen Sie in die Rolle des furchtlosen

Daniel, der seine Stadt Remppearl vor dem Untergang bewahren möchte. Eine Horde von hinterlistigen Mutanten ist nämlich gerade im Begriff, die prunkvolle Stadt zu überrollen. Ausgrabungen bringen glücklicherweise eine ungeahnte Hilfe zu Tage: Eier von einer längst verstorbenen Monster-Kultur. Nun gilt es nur noch, die Eier in der richtigen Art und Weise zu pflegen, damit ein wehrhaftes Monster als treuer Weggefährte entsteht. Genau dieser Punkt ist die große Besonderheit des RPGs. Jedem Charakter dürft ihr beliebig viele Monster zuteilen, wobei es unzählige Variationen gibt, abhängig von der Technik, wie ihr die Eier ausbrütet. Durch diese Idee obliegen dem Spieler viele Handlungsmöglichkeiten. Drumherum entwickelten die Designer ein typisches Rollenspiel mit rundenweise ausgetragenen Kämpfen, einer spannenden Geschichte und einer ansehnlichen 3D-Optik. Geplant für Frühjahr '99.



Szenegeflüster

Lara als Speicherwunder

Sie zielt bereits Jacken, steht als Statue auf dem Tisch oder sagt euch die Uhrzeit: Lara Croft ist überall. In den Staaten ließ sich der Peripherie-Gigant Interact nun etwas ganz Neues einfallen. In seiner Serie von Charakter-Memory-Cards verschönert der Lara-Oberkörper eine ganz normale MC mit 15 Speicherblöcken. Diese außergewöhnlichen Speicherkarten sind dabei streng limitiert. Wer allerdings die Lara in den MC-Slot stecken möchte, muss sich an einen Importhändler wenden, denn Interact Deutschland wird diese Charakterbüsten hier zu Lande nicht vertreiben.



Einer für alle

In letzter Zeit häuften sich die Angebote an praktischen Konsolentaschen. Die neuste Tragehilfe kommt aus dem Hause Logic 3 und hört auf den Namen Multi-Game-Case. Wie der Name bereits andeutet, ist diese Konsolentasche nicht für eine spezielle Hardware ausgelegt, sondern schluckt alle Konsolen ohne Probleme. Durch zahlreiche gepolsterte Fächer und Taschen finden außerdem noch mehrere Joypads sowie Software in rauer Menge in der Game-Case Platz. Das Obermaterial ist robustes Kunstleder, so dass auch Regengüsse den Konsolen so schnell nichts anhaben können. Die geräumige Tasche kostet 55,- DM und ist bei jedem gut sortierten Fachhändler zu haben.



Ridge Racer Type 4

PlayStation Rennspiel Gute Rennspiele gibt es wie Sand am Meer auf der PlayStation und die Messlatte für Produkte des Genres liegt sehr hoch. Der nahende Ridge-Racer-Type-4-Release jedoch lässt den Rennspiel-Thron bereits jetzt zittern

Japanische Videospielefreunde haben es wirklich gut. Bereits Monate vor dem PAL-Release haben sie schon die neusten Silberlinge in der Spielekiste. Neben Dreamcast schaut momentan der Großteil der restlichen Videospielewelt auf einen Rennspieltitel, dessen Urgroßvater zusammen mit SCEJ's Spielekiste geboren wurde. Die Rede ist von Ridge Racer Type 4, das sich anschickt, den Gipfel des Rennspielthrones, den momentan ohne Frage Gran Turismo innehat, zu stürmen. Daher haben wir keine Mühen und Kosten gescheut, einen

intensiven Blick in die japanische Version zu werfen, die bereits beim Öffnen der CD-Schachtel eine erste Überraschung präsentierte. Neben der Scheibe, auf die das eigentliche Spiel gepresst wurde, befindet sich eine zweite Scheibe im Lieferumfang, die wir sogleich in das Laufwerk der PlayStation einwerfen. Ungeduldige Augen erblicken vier Menüpunkte, von denen der erste ausgewählt wird. Zu schön, um wahr zu sein: Ihr dürft den Klassiker des Genres, Ridge Racer,



Besser als ein Krimi: Besonders im Extra-Trial kommt es zu harten Kopf-an-Kopf-Duellen um vordere Platzierungen



Kein toter Winkel: In der Cockpit-Ansicht steht euch ein Rückspiegel hilfreich zur Seite, durch den heranraschende Gegner frühzeitig erkannt werden

der mittlerweile mehr als vier Jahre alt ist, in einer hochauflösenden Grafik-Engine genießen, die mit 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flackert (siehe Kasten). Um das aufgebohrte Machwerk mit dem Oldie vergleichen zu können, packten die Programmierer gleich eine abgespeckte Version des ersten Teiles auf die CD, dank der ihr eine Runde auf dem Parcours hinlegen dürft. Als weiteres Goodie bestückten die Mannen von Namco die CD mit einer ausführlichen

Ridge-Racer-History, auf der die drei Vorgänger und

die Arcade-Version via japanischem Text ausführlich beschrieben werden. Zu guter Letzt besteht die Möglichkeit, in einem virtuellen Namco-Katalog zu blättern, in dem alle PlayStation-Produkte des Unternehmens aufgelistet sind. Kommen wir nun zur Hauptattraktion unseres Berichtes, dem eigentlichen Racer, der sich in fast allen Punkten von seinen Vorgängern deutlich abhebt.

Spielablauf: Der totale Kick

Nach einem wahrlich dynamischen Intro, in dem ihr mit der neuen Ridge-Racer-Hymne vertraut gemacht werdet, landet ihr im Hauptmenü des Racers. Nun habt ihr die Qual der Wahl. Entweder startet ihr einen Trainingslauf auf einer



Ich geb Gas, ich will Spaß: Die Fahrzeuge wurden sehr detailliert dargestellt und reagieren authentisch bei kleineren Unfällen



Freie Bahn: Dank cineastischer Kamerafahrten wirken die Replays dramatisch und laden zum Genießen ein



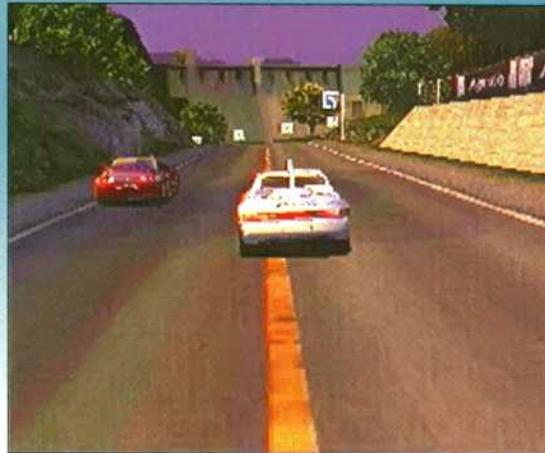
Jukebox: Dank Musik-Player lassen sich alle 15 Musikstücke des Renners direkt auswählen



Der Klassiker: Das ungewöhnlichste Bonusfahrzeug ist sicherlich der Pac-Man-Bolide, den nur echte Ridge-Racer erhalten



Details en masse: Sogar ein riesiges Hafengelände, in dem Ozeankreuzer liegen, wurde in eine Strecke eingebaut

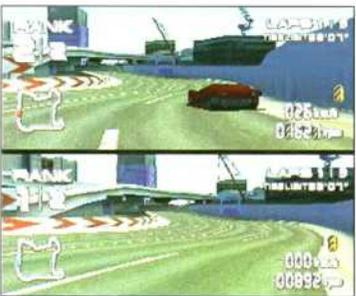


Vorbildlich: Die hochauflösende Grafik-Engine lässt keinerlei Pixelierungen der Texturüberzüge zu

der zunächst vier anwählbaren Strecken oder ihr wählt doch den Multiplayer-Modus, in dem ihr gegen einen menschlichen Gegenspieler bei horizontal gesplittetem Bildschirm antretet. Dabei ist auffällig, dass die flotte Engine des Games im Vergleich zum Einzelspieler-Modus kaum an Geschwindigkeit und Detailreichtum verliert. Den Kernpunkt des Racers bildet jedoch der Grand-Prix-Modus, in dem ihr euch für eines von vier verschiedenen Teams entscheiden

müsst. Diese Wahl legt gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad der Meisterschaft fest. Das R.C.-Micro-Mouse-Mappy-Team ist dabei wärmstens dem Anfänger zu empfehlen, da die Gegnerschar in diesem Level sehr dümmlich agiert und mit sehr langsamen Kisten ausgestattet ist. Auch das Pac-Racing-Club-Team können Einsteiger ohne Bedenken anwählen, das Racing-Team Solvalou hingegen lässt schon weitaus weniger gute Chancen gegen die Konkurrenz.

Echte Profis entscheiden sich für das Dig-Racing-Team, mit dem es auf manchen Strecken fast schon frustriert gegen die scheinbar übermächtigen Gegner anzutreten gilt. Habt ihr ein Team gewählt, sucht ihr euch ein passendes Fahrzeug dazu aus. Der Assoluto und der Lizard sind wahre Drift-Monster, die im alten Stil durch die Kurven zu peitschen sind, d.h. kurz vor der Kehre vom Gas und direkt wieder das Gaspedal zum Boden durchdrücken. In vorsichtigem Zusammenspiel mit den Richtungstasten jagt ihr euren Boliden auf diese Art und Weise sicher durch die engsten Biegungen. Selbst stärkere Kontrahenten haben hier die Nachsicht und sehen nur noch



Freude am Fahren: Im Zwei-Spieler-Modus lässt die Performance des Racers nicht nach



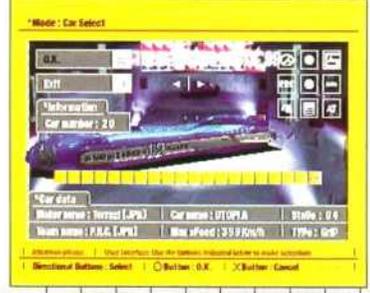
Achtung Kurve! Ein Leuchtturm darf auch im vierten Teil der Racer-Legende einfach nicht fehlen



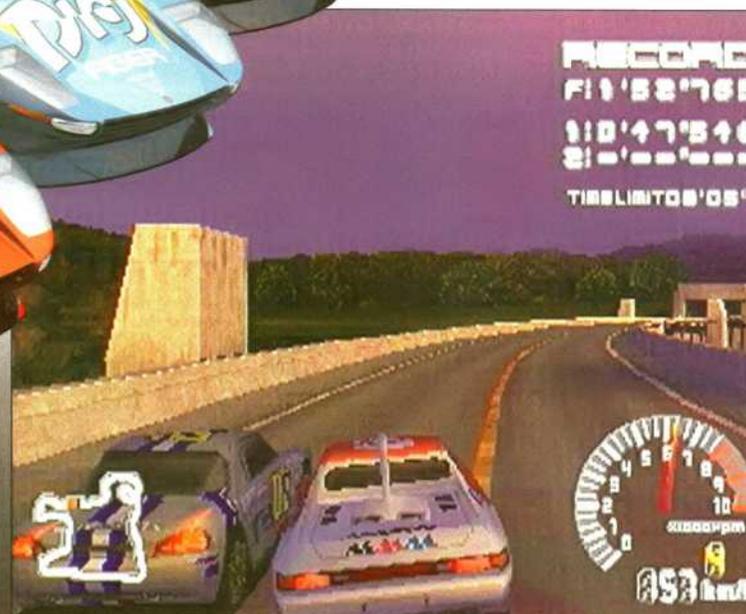
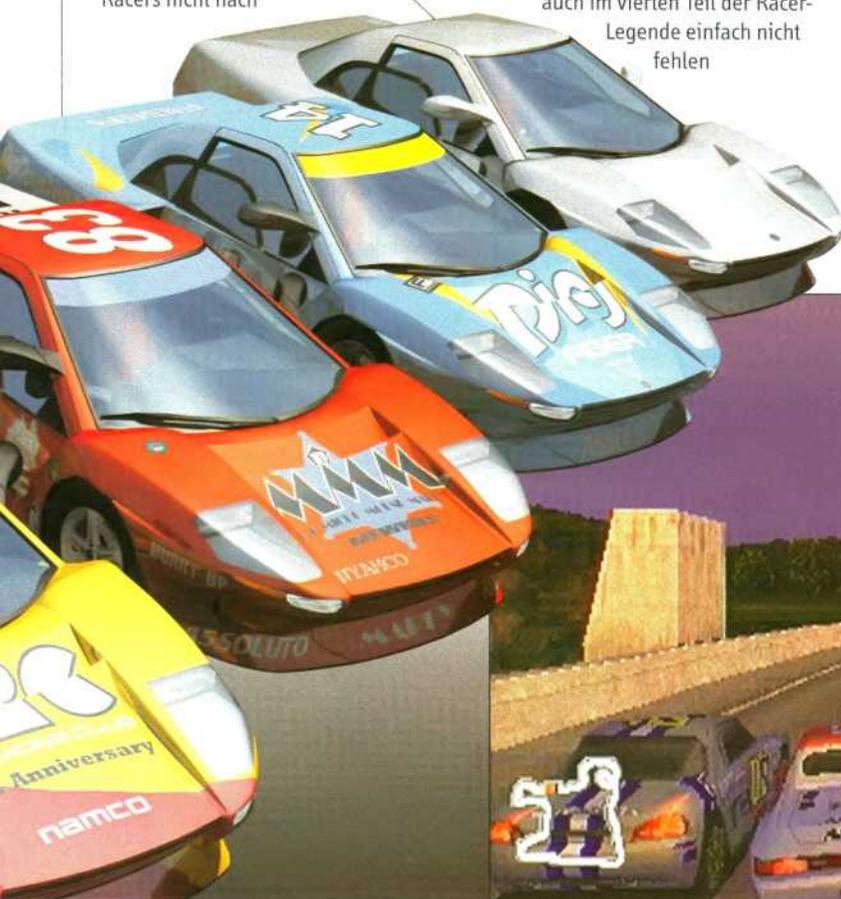
Rutschpartie: Beim Streckendesign wurde von den Programmierern der Mittelweg zwischen Lust und Frust gewählt

DIE BONUSFLITZER

Neben den Bonusfahrzeugen, die ihr durch erfolgreiches Bestreiten des Grand-Prix-Modus erhaltet (mehr als 300 Boliden), können im Extra-Trial die absoluten Höllmaschinen erfahren werden. Mit mehr als 400 km/h sausen die Renner über die Pisten und lassen dank hervorragender Fahreigenschaften den Kontrahenten nicht den Hauch einer Chance.



Virtuelle Rängeleien: Ein Unfall kostet glücklicherweise nicht viel Zeit, so dass ihr anschließend schnell den Anschluss zur Spitze findet





New York bei Nacht: Dynamische Lichtreflexe und riesige Wolkenkratzer zeichnen diese Strecke aus



Effektvoll: Die Rücklichter der Fahrzeuge ziehen einen Schweif im Dunkel der Nacht



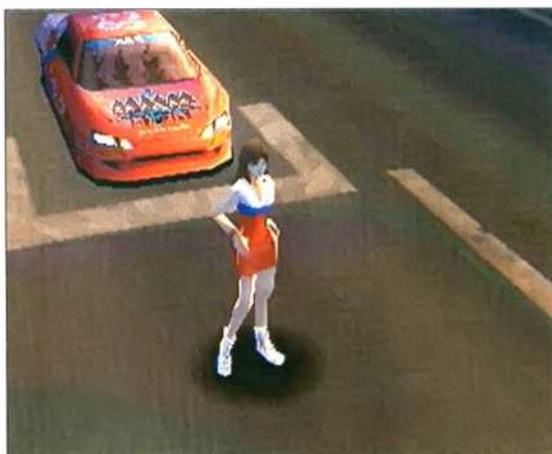
Schüttelshake: Abhängig vom Untergrund arbeiten die Motoren des Dual-Shocks unterschiedlich stark

eure Rücklichter. Doch Namco wäre nicht Namco, wenn sie nicht auch fahrerische Neuerungen in den neuesten Teil eingebaut hätten. Mit dem Terrazi und dem Age-Solo stehen euch nämlich zwei Fahrzeuge zur Verfügung, die neue (Ridge-Racer-) Wege bezüglich der Fahreigenschaften bestreiten. Die beiden Boliden warten nämlich mit enormen Grip auf und kommen selbst bei heftigen Kurven nicht ins Schleudern. Perverse Driftorgien der ersten drei Teile der Saga sind mit diesen Rennern undenkbar. Welcher Wagen die richtige Wahl ist, ist dabei Geschmackssache. Alte Ridge-Racer-Hasen sollten sich für eine der beiden erstgenannten Kisten entscheiden. Dank vertrautem Renngefühl stellen sich schon bald erste Erfolge ein. Wer jedoch

ein wahrer Ridge-Racer werden will, der alle Boni des Spieles erhalten hat, der muss auch die Fahreigenschaften der beiden anderen Fahrzeuge im Schlaf beherrschen. Mit dieser Gewissheit tretet ihr also der ersten Hürde des Spiels, dem Grand-Prix-Modus, entgegen. Der Wettbewerb ist in drei Etappen unterteilt, die sich in der Streckenanzahl voneinander unterscheiden. Zunächst gilt es, zwei Parcours mindestens als Drittplatzierter abzuschließen, um den zweiten Abschnitt zu erreichen. Nach der ersten Wettbewerbsstufe erhaltet ihr ein aufgebohrtes Fahrzeug, mit dem das erfolgreiche

Meistern (mindestens zweiter Platz) der zweiten Etappe (zwei Strecken) kein Problem darstellen sollte. Wieder winkt ein frasierter Renner, und die finale Etappe, die vier Pisten beinhaltet, kann angegangen werden. Der Schwierigkeitsgrad wurde hier mächtig angezogen, denn auf jeder Strecke müsst ihr den Platz an der Sonne (Platz eins) ergattern. Dieses Unterfangen ist wahrlich kein Zuckerschlecken, da die Streckenführung auf einigen Kursen extrem anspruchsvoll ist. Engen Kurven folgen häufig kompliziert zu befahrende Haarnadelkurven, und auch die Gegnerschaft erschwert durch ihre

rowdyhafte Fahrweise euer Unterfangen. Oftmals landet ihr an der Leitplanke oder ihr werdet an eine Wand gedrückt. Es gilt also zu jeder Zeit den Rückspiegel im Auge zu behalten, um Gegner frühzeitig abblocken zu können. Habt ihr schlussendlich den begehrten Real-Racing-Roots-'99-Pokal gewonnen öffnet sich mit dem Extra-Trial ein neuer Modus, der den



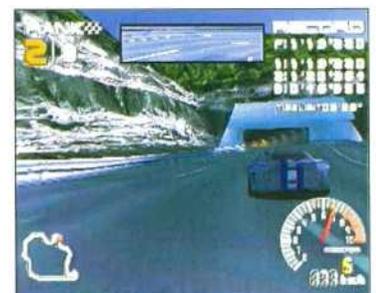
Fahrspaß total: Seit der Erfindung des D&W-Kalenders ist klar, dass schöne Frauen und heiße Reifen unbedingt zusammengehören



Sightseeing-Tour: Einige Streckenabschnitte führen durch malerische Landschaften, die den Fahrer vom eigentlichen Renngeschehen nur zu gerne ablenken



Echtes Ridge-Racer-Feeling: Rasante Tunnelfahrten dürfen natürlich auch im Nachfolger nicht fehlen



Anspruchsvoll: Die acht computergesteuerten Boliden agieren in höheren Schwierigkeitsgraden sehr intelligent

VERGLEICH	TEST DRIVE 5	GRAN TURISMO	RIDGE RACER T. 4
Strecken	16+	11	8
Fahrzeuge	23+	150+	80+
analoge Steuerung	ja	ja	ja
Dual-Shock-Unterstützung	ja	ja	ja
Zwei-Spieler-Modus	Splitscreen	Splitscreen	Splitscreen
CPU-AI	durchschnitt	gut bis sehr gut	gut bis sehr gut
Perspektiven	7	3	
Fahrverhalten/Realismus	unrealistisch	bedingt realistisch	unrealistisch
Einstellungen am Fahrzeug	keine	keine	keine
Besonderheiten	Cop-Modus	Story-Modus	unterstützt JagCon-Controller, Karriere-Modus
Spielespaß	89%	94%	k.A.



DIE BONUS-CD

Dem eigentlichen Rennspiel liegt eine weitere CD bei, die es wahrlich in sich hat. Vier verschiedene Bonus-Modi tragen dazu bei, den ohnehin schon überwältigenden Langzeitspielspaß des Racers zu steigern.



Mit 60 Bildern pro Sekunde flimmert das Renngeschehen in der 98er-Version des Klassikers über den Bildschirm. Dabei wurden die störenden Texturblieder verringert und auch der zuvor schlechte Aufbau der Landschaften (Polygonplop-pen) wurde stark verbessert. Natürlich haben die Programmierer am Gameplay nichts verändert. Nach wie vor düst ihr in der im Vergleich zum Vorgänger abgespeckten Version gegen einen Computergegner oder gegen die Uhr, um nach erfolgreichem Bestreiten der ersten vier Strecken einen Bonusmodus zu öffnen. Hier müssen alle Pisten nochmals in entgegengesetzter Richtung erfolgreich befahren werden, um als Belohnung einen weißen Bonusflitzer zu erhalten. Natürlich könnt ihr die Parcour auch spiegelverkehrt befahren. Dazu bedient ihr euch des Tricks aus der Originalversion: Fahrt nach dem Start ein paar Meter und wendet euren Boliden. Düst dann mit mindestens 100 Stundenkilometern in die Mauer ...



Um den Unterschied zur aufgebohrten Version am besten abschätzen zu können, entschlossen sich die Programmierer, das Original mit auf die CD zu brennen. Allerdings lässt sich nur ein Rennen bestreiten, in dem ihr gegen einen Computergegner anzutreten habt.



Als dritter Unterpunkt findet sich eine ausführliche Historie der Ridge-Racer-Serie auf der CD. Leider wurde diese komplett in japanischer Schrift verfasst und bietet somit dem deutschen Zocker nicht viel.



Anhand eines Spielekataloges verschafft ihr euch einen genauen Überblick über die bisherigen und über zukünftige PlayStation-Titel der Software-schmiede. Zusätzlich veranschaulicht der Videospiele-Gigant in dieser Rubrik alle Peripheriegeräte, die bisher auf den Markt gebracht wurden. Des Wei-tereren finden sich vier spielbare Demo-Versionen auf dem Silberling. Neben Klonoa, Tales of Destiny und Libero Grande könnt ihr auch eine Runde Tekken 3 zocken.

Schwierigkeitsgrad nochmals deut-lich anhebt. Hier tretet ihr gegen einen Höllenfahrer an, dessen Rennwagen ihr nach erfolgreichem Befahren des Kurses gewinnt.

Technik: An der Grenze des Möglichen

Bereits beim ersten "Betreten" der Rennstrecken fallen die komplexen Lichteffekte auf, die authentischer kaum sein könnten. Überhaupt glänzt das Strecken-design durch seinen enormen Abwechslungsreichtum. Flotte Nachtfahrten gehören genauso zum alltäglichen Brot des Rennfahrers wie Hetzjagden entlang gewaltiger Hafenanlagen oder über futuristisch anmutende Brückenbauten. Dabei brilliert die hochauflö-sende

Grafik-Engine durch ihre Rasanz und die fehlerlose Darstellung der Landschaften. Aufbau-probleme oder die nervigen Texturblieder der Vorgänger gehören nun endlich der Vergangenheit an.

Erster Eindruck: Kopf-an-Kopf-Rennen mit Gran Turismo

Grafisch gesehen stellt Ridge Racer Type 4 sicherlich eine neue Rennspiel-Dimension auf der PlayStation dar. Fehlerlos flim-mert die superschnelle Engine über den Bildschirm. Dabei lassen sich die Renner dank tadelloser Steuerung über die abwechslungsreichen Pisten jagen. Für die nötige Langzeitmoti-vation sorgen die Bonusrenner, deren Erhalt oftmals erst



Voll die Dröhnung: In der Phantomile-Strecke existiert ein Streckenabschnitt, der komplett überdacht ist, wodurch die Motorengeräusche eures Boliden in der Kuppel laut hallen



Aggressive Gegner: Dieses Dreirad hat es wahrlich in sich. Mit Tempo 300 überholt es euren Boliden scheinbar mühelos



Aus Erfahrung gut: Die Instrumente wurden in klassischer Ridge-Racer-Manier auf dem Bildschirm angeordnet



Mehr Abwechslung: Insgesamt acht Strecken führen euch an Schauplätze rund um den Globus

nach schwerster Rennarbeit ge-währleistet ist. Ob jedoch der Um-fang an den derzeitigen Über-Racer Gran Turismo heranreichen kann, wird ein ausführlicher Test im zweiten Quartal des kommen-den Jahres zeigen. (Uwe)

PlayStation

Hersteller: Namco
Fakten: Analog, 80 Fahrzeuge+, Dual-Shock-Unterstützung, JogCon-Controller
Erscheint: 2. Quartal '99
Erster super Eindruck



Der Tod lauert überall: Im Kampf gegen eure Brüder trifft ihr auf die ein oder andere Überraschung



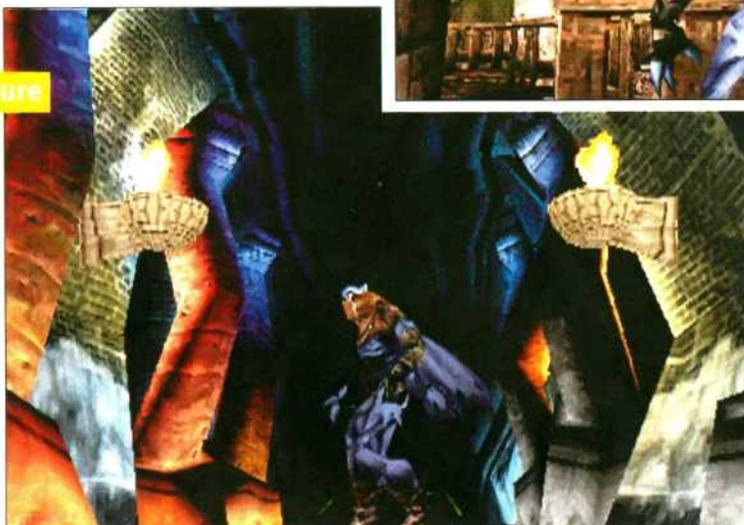
40 Stunden reiner Spielspaß: Soul Reaver: Legacy of Kain besteht aus einer komplexen Welt, die nicht in einzelne Levels unterteilt wurde und durch ihren nicht-linearen Handlungsstrang glänzt

Legacy of Kain: Soul Reaver

PlayStation 3D-Action-Adventure

Crystal Dynamics entführt PlayStation-Besitzer in eine düstere Welt voller blutrünstiger Vampire und mysteriöser Schattendimensionen

Neben Konami scheint auch die amerikanische Software-schmiede Crystal Dynamics mit ihren Produkten das Videospiele-Frühjahr beherrschen zu wollen. Abgesehen von dem sehr interessant wirkenden 3D-Action-Adventure Akuji the Heartless und dem Sequel zu Gex 3D dürfte vor allem die dreidimensionale Vampirhatz Legacy of Kain den Videospielemarkt ordentlich in Bewegung bringen. Das Sequel zu Blood Omen spielt in sehr düsteren Welten, die von sechs Leutnants beherrscht werden. Jedoch sind sich



Keine Frustramente: Soul Reaver: Legacy of Kain bietet euch die Möglichkeit, an jeder Stelle des Abenteuers abzuspeichern

die Burschen nicht fremd, vielmehr sind alle Recken direkte Nachkommen des Obermotzes Kain. Eure Aufgabe besteht natürlich darin, mit einem der Burschen, Raziel, die Herrschaft über die Welt zu erlangen und die ungeliebten Kontrahenten zu vernichten.

Spielablauf: Gehobene Action-Adventure-Kost

Ihr steuert euren Charakter, wahlweise selbstverständlich auch analog, in bester Lara-Manier durch die Locations, wobei die Kamera in der noch sehr frühen Vorabversion von Hand nachjustiert werden muss. Jedoch versprach die Produzentin Rosaura Sandoval, dass in der fertigen Version des Abenteurers auch eine dynamische Kameraführung enthalten sein wird, die euch zu jedem Zeitpunkt automatisch den besten Einblick in die Geschehnisse der Locations vermitteln soll. Um sich der Heerscharen feindlicher Vampire erwehren zu können, stehen dem Helden zu Beginn des Adventures lediglich die Fäuste zur Verfügung, mit de-

nen ein Auslösen der Untoten natürlich nicht zu bewältigen ist. Ihr findet aber bereits nach wenigen Spielminuten mit einem Speer die erste wirklich effektive Waffe. Mit dem Mordwerkzeug prügelt ihr zunächst auf den Vampir ein, wobei euch das gleichzeitige



Burn, Baby, burn: Raziel nutzt die an den Wänden lodernen Fackeln als effektives Mordinstrument

Betätigen der R1-Taste das Anpeilen des Gegners abnimmt. Nach wenigen Schlägen steht der Bösewicht benommen vor euch, und ihr dürft, ohne dass sich der Gegner wehrt, den Speer durch das kalte Herz jagen. Lautlos sackt der Schurke zusammen und lässt bei seinem Ableben seine Seele

frei, die von euch unbedingt eingesam-



Schaschlik: Dank Speer könnt ihr benommene Gegner durch die Luft wirbeln



Der totale Durchblick: In der finalen Version wird euch eine automatische Kameraführung besten Einblick in das Geschehen vermitteln





Beeindruckende Lichtspiele: Das dynamische True-Light-Sourcing vermittelt einen überaus realistischen Eindruck



Weltuntergang: Neben dunklen Verliesen durchstreift ihr im Verlauf eures Abenteuers auch die Oberwelt, deren trister Himmel jedoch die Stimmung nicht aufbessert

melt werden muss. Zwei Effekte lassen sich durch diese Aktion erzielen: Zum einen frischt ihr eure Energieleiste auf, und zum anderen verhindert ihr das Eintreten der Seele in eine mysteriöse Dimension, die Spektralwelt. In diesem Paralleluniversum leben Gegner, die durch das Einsammeln dieser Seelen an Stärke gewinnen. Da ihr im Spielverlauf ständig zwischen den beiden Welten wechselt, müsst ihr bereits nach wenigen verlorenen Seelen mit ansehen, wie die Bösewichter zu schrecklichen Übergegnern mutieren. Die Spektralwelt birgt noch einen weiteren spielentscheidenden Faktor: Wechselt ihr in diese Dimension, so ändern sich die Räumlichkeiten teilweise extrem (cooler Morph-Effekt) und lassen somit zu, dass zuvor nicht zu erreichende Abschnitte eines Levels betreten werden können. Im Verlauf des Abenteuers erhaltet ihr nach Siegen über die Mittelbosse (eure Brüder) jeweils eine weite-

re Aktionsmöglichkeit, wie das Schwimmen oder das Passieren von Hindernissen (z.B. Mauern).

Technik, die begeistert

Technisch braucht sich Soul Reaver bereits in der Vorabversion nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Die detaillierten Texturüberzüge der Levels verdichten die dunkle Stimmung des Abenteuers, und fulminante grafische Spielereien, zum Beispiel aufwändige Transparenzeffekte, untermauern den hohen technischen Anspruch, den sich die Programmierer vor der Entwicklung gesetzt haben. Des Weiteren flimmern tolle Rendersequenzen zu Beginn und zum Ende des Abenteuers über den Bildschirm. Die Cutscenes dagegen, die während des Spiels die Story fortführen, werden in reiner Spielgrafik dargestellt.

Erster Eindruck: Potentieller Lara-Killer

Bereits die erste Work-in-Progress-Version besticht spielerisch wie auch technisch und gibt Anlass zur Hoffnung, bereits im März einen neuen Spitzenreiter im Action-Adventure-Lager begrüßen zu dürfen. (Sven)

PlayStation

Hersteller: Crystal Dynamics
 Fakten: Analog, Dual-Shock-Unterstützung, Paralleldimension
 Erscheint: März

Erster super Eindruck

GOD BLESS THE RING
YOUR IMPORTANT DEALER
 Alle Sendungen ab DM 50
 Bestellungen bis 17 Uhr gehen am gleichen Tag zur POST
VERSAND KOST ENF REI

PLAYSTATION 2 FULL SHOCK + GRAN TURISMO + RGB-KABEL + AV + MEMORIEKARTEN
34,9

ACME the game company

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89 e-plus: 0177-888 35 33
 Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!

PlayStation **プレイステーション**

PlayStation + Dual Shock Controller.....	249,00	Beat Mania jp (DJ-Action).....	129,90
PlayStation+2.Controll.+Mem.Card.....	299,00	Bishibashi Special jp (46 Spiele - Action).....	109,90
PocketStation (PDA-jp).....	89,90	Bombberman-Classic jp (Action).....	129,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....	229,90	Bombberman Fantasy Race jp (Race).....	129,90
Arcade Joystick (Namco).....	109,90	Bugi jp (Action).....	129,90
Controller (Sony) schwarz weiß.....	29,90	Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....	119,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....	59,90	Capcom Generations 1-4 (Collection).....	129,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz weiß.....	69,90	Chocobo's M. Dungeon 2 jp (RPG).....	139,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....	69,90	Destrega jp (3D-Fighting).....	139,90
Controller NeoGeo (grau, schwarz).....	89,90	Engage jp (3D-Fighting - Dezember).....	139,90
Controller JogCon (Namco).....	99,90	Eve the last one jp (Anime-Adventure).....	139,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules.....	49,90	Exodus Gully (Adventure).....	139,90
Guncon.....	89,90	Final Fantasy VIII jp (Rollenpiel - Dezember).....	139,90
Memory Card 1MEG (EXON).....	19,90	Guardian Recoll jp (Simulation/RPG).....	149,90
Memory Card 1MEG (Sony).....	29,90	King of Fighters '97 (Fighting).....	129,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....	29,90	Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....	129,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....	29,90	R-Types Delta jp (Shooter).....	129,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....	99,90	Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember).....	129,90
Controller-Verlängerungskabel.....	19,90	Streetfighter Zero 3 (Fighting).....	129,90
Umbausatz (plus) in Verbindung mit Software:1,00		Tales of Fantasia (RPG).....	139,90
Umbau (plus) mit Lifetime-Garantie.....	89,90		
Umbau (plus) in Verbindung mit Software:.....	50,00		
Laufwerk incl. Einbau und Justierung.....	99,90		

Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil).....	99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....	99,90
Atlantis (Adventure).....	99,90
Blaze & Blade (Adventure).....	99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....	139,90
Breath of Fire 3 (Rollenpiel).....	99,90
Bregandine us (RPG).....	139,90
Bust-a-Groove (Dance-Action).....	89,90
Colony Wars:Vengeance (Space Combat).....	99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure).....	99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action).....	99,90
Driver (Race).....	99,90
Gran Turismo (3D Race).....	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenpiel).....	129,90
Karla us (Rollenpiel).....	129,90
Lunar: the Silverstar Sp.Ed. us (RPG).....	159,90
Parasite Eve us (Adventure).....	129,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock).....	59,90
Rival School us (Fighting).....	129,90
Saga Frontier us (Rollenpiel).....	129,90
Tales of Destiny us (Rollenpiel).....	139,90
Tekken II (3D-Fighting + Keyring).....	109,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....	99,90
Test Drive 5 (Race).....	99,90
Thunderforce 5 us (Shooter).....	119,90
Toca 2 (Tourwagenrennen).....	99,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....	109,90
Wild 9 Intl. Ed.+T-Shirt (Action Adventure).....	99,90
Wild Arms (Rollenpiel).....	99,90
Xenogears us (Rollenpiel).....	139,90

METAL GEAR LIMITED EDITION

Original Zippo* with Cigarettecase.....299,00
 Chronograph* 599,- (*inkl. auf 1000 Stück weltweit)
 Baseballcaps...59,90 T-Shirts...39,90 Pins...19,90

NO RISK! - MUCH FUN!
ACME
Weihnachtswertgutscheine & Geburtstagsgeschenkgutscheine zu 25,- 50,- und 100,- DM
Rechtzeitige Lieferung für Heiligabend-bis spätestens 22.12. 16⁰⁰ Uhr bestellen!
Für alle anderen Bestellungen gilt: bis spätestens 21.12. 16⁰⁰ Uhr bestellen!

ACME the game company
 Zülpicher Str. 17
 D - 50674 Köln-City
 Tel.: 0221-240 88 00
 Fax: 0221-240 00 81

NEO GEO POCKET

1.6bit CPU/1.60x152dot/1.6kbyte RAM/Kalender/Uhr
 NEO GEO POCKET.....149,90
 King of Fighters R-1 (Fighting).....99,90
 Neo Geo Cup '98 (Sports).....89,90
 Baseball Stars (Sports).....89,90
 Pocket Tennis (Sports).....89,90
 Tsunagetebonn (Puzzle).....89,90

Dreamcast™

Powered by Microsoft **Windows CE**

Dreamcast jp.....799,-
 Controller.....99,90
 Racing Controller.....109,90
 Arcade Stick.....139,90
 Keyboard.....109,90
 VMS Memory Card.....59,90

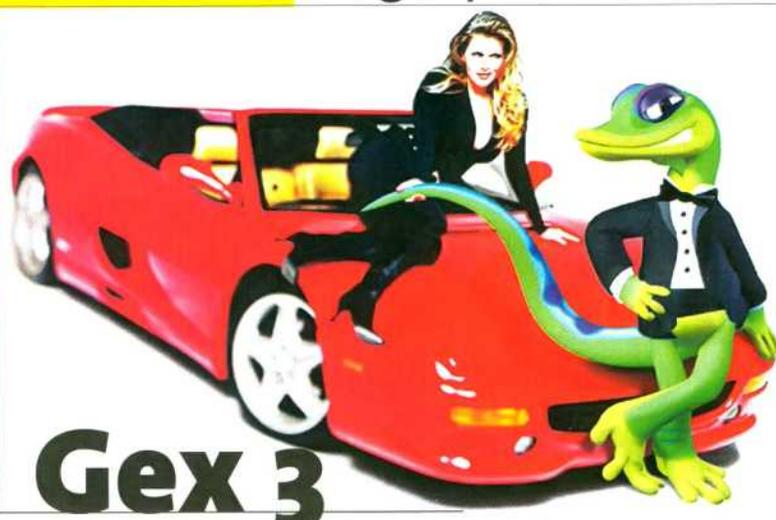
D2 (Horror Adventure).....179,90
 Daytona 2 (Race).....179,90
 Evolution (Rollenpiel).....179,90
 Godzilla Generations (Action).....179,90
 Ghost Force (3D-Shooter).....159,90
 Incoming (Shooter).....159,90
 July (Adventure).....169,90
 Monaco GP (Race).....179,90
 Pen Pen Triathlon (Race?).....159,90
 Seventh Cross (Adventure).....169,90
 Sonic Adventure (3D-Adventure).....179,90
 Streetfighter III (3D-Fighting).....179,90
 Virtua Fighter III (3D-Fighting).....179,90

NINTENDO 64

1080° Snowboarding.....99,90
 Mission Impossible.....119,90
 Turk 2 (engl. PAL).....109,90
 Zelda 64.....119,90
 Shaker Pack incl. Memory.....19,90
 Memory Card.....9,90
 1 Controllerverlängerung gibt es bei jeder N64-Software-Bestellung kostenlos dazu!!
 N64-Software ab 49,90!

ACME the game company
 Tyrellsestraat 13
 NL - 6291 AK Vaals (Aachen)
 Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gabühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umlauf ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.



Gex 3

Deep Cover Gecko

PlayStation 3D-Jump&Run Der Gecko mit dem größten Kleiderschrank der Welt kehrt zurück! Erlebt mit der Echse noch verrücktere Abenteuer und befreit eine Traumfrau aus den Klauen des Bösen

Der Superagent und Gecko Gex sorgte bereits im Frühjahr dieses Jahres in seinem ersten dreidimensionalen Auftritt auf der Konsolenbühne für mächtiges Aufsehen. Eine geniale Grafik-Engine, knifflige Rätsel, großer Umfang und der charmante Humor waren die Gütezeichen des Jump & Runs und verhalfen dem Hüpf (und Crystal Dynamics) zu enormem Erfolg. Eine Fortsetzung schien folglich nur eine Frage der Zeit zu

sein, und tatsächlich durften wir bereits jetzt Einblick in das neue Abenteuer der Echse nehmen, in dem ihr die charmante Marlies befreien müsst. Diese Dame dürfte für viele von euch keine Unbekannte sein, da sie in der Fernsehserie Baywatch mitspielt und auch für den Playboy schon die Hüllen fallen ließ.



Hüpf, Häschen, hüpf: Natürlich dürfen auch die klassischen Jump&Run-Einlagen in Gex 3 nicht fehlen



Virtuelles Kamelreiten: Neben Krokodilen und Panzern scheucht Gex auch Vierbeiner aus 1001 Nacht durch die Levels



Verwandlungskünstler: In jedem Level verfügt Gex über ein komplett neues Outfit, das ihm oftmals eine neue Aktionsmöglichkeit verleiht



Saving Private Gex: Ein Panzer dient euch im Kriegslevel dazu, die Feinde reihenweise von der Mattscheibe zu ballern

Spielverlauf: Mit Schirm, Charme und Melone

Wie im Vorgänger startet ihr von einer Oberwelt aus in euer Abenteuer, von wo aus ihr die Eingänge zu den einzelnen Levels erreichen könnt. Allerdings braucht ihr, um diese zu passieren, eine gewisse Anzahl Fernbedienungen, die ihr nach dem erfolgreichen Bestreiten der Missionen erhaltet. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Aufträgen, die ihr zu erfüllen habt. In jedem Level müssen drei unterschiedliche Aufgaben, wie das Sammeln unterschiedlicher Goo-



Futuristische Ausblicke: Im Cyborg-Level trifft ihr auf einen Terminator der besonderen Art



Lonesome Cowboy: Die zwölf Levels unterscheiden sich schon optisch gänzlich voneinander und lassen somit keine Langeweile aufkommen

dies oder das Vernichten eines bestimmten Schurken, gemeistert werden. Zusätzlich trifft euer Held in den Levels auf überdimensionale Lupen, die auf dem Boden liegen. Schaut ihr in ein solches Vergrößerungsglas hinein, so erreicht euer Held, auf Däumlingsgröße geschrumpft, neue Locations der Levels. Nun gilt es, in einem festgelegten Zeitraum eine bestimmte Anzahl Goodies einzusammeln. Euer Unterfangen wird dabei durch Heerscharen fieser Gegner deutlich erschwert. Die Orte der Handlung könnten verrückter nicht sein. Eine Lupe liegt beispielsweise vor einem Bärenkopf, der über einem Kamin in einem Haus hängt. Schaut ihr in das Glas, findet sich euer Held auf der Nase des Bären wieder, auf der er sofort von einigen Läusen angegriffen wird. Mit geschickten Schwanzwedler-Attacken, die euch



Die spinnen, die Römer: Die Animationen des Knuddelcharakters wurden im Sequel nochmal verfeinert



Purer Augenschmaus: Die grafischen Leckerbissen, wie Transparenzeffekte, wurden im Nachfolger deutlich aufgebohrt



Schau mir in mein Auge, Kleiner: Die scheinbar übermächtigen Mittel- und Endbosse lassen sich nur mit einer klugen Taktik besiegen



Karate-Tiger: Im Verlauf des Spiels erlernt der kleine Held neue Aktionsmöglichkeiten

bereits aus dem Vorgänger bekannt sein dürften, werden die kleinen Insekten effektiv beseitigt. Der Humor der Programmierer beschränkt sich natürlich nicht nur auf die Locations, sondern auch der Held hält wieder die ein oder andere Verkleidung parat, die euch die Lachtränen in die Augen jagen wird. So betritt Gex die Arenen zum Beispiel als Hulk, Spiderman, Sherlock Holmes, Herkules oder als Soldat Private Ryan. Die musikalische Untermauerung passt sich dabei automatisch dem Outfit des Geckos an und unterstreicht somit das lustige Flair des Hüpfers. Insgesamt warten zwölf Levels, vier Bonuslevels, drei Secretlevels und drei

Endboss-Stages auf euch, die ihr in über 25 unterschiedlichen Outfits durchhüpft.

Technik: Deutlich besserer Durchblick

Besonderen Wert legte man bei der Entwicklung des Nachfolgers auf die automatische Kameraführung, die im Vorgänger Anlass zur Kritik gab. Euer Held wird stets aus der Third-Person-Perspektive in bester Lara-Manier gezeigt. Im Vorgänger versperrten häufig Gegenstände die Sicht auf den Charakter. Bereits in der frühen Vorabversion ist dieses Problem vollständig ausgeschaltet worden. Aber nicht nur die Ansicht wurde verbessert, sondern auch die Grafik-Engine besticht durch neuartige Reflexionseffekte und durch eine Steigerung der Auflösung auf 512 x 384 Bildpunkte.

Erster Eindruck: Gelungenes Sequel

Die Rundumverbesserungen in der Work-in-Progress-Version des Jump&Run-Highlight hin, das in der Lage sein könnte, im Frühjahr des kommenden Jahres den Genre-Thron zu besteigen. (Sven)

PlayStation

Bestellen: **Crystal Dynamics**
 Fakten: **Analog, 12 Levels+, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint März

Erster sehr gut Eindruck

Game It!

0180/522 5300
 0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
 Internet: http://www.gameit.de
 email: info@gameit.com
 T-Online: ★Gameit#
 Game It! - D-87488 Betzigau

Titel des Monats
Januar (PSX):
Tenchu
79,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

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

• Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
 • Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
 • Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
 • Vorkasse / Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.12.98
 * = noch nicht verfügbar am 13.12.
 N = Neu! P = Preisänderung

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

Abe's Odysee 2	79,99
Apocalypse	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Megaman Legends*	69,99
Rival School*	69,99
Tomb Raider 3	84,99

SONY PSX

Titel	Preis	Titel	Preis
360*	89,99	NHL Hockey 99	89,99
5th Element	89,99	Nightmare Creatures	79,99
Abe's Odysee	42,99	Ninja	89,99
Abe's Odysee 2	79,99	O.D.T.	87,99
Actua Golf 3	79,99	Overboard	79,99
Actua Pool*	79,99	Pandemonium	44,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99	Panzer General 2	49,99
Actua Soccer 3	79,99	Perihellian*	79,99
Actua Tennis	79,99	Phat Air Snowball	84,99
Air Combat Plat.	44,99	Player Manager	84,99
Alien Trilogy	42,99	Pitfall 3D: Beyond	84,99
All Star Tennis 99	84,99	Pocket Fighter*	79,99
Aurora	84,99	Point Blank	89,99
American Football 99*	84,99	Pool Shark*	84,99
Apocalypse	79,99	Populous	89,99
Asterix*	89,99	Porsche Challenge	44,99
Atlantis*	84,99	Pro 18 Golf*	87,99
Azure Dreams	89,99	Pro Baseball	79,99
B-Movie	79,99	Pro Racer USA	89,99
Baby Universe	89,99	Pro Racer USA	89,99
Baphomets Fluch 2*	89,99	Psychobek	87,99
Batman & Robin	84,99	Pulse (Depth)	79,99
Beast Wars	79,99	Puma Street Soccer*	79,99
Big Air*	89,99	Premier Manager 99*	79,99
Blaze & Blade	79,99	R-Type	79,99
Bloody Roar	74,99	Racing Simul. 2	79,99
Bombberman	79,99	Rage Racer	84,99
Box Champions	89,99	Rayman	39,99
Breath of Fire 3	89,99	RC Stunt Copter*	79,99
dto. Special Ed.	104,99	Rebel Assault 2	84,99
Buggy	79,99	Resident Evil	
Bust a Groove	89,99	Directors Cut	79,99
Bust a Move 2	42,99	Teil 1 Platinum	39,99
Bust a Move 3	59,99	Ridge Racer Revolution	44,99
Bust a Move 4*	59,99	Risiko	79,99
C3 Racing	79,99	Rival School*	69,99
Car Combat Game*	79,99	Riven	79,99
Cardinal Syn	77,99	Road Rash	44,99
Castlevania	79,99	Road Rash 3D	89,99
Caesar's Palace	44,99	Rogue Trip	74,99
Caesar's World 2*	79,99	Rushdown	79,99
Cart World Series*	74,99	S.C.A.R.S.	79,99
Centipede*	89,99	Sensible Soccer 2000	69,99
Cheatbuch	24,99	Sentinel 2	77,99
C & C 1 Platinum	39,99	Shadow Gunner	89,99
C & C 2	79,99	Small Soldiers	39,99
C & C 2 Gegenschlag	69,99	Soul Blade*	39,99
Colin McRae	84,99	Soviet Strike	39,99
Colony Wars: Veng	84,99	Spice World	49,99
Constructor	74,99	Spyro the Dragon	89,99
Cool Boarders 3	89,99	Star Wars	79,99
Crash Bandicoot 1	49,99	Street Fighter EX Plus	74,99
Crash Bandicoot 3	89,99	Supercross 98	79,99
Crash Bandicoot 3	89,99	Super Pang Coll.*	89,99
Dead of Alive	89,99	Super Pocket Fight	79,99
Deathtrap Dungeon	89,99	TBR 3	29,99
Deer Stalker*	79,99	Teiken 2 Platinum	44,99
Destruction Derby 2	39,99	Teiken 3	99,99
Diablo	89,99	Tenchu	79,99
Discworld 2	87,99	Tennis Arena	79,99
Dogdem Arena	79,99	Test Drive 4	29,99
Dreams	84,99	Test Drive 5*	89,99
Duke Nukem: Time	79,99	Test Drive 4 x 4	89,99
Dungeon Keeper 2*	79,99	The unholy War*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99	Theme Hospital	89,99
Extreme Snowbreak	79,99	Tiger Woods 99*	89,99
Fifa 99	89,99	Tiff	69,99
Final Fantasy 7	99,99	TOCA Platinum	42,99
Firetrap*	84,99	TOCA 2*	84,99
Flottenmanöver*	79,99	Tomb Raider 1	39,99
Footbal 99*	79,99	Tomb Raider 2	89,99
Formel 1 Platinum	39,99	Tomb Raider 3	84,99
Formel 1 98	89,99	Tombi	89,99
Forsaken	39,99	Tommi Makinen	79,99
Frenzy	89,99	Total NBA 98	79,99
Ghost in the Shell	89,99	Treasures of the Deep	89,99
Global Domination*	89,99	Tunguska*	84,99
Glover*	72,99	Ubik*	84,99
Gran Turismo	89,99	V 2000	79,99
Grand Theft Auto	42,99	V-Rallye	39,99
Hardball 6	89,99	Vergessene Welt*	44,99
Heart of Darkness	87,99	Victory Boxing 2	79,99
Hercules*	44,99	WipeOut 2097	39,99
Hugo 1	84,99	World League	84,99
S. S. Pro Platinum	39,99	Soccer 98	84,99
S. S. Pro 98	84,99	Worms Platinum	44,99
International	79,99	WWF Warzone	74,99
Track & Field	39,99	X-Men vs. Streetfighter	89,99
John Madden NFL 99	89,99	Xenocracy	79,99
KKND*	79,99	Zero Devide 2*	79,99
Klonoa	89,99		
Kula World	89,99		
Legend	89,99		
Lemmings	39,99		
Liberio Grande	89,99		
Lost World Platinum	42,99		
Lucky Luke	89,99		
Match Day 3*	89,99		
Medieval	89,99		
Megaman 8	89,99		
Megaman Legends*	69,99		
Megaman X4*	79,99		
Mickey's World	44,99		
Micro Machines V3	39,99		
Monopoly	79,99		
Moto Racer 2	79,99		
Mr. Domino*	79,99		
Myst	87,99		
Nascar 99	89,99		
NBA Live 99	89,99		
Need 4 Speed 3	89,99		
Newman Haas Racing	89,99		
NFL Blitz*	74,99		

Link Kabel	19,99	Snowboard Kids	79,99
Memory Cards		Star Wars: Rogue S	99,99
Sony 15 Slot	29,99	Starshot	99,99
15 Slot	14,99	Strike Zone	119,99
120 Slot	34,99	Tonic Trouble	99,99
360 Slot	44,99	Top Gear Rally	84,99
720 Slot	54,99	Turok 2*	79,99
30 Slot unkomprimiert	29,99	N-V-Rallye	94,99
60 Slot unkomprimiert	44,99	N-Virtual Pool*	89,99
Mouse Sony	49,99	Wayne Gretzky 98	104,99
Multi Tap Sony	59,99	WCW vs. NWO	129,99
mgCon	79,99	WWF: Warzone	99,99
PC-Link Paket	69,99	Yoshis Story	79,99
Playstation	229,99	Zelda	99,99

Playstation Multinorm 299,99

Umbauchip für US+Jap 14,99

Playstation Tasche Sony 64,99
 incl. Memory Card u. Controller
 Playstation Tasche 39,99
 Predator Lichtpistole 59,99
 Protector Gun 24,99
 RGB Kabel 19,99
Scorpion Gun 59,99
 Space Station 39,99

Verlängerungskabel für Pads 9,99
X-Ploder Cheat 69,99

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Bombberman	59,99
Burning Rangers	84,99
Darius 2	19,99
Daytona USA	49,99
Deep Fear	79,99
Formular Karts	34,99
Last Bronx	79,99
Manx 11	59,99
Marvel Super Heroes	84,99
Mass Destruction	39,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones	29,99
NBA Action 98	59,99
Setbit Fighting Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
Riven	84,99
Scorcher	29,99
SEGA Rally	59,99
Sega Soccer 98	79,99
Sega Touring Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
The House of the Dead	84,99
Three Dirty Dawgs	39,99
Tomb Raider	79,99
Virtual Fighting 2	39,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	59,99

DREAMCAST

Konsole*	a A
Control Pad*	a A
VMS Memory Card*a A	a A
Blue Stinger*	a A
Climax Länders*	a A
Evolution*	a A
Geist Force*	a A
Godzilla*	a A
Juggernaut*	a A
Sega Rallye 2*	a A
Sonic Adventure*	a A

LADEN
 Ladenpreise können abweichen!
 Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
 JE Games Marienfelde
 EKZ Sümeile - 030/72325248

16761 Hennigsdorf
 JE Games
 EKZ „Das Ziel“ 03302/272706

21335 Lüneburg
 Heiligengeiststr. 26 a
 041 31 7 735386

63667 Nidda
 Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
 Wilhelmstr. 9
 06151/28860

66953 Pirmasens
 Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen
 Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
 Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
 Marktstr. 22 - 07274/778045

76829 Landau
 Lindelbrunnstr. 34 - 06341/930570

87435 Kempten
 In der Brandstall 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
 Maximilianstr. 21 - 08331/497799

87719 Mindelheim
 Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
 Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
 Hafengasse 23 - 0731/9216497

90762 Fürth
 Ludwig-Erdard-Str. 1 - 0911/7418811

95028 Hof
 Karolinenstr. 35

95615 Markredwitz
 Leopoldstr. 7 - 09231/3161

Warzone 2100

PlayStation Strategie Wenn das Prinzip von **Command & Conquer** in eine 3D-Umgebung gequetscht wird, eröffnet das viele neue Möglichkeiten

Das richtig gute Echtzeit-Strategiespiele auch auf der PlayStation ihre Daseinsberechtigung haben, ist inzwischen unumstritten. Gegenüber den PC-Versionen unterscheiden sie sich vor allem durch den höheren Action-Gehalt, der die Missionen im Allgemeinen verkürzt. Grund dafür ist wegen der viel zu kleinen und langsamen Memory-Card die meistens fehlende Speicher-Option innerhalb der Levels. Auch auf Eidos' neue Vision, wie es nach einem Atomkrieg zugehen könnte, trifft dies zu. Doch im Vergleich mit den "gestandenen" Vertretern des Echtzeitstrategie-Bereiches gibt es eine sehr offensichtliche Veränderung: Sämtliche Aktionen spielen in einer echten 3D-Engine.

Spielablauf: Basisbau und Massenschlägereien
Eigentlich dürften die zwei Worte schon reichen, um jedem von euch das Spielprinzip zu verdeutlichen. Zunächst besteht euer kleines Heer aus wenigen leichten Panzern mit einem schwachen MG und aus zwei Baudruiden. In der Nähe befindet sich ein schwarzer Fleck, in dessen Richtung einer der Druiden fährt. Hat er den Klecks entdeckt, ent-

puppt sich dieser als Ölquelle, worauf natürlich gleich eine Förderpumpe errichtet wird. Daneben entstehen ein Kraftwerk, ein Kommandozentrum und zwei Fabriken. Während die ersten beiden für die Existenz einer Basis wichtig sind, werden in der Produktionsstätte neue Fahrzeuge gebaut. Von jeder Sorte können bis zu neun auf einmal angefordert werden. Beim Bau der Fahrzeuge stellt ihr das Design selbst zusammen. Jedes besteht aus einer Engine, einem Radstand und einem Aufbau. Beim Aufbau habt ihr die Wahl zwischen Waffensystemen, wie Maschinengewehren, Flammenwerfern und Kanonen, sowie zivilen Systemen. Zur letzten Gattung gehören beispielsweise Reparatur- oder Bauaufsätze. Solche Geräte sollten besonders gut geschützt werden. Während die Engine jeweils nur durch eine stärkere ausgetauscht wird, habt ihr bei den Radständen mehr Auswahl. Hier zählen nicht nur die Räder dazu, auch Ketten oder Gravatoren dürfen nach der Entwicklung eingebaut werden. Für die Erforschung benötigt ihr noch eine Forschungsanlage, in der auch neue Gebäude entwickelt werden.



Leithammel: Eine einzelne Gruppe besteht aus mehreren Fahrzeugen, von denen ihr nur das hell markierte steuert. Der Rest dackelt von alleine hinterher



Angriff auf eine Basis: Je mehr Gruppen ihr in den Kampf schickt, desto weniger verliert ihr davon – eine einzelne Gruppe hat kaum eine Chance



Basisbau: Für ein neues Gebäude benötigt ihr Baudruiden, die dessen Aufstellung übernehmen



Eigenes Design: Jedes Fahrzeug wird aus mehreren Teilen zusammengesetzt, die ihr separat erforscht

Technik: Suche Orientierungssinn...

Die komplett drehbare 3D-Welt hat ein Problem: Passt ihr nicht richtig auf, müsst ihr euch des Öfteren neu orientieren. Immerhin passiert es ständig, dass ihr beim Wechsel der Gruppe quer über den gesamten Level scrollt und dabei in eine andere Richtung gedreht werdet. Das ist am Anfang etwas gewöhnungsbedürftig. Ansonsten findet ihr eine

einfache Steuerung und eine saubere 3D-Grafik vor.

Erster Eindruck: Mehr davon

Warzone 2100 hat das Zeug, innerhalb des Genres neue Maßstäbe zu setzen. Bis auf ein paar Details, die Eidos bis zum endgültigen Release noch überdenken sollte, bietet Warzone eine Reihe von Features, die neuen Schwung in den Echtzeitstrategie-Bereich bringen. (René)



Schlechte Sicht: Betrachtet ihr die Welt aus der schrägen Perspektive, wird der Nachteil der hohen Berge deutlich, auf die ihr nicht draufschauen könnt



Zielsuche: Wollt ihr mehrere Fahrzeuge durch eine bereinigte Gegend schicken, schaltet ihr in die Vogelperspektive und wählt den Zielpunkt



Zwischensequenz: Jede Mission wird durch ein kurzes aussagekräftiges Intro eingeleitet

PlayStation

Hersteller: Eidos
Fakten: 8 Levels
Erscheint: Februar

Erster sehr gut Eindruck



Sklaventreiber: Die finsternen Grashüpfer und ihr Anführer Hopper sind die gefährlichsten Gegner

A Bug's Life

PlayStation 3D-Jump&Run Disneys Antwort auf den Kinoerfolg Antz gibt es nun auch bald für die PlayStation

Flik ist der Held des neuen Disney-Films A Bug's Life. Die kleine blaue Ameise lebt in einer riesigen Ameisenkolonie und ihr Dasein ist als eines von Millionen Insekten mehr als trist. Das ändert sich jedoch schlagartig, als die Kolonie vom fiesen Hopper und dessen Grashüpferarmee versklavt wird. Schließlich fasst Flik den Entschluss, seine Artgenossen aus den Klauen des Schurken zu befreien. Die Story lehnt sich an den Kinofilm an, was noch mit originalen Animationssequenzen vor jedem Level unterstrichen wird. Neben den ansprechenden Renderfilmen wirkt auch die 3D-Engine sehr gelungen. Flik wird in der Third-Person-Perspektive durch die Levels manövriert. Weil der Spieler alles aus der Ameisensicht sieht, lässt dies Blumen, Steine und Tiere entsprechend groß erscheinen. Natürlich dürfen die üblichen Jump&Run-Elemente nicht fehlen. Spinnen, Wespen und hungrige Vögel lauern der blauen Ameise auf. Um das Spiel ein wenig aufzulockern, gibt es auch Levels, die



Wurmloch: Meistens erkennt man die kleinen Öffnungen im Boden zu spät



Das Leben ist hart: Endgegner Hopper taucht immer wieder auf, um Flik zu bekämpfen

Flugeinlagen mit dem Schirmchen einer Pusteblume parat halten. Es ist offensichtlich, dass A Bug's Life klassisch und schlicht auf das jüngere PlayStation-Publikum zugeschnitten ist. Leider ist das Gameplay ebenso spärlich. Das könnte sich natürlich bis zum Release noch ändern. (Sven)



Zeichentrick auf PlayStation: Alle Texturen passen sehr gut zum Film

PlayStation

Hersteller: Travellers Tales
 Fakten: 8+ Levels, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Februar
 Erster gut Eindruck

PC GAMES:

Das meistverkaufte PC-Spielmagazin.
 Damit Sie wissen, was gespielt wird!

Mit CD-ROM für nur 9,90 DM!

MEDIA-TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF

Wir freuen uns auch über Händler- und Sammleranfragen

Telefon: 030 - 32 70 60 34

Unser Angebot wird ständig erweitert und verbessert!
 Wir führen zur Zeit

Unsere aktuellen Top-Angebote:

über 60	verschiedene	N64
über 800	"	PC
über 500	"	PlayStation
über 400	"	GameBoy
über 300	"	Master System
über 400	"	Mega Drive
über 60	"	Sega Saturn
über 400	"	Amiga
über 60	"	Game Gear
über 200	"	Nintendo
über 500	"	Super Nintendo

N64 Spiele - neu und gebraucht
 ab DM 40,-
PlayStation Spiele - neu und gebraucht
 ab DM 40,-

****Gebrauchte Konsolen****

Super Nintendo	DM 60,-
Mega Drive	DM 60,-
Master Konsole	DM 40,-
Amiga	DM 40,-
NES	DM 40,-
Saturn	DM 110,-

Spiele und außerdem:
Atari 2600, X32, 3DO, CDI, Atari ST, C64
 Spiele, darunter viele Raritäten!

Unser Service:

- Spiele für alle Systeme in Riesen-Auswahl
- An- und Verkauf von Spielen und Konsolen
- Ein Anruf - wir kümmern uns um den Rest

Unser Laden:

Media Tunnel
 U-Bhf. Wilmersdorfer Str. 60/6; ggü. Woolworth
 10627 Berlin

Wir kaufen und verkaufen alle Arten von Spielen

Funk: 0177 - 61 41 781/ 82 Fax: 030 - 32 70 60 34

Geschäftszeiten: Montag-Freitag 09.30 - 19.00 Uhr Samstag 09.30 - 16.00 Uhr
 Alle Preise incl. MwSt.. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten, Auslieferung solange Vorrat reicht!

Prince Naseem Boxing

PlayStation Boxen Mit dem exzentrischen Leichtgewicht als Namensgeber versucht Codemasters nun auch im Boxbereich sein Glück

Eigentlich könnte Codemasters auf Nummer sicher gehen und ein weiteres Rennspiel auf den Markt werfen, denn in diesem Genre machen ihnen nur noch wenige Firmen etwas vor (wenn überhaupt). Stattdessen sucht die britische Qualitätsschmiede jedoch die Herausforderung bei einer Boxsimulation.

Spielablauf: Traumhafter Karriere-Modus

Dass das alles andere als einfach ist, wissen auch Produzent Dave Vout und sein Team, die sich für dieses Projekt sehr gewissenhaft vorbereitet haben. Um beispielsweise zu verhindern, dass der Spielablauf zu träge ist, wurden

sämtliche Animationen per "Hand" entworfen, um so mehr Tempo in den Faustkampf zu bringen. Vorteil: Durch dieses Verfahren spart man nicht nur Rechenzeit, es ermöglicht auch die Realisierung von unterschiedlichen Kampfstilen. Des Weiteren wurde auf ein großes Repertoire an Schlagtechniken Wert gelegt, was auch geschicktes Ausweichen mit dem Oberkörper beinhaltet (Prince-Naseem-Stil). Dauermotivation sollen außerdem umfassende Trainer- und Manager-Optionen sichern. So trainiert ihr euren Schützling nicht nur gezielt, auch eine ständige Gewichtskontrolle sowie das regelmäßige Verhandeln um Ranglistenkämpfe gehört zum Boxeralltag. Der Clou:



Kickboxer vs. Kneipschläger: Das internationale Rudel an Boxern verfügt über höchst unterschiedliche Kampfstile

Ein Kalender zeigt euch an, wie viele Tage ihr noch Zeit habt, um euch auf den nächsten Ernstfall vorzubereiten.

Technik: Es fehlt der Feinschliff

Die per Hand erstellten Animationen sind zwar gut gelungen, die Proportionen der Polygon-Boxer sollten allerdings noch einmal

überarbeitet werden. Ansonsten bietet die Sim einen gehobenen technischen Standard mit einer HiRes-Optik und einer johlenden Zuschauermenge.

Erster Eindruck: Griff zu den Sternen?

Die Gestaltung des Karriere-Modus ist vorbildlich und dürfte daher sehr zur Dauermotivation beitragen. Beim Spielverlauf bleibt uns Codemasters indessen noch den Beweis schuldig, dass dieser Titel mehr als nur simples Tastengehämmer bietet. (Ulf)



Auf die Bretter geschickt: Die wirkungsvollsten Schläge sind Uppercuts sowie die individuellen Specialmoves



Are you ready to rumble? Jeder Boxer genießt seinen Auftritt im Rampenlicht auf seine eigene Weise

PlayStation

Hersteller: Codemasters
 Pakete: 90 Boxer, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: 1. Quartal '99

Erster gut Eindruck

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/ Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen
- 14 voll programmierbare Feuertasten
- Autofire
- Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99

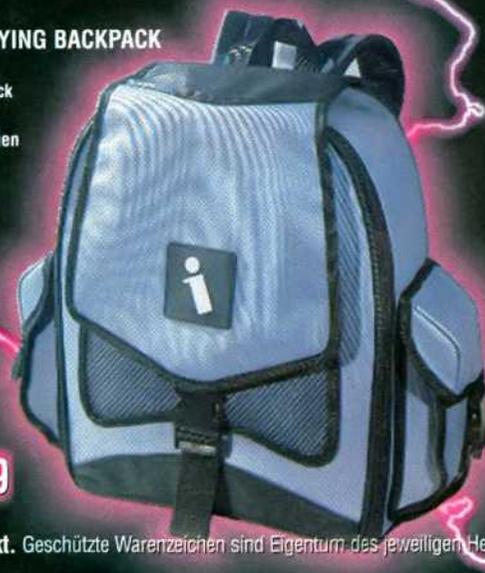


SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen
- Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software
- Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



No Fear

Mountain Biking

PlayStation Rennspiel Die erste Mountainbike-Simulation bahnt sich mit schweren Tritten in die Pedalen dank eines schwedischen Teams den Weg auf Sonys CD-Schleuder

Obwohl Mountainbikes mittlerweile schon zur olympischen Sportart gereift sind, wurden die robusten Drahtesel bislang im Videospielebereich wie die Pest gemieden. Das schwedische Programmiererteam UDS schafft nun mit ihrer Simulation Abhilfe, musste jedoch gleich nach dem Beginn dieses Projekts feststellen, warum sich bislang nur so wenige Softwarehäuser an dieser Thematik versucht hatten. Es gestaltet sich nämlich recht kompliziert, die Kombination aus Mensch und Mountainbike in digitaler Form authentisch zu simulieren.

Spielablauf: Höchster Schwierigkeitsgrad

Damit die stark ausgeprägte physische Komponente überzeugend rüberkommt, wird das Strampeln in die Pedalen per rhythmisches Knopfdrücken simuliert, denn nur so gewinnt ihr an Tempo. Wie in Wirklichkeit geht dem Mountainbike-Jockey aber natürlich auch einmal die Puste aus. Ihr solltet daher den Konditionsbalken niemals bis in den roten Bereich abfallen lassen, da sonst euer Drahtesel-Held gut hörbar ein leidiges Stöhnen anstimmt und stark an Tempo verliert. Mit dieser gewöhnungsbedürftigen Steuerung ausgestattet, radelt ihr insgesamt zehn traumhafte Abhänge hin-



Hautnah: In der Ego-Perspektive blickt ihr wie in der Wirklichkeit über die Lenkgrabel

unter, stets im Wettkampf gegen die CPU-Konkurrenz. Die Abfahrt gestaltet sich dabei äußerst schwierig, da selbst kleinere Karambolagen mit einem unfreiwilligen Abstieg bestraft werden. Die Simulation wird übrigens eine ganze Reihe von Spielmodi bieten, inklusive einer Zweispieler-Option per Splitscreen.

Technik: Sehr durchwachsen

Als Standbild sieht diese Sim sehr gut aus, in Bewegung offenbaren

sich jedoch allzu viele Blitzer und einige ploppende Polygon-Objekte. Bis zum Release müssen die Schweden daher auf diesem Gebiet noch einiges tun.

Erster Eindruck: Es fehlt das gewisse Etwas

Die Idee ist sicherlich löblich, die Umsetzung jedoch noch nicht 100%ig gelungen. Erstens gestaltet sich das Downhill-Fahren als eine ziemlich hakelige Angelegenheit und zweitens fehlen noch die zündenden Ideen, um den Zocker bei Laune zu halten. Bis zum Release verbleibt aber noch viel Zeit. (Ulf)



Haarnadelstellen: Enge Passagen führen nicht selten zu einem unsanften Abstieg



Die Unvollendete: In der Vorabversion hatte die Grafik noch mit einigen Blitzern zu kämpfen

PlayStation

Hersteller: UDS/Codemasters
 Fakten: Analog, 10 Strecken
 Erscheint: 1. Quartal '99

Erster gut Eindruck

SV 1118A V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Dual-Vibration Technologie
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuer Tasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln
- Tasten-Umbelegungs-Funktion
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel

Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen

Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-11

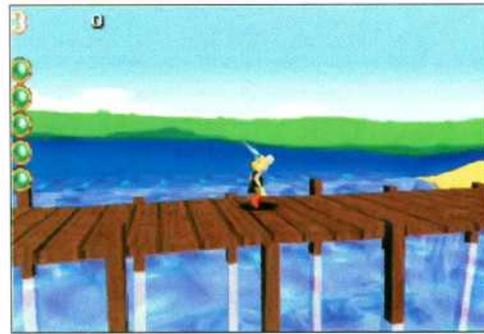
www.interact-europe.de



Dick und Dicker: Obelix steht in den verschneiten Alpen einem riesigen Braunbär gegenüber. Wer wohl diesen Zweikampf gewinnen wird?



Kameraperspektive: An manchen Stellen schwenkt die Kamera hinter euch. Im Normalfall lässt sie sich nicht bewegen



Durchschaubar: Das Meerwasser unter dem Steg ist transparent. So erkennt ihr im Notfall einen sich nähernden Angreifer

Asterix

PlayStation Strategie-Jump&Run Beim Teutates!
Die beiden berühmtesten Gallier machen jetzt auch die PlayStation unsicher. Wildschweinjagd, Römer verkloppen und die Suche nach einer geheimen Rezeptur stehen im Mittelpunkt des Strategie-Jump&Run-Hybriden

Wir befinden uns 50 Jahre vor der Geburt Jesus Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt, ganz Gallien? Nein, ein ganz bekanntes Dorf in der Normandie trotz den Eindringlingen. Mit der Comicfigur Asterix, seinem dicken Kumpel Obelix und dem Rest des aufmüpfigen Gallierstammes hat der Franzose Albert Uderzo einige der erfolgreichsten Figuren der Comicgeschichte erfunden. Mittlerweile finden sich weit über 30 Geschichten in den Regalen der Buchhandlungen, in denen es Asterix mit den großen Persönlichkeiten der Geschichte, z.B. Cäsar oder Cleopatra, zu tun hat. In der Konsolengeschichte hat Asterix schon kleine Gehversuche auf dem Game-Boy und dem Super-Nintendo unternommen. Nun können sich auch PlayStation-Jünger auf eine Adaption freuen. Die Hintergrundgeschichte ist schnell

erzählt: Asterix und Obelix werden von ihrem Druiden wieder einmal ausgeschiedt, um neue Zutaten für den wichtigen Zaubersaft zu finden. Also ziehen die beiden Kumpels in die weite Welt hinaus und begeben sich in bekannter Manier, d.h. Römer verhauen und Piraten ärgern, auf die Suche.

Spielablauf: Strategie trifft auf Jump & Run

Wer hier ein Jump&Run-Spektakel à la Lucky Luke erwartet, liegt zumindest bei 50 Prozent des Spielinhalts falsch. Primär findet ihr euch in einem Strategie-Modus wieder. Hier führt ihr eure gallischen Freunde auf der Gefechtskarte gegen die Römer in den Kampf und müsst Stützpunkte erobern, in denen sich die gesuchten Substanzen befinden. Ähnlich wie bei Risiko zieht ihr hier von Provinz zu Provinz, lasst Truppen zur Vertei-



Modellieren: Bei der Erstellung der einzelnen Figuren wird ein aufwendiger 3D-Editor verwendet



Wein, Weib und Gesang: In dieser Weinkelterei muss sich Asterix geschickt bewegen, um nicht in die tödlichen Maschinen zu gelangen

digung zurück, hebt neue Soldaten aus oder kämpft, wenn ihr auf feindliche Truppen stößt. In diesem Fall seid ihr im Vorteil, wenn ihr mehr Truppen besitzt, oder im Nachteil, wenn ihr in Unterzahl kämpft. Aber durch eine Action-Sequenz besteht auch die Möglichkeit für euch aktiv in das Geschehen einzugreifen und den Feinden auf den Deckel zu schalgen. Habt ihr eine Provinz mit einer gegnerischen Basis erreicht, gilt es diese in einem eigenen Jump&Run-Abschnitt zu erobern. Für diese Einlage stehen euch Asterix oder Obelix zur Verfügung: Asterix kann mit den Flügeln an seinem Helm umherfliegen und Obelix besticht durch seine Stärke:

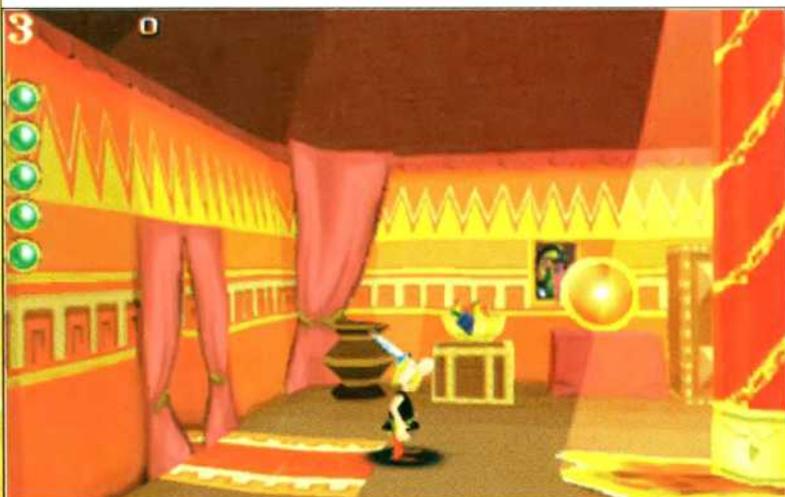
Technik: In der Tradition von Lucky Luke?

Die Grafik und die Steuerung der Truppen auf der Kriegskarte sind einfach gehalten und wenig komplex. In den Action- und Jump&Run-Abschnitten hingegen wird es ähnlich aussehen wie bei Lucky Luke. Die Grafik nutzt die dritte Dimension, was euch erlaubt, einen größeren Spielraum zu nutzen als beim klassischen 2D-Jump&Run. Die

Schlüsselpositionen werden mit Liebe zum Detail gestaltet, was auch für die einzelnen Figuren gilt.

Erster Eindruck: Hoffen auf den North&South-Effekt

Die Symbiose von zwei unterschiedlichen Genres ist bekanntlich immer so eine Sache und hat sehr oft nicht so recht funktioniert. Aber Infogrames hat mit North & South bewiesen, dass Strategie und Jump & Run auf eine witzige Art und Weise gut miteinander harmonieren. Hoffen wir dies auch für Asterix. (Georg)



Geschafft: Im Zelt des Kommandeurs ist ein Teil der geheimen Rezeptur versteckt. Aber wer wird die Zutat wohl bewachen?

PlayStation

Hersteller: **Sourcery/Infogrames**
 Fakten: **entfällt**
 Erscheint: **Februar**

Erster nicht mögl. Eindruck

Pro Pinball

Big Race USA

PlayStation Flipper Empire versucht wieder einmal Spielhallenflair in die heimischen vier Wände zu bringen

Wer hat nicht schon selbst etliche 5-Mark-Stücke in die Flipperautomaten in Spielhallen oder auf Jahrmärkten geworfen? Mit allen Mitteln wird versucht, die Silberkugel an punkteträchtigen Banden, Bonus-Schilder oder in Tore zu schießen. Auch im heimischen Bereich erfreuen sich die Spieler einer breiten Palette an Flippersimulationen. Mit Big Race

USA fährt Empire im gleichen Fahrwasser wie seine Vorgänger: Nur ein Automat befindet sich auf der CD. Dieser bietet aber eine große Vielfalt an Möglichkeiten. Rund 40 Elemente, wie zum Beispiel Traps, Lanes, Loopings oder Bonus-Schilder, die von euch geschickt angespielt werden müssen, sind auf dem Tisch vertreten. Wie von



Kleine Spiele: Immer wieder werden kleine Geschicklichkeits- oder Glücksspiele aktiviert, wo es Extra-Punkte gibt



Bonus: Wenn ihr dreimal hintereinander die Kugel durch einen Looping jagt, dann gibt es einen Extra-Ball



Rausgeworfen: Wer zu heftig an den Tisch schlägt, wird mit einem „Tilt“ rausgeworfen

der Pro-Pinball-Serie gewohnt, sieht man den gesamten Spielbereich auf einmal, was dem Spielvergnügen nur hilfreich ist. Jedoch können neben der Standardperspektive noch zwei weitere Blickwinkel gewählt werden. So lassen sich optimal die vier Klappen und das Anstoßen des Tisches einsetzen, um den Highscore zu jagen. Eine Innovation wurde im Zwei-Spieler-Link-Modus geschaffen. Hier gilt es, als Erster eine ganz

bestimmte Aufgabe zu lösen. Darüber hinaus treten via Link-Kabel bis zu acht Spieler im Head-to-Head-Modus gegeneinander an. (Georg)

PlayStation

Hersteller: Empire
Fakten: ein Tisch, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: Januar

Erster gut Eindruck



Rock 'n' Rumble



The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempf. 129,95 DM



PSX Lenkrad MK II

Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling. Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Das offizielle „Tekken 3“-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel. Nur 24,95 DM



Rumble Force Lenkrad

Das erste PlayStation-Lenkrad, mit dem Du bei jedem (!) Spiel Vibrationen und Rüttel effekte spürst. Benötigt keine Batterien! Unverb. Preisempf. 199,95 DM



DUAL RUMBLE FORCE



Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit zwei analogen Mini-Joysticks und integrierter Rumble Funktion. Für jedes PlayStation-Spiel verwendbar. Unverb. Preisempf. 49,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Mario Party

Nintendo 64 Geschicklichkeit Mario ist wieder da! Allerdings nicht mit einem neuen Jump & Run, sondern als Figur eines Brettspiels

Unser geliebter Klempner Mario hat in seinem Leben schon viel mitmachen müssen. Anfangs versuchte er eine Prinzessin aus den Klauen eines verwirrten Gorilla zu entreißen, dann folgten die legendären Jump&Run-Orgien mit seinem Freund Luigi auf NES und SNES. Nachdem das Nintendo-Aushängeschild nun auch schon Anfang '97 mit Super Mario 64 auf dem N64 für Furore sorgte, gibt uns der kleine Mützenträger bald wieder eine Kostprobe seines Könnens. Diesmal sind wie beim Fun-Racer Mario Kart wieder einige ausgesuchte Freunde, wie Prinzessin Peach, Diddy Kong, Luigi und Bösewicht Wario, mit von der Partie.

Spielablauf: Kurzweilige Spielchen für langweilige Abende

Mario Party in eine Genre-Schublade zu stecken ist nicht einfach. Eigentlich ist es ein Brettspiel mit Würfeln und Ereignisfeldern. Ihr müsst innerhalb einer festgelegten Anzahl von Runden so häufig wie möglich auf ein Sternsymbol kommen, das zufällig auf dem Spielfeld erscheint. Der Clou bei Mario Party sind jedoch die Bonusspiele, die vor allem den Mehrspieler-Modus bereichern.



Zielwasser: Prinzessin Peach ist beim Kurven-Bowling auf Punktejagd

Es wird gebowlt, Basketball gespielt, beim Memory die Gehirnzellen angestrengt oder auf kippenden Plattformen balanciert. Insgesamt gibt es 50 verschiedene Spiele, die allesamt sehr viel Spaß machen.

Technik: Nur das Allernötigste

Natürlich darf man von einem solchen Titel keine technische Meisterleistung erwarten. Einfache Animationen, knallbunte Grafik und ein wenig Tüt-Tüt-Sound



Mensch ärgere dich nicht: Auf den ersten Blick wirkt Mario Party vielleicht langweilig, doch die Bonusspiele haben es in sich

sind typisch für das Genre. Aber das ganze Drumherum spielt bei Mario Party auch keine Rolle. Titel wie Bomberman haben schon bewiesen, dass es eigentlich nur Spaß braucht, um erfolgreich zu werden.

Erster Eindruck: Minimalistisch genial

Mit Mario Party könnte Hudson Soft wieder ein Husarenstreich gelungen sein: äußerst geringer Aufwand und trotzdem eine Menge Spielspaß. Warten wir also

gespannt auf den Deutschland-Release. (Swen)



Ausgangspunkt: In jedem der kleinen Dorf-Häuser gibt es etwas anderes zu entdecken



Alleine geht's auch: Im Single-Player-Mode werden die Geschicklichkeitslevels nacheinander gespielt



Harte Jungs unter sich: Koopa fragt Wario, wen er ein bisschen ärgern soll



Auf die Plätze: Mit schnellem rhythmischen Drücken gewinnt man beim Skateboard-Wettstreit



Reise nach Jerusalem: Solange die Musik spielt, laufen alle im Kreis. Wird es still, geht es um die Wurst



Mario-Memory: In einer festgelegten Zeit muss der Klempner gleiche Symbole aufdecken

Nintendo 64

Hersteller: Hudson Soft
 Fakten: 50 integrierte Spiele, interne Speicherfunktion, Rumble-Pak
 Erscheint: März

Erster sehr gut Eindruck

Tiny Tank

PlayStation Shoot 'em Up Unter dem Banner des Hollywoodstudios MGM tritt ein neuer Held ins Rampenlicht. Völlig unerwartet stellt Tiny Tank sogar die letzte Hoffnung der Menschheit dar

Das Thema des Films War Games ist einfach nicht totzukriegen und auch beim 3D-Shooter Tiny Tank ein zentrales Element. Dem Titelhelden, einem cleveren Roboterpanzer, wurde hierbei ein skurriles Schicksal zuteil. Anfangs nur zu Werbezwecken entworfen, sollte er die Rüstungspolitik der Regierung an den Mann bringen. Bei einer Schauvorstellung wurde er aller-

dings von einem hochmodernen Kampfkoloss angeschossen und fiel ins Koma. 100 Jahre später erwachte Tiny dann in einer völlig veränderten Welt. Seine Schöpfer schienen von der Erde verschwunden zu sein und die Roboterarmee hatte die Macht übernommen. Es kontaktierte ihn ein geheimer Satellit der menschlichen Rebellion und überzeugte ihn, gegen seine Verwandten in



Das nenn ich Karriere: Mutant, ehemals Standard-Kampfroboter, hat sich zum Anführer der Computerbevölkerung gemausert



Auge um Auge, Zahn um Zahn: Durch einen Satelliten der untergetauchten Regierung wird Tiny mit Informationen über den Feind gespeist



Evolution: Die Roboter haben die Fähigkeit zur Selbstvermehrung entwickelt. Deshalb stellt die Zerstörung der Werkstätten stets ein Missionsziel dar

den Krieg zu ziehen. In jedem Abschnitt stehen dabei Missionsziele im Vordergrund, die zumeist die Vernichtung feindlicher Anlagen beinhalten. Fürs Spielgeschehen bedeutet dies schlicht Folgendes: Herumfahren und Gegner mit Waffengewalt aus dem Weg räumen. Dabei dürfen neben der Bordkanone, die mit einem semi-automatischen Zielsystem versehen ist, MGs und Raketenwerfer eingesammelt und montiert werden. Für ein Kettenfahrzeug hat

Tiny ferner erstaunliche Bewegungsmöglichkeiten vorzuweisen. Per Knopfdruck vollführt er flinke Seitwärtssprünge und seine Steerdüsen erlauben sogar knifflige Hüpfenlagen. (Mario)

PlayStation

Hersteller Appaloosa Interactive
Fakten 20 Levels, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint 2. Quartal '99

Erster durchschn. Eindruck

SPEED SÜCHTIG

WERDE DEUTSCHLANDS Nr. 1



- | | | |
|-----------------------|-------------|----------------------------------|
| BERLIN, PRO MARKT | 11.1 - 13.1 | KURFÜRSTENDAMM 206 - 208 |
| HANNOVER, KAUFHOF | 11.1 - 13.1 | ERNST-AUGUST-PLATZ 5 |
| DÜSSELDORF, KAUFHOF | 11.1 - 13.1 | AN DER KÖNIGSALLEE 1-9 |
| FRANKFURT, KAUFHOF | 11.1 - 13.1 | ZEIL 116-126; ABT. 610 |
| BERLIN, SATURN | 14.1 - 16.1 | ALEXANDERPLATZ 8 |
| RAISDORF, MEDIA MARKT | 14.1 - 16.1 | MERGENTHALER STR. 1 |
| KÖLN, SATURN | 14.1 - 16.1 | HQHE STRASSE 41 |
| MÜNCHEN, PRO MARKT | 14.1 - 16.1 | PAISINGER STR. 18 |
| LEIPZIG, ZUR 48 | 18.1 - 20.1 | WACHSMUTHSTR. 10 |
| HAMBURG, MEDIA MARKT | 18.1 - 20.1 | GÄRTNERSTR. 169 |
| KÖLN, SATURN | 18.1 - 20.1 | HANSARING 97 |
| STUTTGART, MARO | 18.1 - 20.1 | KÖNIGSTR. 16 |
| BAYREUTH, VIDEO JAKOB | 21.1 - 23.1 | BINDLACHERSTR. 8 |
| HAMBURG, SCHAULANDT | 21.1 - 23.1 | ALTE HOLSTENSTR. 30-32 |
| DUISBURG, MEDIA MARKT | 21.1 - 23.1 | AUGUST-BEBEL-PLATZ 20 |
| ULM, MÜLLER-MARKT | 21.1 - 23.1 | BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95 |
| NÜRNBERG, SATURN | 25.1 - 27.1 | VORDENE LEDERGASSE 30 |
| OLDENBURG, GAMESHOP | 28.1 - 30.1 | PYRAMIDE/POSTHALTERWEG 15 |
| DORTMUND, DYNATEX | 28.1 - 30.1 | BRÜCKSTR. 42-44 |
| MÜNCHEN, KARSTADT | 28.1 - 30.1 | NEUHAUSER STR. 18 |



Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN
www.acclaim.de
www.acclaim.net
Acclaim

Star Wars: Rogue Squadron

Nintendo 64 3D-Shoot'emUp Wieder einmal hat sich die dunkle Seite der Macht aufgerappelt und all seine Kräfte zusammengezogen, um der hartnäckigen Rebellion den Garaus zu machen. Kannst du den Krieg gegen den Kaiser offenhalten?

Star Wars ist Kult, und zwar dermaßen, dass bereits wieder Millionen von Fans aufgeregt auf die Fortsetzung der Trilogie um Luke Skywalker, Yoda und Darth Vader warten. Wird die dunkle Seite der Macht diesmal am längeren Hebel sitzen? Werden Han Solo und Prinzessin Leia einen kräftigen Knaben haben? Oder wird ein noch zerstörerischer Todesstern Angst und Schrecken verbreiten? Diese Fragen werden allerdings noch nicht so bald beantwortet werden, denn der neue Dreiteiler wird zeitlich vor den ersten Teilen angesiedelt sein. Wie dem auch sei, während wir also alle auf den deutschen Kinostand von Episode I warten, beglückt uns Factor 5 mit einem weiteren Star-Wars-Modul. Star Wars: Rogue Squadron ist ein

reiner Action-Titel, der auch die 4MB-Erweiterung für eine bessere Grafikauflösung unterstützt. Nach dem Erfolg des Vorgängers Star Wars Shadows of the Empire 1996 dürfen wir uns sicherlich auf ein gelungenes Comeback freuen. Schließlich hat Lizenzgeber Lucas Arts einen guten Ruf zu verlieren.

Spielablauf: Pures Skywalker-Feeling

Fangen wir gleich mit dem Kritikpunkt an, der vielen Fans des Vorgängers vielleicht bitter aufstoßen könnte. In Rogue Squadron gibt es keine Ego-Shooter-Einlagen mehr. Es wird nur noch mit den verschiedensten Fliegern der Rebellion geballert, was das Zeug hält. Mit den legendären Y-Wing, A-Wing, V-Wing-Airspeeder und Speeder darf man dem

Imperium mal richtig einheizen. Selbstverständlich fehlt auch nicht der X-Wing, mit dem Luke Skywalker den Todesstern des Kaisers in Schutt und Asche legte. Alle Vehikel haben natürlich ihre Unterschiede in puncto Geschwindigkeit, Bewaffnung und Schilde. Vor jedem Level ist also zuerst einmal taktisches Überlegen gefragt und mentale Umstellung. Da



Größenvergleich: Unser A-Wing wirkt neben einem imperialen Transporter wie eine Fliege. Nur mit starken Waffen ist er verwundbar



Näher ran, näher ran! Neben der Standard-Third-Person-Perspektive gibt es noch den Blick aus dem Cockpit und eine cineastische Kamerafahrt. Während der Action bringt diese Option allerdings nicht viel

Rogue Squadron zeitlich zwischen den ersten beiden Kinofilmen "Eine neue Hoffnung" und "Das Imperium schlägt zurück" angesiedelt ist, hat der junge Luke nach der Zerstörung des Todessterns hohes Ansehen erlangt. Er gründete zusammen mit Wedge Antilles das Rogue Squadron, eine



Satte Explosionen: Bodenziele zerlegen sich nach heftigem Beschuss in Rauch und Asche. Die Explosionen scheinen immer anders zu sein



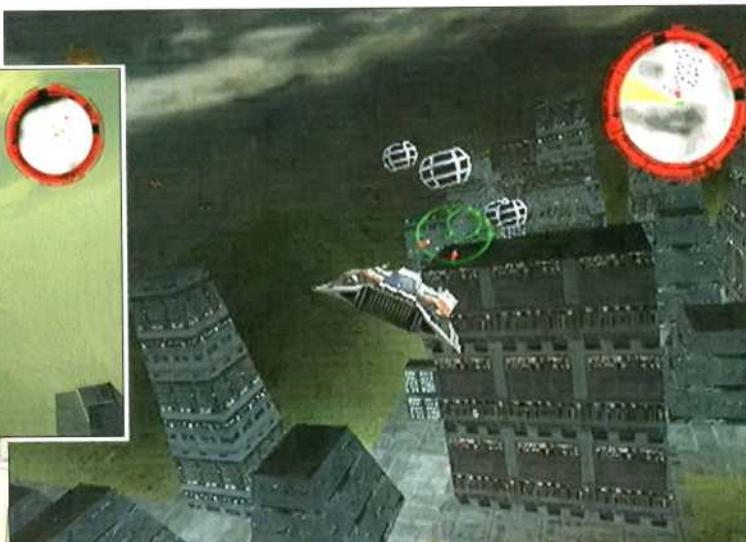
DIES IST DER JADE-MOND, GANZ IN DER NÄHE BEFINDET SICH EINE IMPERIALE VERSORGNUNGSBASIS. SIE IST DER ZENTRALE UNSCHLAGPLATZ FÜR DIE VERSORGNUNG ALLER BASEN DIESES



Der Unterschied liegt im Detail: Mit der 4MB-Speichererweiterung wird die Auflösung von Rogue Squadron entscheidend verbessert. Leider geht dafür ein wenig die Bildwiederholungsrate runter. Links ein AT-ST in LowRes, rechts in HiRes



Auf Abfangkurs gehen! Die imperiale Landungsfähre vom Himmel zu holen wird eine schwere Aufgabe. Aber der A-Wing ist dafür bestens geeignet



Auf zum Gefecht! Drei TIE-Bomber und einige ihrer Kollegen machen gerade die Stadt unsicher. Die Luftkämpfe bringen am meisten Spielspaß

Trailer

STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

Rogue Squadron

Luke Skywalker



Einer Einführung des besten und mutigsten Rebellen-Piloten bedarf es nicht. Luke zerstörte mit einem absoluten Präzisionsschuss den Todesstern und gilt als letzter noch lebender Jedi-Ritter. Mit Wedge Antilles gründete er das Rogue Squadron, eine Elite-Fliegereinheit.

Wes Janson



Dieser Recke erhielt die Allianz-Auszeichnung des besten Schützen, den True-Gunner-Award. Wes war auch der erste, der einen AT-Walker mittels des Schleppseils zu Fall brachte. Er gilt neben seinem hervorragenden Flugkönnen auch als echter Kumpel auf dem Boden.

Wedge Antilles



Er gilt als absolutes Flieger-Ass und kompetenter Geschwaderführer. Vor Jahren schlug er sich als Schmuggler durchs Leben, bis es ihn zur Rebellion verschlug. Beim Todesstern-Einsatz rettete er Luke Skywalker das Leben.

Zev Senesca



Voll Hass auf das Imperium erfüllt, das seine Eltern ermorden ließ, leistet der alte Haudegen wertvollen Dienst unter den Rebellen. Seine Abschussquote ist legendär. Allein auf Hoth schoss er 48 feindliche Schiffe aus der Luft.

Dack Ralter



Dack ist der Bordschütze von Luke Skywalker und einer seiner besten Freunde. In der Schlacht von Hoth wurde er aber schwer verletzt, und ihre Wege trennten sich. Im Rogue Squadron darf der exzellente Pilot wieder sein Können beweisen.

Derek "Hobbie" Klivian



Derek ist das Greenhorn im Rogue Squadron. Er gilt zwar als fähiger Pilot, doch hat er die negative Eigenschaft alle Fighter, die er fliegt, zu verbeulen. Sein Werdegang begann in der imperialen Akademie, von der er jedoch desertierte und sich der Rebellion anschloss.

Elite-Einheit der zwölf besten Kampfpiloten der Rebellion. Ihnen werden nur die schwersten und tödlichen Aufgaben zugeteilt. Vor jedem Level gibt General Rieken das Missionsziel aus und natürlich darüber hinaus taktische Hinweise und lebensnotwendige Tipps. Mindestens 16 sehr unterschiedliche Missionen warten darauf, gelöst zu werden. Ähnlich den Filmvorlagen sind die Aufträge in vier Kapitel unterteilt. Ist zu Anfang der Schwierigkeitsgrad noch recht einfach, so zieht

er spätestens zum sechsten Level, sprich zweites Kapitel, spürbar an. Die Aufgaben umfassen Suchen und Zerstören, Eskortierungsflüge, Rettungsmissionen und einfache Kampfeinsätze. Während jedes Fluges müssen fünf Parameter eingehalten werden, damit die Mission als erfolgreich gewertet wird. Die Erfolgskriterien im Einzelnen: Missionsdauer, Anzahl der vernichteten Gegner, Treffergenauigkeit, beschützte eigene Einheiten und Bonus aufgesammelt. Je nachdem wie gut die Bewer-

Machen sie mal einen Knoten rein! Nur der Speeder hat das von den Walkern so gefürchtete Schleppseil an Board. Ist der Koloss eingewickelt, fällt er zu Boden

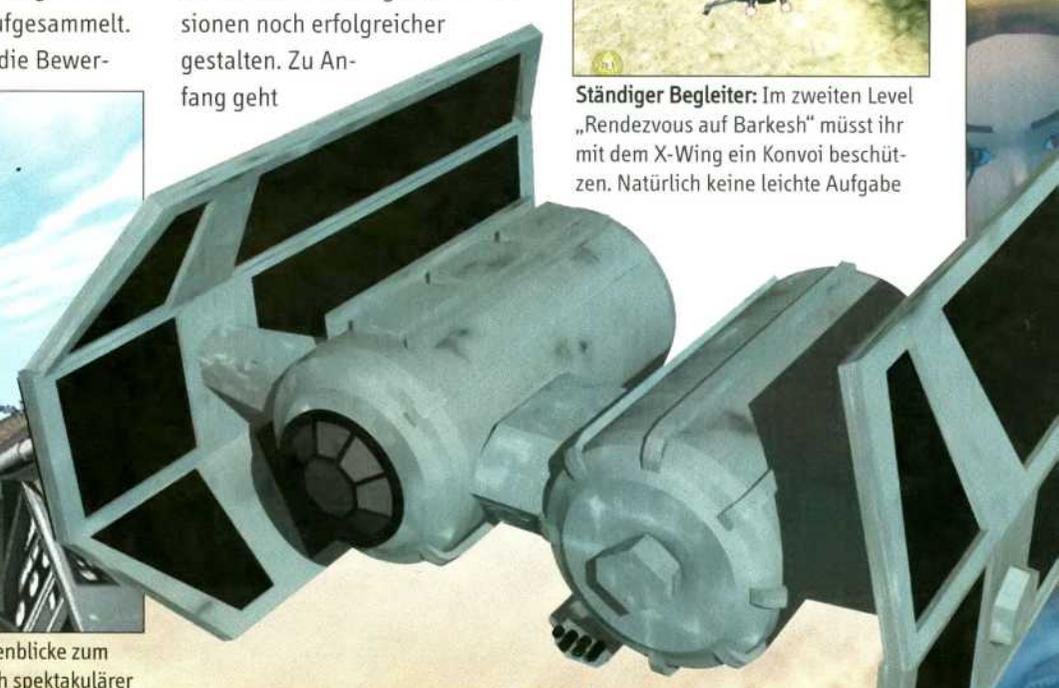
tung nach dem Einsatz ausfällt, erhält Luke eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Mit jeder Medaille steigt man einen Rang auf und erhält Zugriff auf bessere Waffen und zusätzliche Fähigkeiten. Damit wiederum lassen sich in anderen Levels weitere versteckte Extras freilegen oder Missionen noch erfolgreicher gestalten. Zu Anfang geht



Ständiger Begleiter: Im zweiten Level „Rendezvous auf Barkesh“ müsst ihr mit dem X-Wing ein Konvoi beschützen. Natürlich keine leichte Aufgabe



Chancenlos: Der Pilot dieses TIE-Bombers hat nur noch wenige Augenblicke zum Aussteigen. Aus der Cockpit-Perspektive wirken die Luftgefechte noch spektakulärer



Die Flotte der Rebellion

A-Wing



Der A-Wing ist eines der schnellsten Schiffe der Galaxis und hängt sogar die besten Jäger des Imperiums ab. Seine Bewaffnung, zwei schwenkbare Zwillingsblaster-Kanonen und Erschütterungsraketen, machen ihn zu einem effektiven Angriffsjäger. Mit dem ungünstig liegenden Cockpit ist der A-Wing aber sehr verwundbar.

Speeder



Der Incom T-47, auch Speeder genannt, war das Schlüsselobjekt bei der Schlacht um den Schneepeten Hoth. Mit nur geringer Bewaffnung und ohne Schilde ist der Speeder recht wendig und schnell. Mit dem ausklinkbaren Schleppseil kann der Tiefflieger AT-Walker einwickeln und zu Fall bringen.

X-Wing



Den Namen erhielt das Schiff auf Grund seiner Flügelkonstruktion. Ist nämlich der X-Wing in Kampfbereitschaft, bildet seine Heckansicht ein X. Im schnelleren Flugmodus bleibt das Flügelpaar geschlossen. Er hat vier Blaster-Kanonen und eine Protonen-Torpedo-Abschussvorrichtung. Seine Titan-Legierung schützt ihn gegen leichte Treffer.

V-Wing-Airspeeder



Ein wahrer Feuerstuhl ist der Airspeeder. Dank seiner ultraleichten Konstruktion und dem Booster ist er pfeilschnell. Ebenso fix sind auch seine Waffensysteme, die in der Schussfrequenz ungeschlagen sind. Leider neigt der V-Wing in diesen kritischen Systemen zur Überhitzung, also Vorsicht!

Y-Wing



Mittlerweile wurde der altgediente Y-Wing durch den moderneren X-Wing für Angriffe abgelöst. Daher beschränkt sich sein Einsatzgebiet nun auf Bombenangriffe. Neben der Bombenabwurf-Einrichtung hat der sehr robuste Fighter noch eine Ionen-Kanone und einen Blaster an Board.



Alternative Energiegewinnung: Im Sperrfeuer des Rogue Squadron geht auch der stärkste Raketenwerfer in die Knie. Der Radar rechts oben verrät uns aber, dass noch genügend feindliche Geschütze auf uns gerichtet sind

es nur mit einem vorher festgelegten Flieger in die Schlacht, mit zunehmendem Rang jedoch darf im Rebellen-Hangar frei ausgewählt werden. Dadurch ändert sich natürlich auch die gesamte Spieldynamik, da sich ein A-Wing nun mal anders steuern lässt als ein X-Wing. Während der Einsätze wird sich euch eine abwechslungsreiche Auswahl von impe-

rialer Kriegsmaschinerie entgegenstellen. In der Luft macht ihr Bekanntschaft mit den Variationen des TIE-Fighters, -Bombers und -Abfangjägers. Am Boden beschießen euch Turbolaser, Panzer und die penetranten Raketentürme. Darüber hinaus gibt es noch Generatoren, Radarschüsseln und Hover-Züge als wehrlose Ziele. Für ausreichend Action sorgen

dann noch die Walker der Klassen AT-AT, AT-PT und AT-ST, die wie im Hoth-Level von Shadows of the Empire mit dem Schleppseil eingewickelt und zu Boden geschickt werden.

Technik: Mit 4MB-Zusatz ein Augenschmaus
Rogue Squadron gehört zu den ersten Titeln, die das 4MB-Erweiterungsmodul unterstützen. Nach Angaben von Nintendo wird das Modul einzeln in den Regalen zu



Einsatz-Resümee: Nach jeder Mission werden eure Leistungen in fünf Kategorien bewertet



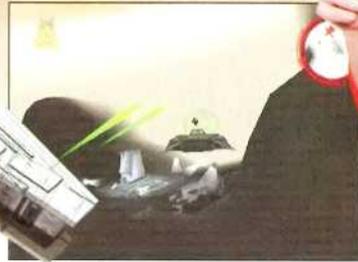
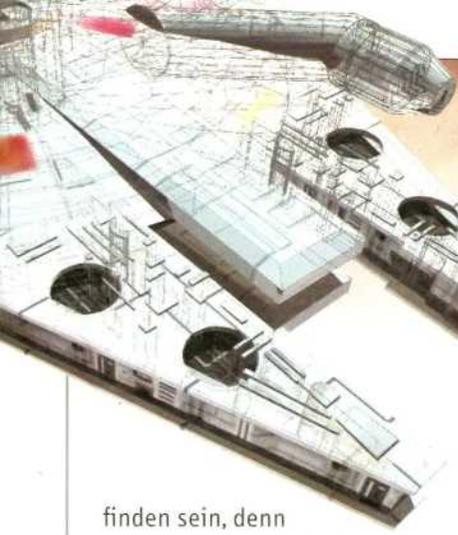
Kapitaler Totalschaden: Nachdem euer Gleiter mehrere Treffer eingesteckt hat, gibt es eine Bruchlandung



Stellung halten! In dieser Mission ist es die Aufgabe des Rogue Squadron das Imperium davon abzuhalten, die Wüstenstadt dem Boden gleich zu machen

Wusstet ihr schon ...?

...dass George Lucas ungefähr 10 Jahre einplante für die Produktion der nächsten drei Star-Wars-Filme?



Im Kreuzfeuer: Je weiter man im Spiel kommt, um so zielsicherer und ausgebufferter wird die Gegenseite

finden sein, denn auch im normalen Modus spielt sich der zweite Star-Wars-Teil für das N64 flüssig, sogar flüssiger als im HiRes-Modus. Dort sieht die Grafik mit der 4MB-Erweiterung natürlich um einiges feiner und echter aus, hat dafür einige Frames weniger. Das soll aber nicht heißen, dass die Grafik-Engine nicht sauber programmiert wäre. Im Gegenteil: Alle Fighter, Bodenziele, Gebirgsformationen und Hintergründe wirken sehr echt und bringen das absolute Star-Wars-Feeling auf. Nur ein leichter Hauch von ent-

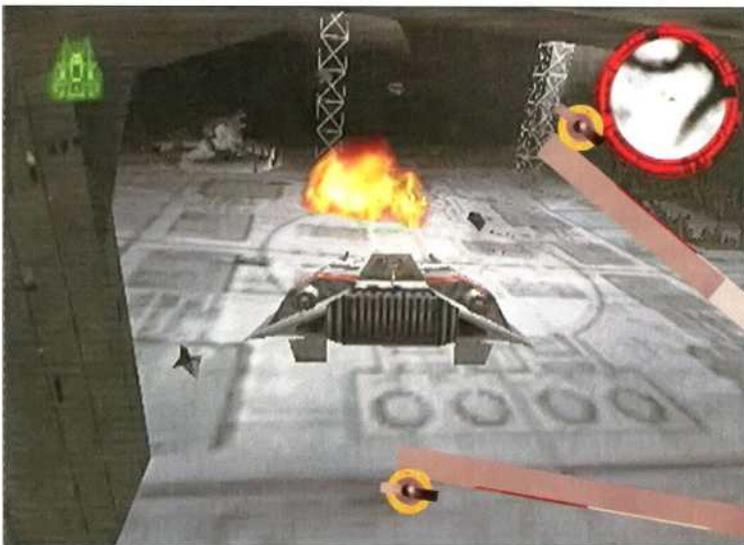
ferntem Nebel (der aber sehr realistisch anmutet) und ein teilweise rüdes Hineinploppen von Gebirgsformationen geben Anlass zur Kritik. Trotzdem wurde die gesamte Star-Wars-Welt hervorragend eingefangen, so dass man sich wie Luke Skywalker persönlich fühlt, was letztendlich den Spielspaß ausmacht. Ebenso der Sound, der eher an einen Kinofilm erinnert als an ein Videospiel, unterstreicht dieses Gefühl. Musikalisch befindet sich Rogue Squadron mit diversen Abänderungen des Star-Wars-Themas auf gehobenem Niveau. Die kom-

plexe Steuerung ist recht einfach zu erlernen und erlaubt eine schnelle Bedienung von Schub, Gegenschub, primären und sekundären Waffensystemen und den Steuereinheiten. Selbst in den heftigsten TIE-Fighter-Gefechten bleibt die Übersicht und Spielbarkeit erhalten, was eindeutig für das Modul spricht.

kommt jetzt einfach besser rüber. Allein das Einwickeln der Walker, die in Spielegrafik gehaltenen Zwischensequenzen und die knackigen Missionen werden euch so schnell nicht loslassen. Toll ist auch die Idee mit den Medaillen, die immer wieder neue Extras auftauchen lassen und somit den Langzeitspaß erheblich unterstützen. Also Luke, gib dich dem Spiel hin!



Dem Radar aus dem Weg gehen: Bei dieser Mission muss zuerst das Funksystem des Imperiums lahmgelegt werden, bevor der Angriff beginnen kann



Strategischer Schachzug: In Level 7 „Imperiale Fabriken“ geht es schon hart zur Sache. Eure Aufgabe ist es, alle Walker-Fabriken des Planeten zu eliminieren



Blauer Planet einmal anders: Im neuen Star-Wars-Sequel gibt es nicht nur heiße Kämpfe und verklüftete Landschaften, sondern auch schöne Hintergründe

Die Star-Wars-Filme

1977 veröffentlichte George Lucas „Star Wars: Eine neue Hoffnung“, der erste Teil einer SciFi-Trilogie, die alles bisher im Kinobusiness Dagewesene in den Schatten stellen sollte. Das Weltraum-Märchen um den jungen Weisen Luke Skywalker (gespielt von Mark Hamill), die beiden Androiden 3PO und R2D2,



Prinzessin Leia (Carrie Fisher) und den von Harrison Ford verkörperten Weltall-Halunken Han Solo fesselte unzählige von begeisterten Kinobesuchern. Es waren wohl die relativ simple Geschichte von Gut und Böse in Gestalt von Darth Vader, dem James Earl Jones seine tiefe Stimme lieh, und die geniale techni-



schen Umsetzung, die auch beide Nachfolger „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ zum absoluten Welterfolg werden ließen. Zum 20-jährigen Jubiläum gab es in den Kinos eine Neuauflage der Trilogie als Special-Edition mit zusätzlichen Effekten, Digitalisound und besserer Schnitttechnik. Spätestens seither ist Star Wars Kult, und so ist es nicht verwunderlich, dass George Lucas für 1999 eine Fortsetzung mit drei weiteren Streifen (übrigens zeitlich vor „Eine neue Hoffnung“ angekündigt hat. Möge die Macht mit ihm sein!



Test Nintendo 64

Hersteller: **Factor 5**
 Vertrieb: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profi**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Nintendo**
 Vergleichbar mit: **Shadows of the Empire**
 Fakten: **16+ Levels, Rumble-Pak, interne Speicherfunktion, deutsche Texte**
Erscheint: Februar

Grafik: 81 Sound: 76

Fun: 86



Rakugakids

Nintendo 64 Beat 'em Up

Kinder, haben wir gelacht! Mit Rakugakids versorgt Konami die ganz junge N64-Gemeinde mit einem mehr oder weniger klassischen 2D-Beat'emUp. In einer kunterbunten Cartoonwelt sind es acht Kämpfer, die sich z.B. auf Schulhöfen, vor dem Bus oder auf dem Basketball-Feld gegenseitig verkloppen. Das Kämpferfeld besteht aus den Traumfiguren von acht Kindern: So gibt es u.a. einen Astronauten, einen Basketballspieler, eine Hexe oder auch einen Cowboy. Jede Figur besitzt standardmäßig drei unterschiedlich starke Faust- und Tritt-



kombinationen und Defensiveigenschaften. Darüber hinaus gibt es jeweils bis zu sechs Spezialmoves und drei Magie-Angriffe. Rakugakids bietet ein breites Schlagrepertoire, das auf seine ganz eigene Weise witzig gemacht ist. Jedoch sind leider nur drei Spielmodi vorhanden, ein 2D-Prügler ist nicht mehr zeitgemäß und für die breite Masse an Spielern wird die lustige Comic-Grafik einfach zu kindisch sein. (Georg)

Fun 31%

Brunswick

PlayStation Bowling-Simulation

Nachdem sich Electronic Arts mit Ten Pin Alley vor über einem Jahr alles andere als mit Ruhm bekleckert hat, versucht sich nun THQ an einer Bowling-Simulation. Neben 13 der weltbesten Bowler steht dem ambitionierten Spieler noch ein Edit-Menü zur Verfügung, das das Erschaffen von eigenen



Spielern ermöglicht. Diese lassen sich dann in den einzelnen Spielmodi einsetzen: Neben dem Einzelspiel und dem Turnier-Modus stehen noch der abgedrehte Cosmic-Spiel im Dunkeln und Skin-Mode zur Verfügung. Darüber hinaus könnt ihr auch eine ganze Karriere als professioneller Bowler starten. Auf der Bahn, von denen es 15 verschiedene gibt, gilt es mit sechs unterschiedlichen Kugeln die zehn Holzfiguren umzuwerfen. Dazu stehen zahlreiche Einstellungen, z.B. der Position des Bowlers oder des Abwurfwinkels, zur Verfügung. Alles in allem bietet das Game von THQ nicht nur eine bessere Grafik, mehr Spielmodi und Optionen, sondern das Werfen der Kugel ist schneller erlernt und einfacher zu bedienen. (Georg)

Fun 41%



Endgegner ohne Ende: Mindestens zwei Levelbosse, deren Energieanzeigen im Display angezeigt werden, gilt es in jedem Abschnitt zu besiegen

Knife Edge

Nintendo 64 3D-Shoot'emUp Die Kolonisation des

Mars war ein Stich ins Wespennest, denn eine uralte Zivilisation wurde dabei reanimiert und ist darüber gar nicht erfreut

Gegen die Streitmächte, die der Menschheit auf dem Mars gegenüberstehen, ist ein hochmoderner Kampfjet die einzig akkurate Antwort. Begleitet von den Funkanweisungen seines Vorgesetzten bricht er auf, sich den Weg über die wüsten Landschaften des Mars zu den bedrohten Kolonien freizukämpfen.

Spielverlauf: Fadenkreuz-Action noch und nöcher

Beim ersten Anspielen dieses Shooters drängte sich mir der Vergleich mit den X-Wing-Levels des Klassi-

kers Rebell Assault auf. Ähnlich wie beim Vorbild versucht der Spieler hier in erster Linie mittels eines Fadenkreuzes auf dem Bildschirm erscheinende Feindobjekte vom Himmel zu holen. Auf die Flugbahn darf einzig mittels der C-Tasten geringfügig Einfluss, im Sinne von Ausweichmanövern, genommen werden. Die eigentliche Flugbahn und die Kameraführung werden dabei von der CPU vorgegeben. Entscheidungsfreiheit hat der Spieler jedoch bei der Wahl der verschiedenen Flugrouten, die jeden Level in unterschiedlichste Varianten aufteilen sollen.

Technik: Gut nur auf den ersten Blick

Mögen die Screenshots eine durchaus überdurchschnittliche Grafik vorgaukeln, muss man bei längerer Betrachtung kritisieren, dass Knife Edge auch technisch nichts Herausragendes zu bieten hat. So fällt u.a. die enorme Farbarmut ins Auge, die verglichen mit Nintendo-Top-Titeln nicht mehr konkurrenzfähig ist.



Story-Modus: Die einzelnen Levels handeln sich an einer richtigen Geschichte entlang, die Einsatzbesprechungen und Evakuierungsszenen enthält



Einschusslöcher: Ein grafisches Schmankerl am Rande sind zum Beispiel aufspritzende Wasserfontänen oder die splinternde Cockpitscheibe



Futuristischer Häuserkampf: Auch in verwinkelten Straßenschluchten einer Großstadt müssen die Roboterhorden eliminiert werden



Mario: Auch wenn ich Knife Edge mit Rebell Assault verglichen habe, hinkt es dem

zunehmend vier Jahre alten Vorbild in puncto Spielbarkeit und Spielspaß doch meilenweit hinterher. Zu wenig Einfluss darf der Spieler auf die Flugbahn des Fliegers nehmen, da die Steuerdüsen schlecht zu kontrollieren sind. Weiterhin muss man dem Spielverlauf leider ein erschreckendes Maß an Einfallslosigkeit bescheinigen. Ferner sind die vier Levels recht schnell durchgespielt, und allein die verschiedenen Routen sorgen nicht für Langzeitmotivation. Der Zwei- und Vier-Spieler-Teammodus ist hingegen durchaus eine nette Idee. Aber tummeln sich erstmal vier Fadenkreuze auf dem Bildschirm, wird das Ganze arg unübersichtlich.



Vier Spieler im Team: Mit drei menschlichen Mitspielern dürfte es selbst auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad keine Komplikationen mehr geben



Fadenkreuz-Action pur: Mittels der C-Tasten dürft ihr geringfügig die Bewegungen eures Fliegers beeinflussen. Die Flugroute ist jedoch festgesetzt

Test Nintendo 64

Hersteller: **Kemco**
 Vertrieb: **Mitsui & Co.**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Theo Kranz**
 Versand: **0931/3545222**
 Vergleichbar mit: **Rebell Assault**
 Fakten: **4 Welten, Rumble-Pak**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 61 Sound: 70

Fun: 52



Top Gear Overdrive

Nintendo 64 Rennspiel Da Kemco die Entwicklung des zweiten Teils einer neuen Programmiermannschaft anvertraute, hat sich beim Nachfolger einiges getan

Die meisten N64-Racer bewegen sich bekanntlich bisher nur im untersten Mittelfeld. Auch Top Gear Rally überzeugte uns vor gut einem Jahr nicht gerade mit spielerischer Brillanz. Vielleicht war das ein Grund, warum Kemco bei der offiziellen Fortsetzung ein neues Team verpflichtet hat und die Thematik mehr auf den Asphalt verlegte.

Spielablauf: Magere Anzahl an Strecken und Modi

Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich, abgesehen vom neuen Fahrbelag, nichts Wesentliches geändert. Nach wie vor brettert ihr mit einem illustren Fuhrpark um die Wette, wobei derbe Totalschäden zum Alltag gehören. Zugang zu den insgesamt fünf Kursen erlangt ihr über den Championship- oder Versus-Modus. Dort vergnügt ihr euch entweder alleine oder mit drei anderen Kumpels gleichzeitig auf dem Split-screen. Hierbei ringen stets acht bis



Und er läuft und läuft... Sogar der New Beetle ist mit von der Partie



Innen vorbei: Schaltet jetzt den Turbo-boost ein und überholt innen

zwölf Autos auf der Piste um den Sieg, der mit Preisgeld belohnt wird. Mit diesem Geld nehmt ihr die Tuningmöglichkeiten im Championshipmodus wahr oder kauft gleich ein neues Vehikel. Vom New Beetle über Geländewagen bis zur Sportkarosse deckt die Palette alle Wünsche ab. Wählt weise, denn auf verwinkelten Stadtkursen, in nebeligen Sumpflandschaften oder auf verschneiten Bergpässen wird mit harten Bandagen gekämpft. Nehmt daher jede versteckte Abkürzung und nutzt eure begrenzte Anzahl an Turboboostern.

Technik: HiRes, low Fun

Die Grafik-Engine bewegt die Autos rasant durch leider nur detailarme und recht farblose Landschaften. Das Team Snowblind verdeckte dafür immerhin den Grafikaufbau offenkundig durch eine geschickt gewählte Streckenführung. Begleitet wird die Bildschirmaktion dabei von verrauschten Heavy-Metal-

Gesängen (wem's gefällt?). Außer dem obligatorischen Rumble-Pak unterstützt das Modul übrigens auch die neue RAM-Erweiterung, die allerdings nur für eine höhere Bildschirmauflösung sorgt, was optisch kaum ins Gewicht fällt.



Mario: Kemcos neue Designer waren offenbar hauptsächlich mit der Optimierung der 3D-Engine beschäftigt. Die ruckelfreie Grafik und das Feeling beim Sliden um die Kurven beeindrucken nämlich, besonders im Mehrspieler-Modus. Dafür wirkt der Rest hingegen recht altbacken. Das beginnt bei den marginalen Spielmodi und hört bei den fünf tristen Strecken noch lange nicht auf. In die Tuningmöglichkeiten und die Abstimmung des Gameplays hätte Kemco außerdem ruhig mehr Zeit investieren sollen, da die schwammige Steuerung und unkontrollierbare Sprünge am laufenden Band den Spaß vermässeln.



Slide-Show: Driften ist besonders bei hohen Geschwindigkeiten nur schwer zu kontrollieren



Winterreifen schon montiert: Für verschneite Pisten sollte man besonders das Handling seines Wagens tunen

Test Nintendo 64

Hersteller: Kemco
 Vertrieb: Mitsui
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 109,- DM
 Muster von: Maro 0751/9564646
 Vergleichbar mit: Top Gear Rally, M.R.C.
 Fakten: Rumble-Pak, 4 MB-RAM-Erweiterung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 58 Sound: 50

Fun: 60



• **Gratis**

EMP

... more than games



Playstation Games
 CDs · LPs · MCs
 Videos · Movies
 Band Merchandise
 Fun Shirts
 Film Shirts
 Streetwear
 Accessoires
 Poster · Sticker
 u.v.m.

Jetzt Katalog anfordern:

(05 91) 9143 11
 Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de
mailbox@emp.de

ABGEMERKTES & ABSCHNITTEN
 Ich möchte kostenlos das EMP Magazin!
Ja! EMP · Postfach 1721
 49803 Lingen
 Stichwort: "Mega Fun"

Box Champions

PlayStation Boxen Electronic Arts schickt in der neuen Sportsimulation 38 authentische Kämpfer in den virtuellen Boxing

Unglaubliche Szenen spielen sich in der ausverkauften Boxarena ab. Der legendäre Muhammad Ali liefert sich eine gnadenlose Schlacht gegen Evander Holyfield. Immer wieder ballert er einen rechten Haken in das Gesicht des jetzt schon strauchelnden Amerikaners. Blutspuren an den Wangen verdeutlichen die Härte der Schläge, die Ali zuvor ausgeteilt hat. Das Ende des Kampfes scheint zu nahen, denn die Boxlegende setzt zu einer präzisen Rechts-Links-Kombination an. Hart schlagen die Fäuste im Gesicht

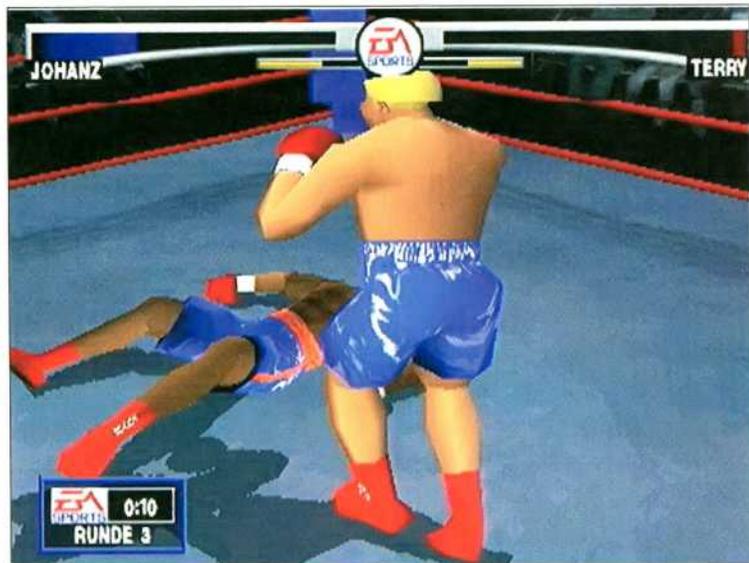
Mario: Um es gleich vorwegzunehmen: Box Champions ist sicherlich die beste Boxsimulation, die es derzeit auf dem Markt gibt. Dass es nicht zu einer besseren Wertung gereicht hat, liegt in erster Linie an den zu geringen Trainingsmöglichkeiten, die euch zur Verfügung stehen. Nur zwei unterschiedliche Attribute des Helden lassen sich in einer von zwei verschiedenen Trainingssitzungen vor einem Kampf geringfügig verbessern. Zusätzlich könnt ihr in den Trainingsprozess nicht eingreifen, sondern lediglich eine kurze Animation zeigt euch die schweißtreibende Arbeit des Recken. Spielspaß fördernde Sparringsrunden sucht man auch in Electronic Arts' Werk vergebens. Für einen Boxfan jedoch ist der Prügler schon allein aufgrund der realen Kämpfer ein absolutes Muss.



des Kontrahenten ein, der daraufhin zu Boden sackt. Der Ringrichter beginnt mit dem Auszählen des Kämpfers, der sich vor Schmerzen auf dem Boden des Rings krümmt.

Spielablauf: Die Realität als Vorbild

Um ein solch packendes Szenario nachzuspielen, wählt ihr zunächst aus einem 38 Boxer umfassenden Kämpferfeld den Recken eurer Wahl aus. Auffallend ist dabei, dass die Männer allesamt der Realität entstammen. So warten auf den Boxfreund Legenden wie Sugar Ray Leonard, Oscar de la Hoya oder Kid Kody, die im virtuellen Ring die gleichen Spezialschläge besitzen wie in der Realität. Es lassen sich beispielsweise die brutalen Haken und blitzschnellen Jabs von de la Hoya genauso präzise ausführen wie der berühmte Polo-Punch von Leonard. Wer jedoch keinen der vorgefertigten Fighter wählen möchte, der kreierte in einem speziellen Menü einen individuellen Schläger. Dabei haben die Programmierer auf kleinste Details, wie die Frisur, das Gesicht oder die Körpergröße samt Gewicht, gedacht. Nun nichts wie raus in den Ring, in dem ihr auf einen von 20 Kämpfern trifft, die alle in der Boxweltrangliste vertreten sind. Dort lassen sich diverse Grundmoves,



Knock-out: Harte Kombinationen löst ihr durch Zuhilfenahme der Schultertasten aus. Dabei lassen sich auch nicht regelgerechte Schläge unter die Gürtellinie ausführen



Übersichtlich: Zwei Energiebalken am oberen Bildschirmrand zeigen euch die Lebens- bzw. Schlagkraft eures Kämpfers an



Perspektivenwechsel: Neun verschiedene Ansichten vermitteln euch zu jeder Zeit beste Übersicht über das Geschehen im Ring

wie lange Geraden oder fiese Haken, durch Betätigen der Action-Buttons direkt ausführen. Wollt ihr euren Gegner mit komplizierteren Schlägen verdreschen, müsst ihr zusätzlich die Schultertasten aktivieren. Dadurch lassen sich nämlich unfaire Moves unter die Gürtellinie tätigen, die der Ringrichter mit Punktabzug oder der sofortigen Disqualifikation ahndet.

Technik: Einen Haken ans



Cooler Feature: Die spektakulärste Perspektive ist sicherlich die Ego-Ansicht, jedoch bietet sie den schlechtesten Überblick über das Geschehen



Spärlich: Lediglich zwei unterschiedliche Attribute der Kämpfer lassen sich während der Trainingssitzungen aufbessern

Kinn der Konkurrenz

Vor allem technisch ist Electronic Arts' Boxsimulation den Rivalen anderer Softwarehäuser überlegen. Die Grafik-Engine ist sauber und fließend und Fehler lassen sich nicht im Geringsten feststellen. Zusätzlich wurden die Kämpfer dank vieler Animationsphasen sehr authentisch dargestellt und auch ein präzises Steuern der Recken stellt dank gut durchdachter Belegung der Buttons kein Problem dar.



Öde: Die Hintergründe der Arenen wirken ein wenig detailarm und gleichen einander sehr stark

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Hersteller von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **Victory Boxing 2, K-1 The Arena Fighters**
 Fakten: **Analog, 38 reale Kämpfer, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 75 Sound: 65

Fun: 76



Qual der Wahl: Für jede Situation bietet sich ein anderer Balltyp an. Die Bowlingkugel erweist sich zwecks Feindbeseitigung als äußerst effektiv

Glover

Nintendo 64 Geschicklichkeit Ein magischer Handschuh mit Jongleur-Talent rettet die Welt

Dem Jump&Run-Genre fehlt es zur Zeit an neuen Ideen. Hasbros neuer Held versucht in eben diese Lücke zu stoßen und verbindet eine reine Geschicklichkeitsaufgabe mit klassischen Elementen eines 3D-Hüpfers. Mit Hilfe des Titelhelden Glover, einem verzauberten Handschuh, gilt es nämlich, einen Ball durch verwinkelte Levels zu steuern. Als problematisch erweisen sich dabei neben zahlreichen Feinden besonders Höhenunterschiede, die ihr mit verschiedenen Wurfmanövern überwinden müsst. Als ob das nicht schwierig genug wäre, steht der Ball auch noch in vier verschiedenen Varianten zur Auswahl. Die Eisenkugel etwa ermöglicht es auf Grund des Magnetismus an Seitenwänden

entlang gerollt zu werden. Begonnen hatte die Geschichte für den leidgeplagten Griffelwärmer jedoch an den Händen eines alten Zaubers, der durch einen missglückten Zauberspruch in Stein verwandelt wurde. Da außerdem die magischen Kristalle des Landes verstreut und in Bälle verwandelt wurden, gilt es eben diese schnellstmöglich zurückzuführen, um sowohl Königreich als auch Zauberer zu retten.



Mario: Glovers Abenteuer präsentiert sich vor allem erfrischend anders.

Die Idee, einen Ball durch einen Jump&Run-Level zu dirigieren, ist zwar nicht völlig neu (ich erinnere mich zum Beispiel an Soccer Kid für den Amiga 500), aber recht unterhaltsam in Szene gesetzt worden. Wenn allerdings nur die Steuerung nicht so haarsträubend empfindlich reagieren würde! Unfaire Spielsituationen und folgende Frustration scheinen mir deshalb vorprogrammiert. Daher bleibt trotz interessanter Ansätze der Spielspaß etwas auf der Strecke.



Echtes Ballgefühl: Der Ball darf u.a. geworfen, geschlagen und sogar als Fortbewegungsmittel missbraucht werden

Test Nintendo 64

Hersteller: **Interactive Studios**
 Vertrieb: **Hasbro Interactive**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
 Ca. Preis: **90,- DM**
 Muster von: **Maro 0751/9564646**
 Vergleichbar mit:
 Fakten: **6 Welten, dt. Texte**
 Erscheint: **erhältlich**
Grafik: 57 Sound: 50
Fun: 63

GAMERS POINT
 Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!
 KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
 MASTER SERVICE
 Bestellungen bis 16:00 Uhr werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!
 Zubehör ohne Ende
 ab 200,- DM
 x 1Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX)
 Lösungsbücher ab 9,95 DM

Super Service. Gelle Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!



Neuheiten

Dreamcast	PlayStation	GameBoy	SATURN	Nintendo 64
Konsole 999,95	Xploder 89,95	Konsole COLOR 149,95	Deep Fear 84,95	Expansions Pack 64,95
Joypad Original 89,95	Gun Predator 2 79,95	Camera ver. Farben 89,95	Magic K. R. *	Passport PLUS 79,95
RGB-Kabel 64,95	Gun SCORPION 69,95	Printer (grau) 114,85	P. Dragoon Saga 89,95	POWER RAM 69,95
M.C. VMS-Godzilla 89,95	Joypad Glove 104,95	Bugs B. & Lola (c) 69,95	Resident Evil 1 89,95	Gex 64 - E. Gecko 114,95
Netzteil 220-110V 39,95	Barracuda 2 (Rum) 64,95	Conker P. Tales (c) 64,95		Monaco G. Prix *
Blue Stinger 159,95	Infrarot-Pad-Set 69,95	G&W Gallery 2 (col) 44,95		NBA Jam 99 104,95
Evolution 159,95	Lenk. Race Station 134,95	Gex 3 (color) 64,95		NFL Blitz 114,95
Geist Force 159,95	Akujji-The Heartless 99,95	Harvest Moon (col) 64,95		Playmobil - Hype 119,95
Godzilla Generat. 159,95	Atlantis 89,95	Hexite (color) 64,95		Star Wars - R. Squ. 114,95
Incoming 159,95	Breath of Fire 3 89,95	NBA Jam 99 (col) 44,95		Turok 2 DV 89,95
July 159,95		Oddworld: Abe's A. 54,95		Turok 2 EV 104,95
Monaco Grand Prix 159,95		P. Bomberman (col) 44,95		Virtual Pool 104,95
Pen Pen Triathlon 159,95				Win Back *
Sega Rally 2 159,95				Wipeout 64 134,95
Seventh Cross 159,95				
Sonic Adventure 159,95				
Virtua Fighter 3tb 159,95				

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!

Top Ten - Extreme

PSX	N64
1. FIFA 99 89,95	1. Zelda 64 114,95
2. Crash Bandicoot 3 - Warped 89,95	2. WCW vs. NWO: Revenge 134,95
3. TOCA 2 89,95	3. Top Gear Overdrive 114,95
4. Oddworld - Abe's Exoddus 89,95	4. Extreme G 2 104,95
5. Blaz n Blade 89,95	5. F-Zero X 89,95
6. Music 89,95	6. NHL 99 109,95
7. Parasite Eve 124,95	7. V-Rally Champ. Edition 99 114,95
8. Xenogears 114,95	8. Body Harvest 109,95
9. Cool Boarders 3 89,95	9. Nascar 99 99,95
10. NHL 99 89,95	10. F1 World Grand Prix 89,95

Angebote

Spielerater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

SATURN	Nintendo64	PlayStation
Black Dawn 19,95	Mischief Makers 49,95	Worms 44,85
Black Fire 19,95	W. G. Hockey 49,95	Gex 2 - Enter Geck. 44,95
Breakpoint Tennis 19,95	NBA Hang Time 59,95	Grand Theft Auto 44,95
Clockwork Knight 2 19,95	NHL Breakaway 98 59,95	Forsaken 44,95
Clockwork Knight 19,95	Dark Rift 69,95	
Darius 2 19,95	Bomberman Hero 79,95	
Big Hurt Baseball 19,95	Mission:Impossible 79,95	
Golden Axe 19,95		
In The Hunt 19,95		
Johnny Bazokatone 19,95		
Mr. Bones 24,95		
Parodius 19,95		
PGA Tour Golf 97 19,95		
Skeleton Warriors 19,95		
Street Racer 19,95		
Virtua Open Tennis 19,95		
Virtual Golf 19,95		
Virtual Hydlide 24,95		
Virtual On 19,95		
Test Drive 4 44,95		
Discworld 2 44,95		
Micro Machines V3 44,95		
Rayman 44,95		
C&C 1: Tiberiumk. 44,95		
Fifa Soccer 97 44,95		
Mickeys Wild Adv. 44,95		
Croc: Legend Gob. 44,95		
Hercules 44,95		
V-Rally 44,95		
Resident Evil 1 44,95		
TOCA Touring C.C. 44,95		
Lemmings 44,95		
Tomb Raider 1 44,95		
Formel 1 '95 49,85		
Crash Bandicoot 1 49,85		
Tekken 2 49,85		
Oddworld-Oddysee 49,95		
Frankreich 98 - WM 54,95		

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, (PAL / NTSC) - Unfreie Waresendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m ²) ZENTRALE Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe	Oberhausen (ca. 200m ²) Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518 - 33/44	MARS? JUPITER? ... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE
---	---	--

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

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
 Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!
Telefax: 0721-93357 28



Kettenreaktion: Bei gelungenen Kombinationen vollführt euer Recke im Spiel einen kleinen Freudentanz

Bust A Move 4

PlayStation Geschicklichkeit Das muntere Blasen-gefecht geht in die vierte Runde

Bust A Move (Original-Titel Puzzle Bobble) gehört zu der Spezies einfallsreicher Bitmap-Werke im Stile von Tetris-Knobeleien. Auch beim mittlerweile vierten Teil hat sich am grundlegenden Prinzip überhaupt nichts verändert. Nach wie vor dezimiert ihr mittels

einer Blasenkanone bunte Ballontrauben, die sich abhängig von der Schusszahl allmählich bis ganz nach unten schieben. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Sobald sich drei gleichfarbige Blasen berühren, verschwinden sie vom Screen. Wurde eine Traube voll-



Ulf: Wenig Neues von den Drachen-Gebrüdern Bubbles und Bobbles: Wer bereits den Vorgänger besitzt, erhält bis auf unzählige neue Levels sowie die Blasenwaage als neues Spielelement so gut wie keinerlei Innovation für das Geld. Es scheint somit,

als ob das Spielprinzip allmählich ausgelutscht sei. Wer hingegen ein absoluter Bust-A-Move-Novize ist, sollte sich ruhig zu einem Kauf hinreißen lassen, denn vor allem im Zwei-Spieler-Modus ist dieser Tetris-Ableger ein absoluter Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen sollte.

ständig beseitigt, kassiert ihr gegebenenfalls einen Zeitbonus und es winkt der nächste Level. Wer die Vorgänger bereits kennt, wird diesmal herzlich wenig Neues entdecken. Der Story-Modus bietet erneut zahlreiche Gabelungen sowie noch mehr Levels, und der Editor erlaubt die Gestaltung eigener Levels, die man anschließend der Memory-Card anvertraut. Mit der sogenannten Blasenwaage wird immerhin ein neues raffiniertes Spielelement präsentiert. Um diese Blasenwaage zu beseitigen, müsst ihr beim Zielen stets darauf Acht geben, dass die Waage im Gleichgewicht bleibt, da sonst die andere Seite schnell nach ganz unten fällt. Es gilt somit, die beiden Blasen-trauben an der linken und rechten Seite stets abwechselnd

zu dezimieren, da sonst allzu schnell ein Game-over blüht.

Test PlayStation

Hersteller: Taito
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Acclaim
Vergleichbar mit: Bust A Move 3, Tetris, Columns
Fakten: Analog-Pad, 200+ Levels,
Editor

Erscheint: erhältlich

Grafik: 47 **Sound:** 43

Fun: 73

X-Games Pro Boarder

PlayStation Snowboardsimulation Radical Entertainment präsentiert uns eine mit innovativen Gedanken gespickte Simulation, die vor allem Freestylern gewidmet ist

Mitten in die diesjährige Saison platzt das neueste Produkt aus der ESPN-Sportserie. X-Games Pro Boarder ist die erste Simulation, die sich an den Ansprüchen der Freestyler unter der Boardernation zu messen versucht. Bemerkbar macht sich dieser Fakt bereits in der Aus-

wahl der acht Boarder. Hier trifft ihr keineswegs auf unbekannte Fantasienamen, sondern vielmehr begegnen euch Berühmtheiten der Freestyler-Szene. Tina Basich, Terje Haakonsen oder auch Daniel Franck, um nur ein paar Namen zu nennen. Jeder Rider hat selbstverständlich



Ulf: Radical Entertainment hat mit X-Games Pro Boarder durchaus ein anschauliches Projekt abgeliefert. Erwähnenswert ist vor allem das gut durchdachte Spielkonzept, das einem die gleiche Freiheit bietet, die man von der Pipe her gewohnt ist. Der schnelle Grafikaufbau, die gute Kameraführung, die einen auch an den schnelleren Passagen nicht im

Stich lässt, und der zeitgemäße Sound, der für das passende Ambiente sorgt, heben das Spielniveau nochmals um ein paar Prozentpunkte an. Einziges Manko: Der Schwierigkeitsgrad im Amateur-Modus ist zu hoch angesetzt. Für einen Anfänger ist es fast unmöglich, den benötigten Pokal im Midnight-Express zu ergattern und somit in den Profi-Modus aufzusteigen, der weitere Strecken eröffnet.

auch seine Boards mitgebracht, die je nach Disziplin ausgewählt werden. Mit fünf Disziplinen, von denen sich vier mit den kühnsten Sprüngen beschäftigen und nur eine sich dem traditionellen Downhillrace widmet, gehört das Spiel zwar nicht zu den umfangreichsten des Genres, bietet aber darüber hinaus völlig neue Möglichkeiten. Beispielsweise steht es euch erstmals offen, im Zwei-Spieler-Modus gegeneinander in der Halfpipe, beim Big Air oder im Rail-Sloop-Contest anzutreten. Allgemein gilt es also bei X-Games Pro Boarder möglichst viele Punkte durch spektakuläre Sprünge zu erreichen und nicht wie ein Irreer im absoluten Geschwindigkeitsrausch die virtuellen Pisten ins Tal zu donnern.



Vielfältige Auswahl: Bis zu 500 Sprungmuster stehen schon im Amateur-Modus zur Verfügung und 2000 im Profi-Modus, alle auslösbar über einfache Tastenkombinationen

Test PlayStation

Hersteller: Radical Entertainment
Vertrieb: SCE
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: SCE
Vergleichbar mit: Cool Boarders 3, 1080°
Fakten: 15 Levels, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: erhältlich

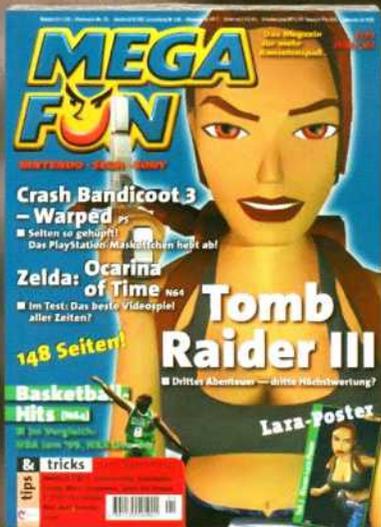
Grafik: 72 **Sound:** 81

Fun: 72

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



**Das Probe-Abo MEGA FUN:
Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich
ein Original-Lara-Plakat abstauben!**

Wer jetzt MEGA FUN
im Abo testet, erhält das
abgebildete Lara Croft-
Originalplakat als kosten-
lose Prämie (Lieferung
in einer Versandrolle)!
Da die Auflage limitiert ist,
gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara
Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr 1181.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten,
auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts
weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat
frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon ge-
zahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so
gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich
Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie
innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung
anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des
Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG,
Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adress-
änderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben
und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC
MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg





Elektrisierend: An Einfallsreichtum mangelte es dem Kämpferensemble nicht

Vampire Savior

EX Edition

Das Marketing-Spielchen ist mittlerweile bekannt: Capcom bedient bei der Umsetzung ihrer unzähligen 2D-Klopper zunächst einmal die Saturn-User, ehe sie gut ein halbes Jahr später der PlayStation stets die EX Edition spendieren. Auch diesmal steht das EX Edition wieder einmal für einige Extras. In der neuartigen Original-Charakter-Option dürft ihr eure eigenen Kämpfer erstellen bzw. die Farbkombination und Gewichtung der Kämpferwerte nach Gutdünken variieren. Ansonsten ist es das gleiche Spielchen: Ein illustrierter Kreis von 18 Kämpfern vornehmlich aus dem Schattenreich beharkt sich in hinlänglich bekannter Street-Fighter-Manier, bis die Energieleiste schlapp macht. Gesammelte Extra-Energie wird wahlweise in Supermoves oder in die Dark-Force-Magie gesteckt. Letzteres befördert euch schnurstracks in eine andere Dimension, in der ihr über deutlich verbesserte physische Werte verfügt. Da die einzelnen Knochenbrecher teilweise sehr schräg aussehen und die Angriffstechniken dementsprechend wüst, verschwindet oftmals die Grenze zwischen normalen und Specialmoves. Der Rotkäppchen-Verschnitt Bulleta beispielsweise zückt kurzerhand die Uzi hervor, wenn ihr ein Bösewicht auf die Pelle rückt.

Muster von: Maro 07151/9564646



Ulf: Vampire Savior ist zweifelsohne die schöpferische Bestleistung aus der Darkstalker-Serie. Das Kämpferensemble ist nicht nur zahlreich, sondern auch überaus witzig, so dass man sich während den wüsten Keilereien des Öfteren ein Lächeln kaum verkneifen kann. Es muss zudem wohl nicht erwähnt werden, dass Capcom es mittlerweile verstehen, ihre zahllosen Klopper mit einem sehr gutem Gameplay zu versehen.



Willkommen in der Import-Zone!

In jeder Ausgabe verlost der Importspezialist MARO ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Der Einsendeschluss ist der 31.12. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



R-Type-Delta

PlayStation Shoot 'em Up Irem macht's in 3D: Nach längerer Abstinenz meldet sich ein wahrer Genre-Klassiker zurück

Lange, sehr lange ließ sich das finanziell angeschlagene Softwarehaus Irem bitten (neun Jahre, um genau zu sein), ehe sie endlich den Nachfolger ihres Kult-Shooters R-Type ins Rennen schickten. Die grundlegende Veränderung bei R-Type Delta gegenüber den beiden Vorgängern ist vor allem grafischer Natur. So wick der Bitmap-Optik einer fast 100%igen Polygon-Grafik. Die 3D-Effekte wurden allerdings sparsam eingesetzt und beschränken sich vor allem auf vereinzelte Zoom- und Rotations-Einlagen. Spielerisch ist fast alles beim Alten geblieben. Mit dem Raumschiff R-9 durchkämmt ihr in gewohnter Ma-

nier die insgesamt sieben Levels, wobei euch das raffinierte Waffensystem hilfreich zur Seite steht. Jenes besteht aus einer Drohnenkapsel, die zum einen als Schutzschild dient, zum anderen per Power-up-Kapseln ausbaubar ist. Diesmal stehen neben dem Modell R-9 jedoch noch zwei weitere Schlachtraumschiffe zur Wahl, die jeweils über andere Waffensysteme verfügen und daher unterschiedliche Vor- und Nachteile bieten. Die restliche Innovation ist im Bereich Feintuning anzusiedeln. So reguliert ihr nunmehr per L1- und L2-Taste die Flugeschwindigkeit. Außerdem füllt sich wie in einem Prügelspiel bei Tref-



Reine Nervensache: Während ihr auf Tauchstation geht, müsst ihr großen Raumschiffwrackteilen ausweichen, die langsam nach unten schweben



R-Type-Trio: Gleich drei Raumschiffmodelle mit unterschiedlichen Waffensystemen stehen zur Auswahl



Waffengewalt: Mit der neuen Smartbomb fegt ihr auch die härtesten Brocken locker vom Bildschirm

Obermoltz: Die Endgegner bei R-Type sind so groß und aggressiv wie eh und je

fern allmählich ein Extra-Energiebalken auf. Blinkt das Okay-Zeichen auf, zündet ihr per Knopfdruck eine verheerende Smartbomb, die auch so manchen Endgegner schnell außer Gefecht setzt.



Ulf: Die Freude war natürlich groß, als ich vom lang ersehnten Nachfolger meines Lieblings-Shooters erfahren habe.

Meine Erwartungen wurden im Großen und Ganzen auch nicht enttäuscht. Auch R-Type Delta trumpft mit einem vorbildlichen Leveldesign und einem genialen Waffensystem auf. Dennoch hätte ich mir etwas mehr erhofft, denn für meinen Geschmack gibt es allzu viele Reminiszenzen an die beiden Vorgänger. Etwas mehr Einfallsreichtum wäre nicht verkehrt gewesen. Außerdem wirkt sich der neue Grafikstil nicht immer positiv aus, da angesichts des Explosionsinfernos des Öfteren die Übersicht flöten geht. Und noch etwas: Der heftige Schwierigkeitsgrad zieht ab dem dritten Level ganz schön an, so dass vor allem Joypad-Profis gefordert sind.

Muster von: Galaxy 089/7605151



Nightmare Creatures

Nintendo 64 3D-Action-Adventure Nach gut einem Jahr Verzögerung kommen nun auch N64-Zocker in den Genuss der schaurigen Monsterjagd im nächtlichen London

Wir befinden uns im London des Jahres 1834 und der Satansjünger Adam Crowley ist in Besitz eines Tagebuches gekommen, das die Experimente der Geheimorganisation The Brotherhood beschreibt. Damit ist er in der Lage, Menschen in Monster zu verwandeln: So streuen nun Werwölfe, Zombies und andere Wesen der Finsternis durch die Straßen der englischen Metropole. Nur der Kriegerpriester Ignatius und die amerikanische Abenteurerin Nadia sind in der Lage, der Bedrohung Herr zu werden. Beide Charaktere verfügen über eine Reihe von Trittkombinationen und eine Primärwaffe. Während des Spiels erfährt ihr immer wieder neue Kombinationen und bekommt Upgrades für die Primärwaffe. Darüber hinaus gibt es noch 13 weitere Gegenstände zu finden, wie z.B. Heilmittel, Pistolen oder Zaubersprüche. Zur weiteren Verteidigung stehen noch eine Defensivstellung und Sidesteps zur Verfügung. Der Weg zum Ausgang eines Levels ist meist eindeutig vorgegeben, und Abzweigungen bringen nur Boni bzw. Geheimbereiche ans Tageslicht. In den 15 verschiedenen Levels attackieren euch 13 unterschiedliche Arten von Mon-

stern, die ein intelligentes Vorgehen zeigen. Gegenüber der PS-Version gibt es keine störenden Grafikfehler. Das Design der einzelnen Levels, ob Friedhof oder Hafenanlage, ist immer detailliert und wirkt authentisch.

Georg: Im Gegensatz zur PS-Version hat sich nichts Großartiges verändert, aber die Grafik und die Unterstützung des Rumble-Paks sind verbessert worden. Darüber hinaus motiviert das intelli-



Hulk lässt grüßen: Dieses Monster heißt Docker und besticht durch seine heftigen Schläge mit den riesigen Fäusten



Explosiv: Mit Dynamitfässern sprengt ihr Tore und Türen auf. Aber auch mit einem festen Tritt lassen sich so manche Hindernisse aus dem Weg räumen



Einfach: Schalter und Hebel sind bei Nightmare Creatures nicht schwer zu finden, da sie meist in der Nähe des Tores bzw. der Tür angebracht sind



Geteiltes Leid ist halbes Leid: Durch Sprungattacken mit einer Drehung lassen sich vor allem Zombies und Werwölfe in zwei Hälften teilen

gente Vorgehen der Gegner unheimlich, auch wenn der Schwierigkeitsgrad dadurch ansteigt. So führt nur der Einsatz einer wohl überlegten Taktik und der Waffen zum Erfolg. Dennoch ist Nightmare Creatures kein Überspiel: Es hat ein zu lineares Gameplay, das nur ganz geringfügig auf Adventure-Elemente zurückgreift. Auch eine Taste zum langsamen Vortasten wäre wünschenswert gewesen, damit die Sprünge über tödliche Abgründe einfacher wären.



Capcom Generation 2



Angestaubt, aber nett: Wie auf dem guten alten SNES wirkt die Umsetzung von Ghouls 'n Ghosts für die PS



8-Bit-Veteran: Auch die beiden NES-Versionen strahlen noch heiteres Jump&Run-Flair aus

Capcom ist schon seit vielen Jahren im Geschäft. Und nicht nur die allseits beliebte Street-Fighter-Serie, sondern auch Titel wie Ghosts 'n Goblins oder Ghouls 'n Ghosts machten den Softwarehersteller berühmt. Warum also nicht auch diese Jump&Run-Klassiker neu auflegen? Mit Capcom Generation 2 bietet man euch gleich zwei NES- und einen SNES-Titel dieser Serie auf einer CD an. Neben den absolut identischen 1:1-Umsetzungen befinden sich noch acht Gallerien auf der Scheibe mit Artworks zu den Spielen. Ghouls 'n Ghosts überzeugte seinerzeit mit ausgefallenem Leveldesign und innovativen Gegnern. Heutzutage wirkt das Spiel natürlich reichlich angestaubt. Wichtig: Selbst von uns Europäern ist die CD spielbar. **Muster von: Maro 07151/9564646**

Swen: Ich bin ein alter Fan von alten Spielen und mich begeistern die angeagten Schinken aus der 8-Bit und 16-Bit-Zeit noch immer. Allerdings nur, wenn auch die Original-Konsole mit dem Original-Modul vor mir steht. Sollte euch Letzteres egal sein und ihr wollt eure Sammlung komplettieren, dann ist Capcom Generation 2 durchaus eine Überlegung wert. Zumal wirklich alles so wirkt wie zu NES- und Super-Nintendo-Zeiten. Aus heutiger Sicht kommt diese CD trotz der Bonus-Gallerien auf keinen grünen Zweig mehr. Animationen und Sound sind eben auf 8-Bit-Niveau der 80er. Immerhin, in Sachen Gameplay kann die CD einiges gutmachen. Doch wer nicht zu den Jägern und Sammlern gehört, sollte die Finger davon lassen.



Die besten Videospiele



Beat 'em Up

- 1. Tekken 3**
PlayStation Namco MF 09/97 S.90 90%
- 2. Virtua Fighter 2**
Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%
- 3. Bloody Roar**
PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



Ego-Shooter

- 1. Turok 2: Seeds of Evil**
Nintendo 64 Acclaim MF 11/98 S.68 94%
- 2. Indiziertes Spiel**
Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 92%
- 3. Turok: Dinosaur Hunter**
Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%



Fußball

- 1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation**
Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 91%
- 2. Int. Superstar Soccer 98**
Nintendo 64 Konami MF 10/98 S.76 90%
- 3. FIFA '99**
PlayStation Electronic Arts MF 01/99 S.48 89%



Action-Adventure

- 1. Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 64 Nintendo MF 01/99 S.42 96%
- 2. Tomb Raider III**
PlayStation Eidos MF 01/99 S.52 89%
- 3. Indiziertes Spiel**
PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%



Strategie/Simulation

- 1. Warcraft II**
PS/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%
- 2. C&C 2: Gegenschlag**
PlayStation Virgin MF 10/98 S.86 90%
- 3. C&C 2: Alarmstufe Rot**
PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%



Rennspiel

- 1. Gran Turismo**
PlayStation SCE MF 06/98 S.70 94%
- 2. F-1 World Grand Prix**
Nintendo 64 Nintendo MF 10/98 S.70 92%
- 3. Extreme G2**
Nintendo 64 Acclaim MF 12/98 S.70 91%



Rollenspiel

- 1. Final Fantasy VII**
PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%
- 2. Parasite Eve**
PlayStation Squaresoft MF 11/98 S.96 89%
- 3. Diablo**
PlayStation Blizzard/EA MF 05/98 S.41 88%



Shoot 'em Up

- 1. Forsaken**
PS/N64 Probe/Acclaim MF 05/98 S.38 90/92%
- 2. Colony Wars - Vengeance**
PlayStation Psygnosis MF 01/99 S.92 89%
- 3. Colony Wars**
PlayStation Psygnosis MF 12/97 S.41 88%



Denkspiel

- 1. Bomberman 64**
Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%
- 2. Saturn Bomberman**
Saturn Hudson Soft MF 05/97 S.82 87%
- 3. The Lost Vikings 2**
PS/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%



Basketball

- 1. Kobe Bryant NBA Courtside**
Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%
- 2. NBA Jam '99**
Nintendo 64 Acclaim MF 01/99 S.86 89%
- 3. NBA Action '98**
Saturn Sega MF 02/98 S.84 87%



Eishockey

- 1. NHL '99**
PS/N64 Electronic Arts MF 12/98 S.92 85%/86%
- 2. NHL '98**
PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 83%
- 3. NHL Powerplay**
PlayStation Virgin MF 04/98 S.68 81%



Jump & Run

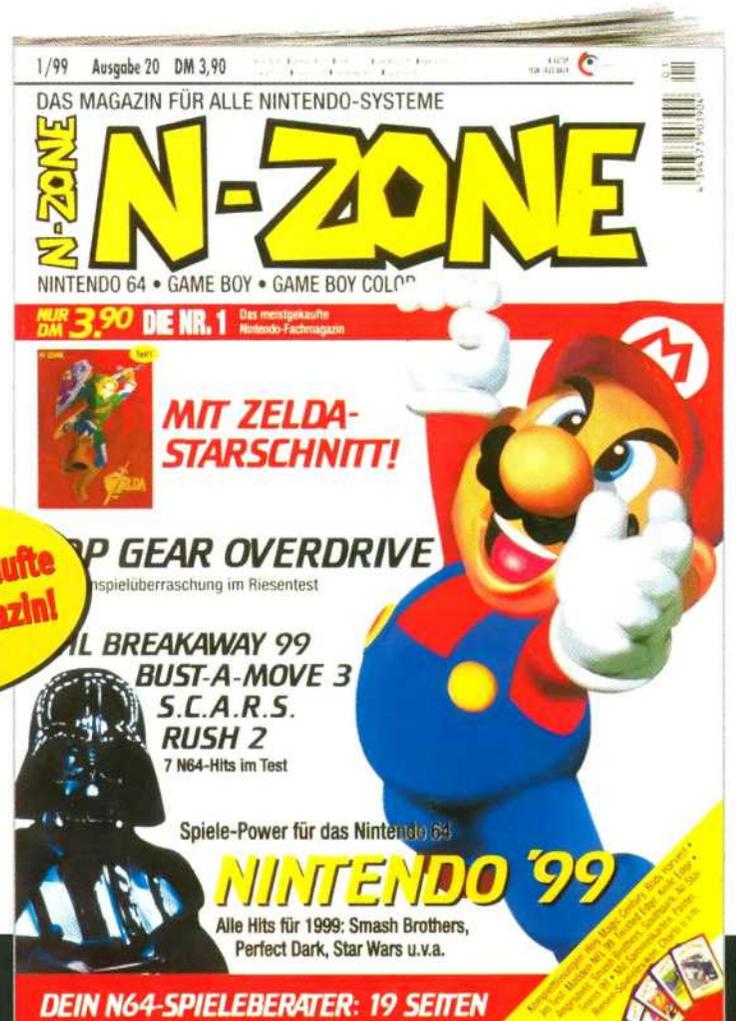
- 1. Super Mario 64**
Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%
- 2. Banjo Kazooie**
Nintendo 64 Rare/Nintendo MF 07/98 S.46 92%
- 3. Crash Bandicoot 3**
PlayStation SCEA MF 01/99 S.76 89%



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

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Mario.



Das meistverkaufte
Nintendomagazin!

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

Dreamcast und kein Ende

Segas Konsole sowie mit Abstrichen das Import-Verbot bilden nach wie vor das Gros der Leserzuschriften. Erfreulicherweise hat sich die Zahl der Leserbriefe in den letzten beiden Monaten (seit dem Relaunch also) erheblich erhöht, so dass ich allmählich Probleme bekomme, mich durch den Berg an Fragen, Kritik und Anregungen zu wühlen. So soll es allerdings auch sein. Ansonsten möchte ich noch anmerken, dass es für alle E-Mail-Nutzer sehr hilfreich wäre, wenn sie stets ihren Namen plus Wohnort mitangeben würden. Schreibt weiterhin so fleißig!
Euer Ulf



Internet-Trick

Jo Leute! Ich hoffe, dass es euch Computer-Heinis gut geht. Ich habe da ein Problem. Es betrifft nicht nur euer Heft, sondern auch andere. Ich weiß, dass einige Leser mich jetzt verfluchen werden und denken, dass ich ihre Gewinnchance zunichte mache. Aber seit ihr denn wirklich so naiv?! Ich spreche von den tips&tricks-Seiten. Wie könnt ihr den Leuten nur Kohle oder einen Preis geben für deren Hilfe? Früher fand ich es auch toll, als man alles noch selbst herausfinden musste. Aber jetzt, wo es das Internet gibt, ist es nur noch die reinste Bescheißerei. Ich gebe euch einmal einen Hinweis. Geht mal auf die Internet-Seite vgs-strategies.miningco.com. Hier findet ihr praktisch zu jedem Spiel Komplettlösungen. Wenn die jemand kennt, braucht er sie einfach nur ins deutsche zu übersetzen, um das Geld abzukassieren. Ja meno, wo bleibt denn da die Fairness? Lasst euch das einmal durch eure Birne gehen. Gezeichnet: „Faust des Nordsterns“.

Daniel Küttel

Jo Brother, ganz so einfach, lieber Anime-Fan (warum suchst du dir gleich den Brutalsten aus?), (gibt Herbere! Anm. v. Gunther) läuft dieser vermeintliche Trick nun auch nicht. Sicherlich versuchen immer wieder Leser durch einfaches Abschreiben von Internet-Cheats die Kohle abzukassieren, die Sache hat jedoch einen entscheidenden Haken: Unser tips&tricks-Freak Gunther beschäftigt sich tagtäglich mit Cheats und Komplettlösungen, so dass 99% aller Einsendungen laut eigener Angabe für ihn nur alter Kaffee oder einfach nur abgeschrieben sind (vor allem falsche Codes! Anm. Gunther). Der Clou ist darüber hinaus, dass wir die Cheats teilweise direkt von den Herstellern erhalten, Wochen bevor das Spiel auf dem Markt erscheint. Last but not least erstellen wir die Komplettlösungen grundsätzlich selbst. Unter dem Strich bleibt somit für alle Leser die vielleicht frustrierende Quintessenz übrig, dass es verdammt schwierig ist, das begehrte Belohnungsgeld abzustauben (es passiert aber dennoch immer wieder einmal).

Wie die Murmeltiere

Ich werde euch nicht Honig links und rechts um die Backen schmieren und sagen, dass ihr die Schönsten aller Besten seid. Ich finde, euer Heft hat wirklich ein sehr gutes Layout und auch eure Berichte sind sehr objektiv und informativ. Alles in allem kann man daher sagen, dass ich euer Magazin mit am liebsten lese. Ich möchte euch aber schon gerne ein paar Zuckerstückchen geben. Es freut mich sehr, dass ihr und die meisten anderen Magazine dem Dreamcast nicht gleich Steine in den Weg werft, nur weil er der Saturn-Nachfolger ist. Ich selbst besitze eine PlayStation und einen Saturn. Als die Spiele für den Saturn immer weniger wurden, blieb mir ja nichts anderes übrig, als mir eine PS zu kaufen (N64 ist für mich zu kindisch). Ich bin immer noch der Meinung, dass der SAT der PS nicht unterlegen ist. Schuld für das Verglühen dieses Planeten ist meiner Ansicht nach die Unflexibilität der Programmierer. In Japan ist die PlayStation die unangefochtene Spitze, aber der Saturn läuft immer

noch genauso gut wie das N64, während Letzteres erst jetzt beginnt, sein Potential auszuspielen (siehe Zelda). Ich freue mich schon wie ein Rudel Murmeltiere in der Achterbahn auf den Dreamcast. Dabei stören mich allerdings die Leser, die schon jetzt gegen den Dreamcast schreiben. Am liebsten erin-



Schwer verdientes Geld: Um bei den Erste-Hilfe-Seiten die 200 DM Belohnung abzukassieren, muss man richtig auf Draht sein. (Übrigens Grüße von hier aus an Stefan Redel aus Bonn! GreetinZZZ Bruder! Gunther)

PEPPL PLATTFUSS by Ente

NA TOLL, DIE PARTY IS GELAUFEN...HAST DU WIRKLICH GUT GEMACHT, PEPPL...



DASS DU MEINEN FREUNDINNEN DEIN NEUESTES GAME GEZEIGT HAST, IS JA OKAY, ABER DIE SACHE MIT DEM...



JOYSTICK...





...nere ich mich da an den Kerl, der aus sicherer Quelle gehört hat, dass der DC der absolute Reiffrucht wurde. Ich frage mich immer, welche Quellen das sein sollen: Glaserrucken, imaginare Freunde, Molder und Scully...? Ich wunsche Sega auf jeden Fall einen Bombenerfolg, denn diese Firma hat in ihrer Geschichte so viel fur uns Videospiele getan und bereits einige All-Time-Greatest veroffentlicht, dass ihnen dieser Erfolg einfach zusteht. Damit meine grausame Mail langsam mal ein Ende findet, beende ich diese mit einer Frage und einem Tipp: Wird Star Wars Trilogy auch fur Dreamcast umgesetzt? Macht einfach weiter so! Mit lautem Gegrole,
Bjorn Eise, Lich

Gut gebrullt, Lowe. Auch wir wunschen Dreamcast Erfolg, was aber nicht unbedingt was mit Sega-Sympathie zu tun hat, sondern ganz einfach aus pragmatischen Beweggrunden. Erstens be-
lebt Konkurrenz be-

kanntlich das Geschaft, was sich im Videospielebereich auf bessere Produkte auswirkt. Zweitens lebt gerade ein Multiformat-Heft von der Konsolen-Vielfalt, denn sonst werden wir in Zukunft noch starker von den Single-Format-Heften a la PlayStation Games uberrollt. Drittens, abgesehen von wenigen Ausnahmen, verurteilen wir grundsatzlich keinen Konsolen-Neuling, da es unserer Meinung nach von einem schlechten Stil zeugt. Nun zu deiner Frage: Bislang gibt es naturlich noch keine Ankundigung. Bei einem entsprechenden Erfolg durfte sich aber mit Sicherheit schon bald ein Inhouse-Team (AM1?) daran machen, den Titel zu konvertieren. Die technischen Voraussetzungen sind auf jeden Fall vorhanden.

Alles eine Kostenfrage

Hallo Ulf! Ich bin schon seit langerer Zeit ein totaler Fan eurer Zeitung, denn ihr gestaltet sie einfach super. Nun habe ich aber eine wichtige Frage: Stimmt es, dass der Dreamcast in Japan ca. 375 DM kostet? Ich hatte mich schon bei einigen Leuten informiert und die sagten mir, dass Dreamcast in Deutschland fur rund 700 DM zu haben sei. Wieso besteht denn ein solch groer Preisunterschied? Kann ich denn auch in Japan den Dreamcast kaufen?

Wenn ja, konntet ihr mir denn eine Anschrift nennen?
Michael Sperl, Heiligenhaus

Die Frage bezuglich des Preisunterschiedes ist recht

schnell beantwortet. Wenn du als Japaner in ein Geschaft gehst, um dir Dreamcast zuzulegen, kostet das Gerat wirklich nur umgerechnet ca. 400 DM. Wenn du das gleiche Gerat jedoch nach Deutschland importierst, musst mit einigen Mehrkosten rechnen, als da waren: Transportkosten, Zollgebuhren sowie der Zwischenhandler, der naturlich auch etwas an diesem Gerat verdienen mochte. Als die ersten Gerate in Japan erschienen sind, war Dreamcast fur einen Nicht-Japaner ubrigens noch wesentlich teurer, da nur eine sehr kleine Stuckzahl fur die westlichen Markte bereitgestellt wurde (man munkelte von gerade einmal 300 fur Gesamt-Europa). Dadurch explodierten die Preise naturlich in astronomische Hohen. Ein Handler in England bot uns beispielsweise ein Gerat fur 3000 DM an! Deutsche Handler hatten ohnehin allergrote Muhen, uberhaupt die begehrten Dinge zu bekommen, so dass die meisten Vorbesteller leer ausgingen. Direkt-Importe kann ich dir ubrigens nicht empfehlen, da sie fur einen einzelnen Konsumenten unter dem Strich noch wesentlich teurer werden, weil du logischerweise nur ein Gerat bestellst, und nicht wie ein Handler gleich mehrere, wodurch beispielsweise die Transportkosten fur dich immens sind. Mein Tipp daher: Warte einfach, bis Sega mit dem Nachschub nachkommt, denn dann sinkt der Preis rapide nach unten.

Zu gut fur Manner

Die besagte Freundin von Volker (Ausgabe 01/99) meldet sich nun doch zu Wort. Wie Volker bereits erwahnt hat, bin ich ein echter Tomb-Raider-Fan, wobei die Figur Lara Croft fur mich nur Nebensache ist. Ich finde sie zwar sehr hubsch, aber deswegen kaufe ich die Spiele nicht. Ehrlich gesagt kann ich mir auch kaum vorstellen, dass es irgendeinen Mann gibt, der wegen Laras hervorspringenden Merkmalen 100 DM ausgibt, nur um sie dann fast immer nur von hinten zu sehen. Auerdem ist Lara eine Frau, die kaum ein Mann wirklich haben mochte, denn sie kann alles besser als das vermeintlich starke Geschlecht. Mit so einer Power-Frau kommt doch der Otto-Normal-Mann

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

- 1. Banjo Kazooie**
(1) 5. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
- 2. Indiziertes Spiel 007**
(2) 3. Monat Ego-Shooter Rare
- 3. Zelda - Ocarina of Time**
(-) 1. Monat Action-Adventure Nintendo
- 4. F-1 World Grand Prix**
(4) 2. Monat Rennspiel Paradigm
- 5. 1080° Snowboarding**
(-) 1. Monat Sportspiel Nintendo

Leserhits PlayStation

- 1. Indiziertes Spiel 2**
(2) 9. Monat Horror-Adventure Capcom
- 2. Tomb Raider III**
(-) 1. Mon. 3D-Action-Adventure Core Design
- 3. Gran Turismo**
(3) 6. Monat Rennspiel Sony
- 4. MediEvil**
(5) 2. Monat 3D-Jump&Run SCEE/Millennium
- 5. Final Fantasy VII**
(4) 2. Monat Rollenspiel Squaresoft

Leserhits Saturn

- 1. Panzer Dragoon Saga**
(1) 6. Monat RPG Sega
- 2. Deep Fear**
(3) 3. Monat Action-Adventure Sega
- 3. Fighters MegaMix**
(-) 1. Monat Beat 'em Up AM2
- 4. Command & Conquer**
(5) 4. Monat Strategie Westwood/Virgin
- 5. Sega Rally**
(2) 5. Monat Rennspiel AM3

uberhaupt nicht zurecht. Auerdem scheint noch keinem Mann aufgefallen zu sein, dass sie bislang alle Manner rucksichtslos uber den Haufen geknallt hat. Als ich euren Artikel uber Tomb Raider III in der gleichen Ausgabe sah, dachte ich erst "schon wieder so ein notgeiles Armleuchter-Geschreibsel". Aber dem war dann doch nicht so, obwohl ich gegen den Ausdruck "Mann" erwartet den dritten Teil protestieren muss. "Frau" wartet ebenso gespannt darauf bzw. hat gewartet. Ich bin ubrigens nicht die





einzigste Frau, die dieses Spiel klasse findet. Daher ist es schon blöde, wenn in Previews nur auf Bauchnabel-Piercings, Körbchengröße und knackige Pöbacken eingegangen wird. Eine andere Zeitschrift aus Würzburg hat jedoch den Vogel abgeschossen. Da stand doch allen Ernstes, Lara wäre jetzt nicht mehr so pummelig wie früher – kein Kommentar. So das war's. Ich grüße noch alle Knalltüten, die noch immer auf der Suche nach Nude-Cheats für Lara sind. Ach ja, meine Maße sind selbstverständlich 110-60-90.

Susanne Sch.

Erfreulich: Die Anzahl der weiblichen Zuschriften hat in den letzten Monaten spürbar angezogen. Dass sich Miss-Tomb-Raider-Fan Susanne höchstpersönlich meldet, freut uns dabei um so mehr. Du hast natürlich Recht mit der Aussage, dass sich niemand das Action-Adventure nur alleine wegen der Lara kaufen würde. Dennoch dürfte es unbestritten sein, dass der Lara-Kult dafür gesorgt hat, dass die Tomb-Raider-Serie zu den erfolgreichsten Videospiele der letzten Jahre gehört. Das Kurvenwunder ist halt etwas ganz Besonderes in der männerdominierten Videospielwelt. Sagen wir es einmal so: Tomb Raider für sich alleine ist schon ein sehr gutes Spiel, zusammen mit der kühnen Heroine ist es jedoch ein ganz *besonders* gutes Videospielerlebnis. Das mit der Lara-Vergötterung darf man natürlich nicht so ernst nehmen. Sicherlich würden nur die wenigsten mit einer Fleisch gewordenen Lara fertig werden, aber darum geht es doch gar nicht. Die beinaharte Protagonistin bedient halt optimal die Männerfantasien, nicht mehr und nicht weniger. Es gibt auch umgekehrte Beispiele: Tausende von Frauen verknallten sich in das Zotteltier der US-Serie Die Schöne und das Biest. Und wie viele von diesen scheinbar einsamen Hausfrauen wären mit einem flauschigen Bettvorleger fertig geworden, der den ganzen Tag nur Süßholz raspelt?
PS: 110-60-90? Beweis, Beweis! (etwaige Fotos werden natürlich diskret behandelt).

Kurz beantwortet

Warum schrieb Georg eigentlich, dass man die Fackeln nur im Ausrüstungsmenü aktivieren kann? Das stimmt doch gar nicht. Ich muss zu Georgs Ehrenrettung sagen, dass er lediglich eine Vorabversion ohne Gebrauchsanweisung zum Test hatte und daher den Trick nicht kannte.

Mein indiziertes Spiel 007 ging durch einen Multinorm-Adapter kaputt und Nintendo Deutschland möchte mir nun nicht helfen. Wisst ihr Rat?

Da hast du schlechte Karten, da es sich ohnehin nur um ein Importspiel handelt und bei diesem Unfall keinerlei Garantieansprüche geltend gemacht werden können. Ruf doch einmal den Tüftler von Wolfsoft an (02622/8 35 17), vielleicht weiß der Rat.

Warum ist eigentlich das Spiel Flottenmanöver noch nicht erhältlich?

Hasbro hat die Brettspiel-Umsetzung aus Qualitätsgründen bis auf unbestimmte Zeit nach hinten verschoben. Durch die Übernahme von Microprose herrscht dort momentan eh ein Durcheinander, was PlayStation-Titel angeht.

Seit wann gibt es eigentlich die Mega Fun?

Die erste professionelle Ausgabe war die 05/93, die bereits im April erschien. Bereits im Juni '92 gab es sogar die allererste Amateur-Mega-Fun in Schwarzweiß.

Bei mir fehlt ein Teil des Tomb-Raider-Posters. Woran liegt das? Diese Beschwerde haben wir leider schon des Öfteren gehört. Die Gründe sind vielfältig: Zum einen könnte das Poster beim Transport herausgefallen sein (eher unwahrscheinlich), oder aber ein anderer Lara-Croft-Fan kam dir zuvor (wahrscheinlicher).

Laufen die DC-Spiele eigentlich problemlos bei 60 fps?

Das bislang einzige "Rennspiel" Pen Pen TriIcelon bietet ein butterweiches Scrolling, was vermutlich auch an den 60 fps liegt. Durch die vorhandene Hardware-Power ist es für das Gerät ohnehin kein Problem.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar. Schickt eure Briefe an: Redaktion Mega Fun Stichwort: Leserecke Franz-Ludwig-Straße 9 97072 Würzburg Email: leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game-Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

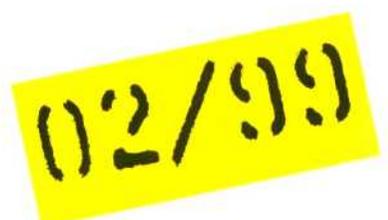
Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515

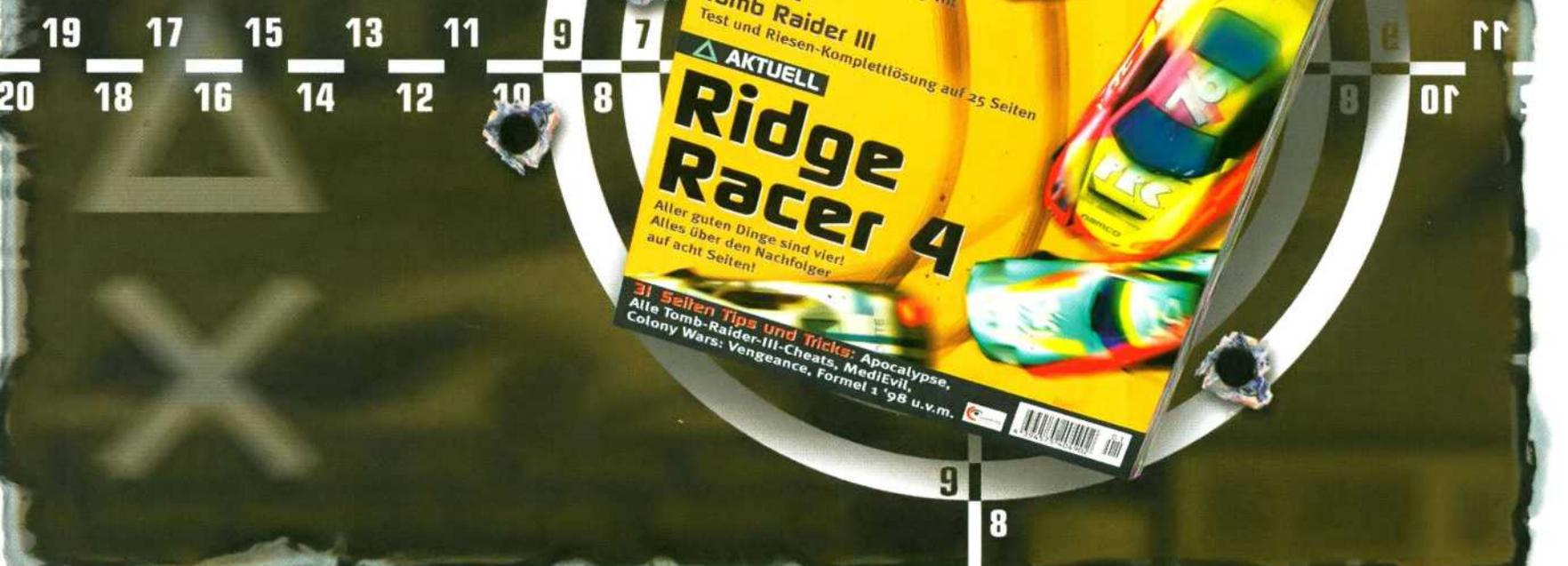


SEI SCHNELLER **AM ZIEL** **UND BESSER** ALS DEIN GEGNER

PlayStation Games 02/99

ab dem 20. Jan. erhältlich.

Für sensationelle 4,90 DM.



PlayStation GAMES
 Das unabhängige PlayStation-Magazin 1/99

nur **DM 4,90**

AKTUELL
R-Type Delta
 Explosionsgeladene Ballerorgie

A Bug's Life
 Das Spiel zum neuen Disney-Hit

TEST
Tomb Raider III
 Test und Riesen-Komplettlösung auf 25 Seiten

AKTUELL
Ridge Racer 4
 Aller guten Dinge sind vier!
 Alles über den Nachfolger
 auf acht Seiten!

31 Seiten Tips und Tricks: Apocalypse,
 Alle Tomb-Raider-III-Cheats, MediEvil,
 Colony Wars: Vengeance, Formel 1 '98 u.v.m.

Interner Aufbau

Technik Ecke Folge 3 Viele werden kreidebleich, wenn sie eine Platine vor Augen haben. Unzählige Widerstände, Kondensatoren und merkwürdige Chips bevölkern moderne Computerboards. Wir zeigen euch, wie Konsolen aufgebaut sind



Leserecke

Wird es mit der Speichererweiterung für das N64 möglich sein, ähnlich hohe Auflösungen wie auf dem PC darzustellen?

Nein, da die Auflösung vom Monitor abhängig ist. Ein Fernseher schafft als Maximum nur 768 x 576 Bildpunkte (PAL), während ein PC mit einem 21"-Monitor immerhin 1600 x 1200 Bildpunkte darstellen kann.

Kann man die amerikanische 4MB-Erweiterung auch mit einem deutschen N64 verwenden?

Ja. Umgekehrt ist es ebenfalls möglich. Selbstverständlich müssen die Spiele diese Erweiterung auch unterstützen.

In welcher Auflösung laufen die neuesten Dreamcast-Spiele? Ist ein Flimmern dabei zu bemerken?

Die Spiele laufen mit einer maximalen Auflösung von 640 x 480 Pixel. Daher ist eine VGA-Box geplant, mit der die Konsole an einen PC-Monitor angeschlossen werden kann. Ein Flimmern ist nicht zu erkennen (non-interlaced).

Wie leistungsfähig ist Dreamcast im Vergleich zu einem PC?

Der Vergleich hinkt ein wenig, da ein PC für andere Arbeitsbereiche ausgelegt ist und zudem noch in hunderten Varianten zu haben ist. Fakt ist jedoch, dass Dreamcast in Sachen Performance locker mit einem Standard-PC mithalten kann, jedoch einem (zehnmal so teuren) High-End-PC den Vorrang lassen muss.

Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Technik Ecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Fax: 0931/7842515
E-mail: leserecke@megafun.de

Nach den ersten beiden Teilen der Technik Ecke, in denen wir uns mit den Video- und Audioanschlüssen der Konsolen beschäftigt haben, geht es diesmal ans Eingemachte. Wie funktioniert eine Konsole prinzipiell? Wo liegen die Unterschiede zum PC? Und was macht eigentlich PlayStation, N64 und Dreamcast so verschieden? Diese Fragen und einige mehr werden auf der folgenden Doppelseite beantwortet.

Aufbau eines Computers

Ein Computer (Konsolen sind nichts anderes) ist wie fast jedes elektronische Gerät modular, sprich aus einzelnen Baugruppen, aufgebaut. Jede Baugruppe hat eine klar definierte Funktion zu erfüllen. Ein minimal konfigurierter Computer beispielsweise besteht aus Hauptprozessor, Speicher, dem Bus-System, das alle Komponenten miteinander verbindet, dem Grafikprozessor und dem Netzteil. Diese Baugruppen würden alleine schon ausreichen, damit der Rechner läuft, doch moderne PCs haben natürlich noch einiges mehr zu bieten: Festplatte, Diskettenlaufwerk, CD-ROM und Soundkarte. Konsolen hingegen haben bis auf wenige Ausnahmen immer dieselbe Struktur: einen Hauptprozessor, Speicherblöcke, Grafik- und Soundchips, einen TV-Tuner, der die Anpassung der Video- und Audio-Signale

für den Fernseher vornimmt, Controller-Interfaces zum Anschluss

von Pads, Lightguns u.ä., Netzteil und natürlich einen Modulschacht und/oder CD-ROM-Laufwerk mit den Spielinformationen.

Der Maestro unter den Chips:

Die CPU

Die Central Processing Unit gilt als Herzstück eines jeden Rechners. Ihre Aufgabe besteht darin, das Programm (bei den Konsolen sind es die Spiele) so schnell wie möglich abzuarbeiten. Dabei sind unzählige mathematische Problemstellungen zu bewältigen, und Aufgaben, die der Hauptprozessor nicht alleine lösen kann, müssen an andere Komponenten weitergeleitet und später wieder überprüft werden. Die Leistungsfähigkeit eines Prozessors wird über den MIPS-Wert definiert. MIPS steht für "Millions Instruction per Second", was übersetzt "Millionen Befehle pro Sekunde" heißt. Angaben wie Taktfrequenz und Bit zeigen nur tendenziell an, wie stark ein Prozessor ist. Welch eine enorme Entwicklung die Prozessoren genommen haben, erkennt man schon an einem Vergleich zwischen den 32Bit-Systemen Saturn und Play-

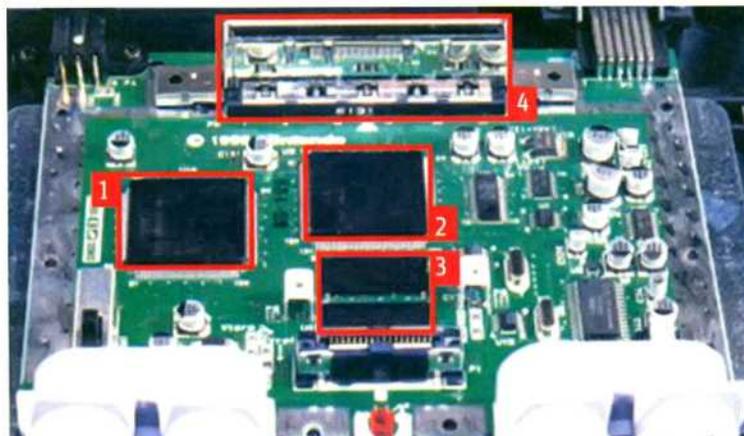
Station und dem 64Bit-Prozessor von Dreamcast. Brachten es die "kleinen" CPUs auf etwa 20 MIPS, ist der SH-4 von Hitachi, der im Dreamcast werkelt, in der Lage, 360 MIPS abzuarbeiten.

Ohne läuft nichts: Der Speicher

In den Speicher wird das Programm vom Datenträger, entweder Modul oder CD, eingelesen und abgelegt. Die CPU kann nun darauf zugreifen und das Programm bearbeiten. Je komplexer und detaillierter das Spiel ist, um so mehr Speicher wird benötigt. Manchmal geht das sogar so weit, dass nicht der gesamte Code hineinpasst und die Konsole nachladen muss. Die Größe des Speichers wird normalerweise in MB (Mega-Byte) angegeben. Das entspricht einer Kapazität von etwa einer Million Zeichen. Manche Fühse unter den Herstellern benutzen auch die Angabe Mb oder Mbit, wobei ein Mega-Bit nur einem Achtel MB entspricht. Faustformel beim Speicher: Je mehr, um so besser. Deshalb verpasste Nintendo dem N64 jetzt auch eine 4MB-Erweiterung, mit der speziell ausgelegte Spiele auch im sogenannten HiRes-Modus mit besserer Grafik laufen können.

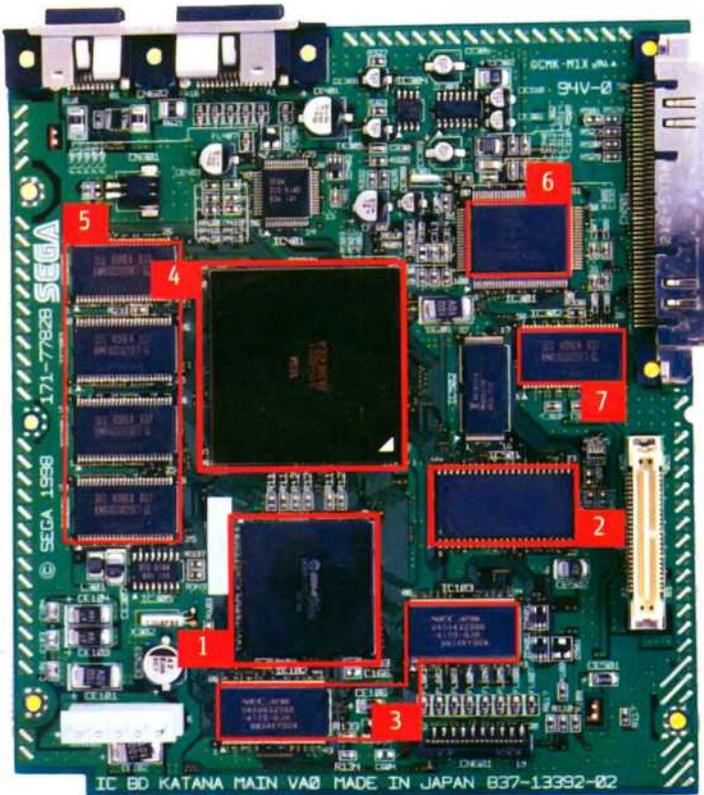
Modul- oder CD-ROM-Technik?

Der größte Vor- und zugleich Nachteil des N64 ist die Modultechnik. Positiv ist, dass Daten viel schneller von der CPU angefordert werden können als bei CD-ROM-Laufwerken. Auf der anderen Seite ist der Speicherplatz eines Moduls durch die relativ hohen Produktionskosten begrenzt und kann kaum mit CD-ROMs oder den neuen GD-ROMs mithalten. Weiterer Pluspunkt der CDs: Musik kann direkt auf ihnen abgelegt werden und bietet daher optimale Qualität.



Stilleben: Die Innenseite eines Nintendo 64

- 1 CPU: MIPS R4300, 64Bit-RISC-Prozessor mit 93,75 MHz
- 2 GPU: Reality Engine Graphics Coprozessor mit 62,5 MHz
- 3 Hauptspeicher: 4 MB DRAM (2 2MB-RAMBUS-Bausteine)
- 4 Modulsteckplatz



Das Neueste vom Neuen: Dreamcast aufgeschraubt

- 1 CPU: Hitachi SH-4, 64Bit-RISC-Prozessor mit 200 MHz
- 2 BIOS bzw. Betriebssystem
- 3 Hauptspeicher: 16 MB RAM (2 NEC-8MB-Bausteine)
- 4 GPU: NEC Power VR 2 DC, 64Bit-RISC-Prozessor
- 5 Videospeicher: 8 MB Texturspeicher (4 SEC-2MB-Bausteine)
- 6 Soundprozessor: Yamaha Super Intelligent Sound Processor mit 64 Kanälen
- 7 Audiospeicher: 2 MB (SEC-Baustein)

Erweiterbarkeit

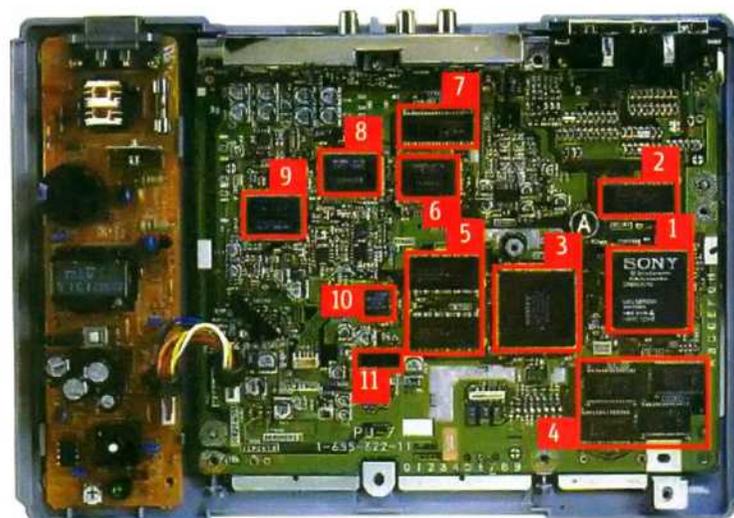
Konsolen beschränken sich "nur" aufs Spielen und müssen andere Kriterien erfüllen als ein PC. Kompakt soll eine Konsole sein und kinderleicht zu bedienen. Daher wird auf Schnittstellen zu Tastatur, Drucker oder anderer Peripherie verzichtet. Die Beschränkung auf das Wesentliche erlaubt es, Konsolen sehr handlich herzustellen. Alle Komponenten (Prozessor, Grafik, Sound, etc.) sind im Gegensatz zum PC auf einer Platine zusammenge-

pfercht. Das hat den Nachteil, dass Konsolen nicht verbessert oder nur schwer erweitert werden können und nach spätestens vier Jahren zum alten Eisen zählen. Manchmal wird doch eine Erweiterung auf den Markt geworfen, Verbesserung und Erfolg halten sich aber erfahrungsgemäß stark in Grenzen. Siehe 32X und Mega-CD für Mega-Drive und das 4MB-Erweiterungs-

modul für N64, das noch immer auf den Durchbruch wartet, vom 64DD ganz zu schweigen.

Wärmeprobleme im Griff

Wie schön es auch ist, dass die Konsolen immer kleiner werden, so schafft dies auch Probleme, denn die Hochleistungsprozessoren moderner Konsolen erzeugen hohe Verlustleistungen, d.h. Wärme wird abgestrahlt. Die wiederum erhitzt andere Komponenten, deren Arbeitsweise dadurch negativ beeinträchtigt werden kann. Erste PlayStation-Baureihen kannten dieses Problem mit dem wärmeanfälligen CD-ROM-Laufwerk, das nach stundenlangen Spielen aus heiterem Himmel nicht mehr richtig arbeiten wollte. Dreamcast, der bekanntlich zum einen die kleinste neue Konsole ist und zum anderen die modernsten Prozessoren unter der Haube hat, kommt ohne ein raffiniertes Kühlsystem seiner Chips nicht mehr aus. Daher ein Tipp für alle Konsolenbesitzer: Niemals die Konsole auf flauschige Untergründe, wie Teppiche oder Decken, legen, natürlich auch nicht auf Heizungen oder Verstärker stellen. Im Handel gibt es selbstklebende Gummifüße, die den Konsolen ausreichend Platz verschaffen, damit die Luft gut zirkulieren kann. Sieht vielleicht bescheuert aus, verlängert aber die Lebensdauer des Gerätes.



Schon der Klassiker: Die Platine der PlayStation

- 1 CPU: MIPS R3000, 32Bit-RISC-Prozessor mit 33 MHz
- 2 BIOS
- 3 GPU
- 4 Hauptspeicher: 2 MB DRAM
- 5 Videospeicher: 1 MB VRAM
- 6 Soundprozessor: 16 Bit, 24 Kanäle
- 7 Audiospeicher: 512 KByte
- 8 CD-Controller: inkl. XA-Konverter (erlaubt 8 Daten- und Musikströme gleichzeitig)
- 9 Digital Signal Processor: für das CD-Laufwerk
- 10 Video-Audio-Konverter: 16 Bit, Digitales Audio
- 11 Video Decoder/Encoder: NTSC- oder PAL-Decoder, sendet Bild an Fernseher

CPU, RISC, CISC

Die Central Processing Unit ist das Herzstück einer Platine. Dieser Prozessor verwaltet das gesamte System und delegiert die Aufgaben an parallel arbeitende Prozessoren. Je nach Architektur unterscheidet man in RISC (Reduced Instruction Set Computer) und CISC (Complex Instruction Set Computer). RISCs arbeiten pro Takt einen einfachen Befehl ab, während CISCs pro Takt Befehle abarbeiten, die sich aus mehreren einfachen Befehlen zusammensetzen.

GPU

Graphics Processing Unit. Dieser Coprozessor hat eine einzige Aufgabe: Er soll der CPU die rechenintensive Arbeit beim Berechnen von Polygonen und Texturen abnehmen.

Prozessortakt

Damit ein Prozessor funktioniert, müssen Signale hindurchgeschickt werden, die jeweils aus einer High-Phase (Strom fließt) und einer Low-Phase (kein Strom) bestehen. Der Prozessortakt beschreibt nun, wie viele Signale pro Sekunde der Prozessor verarbeiten kann (die Dreamcast-CPU schafft 200 MHz).

RAM

Random Access Memory. Dieser Speicher ist sehr schnell und lässt sich billig produzieren. In Haupt-, Video- und Audiospeichern verwendet, hat der RAM eine spezielle Eigenschaft: Ist der Strom weg, verliert der RAM innerhalb von Millisekunden seine gesamten darin gespeicherten Informationen.

ROM

Read Only Memory. Überbegriff für alle Speicher, die nur gelesen werden können. Ob das nun ein Baustein mit dem BIOS ist oder eine CD, die meisten von ihnen werden gleich bei der Herstellung mit den Informationen beschrieben. Sie sind Permanent-speicher, das heißt, sie verlieren im Gegensatz zum RAM die Informationen nicht. Für das BIOS verwendet man inzwischen keine ROMs mehr, sondern EPROMs, bei denen die Informationen durch spezielle Techniken später wieder verändert werden können.

Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich

Technik Ecke

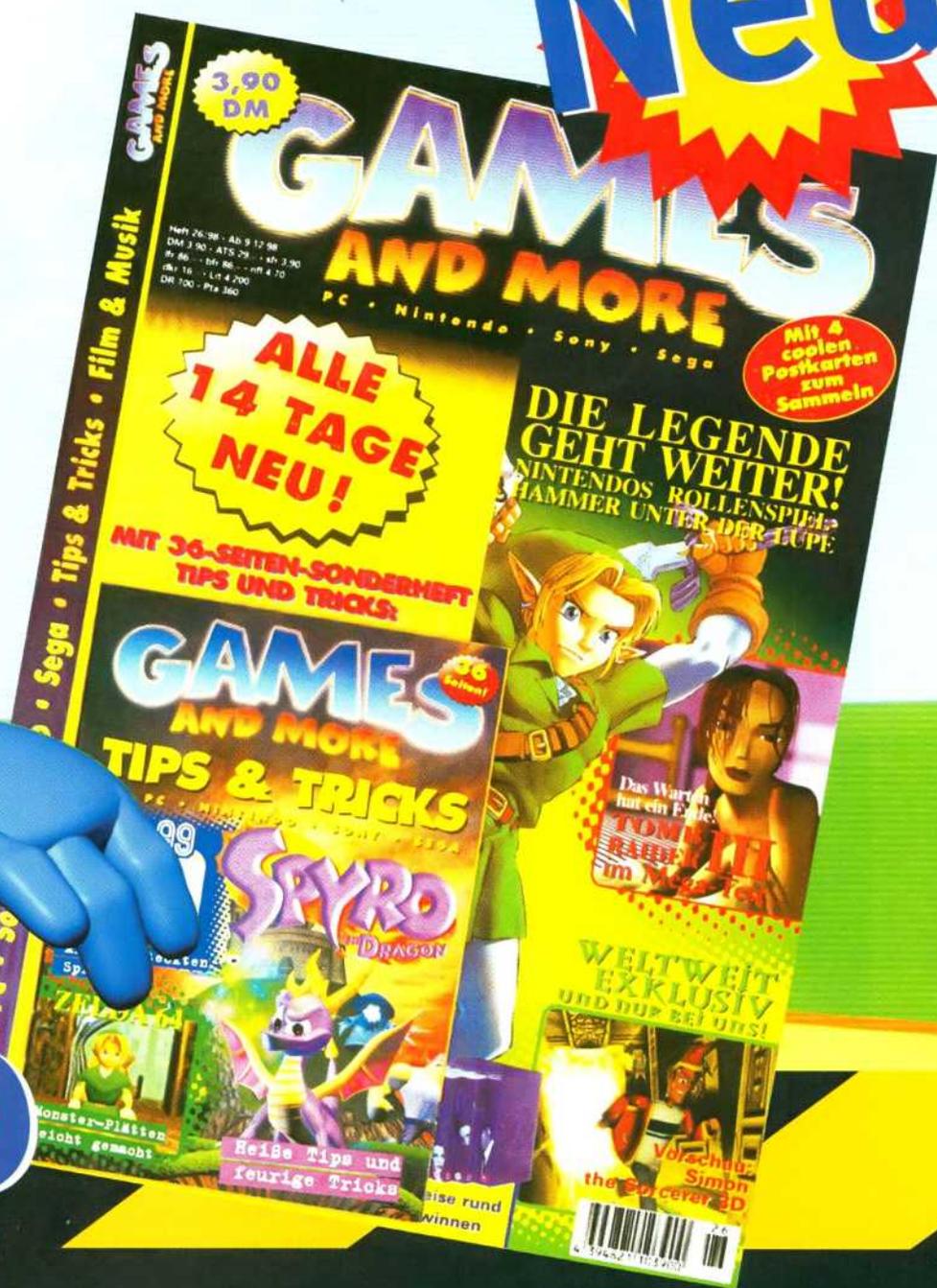


Immer

Alle **14** Tage neu und aktuell!

Schneller

Neu



nur
3,90

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

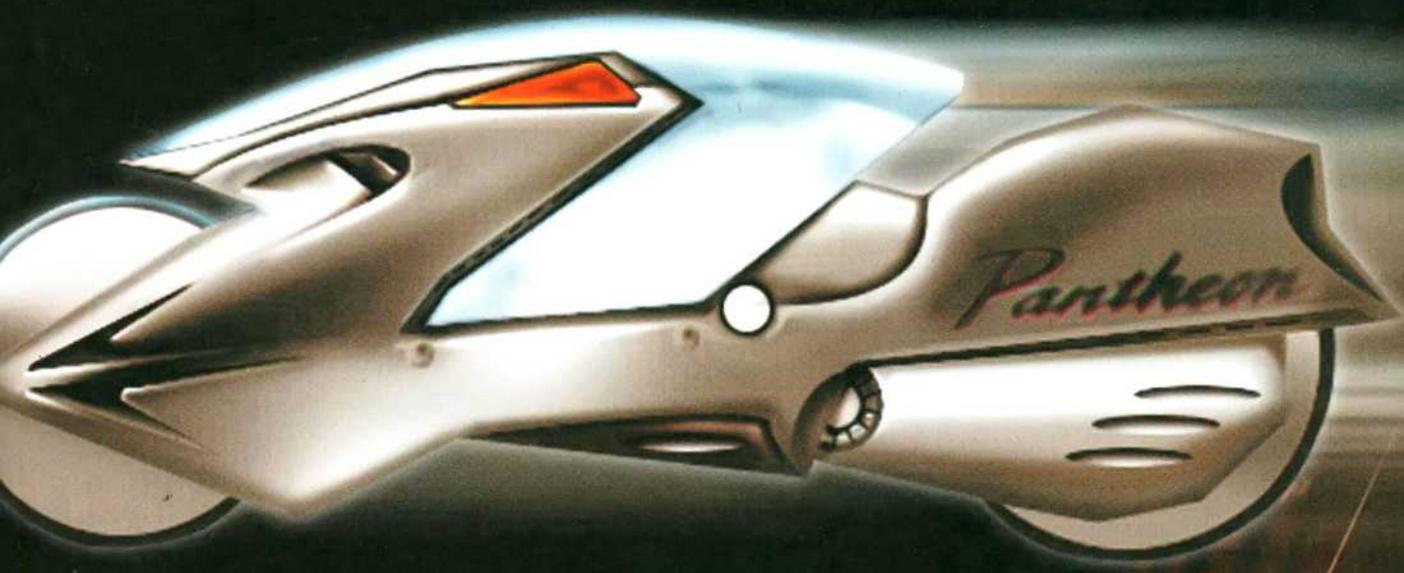
Acclaim
entertainment, inc.



COMPUTEC
MEDIA AG

präsentieren den
extreme-g
XG2
wettbewerb

An alle germanischen Hobby-Fahrer und Geschwindigkeitsfanatiker: Acclaim und die Computec Media AG suchen bei einem landesweit ausgetragenen Wettbewerb den schnellsten Extreme-G2-Zocker. Neben dem puren Videospieldaudi und attraktiven Sofortpreisen dürfen die jeweiligen Stadtsieger am ultimativen Final-Event in München teilnehmen, bei dem sie als Hauptpreis das futuristisch anmutende Honda-Bike Pantheon gewinnen können



Bereits im Januar startet vielleicht einer der coolsten Videospielewettbewerbe des Jahres, der hier zu Lande ausgetragen wird. Im Mittelpunkt steht der futuristische Racer Extreme G 2, der bei uns mit satten 91 % zum Spiel des Monats der Ausgabe 12/98 geadelt wurde. Worum geht es? In insgesamt 20 Großstädten wird im Zeitraum zwischen dem 11. und 31. Januar der Extreme-G2-Championship durchgeführt (siehe Tourplan). Es gilt, eine streng geheim gehaltene Strecke möglichst schnell zu absolvieren. Der jeweilige Stadtsieger wird zum großen Finale nach München eingeladen. Dort gibt es nicht nur eine Mega-Party, alle Finalisten zocken hier auch um die genialen Hauptpreise in Form des Honda-Bikes Pantheon sowie eines bezahlten Motorradführerscheins. Mitmachen ist ganz einfach: Sucht euch einfach

auf dem Tourplan den Termin in eurer Nähe aus. Dort füllt ihr die Teilnehmerkarte aus, auf der auch eure Bestzeit vermerkt wird. Erreicht ihr mit eurer Zeit die Poleposition (bei Zeitgleichheit entscheidet das Los), werdet ihr nach dem Ablauf des Wettbewerbs angeschrieben und nach München eingeladen, wobei die Übernachtungskosten selbstverständlich vom Veranstalter übernommen werden. Auch alle anderen brauchen den Kopf nicht hängen zu lassen, denn jeder Teilnehmer erhält einen kleinen Sofortpreis, wie beispielsweise Extreme-G2-Schlüsselanhänger. Alles klar? Dann nichts wie ran an die Joypads und fleißig trainieren. Ach ja, auf der Party habt ihr natürlich die Gelegenheit, einige Mega-Fun-Redakteure einmal näher kennenzulernen. Also, wir sehen uns!

extreme g2 tourplan:

Berlin	Pro Markt, Kurfürstendamm 206	11.1. - 13.1.
Berlin	Saturn, Alexanderplatz 8	14.1. - 16.1.
Leipzig	Zur 48, Wachsmuthstr. 10	18.1. - 20.1.
Bayreuth	Video Jakob, Blindlacherstr. 8	21.1. - 23.1.
Nürnberg	Saturn, Vordere Ledergasse 30	25.1. - 27.1.
Hannover	Kaufhof, Ernst-August-Platz 5	11.1. - 13.1.
Raisdorf	Media Markt, Mergenthaler Str. 1	14.1. - 16.1.
Hamburg	Media Markt, Gärtner Str. 169	21.1. - 23.1.
Hamburg	SchauLandt, Alte Holstenstr. 30	18.1. - 20.1.
Oldenburg	Gameshop LKP, Posthalterweg 15	28.1. - 30.1.
Düsseldorf	Kaufhof, An der Königsallee 1	11.1. - 13.1.
Köln	Saturn, Hohe Straße 41	14.1. - 16.1.
Köln	Saturn, Hansaring 97	18.1. - 20.1.
Duisburg	Media Markt, August-Bebel-Platz 20	21.1. - 23.1.
Dortmund	Dynatex, Brückstr. 42	28.1. - 30.1.
Frankfurt	Kaufhof, Zeil 116, Abt. 610	11.1. - 13.1.
München	Pro Markt (Gräfing), Pasinger Str. 94	14.1. - 16.1.
Stuttgart	Maro, Königstr. 16	18.1. - 20.1.
Ulm	Müller, Blautalcenter	21.1. - 23.1.
München	Karstadt, Neuhauser Str. 18	28.1. - 30.1.

Der Wettbewerb findet jeweils von 13.00 bis 20.00 Uhr statt.

das könnt ihr gewinnen:

hauptpreis:

das obercoole Honda-Bike Pantheon, das auch im Spiel vorkommt

2.preis:

ein bezahlter Motorradführerschein

3.preis:

T-Shirts für alle Teilnehmer beim Finale in München

Alle Teilnehmer erhalten außerdem einen kleinen Sofortgewinn, egal wie gut sie abgeschnitten haben.

**Dav
an
abs**

**PlaySt
plus**

Fettrand!

Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: TOCA 2, Apocalypse, Actua Soccer 3, Actua Tennis, Music Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, Blaze & Blade.

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Spielsequenzen zu: Prince Naseem Boxing, Tai Fu, Asteroids 3D, Actua Golf 3, N20

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 533 PS-Games.
First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu 234 PS-Games.
High Score - mit 17 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen:
Tomb Raider III, Spyro the Dragon, Apocalypse, Test Drive 5, Ninja-Shadow Of Darkness, S.C.A.R.S., Gran Turismo, Tekken 3 u.v.a.

**Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!**

jetzt neu • Heft 02/99 ab 13.01. • monatlich

on können sich dere 'ne Scheibe chneiden!

ation Zone - starkes Heft fette CD



**Mehr Heft-
mehr Fun!**

Playstation Zone ist die geballte PS-Energie auf über 132 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten Playstation-Fans. Playstation Zone - wissen was läuft.

Qualitätskontrolle!

Work in Progress -
der Blick in die Entwicklungs-
Labors der Hersteller.
Bilder zu 12 Top Secret Games
in der Vorschau. **First View -**
Screenshots zu allen neuen
Games in einer spannenden
On-Screen-Show.



inkl. CD • jetzt neu • Heft 02/99 ab 13.01. •

Harvest Moon (GBC)

Der Geist eines verlassenen Bauernhofs hat dich dazu bestimmt, die Farm wieder zu beleben. Du sollst für Wohlstand auf dem Hof sorgen, indem du jeden Tag hart arbeitest und den Pflichten eines Bauern nachkommst. Züchte Kühe, melke ihre Milch, baue Korn an und ernte es. Du hast genau ein Jahr Zeit die Farm zu renovieren und das beste Ergebnis zu erzielen. Dieses Ziel erreicht ihr durch geschicktes Einkaufen erforderlicher Ressourcen (Saatgut, Nutztiere und Werkzeuge) und deren effizienten Einsatz. Je länger das Spiel andauert, um so komplizierter wird die Bewältigung der Arbeit.

Swen: Harvest Moon ist ein interessanter Titel mit einer netten Idee. Besonders ist dieses Spiel Eltern zu empfehlen, die etwas passendes für ihre Kleinen suchen: absolut gewaltfrei mit putziger Knuddelgrafik. Wer gute Ergebnisse erzielen will, braucht Planung und den nötigen Grips.



Außerdem ist die Message klar: Ohne Fleiß kein Preis! Auf die Dauer war mir das Modul dann aber doch zu wenig herausfordernd.

FUN: 72%



Klein und Fein

+++ Konami ist einer der fleißigsten Softwarelieferanten für Nintendos Kleinsten. In Kürze wird sogar die Fußball-Simulation International Superstar Soccer für den Winzling umgesetzt. Auf die spielerische Qualität darf man gespannt sein, denn bislang hat sich noch keine Dribbelelei auf dem Game-Boy mit Ruhm bekleckert.



Sylvester & Tweety (GBC)

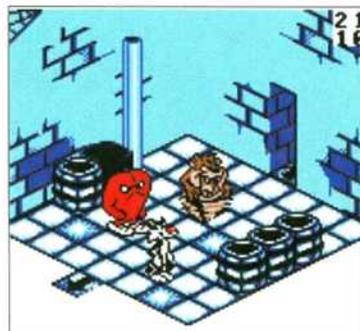
Ebenfalls einen Game-Boy-Color-Einstand feiern Warner Brothers Loony Toons. Mit Sylvester, dem immer hungernden tolpatschigen Kater, und Tweety, dem unschuldigen Kanarienvogel, kommt eines der beliebtesten Cartoonpärchen nun auch

zu Handheld-Ehren. Das Spielprinzip ist einfach erklärt: Eure Aufgabe ist es, mit Sylvester den ständig einen Schritt vorauseilenden Vogel einzufangen. Natürlich erweist sich das, wie in den Filmen, schwieriger als erwartet. Klassisches Jump & Run,

Suchspielchen in Tweety's Haus und diverse Geschicklichkeitseinlagen bilden dabei das spielerische Hauptgerüst des Moduls.

Swen: Meine Jugendhelden hätten wahrlich Besseres verdient gehabt. Ein langatmiges Jump & Run, dem schnell die Puste ausgeht. Die Suchaktionen sind schlecht gestaltet und schlichtweg langweilig. Außerdem gestaltet sich die Steuerung in den Pseudo-3D-Levels als recht hakelig. Trotz Farben und Kultfaktor schau ich lieber aus dem Busfenster.

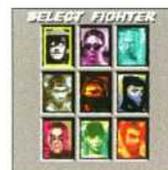
FUN: 21%



Mortal Kombat 4 (GBC)

Na hoppla! Mortal Kombat 4 für den Game-Boy-Color traf zur Abwechslung einmal nicht die volle Härte der BPJS. In diesem Fall wäre das allerdings ziemlich egal gewesen, denn MK4 für Nintendos Kleinsten ist der blanke Hohn. Insgesamt neun Charaktere plus Geheimgegner und Boss stehen dem Knochenbrecher zur Auswahl. Über den Spielablauf braucht man nur wenige Worte zu verlieren: Schruppen, bis ein Gegner flach liegt. Das minimalistische und arg träge Spielprinzip mag man ja noch verzeihen, nicht aber die fiesen Zwei-Phasen-Animationen, den Düdel-Sound und die merkwürdig gewählte Farbpalette. Midway wollte offensichtlich aus dem bekannten Namen nur Geld ziehen. So ein Spiel ist einfach

eindeutig unter meiner Würde. (Ulf)
Fun 9%



Power Quest (GBC)

Sunsoft GBC-Engagement ist wirklich außergewöhnlich groß. Mit Power Quest liefert das fernöstliche Team nun eine Mixtur aus Beat'em Up und Rollenspiel ab. Als kleiner Junge begeistert ihr euch für ferngesteuerte Kampfroboter. Als der Händler um die Ecke euch einen Gutschein für eines dieser Exemplare schenkt, kennt eure Leiden-

schaft keine Grenzen mehr. Turniere sowie Vergleichskämpfe mit Kids auf der Straße locken euren Helden. Die Mixtur bietet zwei Teile. Ihr wandert mit eurem Helden durch eine Oberwelt und fordert Leute zum Kampf heraus. Gewinnt ihr, steckt ihr das verdiente Geld in den Ausbau des Kampfroboters hinein. Die Kämpfe selbst werden in klassi-

scher Beat'em-Up-Manier ausgeführt.

Ulf: Es wird wohl nie ein Prügelspiel geben, das mich auf dem Game-Boy begeistert, denn dafür ist die Hardware einfach nicht ausgelegt. Durch den schön ausgeschmückten Rollenspiel-Bereich verleitet Power Quest dennoch für ein paar vernünftige Stunden zum Spielen, da das Baukasten-Prinzip motiviert. Die Technik nutzt zudem die Farbpalette gut aus, und der Spielverlauf ist angenehm schnell mit durchaus gelungenen Animationen.

Fun 61%



Warioland 2 (GBC)

Der alte Mario-Widersacher Wario ist wieder unterwegs. Und diesmal in Farbe! Ähnlich wie Kollege Mario ist Warioland ein reines Jump & Run mit den üblichen Sprunghindernissen, fiesen Monstern und versteckten Levels. Jede Welt ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die alle eine festgelegte Anzahl von Münzen beherbergen. Nach der Level-Abrechnung gibt es noch kleinere Bonuspielchen, wie Memory oder Reaktionstester, bei denen man nochmals ordentlich sein Konto aufbessern kann. Warioland überzeugt besonders durch seine große Spieltiefe und die zahlreichen total abgedrehten

Animationen des Antihelden. Wario kann sich beispielsweise in eine Sprungfeder verwandeln und damit große Abgründe überwinden, oder in einen Fettwanst und Vampir mit fletschenden Zähnen.

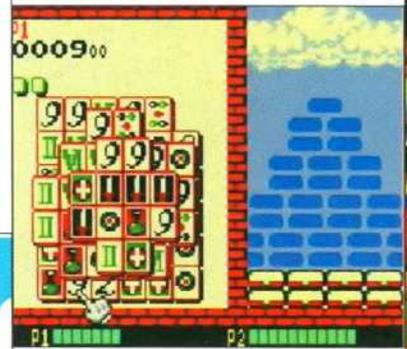
Swen: Warioland 2 ist ebenso wie Super Mario dafür prädestiniert, auf den Color-Game-Boy umgesetzt zu werden. Durch die Farben macht das Abenteuer gleich nochmal so viel Spaß. Hat sich Wario irgendwo angesteckt, gibt es schon den ein oder anderen Lacher, wenn man seinen hochroten Kopf sieht. Von der spielerischen Seite gibt es kaum Anlass

zur Kritik: Viele Levels, passende Rätsel und geschickte Gegner lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Im Vergleich zu Super Mario ist dieser Titel allerdings weniger innovativ.

FUN: 83%



Shanghai Pocket (GBC)



Der gute alte Denkspiel-Klassiker aus dem fernen Osten kehrt wieder auf den Game-Boy zurück. Im Farbgeband spielt sich das Ganze natürlich deutlich besser als bei der Schwarzweiß-Variante, wobei man gerade bei den japanischen Schriftzeichen nach wie vor Schwierigkeiten hat, sie zu erkennen. Der Klassiker bietet neben dem Ur-Prinzip (in Memory-Verfahren zwei gleiche Bildtafeln finden, um einen Turm allmählich abzubauen) noch zwei weitere Varianten, bei denen man per Link-Kabel gegen Mensch oder Maschine antritt. Hier geht es stets um Schnelligkeit, um der Konkurrenz eins auszuwischen. Ich bin zwar nach wie vor der Meinung, dass dieses Spielprinzip nicht 100%ig für den GBC geeignet ist, mit ein bisschen Übung kehrt dennoch Spielspaß ein. (Ulf) Fun 64%

Pocket Bomberman (GBC)

Bomberman ist wieder da! Diesmal geht es darum, die Kraft des verzauberten Sonnenschwertes zu erneuern. Wieder einmal hat ein Oberfiesling dieses geschwächt. Aber was müssen wir zuerst feststellen? Keine Draufsicht! Zur Abwechslung treten ihr in einem reinrassigen und lustig in Szene gesetzten Jump & Run an. Natürlich hat er wieder seine Bomben im Gepäck, die er geschickt gegen seine unter-

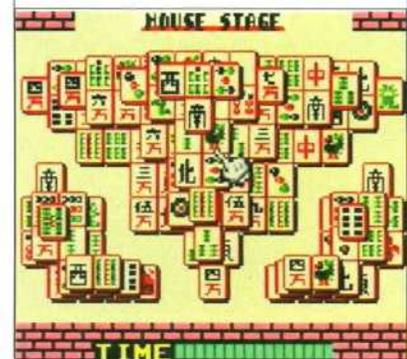
schiedlichen Gegner einsetzt. Auch geheime Durchgänge lassen sich durch wohlplatzierten Bombeneinsatz öffnen, um die Goodies, die unseren Helden aufpowern, abzustauben. Damit die Levels erfolgreich abgeschlossen werden, müsst ihr natürlich auch klassische Jump&Run-Tugenden beherrschen, sprich gut Reaktionen aufweisen und präzises Timing an den Tag legen. Zur Technik: Die Farben des Game-Boy-Color kommen prima zur Geltung. Der Rest ist eher zweckmäßig gestaltet worden.

Uwe: Erstes Positivum: Spielerisch lässt sich Pocket Bomberman optimal steuern. Sprünge sowie das Legen der Bomben gehen leicht von der Hand. Die



Harmonie zwischen Zeitlimit, Agieren und Reagieren passt zudem perfekt zusammen - Eile mit Weile eben. Allerdings werden allzu nervöse Zocker schnell einmal in eine Sackgasse laufen, wenn nicht mit genügend Vorsicht zu Rande gegangen wird. Das nervt! Fazit: Ein netter Geschicklichkeitsspaß für Rätsel- und Hüpf Freunde.

Fun 70%



DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
17.-21.2.99

22. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- Sonderschauen:
- Internet-Cafe
- „Feel the impression“ 3 D-Kino
- Handys von Menschen der Zeitgeschichte
- 5000 Jahre Geschichte der Informationstechnik



Weitere top-aktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-678

(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)



Magical Truck Adventure

Ein neues Arcade-Werk aus dem Hause AM3, und zwar ein sehr unge-



wöhnliches. Ihr manövriert das Teenager-Pärchen Roy und Alma mit einer Draisine durch ein verzweigtes Schienensystem. Wie im Original setzt sich die mechanische Lore nur per Muskelkraft in Bewegung, indem ihr kräftig den Hebel im ständigen Rhythmus nach unten drückt (wer sagt denn, dass Videospiele nicht gut für die Figur sind). Mit bloßen Ruderbewegungen ist es allerdings nicht getan. Reaktionsschnell entscheidet ihr euch bei Gabelungen für

den weiteren Streckenverlauf oder fährt sogar nur noch auf einem Gleiskörper, wenn plötzlich Schikanen auftauchen. Beim Streckendesign bewiesen die Designer viel Fantasie. Neben idyllischen Ortschaften seid ihr beispielsweise auch unter dem Meeresspiegel unterwegs im Kampf gegen einen riesigen Killerhai. Die ersten Screenshots zeugen davon, dass die Model-3-Platine immer wieder für optische Überraschungen gut ist.



Ausweichen! Dieser Rennspaß erfordert sehr gute Reaktionen



Grafisch voll auf der Höhe: Die Model-3-Platine sorgt für eine luxuriöse Optik mit verschwenderisch vielen Details

Speed & Thrill

Auch Konami mischt noch im Konsolengeschäft fleißig mit. Neuester Beweis ist das schnittige Rennspiel Speed & Thrill. Der Name ist dabei Programm: Beim inoffiziellen Nachfolger zu Midnight Run geht es mit diversen Otto-Normal-Schlitten querfeldein durch die Strecken Europa, Japan und USA. Ähnlich wie bei Cruis'n USA handelt es sich nicht um Rundkurse, sondern um eine längere Fahrt von Punkt A nach B. Da das Streckennetz öffentlich ist, müsst ihr mit großem Gegenverkehr rechnen, den ihr mit reaktionsschnellen Manövern überholt. Zum Abschluss einer Etappe wird eure fahrerische Leistung in diversen Kategorien bewertet, woraus sich eine Gesamtpunktzahl ergibt. Da es

auch Unfälle gibt, mutet der Racer fast schon wie eine kleine Simulation an. Die Grafik kann sich übrigens sehen lassen. Jede Strecke bietet eine Fülle an Details, die allesamt aufwendig texturiert wurden. Vor allem die Cockpit-Perspektive mit dem nützlichen Rückspiegel vermittelt ein dichtes Rennspiel-Flair.



Obere Güte: Die Grafik kann nicht mit der von Model-3-Platinen konkurrieren



Spannend: Spektakuläre Überholmanöver gehören zum Alltag



Handelsüblich: Der Fuhrpark setzt sich aus normalen Fabrikaten zusammen

kurz erwähnt

+++ In Japan steht das Update Daytona USA 2 Power Edition in den Spielhallen. Kennzeichen: Eine vierte Strecke, bei der man alle drei Circuits nacheinander absolvieren kann, neue Boliden (Hornet Classic) sowie neue Rennabschnitte.

+++ Der ballerlastige Final-Fight-Klon Blood Bullet (Naomi-Platine) hört nun offiziell auf den Namen Zombie Zone.

+++ Capcoms Edel-Klopper Power Stone sowie Das Haus der Toten 2 stehen in Japans Arcadehallen mittlerweile zum Spielen bereit.

+++ Das erste Rennspiel auf der Naomi-Platine heißt Crazy Taxi.

+++ Play by Play ist der Titel von Konamis grafisch aufwendiger Basketball-Simulation.

+++ Originell: Bei Race On! (Namco) werden eure Gesichter vor Rennbeginn digitalisiert, so dass eure Visage während der Hatz überall auftaucht.

L.A. Machineguns

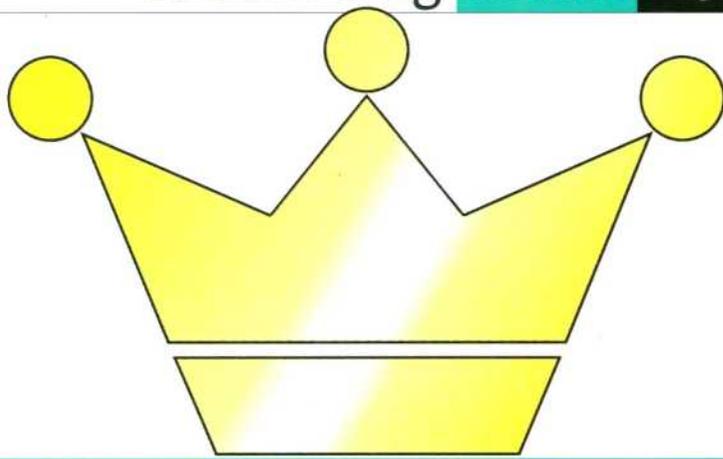
Noch ein Werk aus dem Hause AM3. Auch beim Sequel zur Ballerorgie Gunblade schießt ihr wieder, was die mächtigen Lightguns hergeben. Das Spielprinzip ist geradezu minimalistisch: Ihr schwingt euch einfach hinter die Wummen und mäht alles nieder, was sich bewegt, wobei größere Brocken mit einer Missile zermürbt werden. Der starke Forcefeedback der beiden Großkaliber sowie die Model-3-Grafik mit deftigen Explosionen sorgen für einen erhöhten Adrenalinpegel – so einfach können Videospielefreuden sein...



Brisant: Ein Horde von Terroristen drangsaliiert die Stadt L.A.



Fulminant: Die Explosionen sind teilweise Bildschirm füllend



Zockerkönig

So, liebe Joypad-Könige, eine neue Runde unseres heiß umkämpften Wettbewerbes beginnt. Wie bereits in der letzten Ausgabe erläutert, hat sich einiges verändert. Ab sofort akzeptieren wir nur noch Videobänder, die den gesamten Rekordversuch komplett dokumentieren (vom Start bis zum Ziel). Auf diese Weise wollen wir verhindern, dass es irgendwelche Schummeleien gibt. Außerdem ist der Saturn aus diesem Wettbewerb ausgeschieden, da es für die Konsole bekanntermaßen keine Software mehr gibt. Stattdessen steht ab sofort Dreamcast für Rekordversuche mit zur Auswahl. Ansonsten ist aber alles beim Alten geblieben: Nach wie vor suchen wir den besten Zocker zum jeweiligen Spiel, wobei der Gewinner von uns ein cooles Überraschungspaket erhält. Der Sieger bei Test Drive 5 erhält diesmal vom Hersteller Electronic Arts eine Extra-Überraschung. Also, möge der Beste gewinnen!

Die Regeln:

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Passbild von euch an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 19.03.99 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).



Extreme G 2

Ihr meint, ihr seid schwindelfrei? Dann versucht euch an Aquanor – der Hafenstrecke. Auch hier stellt sich die brennende Frage: Wer legt die schnellste Rundenzeit hin? Spielmodi und Bolide dürft ihr nach Belieben wählen.



Test Drive 5

Wir suchen den winterfesten Profi-Fahrer, der den eisigen Moskau-Kurs am schnellsten absolviert. Es gilt dabei die beste Rundenzeit. Spielmodi und Wagen sind uns gleich. Achtung! Electronic Arts spendiert eine Extra-Belohnung!



Virtua Fighter 3tb

Welcher germanische Knochenbrecher absolviert den Ranking-Modus mit der höchsten Punktezahl? Die Wahl des Kämpfers bleibt euch überlassen.

11/98



12/98



01/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 11/98	zu DM 5,90	
MEGA FUN 12/98	zu DM 5,90	
MEGA FUN 01/99	zu DM 5,90	
	zugänglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt Zuschlagen!

Das MEGA FUN-Spar-Abo:
Jedes Heft nur fünf Mark!



Gleich anrufen:

0180 / 5 95 95 06

! Jede Ausgabe nur DM 5,-
statt DM 5,90!

! Jede Ausgabe bequem per Post
nach Haus – ohne Versandkosten!

! Jede Ausgabe druckfrisch,
pünktlich, top-aktuell!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!





erste hilfe
inhalt

tips & tricks 2/99

Dreamcast

Virtua Fighter 3tb (JAP)Tipps227

PlayStation

Bust A Move 4 (PAL)Another World.....226
 Devil Dice (PAL)Tipps226
 Ninja (PAL)Cheats226
 Small Soldiers (PAL)Passwörter.....226
 TOCA 2 (PAL)Cheats226
 Tomb Raider III (PAL)Cheats225
 Tomb Raider III (PAL)Xploder-/Game Buster Codes.....226

Nintendo 64

Extreme G2 (PAL)Diverses.....227
 Glover (PAL)Diverses.....227
 South Park (US)Passwort.....227
 Turok 2: Seeds of Evil (US)Cheats226

komplettlösung 2/99

PlayStation

Tomb Raider III (PAL)2. und letzter Teil232-244

Nintendo 64

Zelda - Ocarina of Time (PAL)1. Teil228-231



Tipp des Monats

Games und Kohle zu gewinnen!

Proscht Neujahr! *Hicks*

Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Zwar rätsele ich recht gern, aber Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deswegen: Schreibt **LESERLICH** oder tippt das Ganze doch gleich ab. Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200,- DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für eure hungrigen Konsolenschlunde. Unsere Adresse lautet:

Redaktion Mega Fun
 Kennwort Erste Hilfe
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515
 erstehilfe@megafun.de



Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

Greetings, euer Gunther!

Tomb Raider III

PlayStation (PAL) Cheats

Mittlerweile dürften es bereits mehrere Dutzend Zuschriften sein, die mit Cheats bestückt auf meinen Schreibtisch flatterten. Allerdings war der allererste Leser, der uns die Cheats zugänglich machte, unser Action-Replay-Wunderer Stefan aus Bonn. Deswegen überweisen wir ihm 200,- DM auf sein Konto und drucken einfach noch zusätzlich die Xploder/ARP-Codes zu unserer Freundin mit dem netten Oberbau ab. Here we go:

tip des
monats

Cheats, die einfach eingegeben werden, ohne dass pausiert werden muss (bei richtiger Eingabe schreit übrigens Lara auf):

Alle Waffen:

L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2.

Level-Skip:

L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 L2.

Alle Secrets:

L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 L2.

Energie auffüllen:

R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2.

Schlüssel für die Rennstrecke in Laras Haus:

R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 (die Xploder-/Game-Buster-Codes findet ihr auf der nächsten Page).

Tomb Raider III

PlayStation (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Gesundheit: für Laras Anwesen:

801B 907603E7

für Indien:

8009 6478 03E7

801D 2FC203E7

801D B47E03E7

801D 3C3203E7

8017 B75603E7

für Südseeinseln:

801D 6E8603E7

801D C78603E7

801D ABA203E7

8018 E0FA03E7

für Nevada:

801D 659E03E7

801D F93E03E7

801D F66A03E7

für London:

801E 1F8A03E7

801D 69BA03E7

801E 2662 03E7

8019 276A03E7

für Antarktis:

801D 980E03E7

801D CB4A03E7

801D 89DA03E7

801A 5B3203E7

Unendlich Munition (falls ihr die Waffe besitzt):

Harpune:

8009 8F14 1388

Granatwerfer:

8009 8F1C 1388

Raketenwerfer:

8009 8F18 1388

MP5:

8009 8F20 1388

Uzi:

8009 8F0C 1388

Desert-Eagle:

8009 8F08 1388

Gewehr:

8009 8F100A90



Unendlich Speicherkristalle:

8009 720A 0063

Unendlich kleine Medipacks:

8009 7208 0063

Unendlich große Medipacks:

8009 7206 0063

Magnesiumfackeln:

8009 7204 0063

Unendlich Luft:

8009 8E4E 0708

Indra-Schlüssel:

8009 728C000A

Turok 2: Seeds of Evil

Nintendo 64 (US) Cheats

Cheat oder nicht Cheat, das ist hier die Frage!

Gebt die folgenden Cheats unter der Option „Enter Cheat“ ein.

Achtung, keine Gewähr auf die Codes!

Big-Head-Modus: **UBERNOODLE**

Stick-Men-Modus: **HOLASTICKBOY**

Big Hands and Feet: **STOMPEN**

Small Enemies: **PIPSQUEAK**

Pen- and Ink-Modus: **IGOTABFA**

Gouraud-Shading: **WHATSATEXTUREMAP**

Ninja

PlayStation (PAL) Cheats

Ein Ninja hat's schon schwer, deswegen muss ein Cheatcode her.

Pausiert ein Spiel und gebt schnell Folgendes ein:

R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

Im Spiel erhält euer Ninja nun eine Waffe. Wollt ihr euch die nächste Waffe ercheaten, wiederholt ihr die Eingabe einfach.



Small Soldiers

PlayStation (PAL) Passwörter

Hier die Passwörter zu den kleinen Soldaten.

Gorgon: XXΔ□□XOX

Dimensional Temple: □XΔ□□□OX

Floating Fortress: OXΔ□□OOX

Spirit-Bog: ΔXΔ□□ΔOX

Canyon-Village: X□Δ□□XΔX

Creepy Caverns: □□Δ□□□ΔX

Space-Ship: O□Δ□□OΔX

Hall of Patriots: Δ□Δ□□ΔΔX

Graveyard of War-Machines: XOX□□XOX

Nuclear Mine: □OΔ□□□OX

Launch-Center: OOΔ□□OXO



Bust A Move 4

PlayStation (PAL) Another World

Gebt Folgendes im Titelscreen ein, um in den Genuss von "Another World" zu gelangen: Δ, ←, →, ←, Δ. Als Bestätigung ertönt ein Jingle, und ein freches Gesicht grinst auf der rechten Screenseite vor sich hin.

Devil Dice

PlayStation (PAL) Tipps

Bonus-Puzzles: Löst alle 100 Rätsel im Puzzle-Mode. Markiert

dann Random im Stage-Select-Screen und betätigt die X-Taste. Per L2 und R2 solltet ihr nun aus weiteren Puzzles auswählen können.

Schnellerer CPU-Gegner: Solltet ihr im War-Mode verloren haben, kann per Δ-Taste der CPU-Gegner zum schnelleren Beenden bewegt werden.



TOCA 2

PlayStation (PAL) Cheats

Einiges an Codes hält das Internet bereit. Gebt das entsprechende Passwort als Fahrernamen im Single-Player-Mode ein, um den jeweiligen Mode freizuschalten.

Micro-Machines-Mode: MINICASRS

Schnelleres Craschen: DUBBED

Schwächere Erdanziehung: LUNAR

Forty-Rundenrennen: LONGLONG

Turbo-Mode: FASTBOY

Veränderte Höhen: ELASTIC

Bouncing: BCASTLE

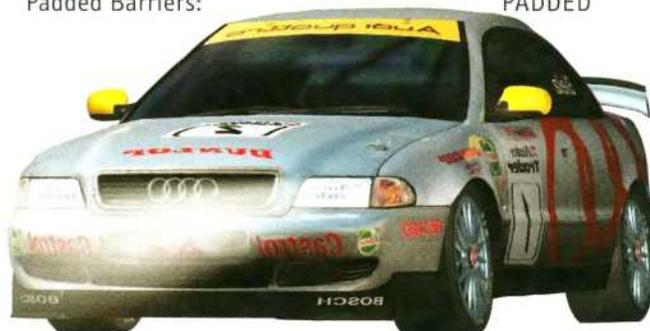
Hintergrund verändert: TRIPPY

Fahrende Reifen: JUSTFEET

Neue Option im Challenge-Mode: BANGBANG

Bonus-Track: TECHLOCK

Padded Barriers: PADDED



Extreme G2

Nintendo 64 (PAL) Diverses

Eine

ganze Menge Codes zum zweiten Teil der Raserei trudelten bei uns ein. Hier sind die gesammelten Werke.

Blurry-Mode: Tragt euch als **FLICK** ein. Um den Code rückgängig zu machen, tragt ihr ihn einfach erneut ein.

Zusätzliche Overhead-Ansicht:

Tragt euch mit dem Namen **SPYEYE** ein.

Rotating Camera-Mode: Hier wird der Eintrag mit dem Namen **SPIRAL** vorgenommen.

Spectre Superbike: Das Bike erhaltet ihr, nachdem der Extreme Contest Meltdown mit einer Wertung auf dem ersten Platz geschafft wurde.

Super Speed: Tragt euch als **XXX** ein.

Tron-Mode: Tragt euch als **NEUTRON** ein.

Ugly-Mode: Hier wird das Wort **PIXIE** als Name benutzt.

Nitro: Mit dem Namen **NITROID** gibt es den heißen Stoff.

Schild und Laser: **XCHARGE** ist hier das richtige Wort.

Waffen: **MISTAKE** wird für den Namenseintrag verwendet.

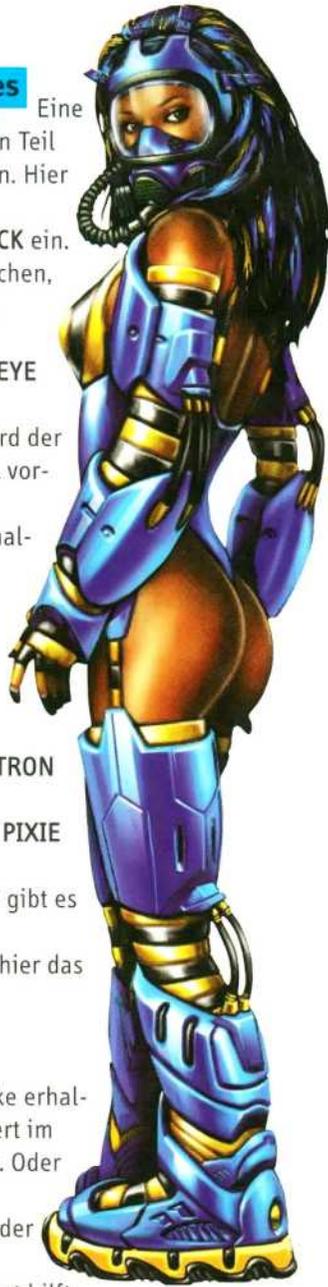
Venom Superbike: Das Superbike erhaltet ihr, vorausgesetzt ihr ergattert im Atomic Contest den ersten Platz. Oder ihr behelft euch mit diesen Passwörtern **868QCMH3H9HT** oder **68QCMH3H9HT**

Wasp Superbike: Dieses Passwort hilft weiter: **55Hz1MH3H9H1**.

WipEout-Mode: Startet einen Contest und tragt euch mit dem Namen **"2064"** ein.

Wireframe-Mode: Hier tragt ihr euch als **LINEAR** ein.

Alle Bahnen: Passwort **8KLSZKW76ZM7**.



South Park

Nintendo 64 (US) Passwort

Für die US-

Version der Helden konnten wir ein Passwort herauskramen. Gebt **OMGTTKYB** ein, um alle Charaktere im Multi-Player-Mode zu erhalten.



Glover

Nintendo 64 (PAL) Diverses

Auch zum Handschuh konnten wir etwas ausgraben.

Als Frosch spielen (pausiert und gebt Folgendes ein):

C↑, C→, C↓, C→, C↑, C←, C←, C↑.

Folgende Tastenkombinationen werden während des Spiels eingegeben:

Ball: **C←, C↓, C↑, C→, C←, C←, C↓, C↓.**

Gerb: **C↓, C→, C↓, C↑, C←, C↓, C←, C↑.**

Fisch: **C←, C→, C←, C→, C←, C→, C←, C→.**

Virtua Fighter 3tb

Dreamcast (JAP) Tipps

Zockt die japanische Version erst einmal im Arcade-Modus sowie im

Team-Battle-Modus durch. Nun werden vier interessante Tricks anwählbar.

Alphabetische Charaktere bekämpfen:

Markiert Akira in der Charakterauswahl und betätigt Start. Dann wird Lau markiert und ebenfalls Start betätigt. Abschließend wird Pai markiert und die A-Taste gedrückt.

Als Alphabetischer Charakter kämpfen:

Markiert Akira und drückt Start. Markiert Lion und drückt Start. Dann wird Pai markiert und die A-Taste gedrückt.

Silberner Dural:

Drückt gleichzeitig Start + X + A in der Charakterauswahl im Training-Mode.

Goldener Dural:

Drückt gleichzeitig Start + Y + A in der Charakterauswahl im Training-Mode.



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

___ Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM ___

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ, Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

Zelda

Ocarina of Time

Nintendo 64 Komplettlösung Die Rätsel und Geheimnisse des zur Zeit besten Spiels überhaupt werden in dieser und der nächsten Ausgabe gelüftet

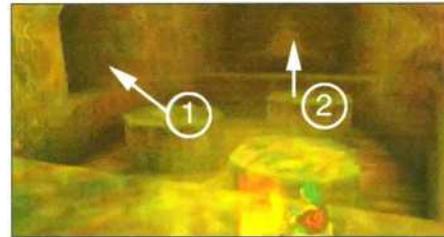


Nach dem Aufwachen solltet ihr euch auf den Hügel links von eurem Baumhaus zum **Trainingsparcours** begeben und dort in das Loch krabbeln. Ihr trefft auf ein Mini-Labyrinth, in dem ein großer Stein seine Runden dreht. Lasst ihn passieren und lauft dann hinterher, bis ihr in der übernächsten Einbuchtung eine Truhe findet, in der sich das **Korkiri-Schwert** befindet. Wieder im Dorf gilt es erst einmal 40 Rubinen zu sammeln, mit denen ihr euch dann den **Deku-Schild** kaufen könnt (schaut dazu mal in **Midos Haus** vorbei). Mit Schwert und Schild ausgerüstet, darf Link dann beim Deku-Baum vorsprechen.



Füllt durch den Kampf mit den fleischfressenden Pflanzen erst einmal eure **Deku-Stab-Vorräte** auf, erklimmt dann die Leiter und lauft bis zur Truhe, wo ihr die **Labyrinth-Karte** findet. Lasst die spinnenübersäte Kletterwand links liegen und geht weiter, bis ihr auf eine Tür trefft. Im nächsten Raum wird Link dort von einem **Blättermann** angegriffen, der Deku-Nüsse verschießt. Versteckt euch hinter dem Schild und lenkt die Geschosse einfach auf ihn zurück. Wenn er getroffen seine Position verlässt, besetzt ihr sein Nest und fangt ihn so ein. Nach dem Gespräch gilt es, im nächsten Raum die **Feenschleuder** zu ergattern. Springt auf die Steinplatte und sofort weiter zur Truhe im hinteren Abschnitt, wo ihr die Schleuder findet. Da die Steinplatte zerbrochen ist, müsst ihr einen anderen Weg zurück finden. Schießt deshalb mit der neuen Waffe auf die **Holzleiter**, die über dem Ausgang im Spinnennetz hängt. Nun aber zu den **Skulltula-Spinnen**, die ihr mit der Schleuder bekämpfen solltet. Stellt euch dazu ungefähr vor die geöffnete Schatztruhe. Haltet euch beim Klettern rechts, und ihr erreicht erst eine fette Skulltula und dann eine weitere Tür.

Grundsätzlich etwas zur **Taktik gegen die großen Skulltulas**: Wenn sie überraschend von oben herabsausen, verschanzt euch hinter dem Schild, bis sie euch die **Bauchseite** zudrehen. Schlagt dann zu und wiederholt diese Abfolge. Hinter oben genannter Tür solltet ihr einen Deku-Stab an der **Fackel** links entzünden und damit die erloschene Fackel rechts in Brand setzen. Dieser Ablauf stellt im ganzen Spiel ein Grundrätsel dar und wird hier nicht weiter ausführlich beschrieben. Steigt im Anschluss auf den Schalter rechts, worauf sich **drei Plattformen** für kurze Zeit aus



dem Boden emporheben. In der linken Einbuchtung (1) dürft ihr die erste **goldene Skulltula** erlegen. Bei der nächsten Runde hüpfst ihr zur Truhe (2) und erhaltet dort den **Kompass**. Geht nun zurück in den Zentralraum und erschlagt die restlichen Spinnen. Habt ihr dies erledigt, springt ihr von einem der Überhänge direkt auf das **Netz im Erdgeschoss**, das dadurch zerreißt. Im Kellergeschoss angekommen, solltet ihr mit dem Schalter am Boden die Fackel entzünden. So könnt ihr mit einem brennenden Deku-Stab durchs Wasser (Vorsicht: Nehmt die flachste Stelle!) zum Spinnennetz auf der linken Seite gelangen und es niederbrennen. Im folgenden Raum erwartet euch abermals ein Blättermann, den ihr wie oben beschrieben besiegen könnt. Merkt euch die von ihm gegebene Reihenfolge, in der seine Kammeraden besiegt werden müssen. Schießt dann auf den **Augen-Schalter**, der über der verschlossenen Tür hängt, und betretet den nächsten Abschnitt. Taucht hier ins Wasser und betätigt den **Unterwasserschalter** auf der linken Seite, worauf sich der Wasserspiegel senkt. Nun könnt ihr problemlos auf die schwimmende Plattform steigen und so auf die andere Seite schipern. Mit Hilfe der Kiste (ziehen) gelangt ihr zur nächsten Tür. Dort warten nur ein Paar Fackeln, aber dafür überraschen Link im nächsten Raum gleich drei recht flinke Gegner. Nach dem Kampf verbrennt ihr abermals die Netze und kriecht durch den Tunnel auf der linken Seite. Wieder im Hauptsaal angekommen, solltet ihr den Stein ins Wasser schieben. Springt im

Anschluss auf die andere Seite und kommt mit einem brennenden Deku-Stab zurück zum **Netz im Boden**, das mittels der R-Taste in Brand gesetzt wird. Im darunterliegenden Gewölbe attackieren euch die drei Kollegen des Blättermanns. Erledigt sie in oben erwähnter Reihenfolge (2-3-1), und ihr erfahrt einige Tipps zum **Endgegner Gohma**.



Gohmas Schwachpunkt ist ihr **Auge**, und zwar zum Zeitpunkt, wenn es sich **rot** färbt. Schießt ihr dann mit der Schleuder auf ihren Glubscher, fällt sie benommen zu Boden und kann mit dem Schwert beharkt werden. Lässt sie ihre **Jungen** zu Boden fallen, solltet ihr diese sofort bei Bodenkontakt mit einer Deku-Nuss beschießen. Nach Gohmas Ableben verlasst ihr den Dungeon durch den erscheinenden **blauen Lichtkegel**. Habt ihr euch das Palaver des Deku-Baums angehört und den **Korkiri-Smaragd** erhalten, könnt ihr das Dorf in Richtung Schloss Hyrule verlassen. In der anschließenden Abschiedsszene gibt Salia euch dann die **Feen-Ocarina**.



Auf dem Weg zum Schloss wird es Nacht werden, und ihr müsst euch gegen ein paar Skelette erwehren. Wartet vor den Stadttoren bis zum Morgen, wenn die Zugbrücke heruntergelassen wird. Leichte Beute könnt ihr dann machen, wenn ihr im **Wachhäuschen** direkt hinter der Zugbrücke mal so richtig aufräumt. Bummelt danach etwas über den Marktplatz, kauft aber den **Hylia-Schild** noch nicht. Nun aber ab zum Schloss.





Um zu Prinzessin Zelda zu gelangen, müsst ihr die gesamten Wachen austricksen. Ein Stück vor dem bewachten Schlosstor seht ihr eine **weinbewachse-ne Mauer**. In den Abendstunden trifft ihr hier auf die kleine **Malon**, von der ihr ein komisches Ei erhaltet. Klettert nun die Weinreben empor, geht bis zur Tormauer und steigt die Treppe hinab. Jetzt wird es knifflig. Um nicht von den Soldaten erblickt zu werden, solltet ihr



euch wie folgt verhalten: An der ersten **Weggabelung** links den Hügel auf die Grasfläche hochlaufen, am Rücken der dortigen Wache vorbeischieben und dem Pfad zum Schloss folgen. Kurz vor dessen Toren müsst ihr euch aber nach links wenden und die Wand dort erklimmen. Springt weiter in den **Burggraben**, in dem sich einige Rubinen befinden, und schwimmt bis zur nächsten Ecke. Zurück an Land trifft ihr links auf den schlafenden **Talon**. Weckt ihn mit dem in der Zwischenzeit geschlüpften **Ei**, das euch Malon gab. Nach Talons überraschendem Abgang könnt ihr euch den beiden Steinblöcken auf der rechten Seite zuwenden und sie an den Rand des Burggrabens schubsen. Dies ermöglicht es, den **Abflusskanal** in der Mauer zu erreichen und hindurchzukriechen.



Nun habt ihr es fast geschafft zur Prinzessin zu gelangen. Meidet in den folgenden Bildern erneut die Wachen. Dies ist eine reine Geschicklichkeitsübung und erfordert etwas Timing. Die Soldaten drehen einfach ständig ihre Runden, wobei es eine Phase gibt, in der ihr ungesehen vorbeilaufen könnt. Im anschließenden Garten trifft ihr auf Zelda, die euch in die rätselhaften Vorgänge rund um die Triforce und Ganondorf einweist. Außerdem erhaltet ihr **Zeldas Brief** und erlernt von Impa, der Behüterin der Prinzessin, **Zeldas Schlaflied**.



Ausgestattet mit Zeldas Brief und Erkennungsmelodie, macht ihr euch auf den Weg zur Lon-Lon-Farm, die von Talon und Malon geleitet wird. Im ersten Haus links findet ihr den erneut schlafenden Talon. In seinem anschließenden Hühnerspiel müsst ihr seine drei Superhühner ausfindig machen, um euch so die Flasche **Lon-Lon-Milch** zu verdienen. Kleiner Tipp: Greift euch die normalen Hühner schon vor Spielbeginn und sammelt sie in der Ecke links hinten. Ist dies vollbracht, geht ihr in das Zentrum der Farm, die Pferdekoppel, und spielt für Malon auf eurer Ocarina. Daraufhin erlernt ihr **Eponas Lied**. Auf der Farm könnt ihr auch ganz leicht eines der zahlreichen Herzteile ergattern. Am Süden befindet sich nämlich ein Schuppen, in dem sechs Kisten zu finden sind. Vollführt folgende Aktionen: 1 ziehen, 2 drücken, 4 ziehen, über 4 hinter 3 klettern, 3 drücken, 5 ziehen. Nun entdeckt ihr einen kleinen Gang, an dessen Ende



das **Herzteil** wartet. Zu allen weiteren Herzteilen lest die entsprechenden Blöcke! Nach der Farm geht es in der Stadt **Kakariko** am Fuße des Todesberges weiter.



Sprecht hier vor allem mit der Wache am **Nordtor** und zeigt ihr Zeldas Brief, worauf sie das Tor zum Todesberg öffnet. Das Spiel mit den Masken wird später noch etwas näher erläutert, und seinen Tipp in Sachen Hylia-Schild kann man sich sogar sparen, da man auch umsonst an dieses kommt. Geht im Anschluss auf den **Friedhof** und zieht denjenigen Grabstein, vor dem einige Blumen liegen. Im Geheimraum dahinter findet ihr den **Hylia-Schild** und dürft euch dann auf den Heimweg zurück nach Korkiri und den verlorenen Wäldern machen.



Um den Eingang zu den verlorenen Wäldern zu finden, solltet ihr am Eingang zu eurem Heimatdorf links die Weinreben hinaufklettern. Entscheidend im Waldlabyrinth ist der richtige Weg. Geht nach dem Eingang nach rechts, dann links, erneut nach rechts und unterhaltet euch mit der Eule. Diese gibt den Hinweis, auf eine **fremde Musik** zu achten. Folgt ihr deren Klängen, führt sie euch nach rechts, darauf nach links, gerade aus, links und abschließend nach rechts. So erreicht ihr endlich die **heilige Waldlichtung**. Besiegt den Werwolf und lauft durch das Tor zum Irrgarten. In diesem trifft ihr auf einige **Blättermänner**, die schneller schießen können als ihre Vorgänger aus dem Deku-Baum. Habt ihr sie besiegt, solltet ihr die Treppenstufen hinauflaufen und erreicht so **Saria**, die euch ihr Lied beibringt. Daraufhin geht die Reise zurück zu Kakariko und dem Todesberg.

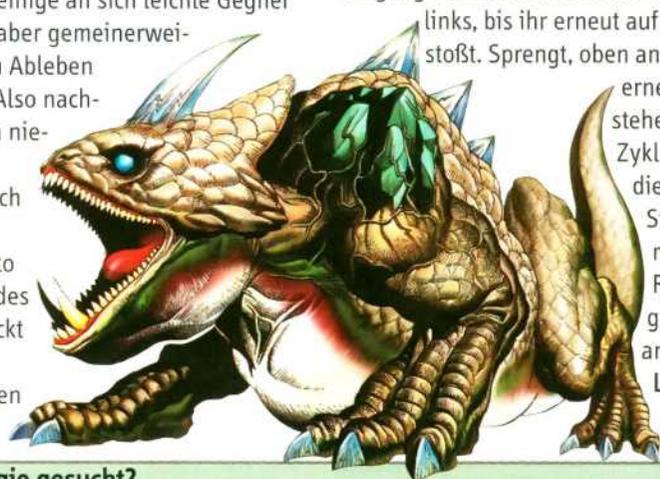


Auf dem Gebirgspfad lasst ihr den Felsblock vor Dodongos Höhle erst einmal in Ruhe und stiefelt bergauf, bis ihr zur Stadt der Mineralien fressenden Goronen kommt. Nun folgt ein kleiner Balance-Akt, da ihr **auf den Seilen** zu dem Goronen auf der Mittelplattform gelangen müsst. Nehmt dabei auch gleich das vom Eingang aus gesehen mittlere Seil. Nach dem Gespräch solltet ihr über die Treppen zum Boden des Stadtkomplexes vordringen und euch auf die Fußmatte vor **Darunias Tür** stellen. Hier gebt ihr euch durch Spielen von **Zeldas Schlaflied** als Botschafter der Prinzessin zu erkennen, woraufhin sich die Tür öffnet. Tretet ein und sprecht mit Darunia selbst, der euch allerdings noch nicht vertraut. Um seine schlechte Laune wegzuwischen, solltet ihr ihm dann **Sarias Lied** vorspielen, zu dem der große Klops erst einmal gewaltig abtanzt. Als Belohnung erhaltet ihr den Auftrag, Dodongos Höhle von den gefährlichen Kreaturen zu säubern, und das **Goronen-Armband**, mit dem ihr die Bombenblumen heben könnt. Verlasst Goronia wieder und sucht den Goronen, der rechts vom Stadteingang an einer **Bombenblume** sein Nickerchen macht. Ergreift das explosive Gewächs und schmeißt es über den Abgrund, wodurch ihr mit etwas Glück und Fingerspitzengefühl die versperrte Höhle öffnet.

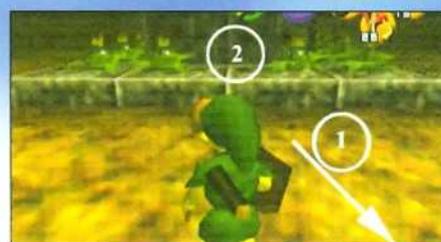


In der Höhle wiederholt sich das Bombenspiel gleich noch einmal, und ihr tastet euch im nächsten Raum rechts an der Wand entlang, bis ihr zu einer Leiter kommt. Klettert hoch und benutzt dann die oben liegende Bombenblume gegen den Zyklopen und das Steintor. Hinter der Öffnung warten einige an sich leichte Gegner auf euch, die aber gemeinerweise nach ihrem Ableben explodieren. Also nachdem ihr einen niedergestreckt habt, bietet sich ein schneller Rückwärtssalto an. Am Ende des Korridors drückt ihr eine der Statuen auf den Schalter und

gelangt anschließend in einen Kampf mit zwei Echsoduren. Als ob das nicht genug wäre, warten im nächsten Raum bereits drei Dodongos auf euch. Dank ihrer harten Panzerung ist ihr Schwanz der einzige Schwachpunkt. Versucht deshalb immer hinter sie zu gelangen, nehmt euch aber vor ihrem Feueratem in Acht. Nach ihrem Dahinscheiden explodieren diese Viecher auch noch, also Abstand halten! Im Anschluss ist es mal wieder Zeit, einige Fackeln anzuzünden, wodurch sich eine Tür öffnet, die zurück zum Hauptsaal führt. Steigt auf den Schalter, geht zurück zum Eingang der Höhle und haltet euch diesmal



links, bis ihr erneut auf eine Leiter stößt. Sprengt, oben angelangt, erneut den dort stehenden Zyklopen und die beiden Steintore. Im mittleren Raum gelangt ihr an die Labyrinth-Karte. Lauft



ihr durch das rechte Tor, gilt es ein besonderes Rätsel zu lösen. Im Domino-Stil müssen alle dort aufgereihten Bombenblumen auf einmal gezündet werden. Nehmt dazu die Bombenblume, die abseits liegt (1), und plaziert sie an der freien Stelle zwischen den anderen Bomben (2). Sprengt noch schnell die Mauer gegenüber der Treppen und betretet diesen Raum. Hier seht ihr drei Steinstatuen, von denen eine zum Leben erwacht und euch schwere Schäden zufügen kann. Greift euch einfach mehrmals die Bombenblumen, die in den Ecken liegen, und legt sie dem Dickkopf in den Weg. In der Truhe findet ihr dann den Kompass. Erklimmt anschließend die entstandenen Stufen und geht voran, bis ihr zu einem Raum mit vier Steinstatuen kommt. Nachdem ihr die brennenden Fledermäuse, die bei Berührung sofort euren Deku-Schild zerstören können, mit der Schleuder vom Himmel gepflückt habt, müsst ihr euch mit drei der vier Statuen herumschlagen. Bekämpft sie mit derselben Bombenblumentaktik wie vorhin. Drückt die verbliebene Statue von der Leiter weg und stellt euch auf den Schalter, der auf der Plattform zu finden ist. Im Raum dahinter solltet ihr erneut die Flammenfledermäuse besiegen, bevor ihr den Sprung über die zerstörte Brücke wagt. Klettert die nächste Leiter herunter und nehmt euch am Boden vor den rotierenden Klingen in Acht. Am anderen Ende des Ganges seht ihr einen Felsblock mit einer Mondsichelverzierung. Hinter ihm befindet sich ein Herz. Ferner solltet ihr den Block und die anschließende Leiter emporklettern, so dass ihr euch auf einem kleinen Vorsprung befindet. Dreht euch um 180° und springt auf den Block mit der Bombenblume. Dreht euch abermals und werft nun die Bombe auf den Vorsprung, auf dem ihr soeben noch standet. Im darauffolgenden Raum schießt ihr auf den Augenschalter, den ihr über der magischen Flamme seht. Im nächsten Raum tauchen wieder zwei Echsoduren auf, die ihr mit einer Mischung aus Deckung und Schwertschlag leicht besiegen könnt. Ihr gelangt zu einem Raum mit zwei magischen Flammen und einem Augenschalter darüber. Schießt auf diesen, wodurch die erste Flamme kurzzeitig gelöscht wird. Springt auf die Plattform und wendet euch sofort nach links in die kleine Einbuchtung, um den dortigen Augenschalter zu beschließen. Im nächsten Raum seid ihr schon einmal gewesen. Springt über die Lücke und holt euch rechts aus der Truhe die Bombentasche. Geht dann geradeaus weiter und tretet auf den nächsten Schalter, woraufhin eine Art Fahrstuhl aus dem Erdgeschoss hochgefahren kommt.

Lebensenergie gesucht?
Die Herzteile Teil 1 - Die jungen Jahre

Unerlässlich bei Links Abenteuer ist die Suche nach Herzteilen, die im Quartett einen zusätzlichen Herzcontainer ergeben. Im Folgenden soll erklärt werden, wie zumindest einige davon als junger Link ergattert werden können.



1. Dodongos Höhle: Pflanzt eine Wundererbse, die ihr von dem Händler an Zoras Fluss kaufen könnt, in das Loch vor dem Höhleneingang und kehrt als Erwachsener Link zurück. Mit der gewachsenen Pflanze gelangt ihr dann an das Herzteil.
2. Hylianische Steppe: Nahe des Wegs, der zum Hylia-See führt, findet ihr eine eingezäunte Grasfläche. Schmeißt ihr eine Bombe hinein, öffnet sich eine geheime Grotte, die ein weiteres Herzteil birgt.
3. Hylianische Steppe: Ein Stück nördlich der Lon-Lon-Farm trifft ihr auf einen einzelnen Baum, an dessen Stamm ihr eine Bombe legen solltet.
4. Kakariko-Friedhof: In der Nacht trifft ihr hier auf Bruno, der euch anbietet, für zehn Rubinen nach Schätzen zu graben. Nach einigen Versuchen wird er dabei auf ein Herzteil stoßen.
5. Kakariko-Friedhof: Pflanzt als junger Link eine Wundererbse in die Ecke des Friedhofs. Erklimmt die gewachsene Pflanze als gealterter Held, und ihr findet ein Herzteil.
6. Marktplatz: Spielt am Abend das Schatztruhenspiel und gewinnt es. Ein kleiner Trick ist es, erst einmal das Auge der Wahrheit zu beschaffen, mit dem ihr alle Schlüssel findet.
7. Marktplatz: Spielt mehrere Partien in der Minenbowlingbahn. Nach einigen Gewinnen solltet ihr ein Herzteil erhalten.
8. Marktplatz: Tagsüber trifft ihr auf dem Marktplatz eine Dame, deren Hund weggelaufen ist. In der Abenddämmerung könnt ihr in der Nähe des Bazars ein weißes Hündchen entdecken, das ihr der Dame in einer Wohnung der Seitengasse zurückbringt.
9. Verlorene Wälder: Geht nach dem Eingang nach links und spielt dem Horror-Kind Sarias Lied vor, woraufhin es ein Herzteil als Freundschaftsbeweis herausrückt.
10. Verlorene Wälder: Geht vom Eingang aus nach rechts und klettert dort die Treppe hinab. Dann trifft ihr auf zwei weitere Horror-Kids, die euch auffordern, ihr Lied nachzuspielen. Dies beinhaltet neun Töne, die in einem bestimmten Takt erlernt werden müssen. Nicht gerade leicht!
11. Todesberg: Lasst euch von der Spitze des Berges, vor dem Eingang zum Krater, von der Eule nach Kakariko zurücktragen. Springt dann von dem Haus, auf dem ihr abgesetzt werdet, nach rechts unten auf das Vordach. Dort entdeckt ihr ein Loch in der Hauswand, in dem ihr das Herzteil findet.
12. Hylia-See: Pflanzt als junger Link eine Wundererbse im Loch neben dem Labor am See. Sieben Jahre später könnt ihr dann auf das Dach gelangen.
13. Hylia-See: Geht zum Fischteich in der Seemitte und angelt den größten Fisch.



Lauft nun rechts über die Brücke und werft in die beiden Lücken jeweils eine Bombe nach unten, die in den **Augen des Skelettkopfes** explodieren und so das Maul öffnen. Geht durch das dortige Tor, besiegt die Fledermäuse und folgt dem Pfad auf der rechten Seite. Erklimmt im nächsten Abschnitt die Mauer und werft eine Bombe auf den Vorsprung vor der Steinmauer im hinteren Bereich. Dahinter erwartet euch eine weitere **Gold-Skulltula**, die von einer lebenden Statue bewacht wird. Balanciert dann weiter über die Mauer, bis ihr zu zwei Tonkrügen kommt, wo sich eine **rote Fee** versteckt. Im Raum von vorhin wieder angelangt, drückt ihr den Steinblock bis zum Loch in der Mitte der unteren Ebene. Betretet die geöffnete Tür und platziert eine Bombe in der Mitte dieses Raums. Lasst euch dann durch das Loch fallen und stellt euch dem nächsten Endgegner **König Dodongo**.



Wenn die Riesenechse auf euch zugeht, reißt sie ihr großes Maul auf. Schmeißt sofort eine Bombe in ihren Rachen, bevor sie ihren **Feuerstrahl** ausatmen kann. Liegt sie durch die Wirkung der Bombe benommen am Boden, setzt mit eurem Schwert nach. Ihren **Rollattacken** weicht ihr aus, indem ihr euch in die erweiterten Ecken des Vierecks nahe an die Lava stellt. Nachdem ihr auch diesen Boss niedergestreckt habt, seid ihr um einen Herzcontainer, den **Goronen-Opal**, einen Blutsbruder und einige blaue Flecken reicher.



Dem Rat von Darunia folgend, solltet ihr nun den Todesberg erklimmen. Auf dem Weg könnt ihr ruhig mal versuchen, den Goronen, der den Berg herunterrollt, mit einer Bombe zu stoppen. Allerdings ist dieses Rätsel einfacher zu lösen, wenn Link erst einmal erwachsen ist. Um zur **Spitze des Berges** zu gelangen, müsst ihr die drei Felsblöcke wegsprengen, wobei der dritte etwas mehr Timing abverlangt. Haltet die Bombe etwas länger in

der Hand und werft sie so in Richtung des Steins, dass sie direkt an ihm explodiert. Oben auf dem Plateau angekommen, solltet ihr auch den nächsten Felsen mit einer Bombe beseitigen, da sich in der Grotte darunter eine **Kuh** befindet. Diese lässt sich durch Spielen des Epona-Liedes zum **Milchspenden** animieren. Weiterhin erwartet euch auf dem Weg zur Fee eine Passage mit vehementem Steinschlag und eine Wand mit drei **Skulltulas**. Habt ihr endlich den Berg erklommen, solltet ihr links neben der Eule die Steinmauer freisprengen, so dass ihr zur Fee gelangen könnt, von der ihr die **kräftige Wirbelattacke** erlernt. Lasst euch dann von der Eule ins Tal tragen und verlasst Kakariko in Richtung Zoras Fluss. Es bietet sich ferner an, dem Hinweis der Fee nachzugehen und zum Schloss Hyrule zurückzukehren, um die zweite große Fee zu suchen. Geht dazu zu der Wegkreuzung, die bereits bei dem Versteckspiel mit den Wachen beschrieben wurde, geradeaus und bombt den dortigen Felsblock hinfort.



Lauft vom Dorfeingang Kakariko den Fluss stromaufwärts, bis ihr auf einen Durchgang

in den Felsen stoßt. Folgt dem Flusslauf, und ihr trefft auf die weise Eule, und nachdem ihr ein Paar Felsen aus dem Weg geräumt habt, auf den **Händler, der magische Bohnen** verkauft. Geht dann weiter, bis ihr auf einen **Wasserfall** trefft, bei dem ihr, auf dem Triforce-Symbol stehend, Zeldas Schlaflied spielen müsst. Springt in die erscheinende Lücke und betretet Zoras Reich. Vom Eingang aus solltet ihr dem Pfad ganz nach oben folgen und kurz mit **König Zora** sprechen, wodurch ihr erfahrt, dass Prinzessin Ruto vermisst wird. Wendet euch dann in den linken Gang und spielt das Tauchspiel mit dem dortigen Fischwesen. Schafft ihr es, die fünf Juwelen aus dem See zu bergen, gewinnt ihr die **Silberschuppe**, mit deren

Hilfe ihr ab sofort sechs Sekunden lang tauchen könnt. So ausgerüstet springt ihr gleich nochmal in den See und schaut euch unter Wasser um. Gegenüber vom Wasserfall ist eine kleine Geheimtür, die euch zum **Hylia-See** führt. Hier geht es abermals auf Tauchstation und ihr entdeckt



nicht weit von der Geheimtür entfernt eine **Flaschenpost**. Bringt diese zu König Zora zurück, der euch den Auftrag gibt, Ruto aus dem Bauch von **Jabu-Jabu** zu befreien. Bevor ihr den Bereich hinter dem Thronsaal Zoras betretet, müsst ihr noch einmal in den kleinen See springen, um im seichten Wasser einen **Fisch** in der nun leeren Flasche zu fangen. Verlasst nun den Palast und tretet vor Jabu-Jabu. Wenn ihr ihn mit dem gefangenen Fisch füttert, werdet ihr in seine Innereien gesogen.



ORT
Fortsetzung
folgt ...

Tomb Raider III

PlayStation Komplettlösung Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe Lara sicher durch die ersten Levels geführt haben, zeigen wir euch in dieser Ausgabe den Rest ihres Weges



Level 8: Innenstadt



1. Lauft durch die Tür in der rechten Ecke. Die Lady bombardiert euch mit Plasmastrahlen, denen ihr nur ausweichen könnt, wenn ihr in Bewegung bleibt oder euch hinter den Säulen versteckt. Ein Beschuss eurerseits nützt hier nichts. Daher zuerst auf den ersten Übergang klettern und den Schalter (Bild) aktivieren.



2. Somit klappt eine Bodenplatte auf der anderen Seite herunter und ihr könnt wieder eine Ebene nach oben gelangen. Nun auf den nächsten Übergang und hinter die rettende Säule (Bild). An ihr könnt ihr weiter nach oben klettern und kriecht durch den Spalt. Danach nach oben klettern und über den Abgrund springen.



3. Hinter dem Sicherungskasten (Bild) seid ihr sicher. Zerschießt diesen und die impulsive Lady wird mit einigen Tausend Volt gegrillt. Der Weg zum zweiten Kristall ist nun für euch offen. Passt aber auf den Strom auf!

Level 9: Wüste von Nevada



4. Zuerst in den hinteren Teil und dem Weg nach oben folgen. Den Stein reinschieben und die Munition mitnehmen. Auf die rechte Seite des grauen Blockes (Bild) gehen und auf die gegenüberliegende Seite springen. Danach dem Sims folgen (Pfeile).



5. Nachdem das Medi-Pack eingesammelt ist, geht es links herum. Von dieser Stelle (Bild) auf die Schräge springen und festhalten (Pfeil) und auf der rechten Seite bis zum grauen Block laufen. Springt in den Schacht und schwimmt bis zum Ende der Grotte.



6. Ihr erreicht einen Canyon. Lauft rechts herum und springt über die Vorsprünge bis an die aktuelle Position (Bild). Springt auf die andere Seite und klettert nach unten, wo ihr ein Secret findet. Klettert nach oben und springt auf den Vorsprung mit dem Strauch. Aber Achtung Schlange!



7. Springt über den schrägen Stein (Bild) auf das dahinterliegende Feld. Haltet euch an der äußeren Kante fest und lasst euch auf den darunterliegenden Sims fallen. Hangelt nach links und klettert auf das Plateau. Springt an die Decke und hangelt zur Wand hinüber. Von dort nach oben klettern und ihr erreicht die Höhle mit dem Dynamit.



8. Nun begeben sich zu den beiden Wasserfällen. Springt auf die gegenüberliegende Schräge (Bild), dann sofort auf das nächste Plateau. Hier hangelt ihr am Sims nach rechts in die Grotte der beiden Wasserfälle. Über die Steine gelangt ihr in den hinteren Bereich zur großen Maschine.



9. Als Nächstes an der rechten Seite der Maschine nach oben klettern, bis ihr an ein Becken mit Brücke gelangt (Bild). Links von der Brücke könnt ihr schwimmen. Mit dem hinteren Hebel öffnet ihr ein Gitter am Grund des Beckens zwischen den beiden Wasserfällen. Taucht rein und betätigt die beiden Schalter, um euch den Weg freizumachen.



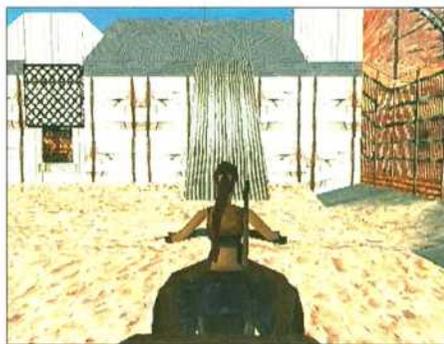
10. Danach den Schalter am Ende des Ganges über den Wasserfällen auslösen und zum Aufzug zurücklaufen. Dieser ist nach oben gefahren und ihr sammelt den Sprengschlüssel ein. Nun zurück zum Dynamit (Bild) und dieses sprengen. Nehmt aber vorher noch die Gegenstände am Grund des großen Canyons mit.



11. Folgt dem neuen Weg und ihr gelangt zu einer Hochsicherheitsanlage (Bild 12). Als Nächstes lauft ihr am Zaun entlang bis zum Schacht im hinteren Teil, wo ihr reinkriecht. Nach der ersten Röhre könnt ihr dem Hauptgang folgen oder nach oben in einen anderen Gang klettern (Bild). Klettert zunächst hoch, wo ihr ein Wasserbecken findet. Aktiviert dort die beiden Hebel.



12. Danach geht es zur Hochsicherheitsanlage zurück, wo ihr die Schräge hinunterrutscht (rechter Pfeil) und eine offene Tür vorfindet. Den Schalter drücken und nun wieder durch den Schacht (Bild 11) kriechen und dem Hauptgang folgen, bis ihr den mit Wasser gefüllten Turm erreicht. Tötet die Wachen und klettert an einer der Stelzen nach oben.



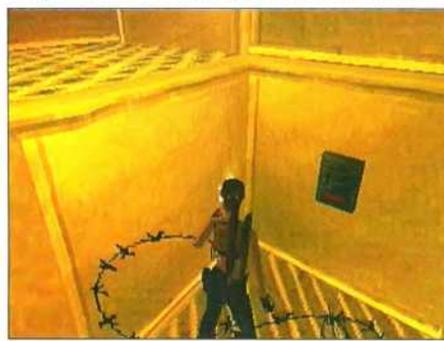
13. Springt durch die offene Tür über den Zaun in die abgesperrte Hochsicherheitsanlage. Tötet alle Wachen und schnappt euch das Squad. Fahrt nun die Schräge (Bild) nach oben und haltet auf dem Dach an. Sammelt die Code-Karte für den Generatorraum ein, verlasst den Bereich durchs Tor und fahrt den Weg bei Bild 12 (rechter Pfeil) entlang. Als Letztes über die große Schanze springen.



14. Zuerst durch die Infrarotstrahlen an eurem Fenster springen, um die Tür der Zelle zu öffnen. Die Wache erledigt ihr am besten, wenn ihr ein oder zwei Gefangene herauslasst. Danach auf die andere Seite des Zellentrakts gehen und in die offene Zelle hinein, wo ihr eine Box findet, die ihr einmal nach vorne schiebt (Pfeil).



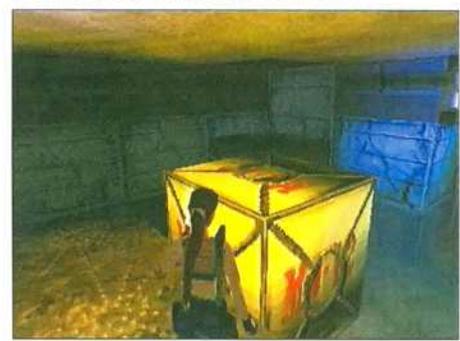
15. Kriecht nun durch die beiden kurzen Schächte und schiebt die Box vor euch (1) einmal. Danach die andere Box (2) dreimal schieben. Wieder die erste Box (1) zurückziehen und durch die Schächte zurückkriechen. Dort die Box (1) nach hinten ziehen und das erste Secret dahinter einsammeln. Dann die erste Box (1) einmal nach vorne schieben und in den Gang darüber klettern.



16. Danach bis zur Schräge mit dem Stacheldraht. Mit einem weiten Sprung darüber springen. Durch den nächsten Stacheldraht schleichen und am Ende den Schalter betätigen (Bild). Auf die erhöhte Ebene klettern und mit der Leiter ein Stück nach unten klettern (grünes Licht). Dort in den Schacht nach links klettern und weiter.



17. Im folgenden Gang findet ihr zwei Falltüren. Geht zur zweiten und springt runter. Danach sofort zum Radarschirm laufen (Bild) und den Schalter (Pfeil) an der Wand drücken. Somit öffnet ihr den Zugang zum Zellentrakt, wo ihr die Gefangenen auf die Wache hetzt. Sammelt die Code-Karte bei der Leiche ein und öffnet die Tür.



18. Lauft geradeaus, links herum und durch den Waschraum. In der folgenden Kammer den hinteren Stein unter die Öffnung im vorderen Teil (Bild) schieben und nach oben klettern. Über die Röhre springen und den Schalter betätigen. In der nun mit Wasser gefüllten Kammer in die gegenüberliegende Ecke tauchen und den Schacht hochklettern.



19. Folgt dem Pfad, springt über die beiden Stachelgruben und ihr erreicht eine Kammer mit einer Tür (Bild). Nach links laufen (Pfeil) und den Schalter aktivieren, der die Herdplatten in der Küche ausschaltet. Lauft in den hinteren Teil der Küche und öffnet die Tür. Danach die nächste aufmachen und in den Kontrollraum und den Schalter aktivieren. Die Wache lasst ihr wieder durch Gefangene töten.



20. Lauft zum Speicherstein bei den Ventilatoren und rutscht die Schräge hinunter. Springt zum Sims auf der anderen Seite, haltet euch fest und hangelt nach links. Lasst euch fallen und springt von der Schräge auf die andere Seite. Kriecht durch den Gang und klettert die Leiter hoch. Lauft den Gang vor, bis der Häftling die Falltür für euch öffnet.



21. Klettert den nächsten Schacht hoch, lauft an der Wache vorbei in den großen Raum, wo ihr euch links haltet und im hinteren Teil dem Weg folgt, bis ihr die Zelle erreicht. Der Knastbruder hinter der Tür sollte die Wache erledigen. Sammelt nun die Code-Karte bei der Wache ein und benutzt diese im großen Raum. In der Kammer dahinter deaktiviert ihr mit dem Schalter (Pfeil) die Infrarotstrahlen.



22. Klettert an den drei Selbstschussanlagen vorbei und lauft erst einmal links den Gang runter. Öffnet alle Zellen, damit die Wache erschlagen wird, bei der ihr den gelben Sicherheitsschalter findet. Diesen benutzt ihr an der Tür neben der Raketenlafette. Folgt dem Gang, bis ihr die Wache seht. Kriecht in den Gang rechts von euch.



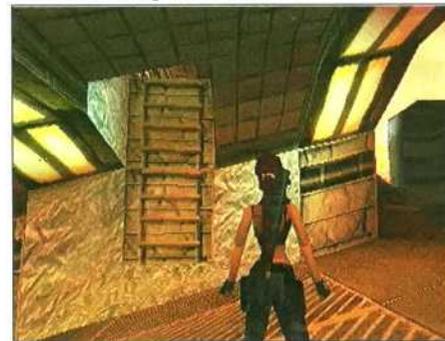
23. Lauft zum nächsten Schalter und wartet, bis die Wache in eure Nähe kommt. Aktiviert den Schalter, und der rote Laserstrahl tötet die Wache und öffnet die Tür. Springt über den Strahl und folgt dem Gang. Ihr erreicht einen großen Schacht. Folgt der Treppe nach oben, bis ihr einen Gang seht. Folgt diesem und aktiviert im Radarraum die große Schüssel.



24. Jetzt wieder zum Anfang der Treppe (Pfeil) und mit voller Energie fallen lassen. Auf die andere Seite des Turmes und die Leiter hoch. Im Gang mit der Wache rechts herum und in den Schacht klettern, wo ihr den gelben Sicherheitsstecker findet. Nun zurück und um den Turm herum in den Gang hineinlaufen. Den Sicherheitsstecker benutzen.



25. Nun könnt ihr in das Wasserbecken springen, zum Speicherstein schwimmen und dem Gang folgen. Danach links über die Kisten hinter die Glaswand und die Tür mit dem Schalter öffnen. Hier findet ihr die Pistolen. Wieder raus, aber auf die MG aufgepasst. Lauft durch die gelbe Lichtschranke an die aktuelle Position und klettert über die Kisten auf die andere Seite der Glaswand.



26. Den Gang hochlaufen bis zum oberen Ende des Laufbandes und die Wachen killen. Eine der Wachen hat einen blauen Sicherheitsstecker. Danach den Gang weiter hoch und die Leiter auf der linken Seite benutzen. Im nächsten Raum findet ihr zwei Schalter. Einer öffnet das eiserne Tor und der andere aktiviert das Förderband.



27. Über die Kiste am unteren Ende des Laufbandes gelangt ihr nach oben. Hier auf die andere Seite hangeln (Decke) und die Wache über euch erledigen und den gelben Stecker einsammeln. Damit das Tor öffnen, bis ihr in den Bereich mit dem Truck gelangt. Hier nur noch in die Halle, die Wache erledigen und auf die Ladefläche des Trucks steigen.



28. Lauft um die Ecke, tötet die Wache und aktiviert den Schalter in der Mitte des Ganges. Danach durch den Spalt kriechen und dem weiteren Schacht folgen. Die Sensormaschine durch ein gutes Timing austricksen und durch den nächsten Schacht kriechen. Lauft bis zu den Infrarotsensoren (Bild). Unter den ersten könnt ihr durchkriechen und gelangt rechts in einen Schacht.



29. Wenn ihr die grünen Lichtstrahlen aktiviert, öffnet sich ein wenig weiter entfernt eine Tür. Danach folgt ihr dem Gang und aktiviert am Ende den Schalter. Ihr fällt nach unten und müsst erst einmal die Wache und die Hunde killen. Dann den Schalter (rechter Pfeil) im tiefer gelegenen Rundgang aktivieren und zur Falltür (geradeaus) laufen.



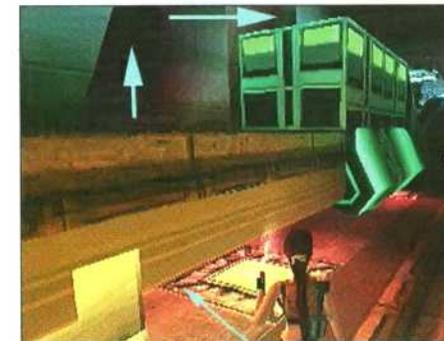
30. Kriecht durch den Schacht und lauft auf die nächste Falltür. Als Erstes um die Ecke (rotes Licht), den Gefangenen befreien und die Zelle untersuchen. Danach den Gang zurück, bis ihr den Schacht auf der linken Seite (Bild) entdeckt. Tötet die Ranger, aktiviert in der linken Kammer den Schalter und weiter geht es durch den Schacht in der rechten Kammer.



31. Durch die grünen Lichtstrahlen hindurch und den Gang hoch. Laft erst einmal rechts herum ins Raketensilo. Tötet die Wache und sammelt bei der Leiche die CD ein. Danach zurück zur Weggabelung und links herum in die Verladehalle. Geht zum Computer in der hinteren rechten Ecke (Bild) und legt die CD ein.



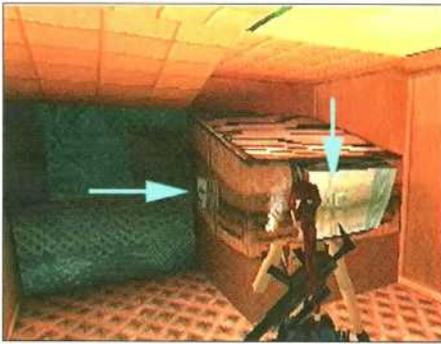
32. Springt vom Podest (linker Pfeil) unterhalb der Rakete zur Leiter hinüber und klettert hoch. Tötet die Wache in der Ecke und sammelt den Zugangsstecker ein. Rechts neben dem beweglichen Greifarm könnt ihr eine Wandplatte zerschießen und ein Secret einsammeln (rechter Pfeil). Nun durch das Raketensilo laufen und dem Gang zum Hangar folgen.



33. Laft an der elektrischen Leitung links herum, bis ihr zu einer Leiter kommt. Klettert hoch, aktiviert den Schalter in der rechten Wand, und ein Zug kommt angefahren. Laft dorthin, kriecht unter der Bahn durch (unterer Pfeil), und ihr könnt von einer erhöhten Nische (mittlerer Pfeil) auf das Dach des Zuges springen. Von hier aus gelangt ihr an eine Öffnung in der Decke.



34. Folgt dem Gang, bis ihr an die zweiten Gitter im Boden gelangt. Hangelt an der Decke über diese Stelle und weiter den Gang entlang. Tötet die Wache und lauft links herum, den Gang hoch. Springt über die grünen Infrarotstrahlen, bis ihr zu zahlreichen Kisten kommt. Klettert über diese und ihr erreicht eine Halle.



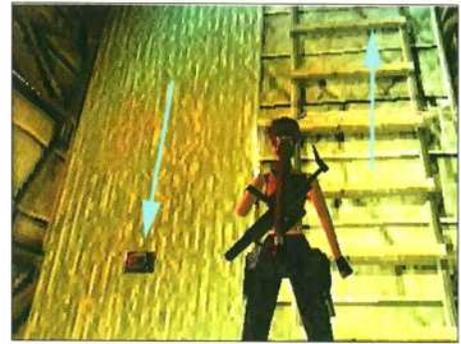
37. Hier die Codes (linker Pfeil) einstecken und den roten Knopf drücken. Sofort eine 180-Grad-Rolle machen und in den nächsten Raum rennen, wo ihr vor den Flammen sicher seid. Nachdem die Rakete weg ist, könnt ihr nun im Raketensilo an der Leiter in einer der Ecken nach oben klettern und bis zum Dach gelangen. Drückt den Knopf und die Schiebetür öffnet sich.



35. Zuerst zu dem einen Schalter (1) auf dem Übergang gehen, diesen drücken und dann schnell auf die andere Seite zum anderen Schalter (2) rennen. Diesen drücken und durch die beiden offenen Tore laufen. Ihr gelangt in einen Raum mit fünf Schaltern: Vier der fünf Schalter müssen aktiviert sein, um euch Zugang zum Hangar mit dem Raumschiff zu ermöglichen.



38. Folgt dem Gang und ihr gelangt in einen Freibereich. Tötet die beiden Wachen. Danach geht es in den nächsten Raum (rechts), wo ihr eine weitere Wache trifft. Bei ihr sammelt ihr eine CD (linker Pfeil) ein. Dann betätigt ihr den Knopf (rechter Pfeil) und öffnet die Bodenplatte im Außenbereich.



36. Im Hangar drückt ihr den Knopf neben der Leiter in der hinteren Ecke und klettert diese nach oben. Von hier springt ihr über die Trägerschrägen zum Steg gegenüber. Danach auf das Dach des UFOs und die Abschusscodes einsammeln. Nun mit den Codes zurück zum Raketensilo und dort in den Schacht springen, wo ihr unter die Rakete gelangt.



39. Wenn ihr dem Gang folgt, kommt ihr in der Nähe des UFOs wieder heraus. Laft nun zum Rechner im Hangar und benutzt die CD. Danach könnt ihr die beiden Räume untersuchen und anschließend in das UFO klettern. Sammelt das dritte Artefakt ein und verlasst den Level.

Level 12: Küstendorf



40. Schwimmt bis zum Strand. Rechts neben der Hütte führt ein Pfad in eine unterirdische Höhle. Durchquert diese und folgt dem Weg. Springt vom Ufer des Sumpfes auf den Stein (Bild). Achtung Pfeilfallen! Folgt weiterhin dem Weg und ihr gelangt zu einer Klippe.



41. Begeht euch zum Baumriesen kurz nach dem Sumpf (Bild). Klettert an der rechten Seite nach oben (Pfeil). Hier nochmals an der Wand nach oben ziehen und links herum. Zum Ast rüberspringen und weiter zum ersten roten Schlangenstein. Wenn ihr auf dem Ast mit dem Stein zur Wand lauft, findet ihr ein Secret.



42. Als Nächstes klettert ihr auf den Pfad unterhalb der Klippe. Sammelt den Speicherstein ein und folgt dem Weg zum Wasserfall (Bild). Hier springt ihr auf den Vorsprung rüber und sammelt im Raum hinter dem Wasserfall den zweiten Schlangenstein ein. Wieder zum Vorsprung und zur Leiter in der Wand springen.



43. Der dritte Schlangenstein liegt bei der zweiten Feuerschale am Wasserfall. Springt hier rüber. Dann noch einmal springen, zur Feuerschale gehen und den Stein einsammeln (Pfeilfolge von links nach rechts). Danach in den Gang mit den drei Toren und die Schlangensteine benutzen.



44. Ihr erreicht ein Eingeborenendorf. Nachdem ihr diverse Wachen getötet habt, lauft ihr links vom Wasserfall den Weg entlang, bis ihr zum großen Sumpf gelangt. Hier springt ihr auf den Stein rüber (Pfeil) und benutzt das Rad an der Wand, um eine Grube mit einem Gitter abzudecken.



45. Laft nun in den hinteren Teil des Dorfes (über die Grube). Laft bei Pfeil 1 am Haus vorbei in die Dunkelheit, um in einer Höhle ein Secret zu finden. Bei Pfeil 2 klettert ihr zu zwei Hütten hoch. In der linken findet ihr ein Rad, das ihr dreht, um bei Pfeil 3 die Leiter ins Baumhaus hochzuklettern.



46. Folgt dem Gang, bis ihr auf die Dächer des ersten Hauses springen könnt. Von da nach rechts zum Baum. Von hier (Bild) springt ihr auf das gegenüberliegende Dach mit den Spitzen. Seid ihr sicher gelandet, schleicht ihr durch die Fallen und gelangt in das Baumhaus. Dort im hinteren Teil den Knopf drücken und zurück in den Gang mit den Flammen.



47. Springt auf das Gitter über den Flammen und ihr gelangt am Ende des Ganges zu einem Schalter. Öffnet mit diesem die Türen. Bei den drehenden Scheiben (Bild) einfach warten, und wenn der Weg frei ist, losrennen. Mit dem Schalter am Ende dieses Ganges öffnet ihr die Falltür im Wasserbecken des Dorfes (Wasserfall).



48. Lockt das Krokodil aus dem Gang ins Freie und erledigt es vom Ufer aus. Folgt dem Gang nach oben und überquert die Brücke. Springt von hier aus (Bild) hinüber zum Baumhaus, und ihr trefft auf einen verwundeten Mann, der euch eine Karte aushändigt.



49. Den Level Küstendorf könnt ihr auch auf einem zweiten Weg beginnen. Nachdem ihr den Level begonnen habt, schwimmt ihr nach rechts in eine kleine Lagune. Dort findet ihr auf einem Stein den Schlüssel des Schmugglers. Mit diesem begeben euch an den Strand und lauft in die Hütte auf der linken Seite.



50. Steckt den Schlüssel in das Schloss an der Wand hinter dem Feuer. Springt in den Tunnel und folgt dem Gang. Passt aber auf die Falle auf, die aus der Wand fährt. Am besten die Strecke rennen. In der Grotte dahinter als Erstes die beiden Alligatoren im Wasser erledigen.



51. Springt über die nächsten zwei Steine zur ersten Säule und klettert an ihr auch oben (linker Pfeil). Danach hangelt ihr an der Unterseite der Brücke auf die andere Seite (rechter Pfeil). Folgt dem Weg und hangelt ein zweites Mal, um auf die Brücke zu gelangen.



52. Springt auf die Schräge, rutscht hinunter und springt über das Wasser auf die andere Seite. Danach zur Leiter springen, hochklettern und nach links hangeln. Von der Position des Speichersteins auf die andere Seite springen, nach links hangeln und dem Weg über die Hängebrücke folgen.



53. Nach der Brücke links unter der Scheibe hindurchkriechen. Folgt dem rechten Pfeil, und ihr findet einen Schalter, um zum Speicherstein zu gelangen. Rutscht den Gang ins Dorf hinunter und der Level geht an entsprechender Stelle weiter. Ihr könnt aber auch ins Wasser (linker Pfeil) springen und die Stelle mit den Schlangensteinen spielen.



Level 13: Absturzstelle

54. Mit Hilfe der Karte gelangt ihr sicher an das andere Ufer des Sumpfes. Springt mit einem langen Sprung zum ersten Felsen. Danach zu dem dahinter und auf den dritten Felsen.



55. Vom dritten Felsen springt ihr rechts rüber und von da auf die nächsten drei Felsen. Danach mit einem weiten Satz an das gegenüberliegende Ufer.



56. Nachdem ihr den ersten Raptor getötet habt, folgt ihr dem Lauf des Wassers, bis ihr das Flugzeugwrack erreicht. Lauft erst einmal geradeaus, rechts am Flugzeug vorbei, bis ihr vor dem hinteren Seitenflügel steht. Rechts im Dunklen findet ihr nach einem dunklen Gang verschiedene Gegenstände.



57. Danach geht es hinter das Flugzeug, wo ihr den Männern helft, den Raptor zu vernichten. Achtung: Die Männer helfen euch, also aufpassen! Lauft in den zweiten dunklen Gang auf der rechten Seite (Pfeil). Folgt ihm und ihr erreicht einen unterirdischen Wasserfall.



58. Hier klettert ihr hoch, springt mit einem Rückwärtssalto auf die Schräge und mit einem Sprung auf den gegenüberliegenden Ast. Tötet den Raptor und springt wieder auf die Schräge. Haltet euch an der Kante fest und hangelt nach rechts. Schießt den Raptor vom Seil und springt ins Wasser, die Piranhas sind nämlich beschäftigt.



59. Im Wasser betätigt ihr einen Hebel. Danach zur offenen Gittertür und in den dunklen Raum. Betätigt alle drei Schalter und ihr öffnet die Falltür in der Decke. Achtung: Raptoren greifen euch jedes Mal an, wenn ihr einen Schalter betätigt! Sammelt bei der Leiche von Lt. Tuckerman (Bild) den ersten Schlüssel ein.



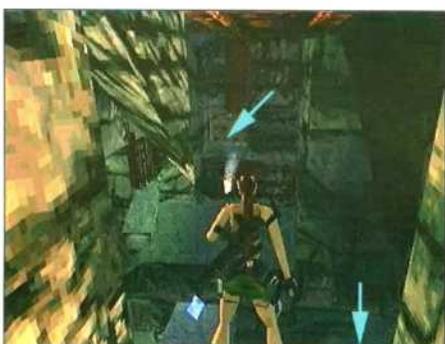
60. Nun wieder zurück zur Schnauze des Flugzeugs. Hier (Bild) findet ihr links einen Gang im Boden. Folgt diesem und tötet die beiden Raptoren. Danach in den hinteren Teil der Höhle gehen, bis ihr ein Nest erreicht, in dem die Leiche von Commander Bishop liegt. Den zweiten Schlüssel einsammeln.



61. Der T-Rex benötigt rund zehn Treffer mit dem Raketenwerfer, also lieber laufen anstatt kämpfen. Durchquert die ganze Höhle, bis ihr die erste Gittertür erreicht, hinter der ihr den Schalter aktiviert. Nun wieder quer durch die Höhle bis zur zweiten Gittertür. Den Schalter drücken und zur ersten Gittertür zurück und den Gang hoch.



62. Lauft um das Flugzeug herum, bis zu der Stelle, wo ihr den großen Freibereich betreten habt. Um auf dieses Plateau zu kommen (rechter Pfeil), lauft ihr links zur Wand (linker Pfeil). Springt hoch, hangelt an der Kante nach rechts, zieht euch hoch, macht einen Rückwärtssalto mit Drehung und haltet euch an der Kante des Plateaus fest.



63. Folgt dem Schacht, bis ihr an diese Position gelangt. Klettert eine Ebene nach unten, wo ihr einen Schalter findet. Dann wieder zur Ausgangsposition und zur gegenüberliegenden Nische mit dem zweiten Schalter hangeln. Danach über das Podest des Speichersteins zurück zum ersten Schalter. Diesen betätigen und an der Decke entlanghangeln.



64. Hier an der Wand herunterklettern, bis die Füße an der untersten Kante sitzen, und nun einen Rückwärtssalto ausführen, um beim dritten Hebel zu landen. Diesen betätigen und an die Wand, von der ihr gesprungen seid, zurück. In die Nische hochklettern, die vorher von einem Gitter versperrt war.



65. Springt von der Nische schräg rüber, um wieder auf das Podest, wo der Speicherstein lag, zu gelangen. Nun wieder an der Decke die gesamte Hangelstrecke entlang, bis ihr gegenüber dem Heck des Flugzeuges wieder ans Tageslicht kommt. Springt von hier aus zum Ast rüber, um auf das Flugzeug zu gelangen.



66. Springt in das Flugzeug und geht ins Cockpit, wo ihr die beiden Schlüssel reinsteckt: Rechts den Schlüssel von Lt. Tuckerman und links den von Commander Bishop. Nun in den Lagerbereich, der sich unter dem Cockpit befindet, und mit dem Schalter das Geschütz nach draußen fahren.



67. Begebt euch an das Geschütz und vernichtet alle ankommenden Raptoren. Danach noch die Palisaden in der hinteren linken Ecke zerschießen und den Level dort verlassen.



68. Begebt euch auf den Felsen im Wasser (Pfeil). Von hier aus springt ihr ans andere Ufer und hangelt nach links. Dort lasst ihr euch zur Nische runterfallen, klettert rein und sammelt den Speicherstein ein. Danach hochklettern und an der Decke des Felsens wieder auf die andere Seite.

Level 14: Madubu-Schlucht



69. Springt rüber auf die Schräge, haltet euch an der Kante fest und hangelt nach rechts. Folgt dem Gang, bis ihr ein Eisengitter über einem Wasserfall erreicht. Hier den Schalter drücken, um das Holztor zu öffnen. Auf halbem Rückweg, kurz vor den Stacheln, findet ihr im Dunklen eine Röhre am Boden. Folgt ihr, und ihr findet einen Speicherstein.



70. Lasst euch nach unten fallen und springt durch den Wasserfall. Hier erwartet euch am Boden der ersten Höhle ein Secret. Danach an der Decke zum Speicherstein hinüberhangeln. Um ihn zu bekommen, müsst ihr nur von der ersten Säule direkt zur dritten springen. Folgt dann dem Weg, bis ihr in eine Grotte hinter einem anderen Wasserfall kommt.



71. Springt an die Decke und hangelt geradeaus rüber, um den Speicherstein einzusammeln. Danach wieder zurückhangeln und an der Decke die Grotte durchqueren. Folgt dem Gang, bis ihr wieder ins Freie kommt. Springt schräg rüber, um an der Felswand hochzuklettern.



72. In der Grotte mit dem Kajak erledigt ihr als Erstes die beiden Alligatoren. Nun ins Wasser springen und den Hebel für das Tor betätigen (Pfeil). Danach ins Kajak und dem Fluss folgen, bis ihr in die Höhle mit der Kette in der Mitte gelangt.



73. Hier den Wasserfall (rechter Pfeil) hochpaddeln, um in das Becken mit dem Alligator zu gelangen. Tötet diesen sowie die Echse und lauft zur Nische oberhalb des großen Beckens. Hier springt ihr an die Decke und hangelt an dieser entlang.



74. Die beiden Feuerstellen meistert ihr dadurch, dass ihr euch mit Hilfe der Kamera-taste ganz nah herantastet und dann mit einem guten Timing vorbeihangelt. Am Ende der Hangelstrecke lasst ihr euch auf ein Podest fallen, von dem aus ihr auf die andere Seite springt und dem Weg folgt.



75. In der nächsten Grotte könnt ihr im hinteren Teil ein Secret einsammeln. An dieser Stelle auf das Plateau (Pfeil) klettern und an der Decke auf die andere Seite hangeln. Bei dieser Feuerstelle genauso vorgehen wie bei den beiden anderen. Hangelt nach links und sammelt die Gegenstände ein. Danach auf die rechte Seite hangeln.



76. Springt zuerst rüber zum Podest vor dem Wasserfall (Pfeil). Danach an die gegenüberliegende Wand springen und hochklettern, bis ihr oberhalb des Wasserfalls seid. Nun den Schacht runter und den Gang entlang. Den beiden anrollenden Felsen weicht ihr durch ein Duckmanöver vor den jeweiligen Stufen aus.



77. Den dritten Felsen meistert ihr, indem ihr den Steg nach vorn rennt und ohne zu zögern in den Gang auf der linken Seite springt. Über die Flammen hinwegspringen und den nächsten Felsen mit einem Duckmanöver umgehen.



78. Springt auf das nächste Podest, hangelt an der Wand nach links und kriecht durch den Schacht. Von hier aus springt ihr auf den nächsten Stein und von diesem weiter auf die nächste Ansammlung von Steinen, bis ihr an der Seilbahn ankommt. Mit dieser Fahrt ihr in den Kettenturm.



79. An der Wand nach oben klettern und die beiden Echsen erledigen. Danach geht es in den hinteren Bereich, wo ihr einen Hebel betätigt (Bild). Dann dem Weg folgen, bis ihr am Kajak ankommt. Mit diesem in den großen Strudel fahren, aber mit voller Energie!



80. In dieser Grotte den ersten Alligator töten und den Hebel, unterhalb dieser Bodenplatte, betätigen, um das Tor zu öffnen. Nun vor den Alligatoren flüchten und den Level beenden.

Level 15: Punatempel



81. Tötet die Wachen und folgt dem Gang nach oben (Pfeil). Die weiteren Wachen ebenfalls töten, aber passt auf das Pfeilgift auf. Danach durch den Schacht kriechen und das Medi-Pack einsammeln.



82. Im Raum mit den rollenden Rädern müsst ihr vier Schalter (je zwei an jeder Wand) betätigen, um das Tor zu öffnen. Mit gutem Timing in den Raum laufen und sich eine Stelle an der Wand heraussuchen, die zwischen zwei Rädern liegt. Dort seid ihr sicher. So müsst ihr vorgehen, und es dürfte kein Problem sein, alle Schalter zu betätigen.



83. Rutscht in den Schacht hinunter und zieht sofort den Stein heraus, damit die herunterkommende Decke abgefangen wird. Nun noch die drei Hebel betätigen und weiter.



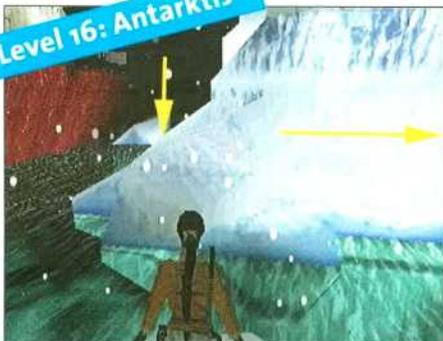
84. Betätigt den Hebel und rennt auf der anderen Seite durch die offene Tür. Danach sofort rechts herum und vor dem zweiten Stein flüchten. Im Anschluss die Wachen töten und rechts herum durch die offene Tür gehen.



85. Ihr erreicht einen Thronsaal. Der Endboss sitzt in seinem Stuhl und beschießt euch mit blauen Plasmastrahlen. Ihr könnt ihn nur verwunden, wenn er auf euch schießt. Daher immer in Bewegung bleiben und ballern, was das Zeug hält.



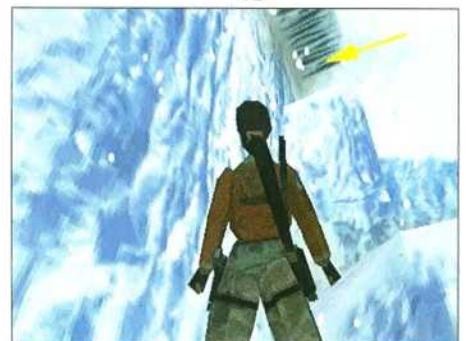
Level 16: Antarktis



86. Springt ins Wasser und schwimmt schnell in die Nähe der Hütte und steigt aus dem Wasser. Danach an dieser Position (Bild) auf die andere Seite springen und rechts hochlaufen, bis ihr auf einen Bogen aus Eis gelangt.



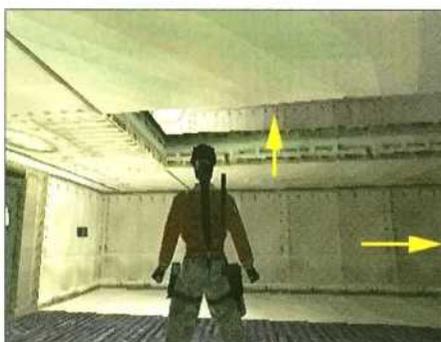
87. Von hier aus in den Gang springen und die Gegenstände einsammeln. Dann zurück an die Position, an der ihr nach dem Sprung über das Wasser gelandet seid, und links herum laufen. Ins Wasser springen, am Schiff entlang und auf der rechten Seite aus dem Wasser steigen.



88. Klettert auf die Säule, von wo aus ihr euch an der Decke entlanghangeln könnt. Lasst euch auf den Felsen am Ende der Hangelstrecke fallen und springt auf das Heck der Explorer. Hier findet ihr gleich eine Öffnung im Deck, der ihr folgt.



89. Lauft im Hangar rechts hinter zur Maschine. Mit dem Hebel (rechts an der Wand) öffnet ihr die Bodenplatte vor euch. Tötet die Wachen und folgt dem Gang, bis ihr einen größeren Raum erreicht. Die Tür auf der linken Seite führt in den großen Hangar.



90. Lauft erst einmal rechts herum, in die hintere linke Ecke und folgt dem Gang. An dessen Ende findet ihr ein Bullauge, neben dem ein Schalter ist, mit dem ihr das Beiboot zu Wasser lassen könnt. Als Nächstes durch die Öffnung in der Decke und an den Bug der Explorer.



91. Wenn ihr rechts herum lauft, könnt ihr vom Schiff in einen Gang springen, wo ihr ein Secret findet. Springt ihr geradeaus auf die Schräge, und von dort auf die andere Seite, findet ihr in einer Nische Munition. Als Letztes links herum an der Reling entlang laufen und über das Eis zur Hütte zurück und ins Beiboot gehen.



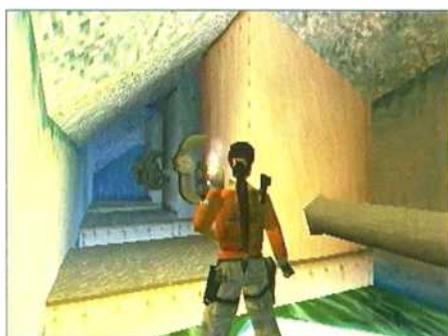
92. Mit dem Beiboot fahrt ihr den Kanal entlang, bis ihr eine Bodenstation erreicht. Springt aus dem Boot, steigt aus dem Wasser und tötet die Wache. Geht dann an die Rückseite des Hauses. Von hier aus könnt ihr am Stahlgerüst auf die andere Seite hangeln.



93. Folgt dem Gang und ihr erreicht eine weitere Station. Klettert den Turm hoch und betätigt den Schalter, um auf der gegenüberliegenden Seite eine Falltür zu öffnen. Danach folgt ihr dem Gang in das Gebäude und erreicht einen weiteren Freibereich, wo ihr zuerst den Schalter neben der Tür aktiviert.



94. Folgt dem Pfeil 1 und ihr erreicht nach einem vereisten Gang ein weiteres Gebäude. Lasst die beiden Schiebetüren hinter euch, sammelt im hinteren Teil des 1. Stockes das Brecheisen ein und aktiviert den Schalter bei den Computern. Nun zurück zum Turm von Bild 93 und mit dem Brecheisen die Türen öffnen, durch die Falltür gehen und auf die Energiekarte an der Wand schauen.



95. Danach folgt ihr Pfeil 2 aus Bild 94. Lauft über die Holzbrücke, am Hundezwinger vorbei und ihr erreicht die Cafeteria. Lauft zum Raum mit den Generatoren, wo ihr euch nach unten zu den vier Kesseln (Bild) begeben. Hier das erste und das dritte Rad drehen. Dann öffnet sich die Tür zu den Generatoren, die ihr mit dem Schalter, dort an der Wand, aktiviert.



96. Nun könnt ihr in den Hundezwinger laufen und im Haus den Torschlüssel in der hinteren rechten Ecke einsammeln. Danach geht es zurück zur ersten Station (Bild). Mit dem Brecheisen die Tür öffnen, den Schalter an der Wand drücken und den Schlüssel einsetzen. Dann ins Boot und dem Wasserweg folgen.



97. Auf dem Weg zum Ende des Kanals könnt ihr zweimal aus dem Boot aussteigen und verschiedene Gegenstände einsammeln. Danach an dieser Position das Schlauchboot verlassen und dem Weg folgen. Tötet die beiden Wachen und lauft um die Hütte herum. Der Level ist damit beendet.



98. Klettert in den Schacht hoch, dann lauft ihr dem Gang so lange nach, bis die Türen sich zum sechsten Mal geschlossen haben. Nun umdrehen und den Gang zurück, bis ihr zu dieser Öffnung kommt. Kriecht den Schacht entlang und klettert die Leiter hinunter. Drückt den Knopf in der Wand, um die Tür zu öffnen. Der Mann mit dem Flammenwerfer hilft euch.



99. Nun gelangt ihr in die Lorenhalle. Drei Loren (Pfeile) warten hier darauf, von euch gefahren zu werden. Als Erstes geht ihr zur untersten Lore und steigt ein. Fahrt los und duckt euch zweimal vor Stahlträgern. Dann mit dem Klöppel die Weiche umstellen.



100. Lauft in den Gang rein und drückt den Knopf, um die Tür zu öffnen. Tötet die Gegner und ihr findet auf dem Weg in der Dunkelheit einen Schacht (Pfeil). Dieser führt zu Gegenständen. Danach weiter dem Gang nach, bis ihr die Leiter hochgeklettert seid. Rechts den Gang runter und den Knopf betätigen, um die Tür zu öffnen.



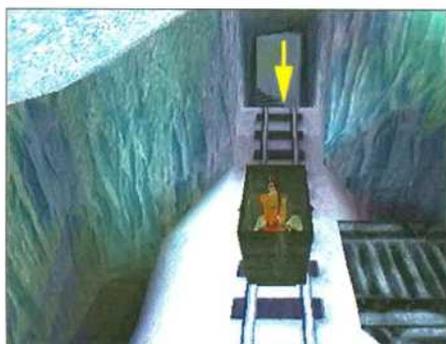
101. Diese Tür (rechter Pfeil) führt euch wieder aus dem Komplex heraus. Lauft aber erst einmal geradeaus, öffnet die andere Tür (linker Pfeil) und tötet den Mutanten. Gegenstände einsammeln und den Knopf drücken. Dann zum Kran.



102. Im Wasserbecken findet ihr in einer Nische einen Gegenstand und auf dem Grund den Anlasser für die Winsch (rechter Pfeil). Aus dem Wasser kommt ihr an der gegenüberliegenden Stelle (linker Pfeil) heraus. Tipp: Um beide Sachen zu bekommen, solltet ihr zweimal tauchen, da das Wasser bitterkalt ist. Den Speicherstein bei der Lore einsammeln.



103. Nun wieder in die Lore einsteigen und weiterfahren. Bremsst beim Runterfahren ab, da eine Steilkurve folgt. Dann wieder die Weiche mit dem Klöppel umstellen und den Speicherstein umstellen. Seid ihr sicher in der Halle mit den Loren angekommen, in die mittlere Lore einsteigen.



104. Fahrt erst einmal los und springt über die erste Grube. Nun zwei Schrägen hinunterfahren und vor der dritten (Pfeil) voll abbremsen, dann rollen lassen. So meistert ihr die Steilkurve und die Grube dahinter. Setzt den Klöppel ein, um anzuhalten. An den Bohrern vorbei und dem Gang bis zur Schräge folgen.



105. Rutscht diese Schräge rückwärts hinunter, haltet euch an der Kante fest und lasst euch mit voller Energie fallen. Danach hier runterfallen lassen. Dann an der Kante nach links hangeln und auf die untere Kante fallen lassen. Nun ganz nach rechts hangeln und wieder fallen lassen. Über euch findet ihr eine weitere Kante. Hier nach links hangeln, hochklettern und dem Gang folgen.



106. Klettert auf die Eisenbrücke (rotes Licht) und sammelt die Brechstange ein. Danach am linken Felsen (Pfeil) hochklettern und auf die anderen Felsen springen (Pfeile), so dass ihr durch die ganze Höhle gelangt. Insgesamt müsst ihr auf vier Felsen klettern.



107. Auf dem letzten Felsen findet ihr leicht versteckt einen Gang, der euch zu einem Schacht führt, den ihr hochklettert. An den Bohrern kommt ihr am besten vorbei, wenn ihr kriecht. Danach kommt ihr in einen Raum mit einer Walze. Lauft an ihr vorbei und klettert die Leiter in der hinteren rechten Ecke hoch. Folgt dem Gang, bis ihr wieder zu eurer Lore gelangt.



108. Die nächste Lorenfahrt: Erst den Berg hochziehen lassen, dann abbremsen, bis kurz vor das grüne Licht und rollen lassen. Nachdem ihr gesprungen seid, wieder abbremsen und die Weiche umstellen. Danach einfach rollen lassen, bis ihr gesprungen seid. Dann dreimal den Kopf einziehen und bei der nächsten Schussfahrt die Bremse ziehen.



109. Nachdem ihr wieder in der Lorenhalle angekommen seid, lauft ihr auf der mittleren Ebene nach rechts und erreicht diese Tür. Mit der Brechstange das Schloss zerstören und im Gang dahinter die Bleisäurebatterie einsammeln. Nun zur dritten Lore nach oben laufen.



110. Auf der dritten Ebene findet ihr einen Kontrollraum. Auf das Dach klettern. An dieser Stelle (hinten rechts) könnt ihr runterklettern und an der Dachkante nach links hangeln, bis ihr eine Leiter findet. Hier ganz nach unten klettern und mit einem Rückwärts-Dreh-Salto könnt ihr euch an der Kante eines Schachtes auf der gegenüberliegenden Seite festhalten. Hier findet ihr ein Secret.



111. Steigt nun in die dritte Lore ein und fahrt los. Nach dem ersten Sprung müsst ihr den Kopf einziehen, um den Bohrern auszuweichen. Ihr erreicht eine Halle mit einer Winde. Die Batterie und den Anlasser einstecken. Die Taucherglocke fährt nach unten.



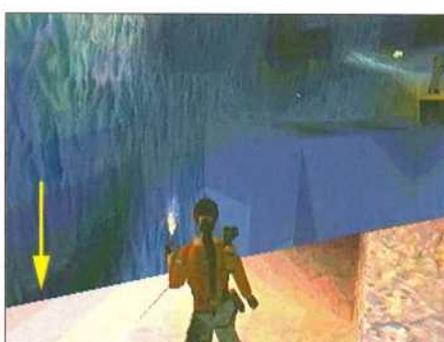
112a). Wer noch einmal in die Lorenhalle zurück muss: Über die erste Grube springen, dann abbremsen und die Weiche umstellen. Danach über die nächste Grube springen und den Kopf öfters einziehen und die nächste Weiche umstellen. Nach der nächsten Grube sofort abbremsen, und ihr erreicht sicher die Lorenhalle.



112b). Ihr springt ins Wasser und taucht zur Glocke runter. Durch die Öffnung im Boden der Glocke könnt ihr in diese einsteigen (Pfeil), um euch wieder aufzuwärmen. Wer dies nicht auf einmal schafft, findet beim ersten grünen Licht einen Schacht, wo man einen Zwischenstopp einlegen kann. Von der Glocke aus zum nächsten Zwischenstopp (rechter Pfeil in Bild 113).



113. Als Nächstes nun den Gang (linker Pfeil) nach oben schwimmen, wo ihr endlich die Tauchtortur hinter euch lasst. Folgt dem Gang, und ihr erreicht eine große Höhle mit Hängebrücke. Lauft über die Brücke rüber und öffnet mit dem Schalter rechts neben der Tür den Hangar.



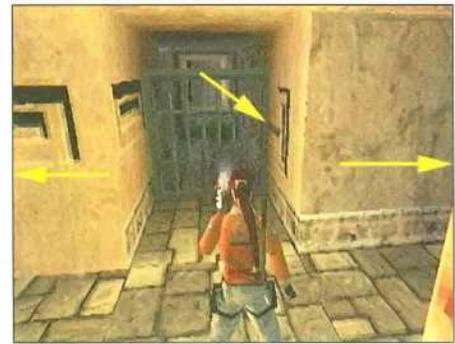
114. Bevor ihr aber hinein lauft und den Level beendet, geht ihr zur rechten Seite der Schlucht. Von hier könnt ihr nach unten springen (Pfeil) und ein Secret einsammeln. Der Weg nach oben ist zwar etwas beschwerlich (Sprünge ohne Ende), aber die Goodies entschädigen für alles.



115. Lauft zuerst nach links, wo ihr neben einem Scheinwerfer eine Leiter vorfindet. Diese nach oben klettern und dem Gang folgen, bis ihr auf eine Kreuzung stößt. Den Schalter (Pfeil) herunterdrücken, der unter euch ein Tor öffnet. Dort findet ihr auf der rechten Seite den Uli-Schlüssel.



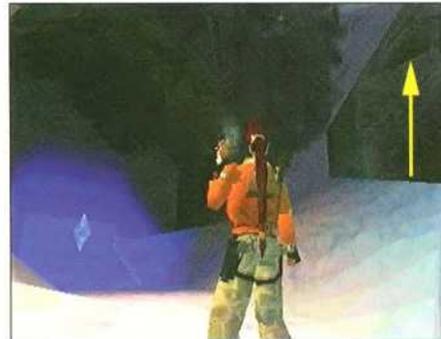
116. Als Nächstes holt ihr euch den Speicherstein. Dazu lauft ihr von dem eben gedrückten Hebel weiter den Gang entlang, bis ihr zu dieser Position gelangt. Springt auf die Säule und von hier aus zum Speicherstein auf der anderen Seite.



117. Danach in den hinteren Teil der großen Höhle laufen und den Schlüssel benutzen. Folgt der Leiter nach oben. Der Schalter vor euch öffnet das Gittertor. Lauft links raus, um einen weiteren Schalter zu finden. Danach rechts herum, die Schräge runter und den Schalter in der Ecke aktivieren.



118. Lauft nun auf die andere Seite der großen Höhle und klettert den neu erschienenen Block nach oben. Die Knöpfe (1, 2 und 5) drücken, um das Gittertor darunter zu öffnen. Lauft auf der Brücke entlang, bis ihr an deren Ende kommt. An der linken Seite könnt ihr über den Abgrund zum Speicherstein springen.



119. Klettert von dort auf das Podest links über euch. Von hier könnt ihr wieder auf die Brücke gelangen und folgt dem Gang auf der rechten Seite. Nachdem ihr die beiden Mutanten und die beiden schwingenden Kessel gemeistert habt, kommt ihr an eine Kreuzung.



120. Lauft erst einmal links und ihr erreicht einen Raum mit drei Gittertüren (Bild), hinter denen je ein Mutant auf euch wartet. Hinter der Tür des letzten Mutanten findet ihr einen Hebel, mit dem ihr die Platte hochklappt. Vom gegenüberliegenden Stein könnt ihr nun auf den Rundgang gelangen (Pfeil). Folgt diesem, und ihr erreicht einen Schacht.



121. Als Erstes auf die andere Seite zu Hebel 1 und danach zu Hebel 2. Beide sind hinter dem Schacht versteckt. Danach könnt ihr auf den Boden der Halle gelangen. Aktiviert dort den Schalter am Boden und dann den darüber. Nun aktiviert ihr Hebel 1 wieder und gelangt zur hochgeklappten Platte links unterhalb des zweiten Feuerpendels.



122. Springt dorthin und hangelt euch auf die andere Seite zum letzten Schalter, der das Tor am Boden öffnet. Dem Gang dort folgen. In der rechten Ecke (Pfeil) findet ihr einen weiteren Uli-Schlüssel, den ihr am Ende der Leiter in der gegenüberliegenden Ecke einsetzt. Im Bereich oberhalb des Strahls geht ihr zu dem Gang, der am nächsten zur Treppe gelegen ist.



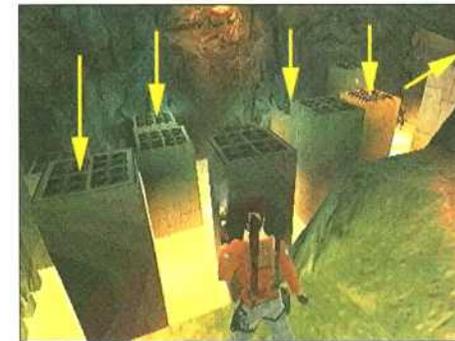
123. Folgt dem Gang, bis ihr in einen Sumpf gelangt. Hier rechts herum laufen, bis ihr diese Position erreicht, wo ihr aus dem Matsch steigen könnt. Folgt dem Gang nach oben, bis ihr einen Altarraum erreicht, wo ihr die erste Maske findet.



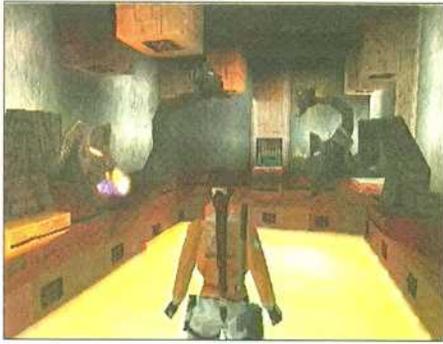
124. Danach beginnt die Erde zu beben. Lauft den Weg zurück, bis ihr an ein großes weißes Loch kommt. Hier rüberspringen und dem Weg folgen. Von dieser Position (Bild) auf die andere Seite springen. Sofort zurück und an der Kante festhalten, um den Steinen auszuweichen. Danach mit einem Standsprung auf die Schräge springen, die sich auf der linken Seite befindet.



125. Von hier aus auf das nächste Podest auf der gegenüberliegenden Seite (Pfeil) springen. Passt auf die Steine auf. Nachdem ihr die Leiter nach unten geklettert seid, nur noch an den beiden schwingenden Kesseln vorbei und nach oben klettern. Die Eisentür öffnet sich, wenn ihr auf sie zu lauft.



126. Um sicher an den Feuerfallen vorbeizukommen, geht ihr wie folgt vor: Springt zur rechten Säule und danach zu der dahinter. Wenn ihr auf der dritten Säule landet, geht kurzzeitig das Feuer auf der vierten Säule aus. Also schnell rüber und auf die fünfte Säule springen. Danach nach vorne laufen und nach unten rutschen.



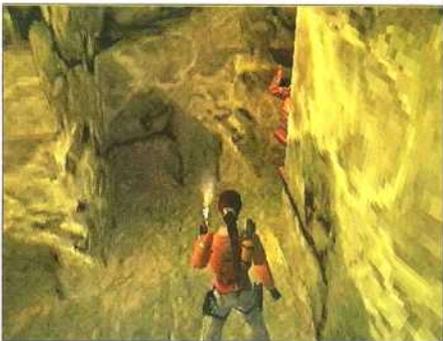
127. Die vier feuerspeienden Wesen markieren, wie schon in Indien, unsichtbare Podeste. Springt mit einem einfachen Sprung an die Kante des ersten. Dort so lange hängen bleiben, bis die Flammen verschwinden, nach oben ziehen und zum nächsten. Beim dritten erst nach rechts rüber und den Schalter aktivieren.



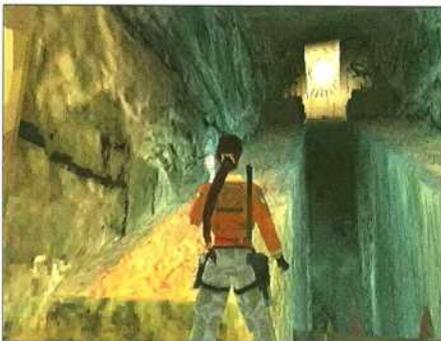
128. Springt zurück zum dritten Podest und von dort auf das Podest vor dem Gittertor. Dieses öffnet sich automatisch, sobald ihr landet. Danach in den Raum rein und rechts an dem schwingenden Kessel vorbei zum Altar. Sammelt die Maske ein und lauft den Gang entlang.



129. Nun geht ihr zum Irrgarten. Hinweis: Ihr geht direkt zur Maske, in den anderen Teilen findet ihr jedoch Gegenstände. Lauft den ersten Gang rechts rein. Danach links, rechts und wieder links. Als Nächstes links, rechts und den Gang geradeaus runterlaufen bis zur nächsten Kreuzung.



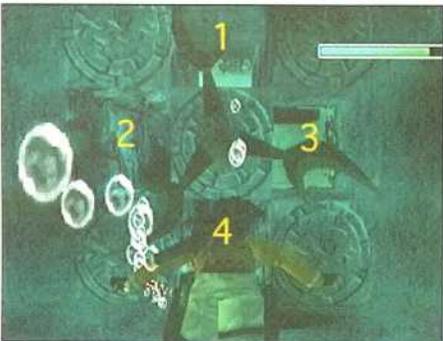
130. An dieser Kreuzung findet ihr eine Fackel an der Wand (rechts im Bild). Laft hier rechts herum den Gang entlang bis zur nächsten Kreuzung. Danach links, wieder links an zwei blauen Diamantenstellen vorbei und rechts, bis ihr einen Raum mit Fackeln erreicht.



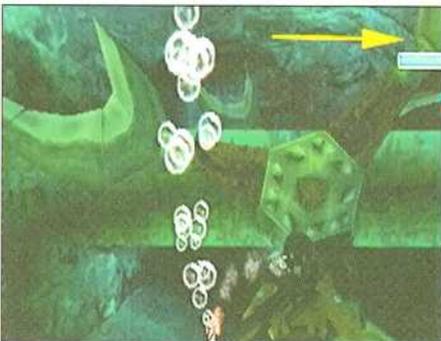
131. Im hinteren Teil findet ihr einen schrägen Aufgang, den ihr hochlauft. Links die Schräge ein Stück hoch. Wenn die Walze kommt, einen Seitwärtssprung auf die andere Schräge. Dann wieder einen Seitwärtssalto nach links und die Rampe hoch. Gleiches Spiel und ihr kommt sicher oben an, wo ihr die Maske mitnehmt.



132. Lasst euch von dieser Kante fallen und ihr gelangt sicher in das Becken. Auf der anderen Seite könnt ihr im Schacht etwas einsammeln. Danach zu einer Öffnung im Boden des Beckens tauchen, ihr kommt an einer Gittertür vorbei und seht ein drehendes Messer vor vier Öffnungen.



133. Die vier Öffnungen: (1) Gang, um Luft zu holen. (2) Luft und ein Hebel, der kurzzeitig die Platte von der gegenüberliegenden Öffnung (3) öffnet, und (4) eine Gittertür. Zuerst zu 2 und den Hebel betätigen. Dann durch die Öffnung von 3 schwimmen. Ihr gelangt in einen Raum mit je zwei Messern in jeder Hälfte. Schnappt in der Mitte erstmal Luft.



134. In der Nische (Pfeil) rechts oben findet ihr einen Hebel, der das Gitter darunter öffnet. Dahinter liegt die Maske. Den Hebel ziehen und bei den anderen beiden Messern durch das offene Gitter. Dann noch einen Hebel ziehen und ihr erreicht das Bild 133. Nun durch die untere Gittertür (4), dem Weg folgen, die vier Masken am Boden des Lichtstrahls einsetzen und Level beenden.



135. Das Finale: Der Endboss ist eine Mischung aus Spinne und Mensch. Nur ein Treffer seiner Plasmablitz, und ihr seid Geschichte. Nach ordentlichem Beschuss (mindestens vier Raketentreffer) fällt er das erste Mal mit einem lauten Grunzen um. Nun habt ihr Zeit einen der vier Artefakte einzusammeln.



136. Laft zurück zum Rundgang und bringt erst einmal wieder Distanz zwischen euch und den Gegner, der mittlerweile wieder aufsteht. Immer in Bewegung bleiben und den Burschen beschießen. Fällt er wieder um, sofort ein Artefakt einsammeln, bis ihr alle vier habt und der Meteorit nach unten fällt.



137. Sobald dies geschieht, könnt ihr auch den Endgegner töten. Aber aufgepasst! Er spielt noch einmal den toten Mann und steht nochmals auf. Sobald er explodiert ist, habt ihr es fast geschafft. Springt an die Leiter und klettert hoch (Pfeil). Dann einen Rückwärtssalto auf die Hand der Statue und auf die andere Seite springen.



138. Folgt dem Gang und hangelt euch an dessen Ende auf die andere Seite. Folgt von hier den Pfeilen und tötet die Wachen. Danach nur noch zum Landeplatz des Helikopters und ihr verlasst auch diesen Level. Nach dem Abspann kommt die Abrechnung. Schaut dann mal unter euren Speicherständen, ob ihr einen neuen Level erspielt habt.

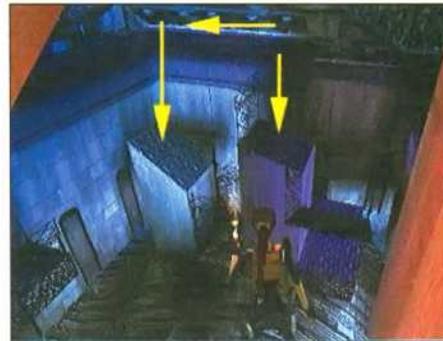
Level 20: All Hallows



139. Nachdem ihr den Gang hinuntergerutscht seid, klettert ihr auf diesen Block. Zu den nächsten Plattformen springen, bis ihr auf eine einzelne schräge Plattform geklettert seid.



140. Von hier aus springt ihr zunächst zur gegenüberliegenden Plattform. Darüber findet ihr auf der nächsten Plattform Munition. Danach nach links an der Decke auf die andere Seite hangeln und zum Schacht springen. Dort sammelt ihr die Gegenstände ein.



141. Nun zurück zur schrägen Plattform, auf die andere Seite springen und die Fackeln einsammeln. Von hier aus (Bild) auf die gegenüberliegende Säule springen und an der Decke nach links hangeln. Über der Schräge nach unten fallen lassen (volle Energie). Ihr kracht durch den Boden und gelangt in eine Bibliothek.



142. Begebt euch auf die gegenüberliegende Balustrade (zwei Löcher im Boden). Von hier aus springt ihr auf den gegenüberliegenden Balkon, klettert in den Gang (Pfeil) und betätigt den Schalter. Danach auf die Plattform unterhalb des Balkons fallen lassen.



143. Von hier aus auf die andere Seite in die Mitte des Raumes springen (Bild). Nach links in die Nische und von dort auf die andere Seite springen. Dort könnt ihr euch an einem Sims festhalten.



144. Hier hangelt ihr euch nach links, sammelt das Medi-Pack ein und betätigt den Schalter. Nun auf den Boden des Raumes und in die hintere Ecke laufen. Dort durch die Tür und zum Schalter laufen und diesen betätigen. Über den Abgrund könnt ihr an der Decke entlanghangeln.



145. Danach geht es wieder nach oben: Von einer erhöhten Position aus zur großen Säule in der Mitte des Raumes springen und nach oben klettern. Danach in den Tunnel mit dem ersten Schalter laufen. Von hier aus an der Decke entlang nach links hangeln, wor ihr eine Seilbahn vorfindet.



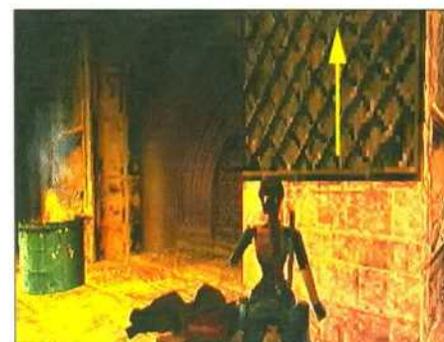
146. Zuerst klettert ihr aber an der linken Seite nach oben und sammelt den Schlüssel ein. Danach benutzt ihr die Seilbahn und lasst euch nach dem ersten Abgrund fallen. Danach springt ihr zur Nische, kriecht hindurch und folgt dem Gang. Hangelt euch an der Decke über das Feuer und lasst euch ins Wasser fallen.



147. Schwimmt mit gutem Timing am Hammer vorbei und klettert aus dem Wasser. Kriecht durch den Schacht und betätigt den Schalter. Danach den anderen Schacht nach oben klettern, und ihr gelangt wieder in den großen Raum.



148. Auf der Balustrade mit den beiden Löchern springt ihr in das linke Loch hinein und landet im Wasser. Klettert aus diesem heraus und benutzt den Schlüssel. Danach ins nächste Becken und die Gegenstände einsammeln.



149. Habt ihr die Wasserleichen hinter euch gelassen, klettert ihr wieder aus dem Wasser und ihr erreicht einen Wachmann und seinen Hund. Tötet beide und klettert an der Position (Pfeil) nach oben. Verlasst den Level, indem ihr dem Gang folgt. Das war es!



Kleinanzeigen

Verschiedenes

Suche für Vectrex das Spiel Blitz (nur mit Verpackung). Zahle Höchstpreis! Suche auch Nintendo Game and Watch LCD Spiele und Neo GEO Module (auch Sammlung). Tel. 02156/77827

Suche Super Mario Rollenspiel und Secret of 7 Stars SNES/US, Phantasy Star 4 (MD), Alundra (PS), Wild Arms (PS), Tactic Ogre (PS) sowie Adapter und Back Up Memory für Saturn. Tel. 06222/63757

Verkaufe Spiele für Playstation z.B. CD World ab DM 30. Für Saturn Darius Gaiden, The Horde, Sega Rally etc. ab DM 15. Mega Drive Phantasy Star 3, Gynoug, Toejam and Earl usw. ab DN 10. Verkaufe MD und 2 Spiele für DM 50 und Multimega Preis VB. Suche Hard- und Software für Neo GEO, PC-Engine und Playstation. Tausch möglich! Ich warte auf Anrufe! Tel. 05071/522 Jan

Suche Fanartikel/Merchandising zu Tomb Raider/Lara Croft z.B. Aufsteller, Würfel, Fensteraufkleber, Stand Ups, Pins, Buttons. Sowie vieles mehr aus den Original Core-Artikeln, die für die Spieleläden ausgegeben wurden. Keine Spiele oder Magazine! Tel. 02362/43797 (auch FAX) Ralf Kramer

Achtung! Verkaufe Rarität! Ein NEO GEO CD-Double-Speed und 1 Joypad und 3 aktuelle Spiele. Nur 4 Monate alt. Suche außerdem gebrauchte PS und SAT Spiele JP/US/PAL. Tel. 0961/6341726

Suche SNES-Konsole mit Spielen, auch einzeln. Zahle für Spiele bis DM 25. Bitte alles anbieten. Suche auch MD-Konsole mit Spielen. Zahle bis DM 15 pro Spiel. Suche GG mit TV-Tuner und Spiele bis DM 15 pro Spiel. GB-Spiele bis DM 20. Tel. 07721/21692 unter der Woche, Tel. 07721/909492 am Wochenende

Stop!!! Verkaufe. Tausche und Kaufe Geräte und Spiele für fast alle Systeme (überwiegend MD, PC-E, NG, NGCD, SAT...). Suche ständig Spiele (auch Sammlungen) für NG, NGCD, PC-E, MD, SAT... Einfach alles anbieten. Verkaufe massig NEO, PC-E. Games und Japan-Artikel wie z.B. Soundtracks, Poster, Anime, Neuheiten... Tel. 0221/699101 15-22 Uhr Markus. PS. Verkaufe NEC Fx und Games! Tel. 0171/8758577 Sascha

Verkaufe Banjo Kazooie und Snowboard Kids für je DM 70. Tausche auch einen Titel gegen 1080° oder MediEvil. Tausche Forsaken NUR gegen Mission Impossible und DM 20. Suche, tausche und kaufe auch Saturn Titel. Tel. 06138/8539

Suche preisgünstiges Master System. Suche für Saturn Shinning of the Holy Ark. Suche für Playstation preisgünstigen Game-Buster. Tel. 03631/985283

Verkaufe SAT und MD und MCD-Spiele z.B. Pitfall, Mickey Mania, Cool Spot, Jurassic Park, Mickey Mouse, Castle of I (JAP), Sonic I (JAP), Mega Bomberman, WWF-Raw u.a. (alle ND). Thunderhawk, Tom Cat, Spiderman, Soulstar u.a. (alle MCD). C+C, Thunderhawk II, Daytona, Lemmings, Shining Wisdom u.a. (alle SAT). Alle Spiele DM 300. Ruft an unter Tel. 02325/466400 Fragt nach Marc.

F.R.E.A.K.'S. Club sucht Mitglieder. Paget uns einfach Name und Telefonnummer. Tel. 016953/5822276 Christian Bauer

Verkaufe Spielhallenautomat Primal Rage für DM 1.500 (an Selbstabholer). Tel. 0861/9869836

Kaufe N64, PSX, SNES, NES, GB, GG, Mega Drive und Spiele (nur PAL). Nehme auch Master System Spiele. Meldet Euch!!! Tel. 05621/2231 oder FAX 05621/961581

Verkaufe Game Boy mit 9 Spielen plus Kabel und Light Magic für insgesamt DM 160. Verkaufe Gamegear mit 9 Spielen plus Kabel und TV-Tuner für insgesamt DM 180. Tel. 07052/3613

Verkaufe Extreme-G DM 60, Wave Race 64 DM 50, Fighters Destiny DM 65, Diddy Kong Racing DM 60, Mario Kart 64 DM 55, Mystical Ninja Starring Goemon DM 75. Verkaufe auch Multi-Mega (Mega Drive und Mega CD und CD-Player in einem) mit Sonic 2, Sonic Spinball und Ecc the Dolphin für DM 200 (NP: DM 1.200) alles VB!! Tel. 07235/980280, Mo – Fr. 15-18 Uhr Alexander

Verkaufe und Tausche Spiele für Playstation, 3DO, Jaguar/CD, Saturn, Mega Drive, Nintendo 64, Virtual Boy, SNES, NES, Mega CD, Game Boy, Cynx, Game Gear z.B. Parasite Eve (US), 50 verschiedene Saturn Spiele z.B. Shining Force 3, Shining the Holy Ark und andere Top Spiele. Anrufen lohnt sich!! Tel. 089/5703768 fragt nach Thommy

Suche N64 Konsole DM 130, N64 Spiele DM 30, Game Boy DM 15, Game Boy Spiele DM 5, SN Konsole DM 40, SN Spiele DM 12. Bitte alles anbieten! Marion Rocca, Kastanienallee 41, 63075 Offenbach

Verkaufe oder Tausche Saturn und 10 Spiele (Winter Heat), MD und 24 (Donald i. M.M. Micky 1+2, 3 mal Sonic), MS und 24 (Phantasy Star Ultima V), GB Pocket und 19 Sp. (FF1, Mystic Quest, DKC 2), für DM 350, DM 450, DM 270, DM 350) auch einzeln. Suche und Verkaufe immer N64 und PS Geräte und Spiele (auch Sammlungen). Tel. 08251/3217 Markus (Abends und am Wochenende!)

Verkaufe Game Boy um DM 50 und Spiele dazu Aladdin um DM 20, Asterix um DM 20, Tiny Toons um DM 20 und Mario Land 2 um DM 20 im Set nur DM 100! PSX-Spiele Lost World um DM 30, Tekken 2 um DM 20 (Austria) Explosive Racing um DM 20, Road Rash um DM 25, Tomb Raider I um DM 25, Descent 2 um DM 30, Transport Tycoon um DM 20. Tel. 05332/81018

Verkaufe. Tausche, Kaufe Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe u.a. Vectrex, Coleco, Intelvision, Atari VCS usw. Tel. 089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe Spiele und Zubehör (das meiste japanisch – keine Kopien- von Mega Drive, CD, 32 X, Saturn, SNES, NES, Mastersystem, PSX, 3DO, PC-Engine, Amiga 32 z.B. SNES (JAP) RGB umgebaut DM 165, Tri Star Adapter (PAL) DM 165, Intekactor MD/SNES DM 85, Spannungswandler 110V/220V DM 55, Amiga CD 32 DM 85, SVHS NTSC/RGB PAL Wandler DM 125, alles incl. Porto etc. Tel. 030/6258637

Verkaufe MS 2 und 11 Spiele VB DM 220, NES und 5 RPGs und 2 Jumpspiele VB DM 160, SNES und 3 RPGs und 2 Lösungen VB DM 140, MD und 32 X und 9 ACT und Str. Spiele VB DM 300, MD2 und MCD2 und 9 RPGs und Eccod und R. Avenger VB DM 300, Saturn zu DM 30 bis 50, 32 Spiele, 10 Shoot, 7 RPGs, 5 Beat, 3 Spocht, 2 Str. und Nights und Worms. Ab 16 Uhr Tel. 0211/6180534 Tuncay

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder 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.

Verkaufe Multinorm-PS mit RGB-Kabel, 2 Joypads, MC (V-Ralley, FF7, NB Alive 98 und 20 Demo CD's für DM 500. Für N64 JSS64, Wave Race, Mario 64, Mariokart 64, Diddy Kong Racing, Lyla und Wars, Extreme 6. Tel. 08167/1684

Master System/Game Gear

Achtung! Suche Sonic Drift 2 und Sonic Tripl Trouble. Suche auch TV-Tuner. Tel. 05973/4225
Suche Master System I mit 2 Joypads und Spielen, möglichst mit Verpackung und Anleitung. Tel. 0471/23789. Fragt nach Behrang.

Suche günstige Game Boy Spiele z.B. Bubble Bobbl 2, Game Boy Wars, Hammerin Harry, Jaki Crush, 007, Haudrauf und verschiedene Tetris-Versionen. Tausche auch gegen Game Gear Spiele. Suche für Super Nintendo Chrono Trigger, Clayfighter Tourn, Ed., Lester the Unlikely, Populous 2, Rendering Ranger, Time Trax u.a.. Tel. 0171/1413093.

3DO

Kaufe günstige 3 DO Spielesammlungen. Am liebsten Konsole mit mindestens 30 Spielen. Tel. 08586/960130

Verkaufe Battlesport DM 55, Bust a Move (US) DM 65, Captain Quazar DM 45, Marmor DM 65, Gex DM 45, Kingdom The Far Reaches (US) DM 65, Mad Dog 1 (US) DM 65, Panzer General (US) DM 55, Psychic Detective DM 55, Space Hulk (US) DM 55, Stellar 7 (US) DM 55, Striker World Cup Special DM 55, Super Wing Commander DM 65, Syndicate (US) DM 45, Theme Park (US) DM 45, Wing Commander 3 DM 65. Tel./Fax. 030/6258637

Neo Geo

Die Gelegenheit!!! Löse meine NEO GEO Sammlung auf. NEO GEO RGB, 50/60 Hz, US/JAP-Schalter, 2 Joypads, 1 Memo-Card und Verpackung. Für DM 350. 25 Module, NAM 75, Top Hunter, Viewpoint, King of Fighters 94-96, Last Resort, Fatal Fury-Teile und vieles mehr. Tel. 0921/7857675 ab 17:30 Uhr, Robert

Stop!! NEO GEO User und Einsteiger! Biete das Modul Samuray Shodown 4 zum Verkauf oder Tausch an! Verkaufe außerdem noch 2 NEO GEO Konsolen, RGB mit jeweils 15 und 20 Modulen! Auch Einzelverkauf und Tausch möglich! Habe z.B. Ninja Commando, Windjammers, K. O. F. 94 und 96, Toph, Spinm. Andro d. Robo A., World Heros 1-4, Fatal E. 1, Spek. Samuray Sh. 1-4, und noch weitere Raritäten auf Anfrage!! Alles im 1. A Zustand. Bei Interesse ruft an. Tel. 08431/41991 oder 2564

Mega Drive

Verkaufe Aladdin DM 55 (US), Chelnon DM 55 (JAP), Belle's Quest DM 55 (US), Buck Rogers DM 45, Columns DM 45 (JAP), Dune 2 DM 55, Theme Park DM 55, Ghoul's n Ghost DM 55 (JAP), Quackshot DM 45 (JAP), Thunder Force 3 DM 55 (JAP), Hurrican DM 65 (JAP), Fire Mustang DM 65 (JAP), Battletoads DM 45 (JAP), Budokan DM 45, Mystical Jishi DM 65 (JAP), Ringside Angel DM 65. Alles incl. Porto. Tel. und Fax. 030/6258637

Verkaufe 2 Mega Drive Spiele. Story of Thor und Landstalker. 2 Mega CD's Jurassic Park und Tomcat Alleg. 2 Master System Spiele Golvellius. Preis DM 65 und DM 5 für Nachname und Verpackung. Nur komplett!! Tel. 04181/291943

Mega Drive II und 7 Spiele für DM 150. Mega Drive Spiele für DM 25 bis DM 45 z.B. Pitfall, Desert Strike, König der Löwen DM 40, Marsupilant, Comix-Zone, Ex-Mutants DM 25, 32 x Ida. Und 5 x Spiele (NBA Jam, V. R. Del., Kolibri) DM 200. Game Gear Spiele DM 15 bis DM 25. Ninja, Devilish, Poplils, NBA Jam, Wimbledon DM 15, Eccu DM 30, Lupe DM 10, etc. Korrektor und 3 Masterspiele DM 50, C. of J. (US), Batman Re., Tri. Pursuit. Tel. 07631/13875, Frank

HAAALLOOO!!! Suche Mega CD Games aller Art! Zahle gut! Angebote per Telefon an 07841/4148 (Tobias)

Verkaufe Mega Drive mit Action Replay, 4 Joypads und 7 Spielen, Mega CD (US) mit CD und 5 Spielen. Nur komplett per Nachnahme. Preis nach Vereinbarung. Verkaufe auch Saturn mit Umbau und viel Zubehör und ca. 50 Spielen für DM 2.000 Festpreis. Tel. 06333/4269 nach Gene fragen

Verkaufe MD II und MCD II und 32 X und 2 Infrarot Pads und RGB-Kabel und Demo CD und 19 Spiele (Story of Thor, Shining Force CD, Vectorman, Earthworm Jim, Vrde Luxe, Ecco, Jungle Strike, Cadash, Sonic 1 und 2, SS Kidmarks, SF II Special, Terminator, Z. Tolerance Spiderman CD, usw. für nur DM 325. Dazu noch MF und SM-Hefte. Verkaufe auch SAT und 165 Spiele für DM 450. Tausche N64 und PS-Spiele und kaufe SNES Spiele CD KC 2 und 3 usw. Tel. 02237/8905 Andreas

Suche für Mega Drive Rock'n Roll Racing. Tel. 037605/7122 ab 17 Uhr

Verkaufe Ambition of Cäser (JAP) DM 65, Battlemaster (US) DM 55, Belle's Quest (US) DM 55, Dune 2 DM 55, Theme Park DM 55, Monopoly (US) DM 85, Risiko (US) DM 85, Phantasy Star 4 DM 85, Warrior of Rome (US) DM 85, Batman's Revenge (US) DM 55, Mamono Hunter Yohko (JAP) DM 55, Marvel Land (JAP) DM 55, Sonic 3 DM 55, Wardnek Special (JAP) DM 65, Outrunners (JAP) DM 65, Granada X (JAP) DM 65, Budokan DM 45 etc. Tel./Fax. 030/6258637

Saturn

Verkaufe oder Tausche Riven DM 60, Winter Heat DM 50, Dark Savior DM 30, The Crow DM 20, In the Hunt DM 15, NHL All Star Hockey DM 15, Andretti Racing DM 20, Dragonheart DM 15, Toshinden URA DM 20, Battle Monster DM 25, 6-Player Adapter DM 20. Suche Torica Pinball Graffiti, King of Fighter, verschiedene Rennspiele und andere Spiele. Tel. 08803/3246 Marco

Verkaufe Saturn mit P. oder Saga, D, Alien Tr. C & C und Blam, Pad und 3D-Pad, mit 14 Demo's für nur DM 230. Tel. 06103/977718

Verkaufe Saturn mit 40 Spielen und 6-Player Adapter und Virtua Gun und 4 Controller und Photo CD System (Panzer Dragon 2 und 3, Polizeibeamter 2, Command & Conquer, Daytona 1 und 2, Figthers Megamix, Mass Destruction, Haus, Steep Slore Sliders, Manx TT usw. Preis DM 1.700. Tel. 08824/1591

Samlungsauflösung!!! Verkaufe ca. 80 Saturn Spiele ab DM 10,— Tel. 09922/5756

Verkaufe Saturn mit Joystick und 4 Spielen: Croc, Horrorspiel, Clockword Night 2, Mr. Bones und 9 Demo CD's für DM 250. Bei Barzahlung oder Scheck übernehme ich die Versandkosten. Tel. 05725/4141

Tausche/Verkaufe: Dark Savior, Gun Griffon, Lost Vikings 2, Need für Speed, Lost World, Deep Fear, Z, Shining Force 3. Suche Enemy Zero, Winter Heat, Riven, Atlantis, Panzer Dragoon Saga, Dragon Force. Tel. 030/3734996 Karsten

Tausche Trash it, Swagman, Hexen, Amok, B. Station, WWS 97, F. Karts, VF-Remix, PB Golf u.v.a. Suche Importspele: E. Action, Th. Force 5, Necronomicon, Pretty Fighter X, Dead or Alive. PAL: SSS, Winterheat, Z, E O, Ego-Shooter, Light-Gun, Spiel 1 und 2, M.S. Heros, Bomberman, Courier Crisis, Bruce Willis Arcade. Tel. 0631/270341

Verkaufe Saturn mit 2 Pads, Memory Card und 11 Speilen z.B. Sim City 2000, Baku Baku, Jewels of the Grade, Digital Pinball, Sega Rally, Primal Rage, Ego-Shooter, Horrorspiel... VHB DM 350. Tel. 03447/375378 (öfters versuchen)

Verkaufe Konsole mit 2 Pads, AKDIO-CD-CARD und Pistole, 28 Spiele für DM 850. Tel. 05244/10310

Verkaufe Saturn und 2 Pads und Virtual Gun mit Spiel und Alien Trilogy, Horrorspiel, Panzerdragon 1 und 2, Magic Carpet, Sega Rally, Daytona, Fighting Vipers, VFRemix, Shinobi X, Worldwide Soccer 98 und 2 Egoshoooter und 13 Demos alles i.O. für DM 560. Ruft an ab 16.30 Uhr! Tel. 035971/57214 Dietmar

Verkaufe Saturn mit Umbau, Mpeg Karte, Virtual und Mission Stick, Game Buster und ca. 50 Spielen (US) und (DT) nur komplett für DM 2.000 Festpreis, per Nachnahme oder bei Abholung. Tel. 06333/4269 nach Gene fragen

Verkaufe Panzer Dragoon Sage, Deep Fear für je DM 60, Wipeout 2097 DM 40, Exhumed DM 30, NBA JAM Extreme DM 20, Demo CD's je DM 5, Paradius DM 10. Meldet Euch am Wochenende unter folgender Nummer bei Matthias Tel. 07761/2503 oder faxt an 07761/913898

Verkaufe Sega Saturn, 2 Pads, 1 3-D Pad, 1 Arcade Racer, 1 Lightgun, 1 Memory Card original, 13 Spiele (z.B. Tomb Raider, Command & Conquer, Sega Rally, NBA Action 98, usw.), 16 Demo CD's incl. Sega Flash Vol. 1, alles mit original Verpackung für DM 900 incl. Nachnahme. Tel. 0421/401677 ab 20 Uhr fragt nach Michael

Verkaufe Sega Saturn komplett mit Pad und TV-Kabel, Video-CD-Card, pro Action Replay und Photot-CD mit 8 Spielen u.. Street Fighter, Polizeibeamter mit Laser Gun,

Panzer Dragoon, Battle Monster. Preis DM 750. Tel. 02065/923057-58 Michael ab 17 Uhr

Verkaufe Universal Adapter und ST-4 Joypad, je DM 20! Suche außerdem div. Spiele! Z.B. Polizei 1, Manx TT, Dragon Force, div. Ego-Shooter, div. Capcom-Prügel-Spiele, Fighting Force, Iron Storm, King the Spirits 2, Nights, Athlete Kings, Winter Heat, Dark Savior usw. Egal ob US, JAP oder DT. Tausche auch! Also bietet, bietet, bietet!!! Tel. 04542/7641 ab 19 Uhr Matthias

Verkaufe Mega Drive und 2 Pads und 30 Spiele z.B. Dune 2, Sonic 2, König der Löwen usw. Tausche oder verkaufe SWS 98, War Craft 2, Command & Conquer 1, Skeleton Warriors, Daytona USA CCE, Horrorspiel, Black Fire Dragon Force. Suche Sonic R. Deep Fair, Panzer Dragen 1 bis 3 Burning Ranger. Preis nach VB. Tel. 09106/925081 ab 19 Uhr Sandro

Verkaufe Saturn mit 10 Spielen für DM 460 z.B. Tomb Raider, VF 2, Command & Conquer, Sim City 2000, Panzer Dragoon 2, Athlete Kings. Dazu mehrere Demos und Pad. Übrigens habe auch noch weitere Spiele (alle über 80 % in Sega Mag!) die ich einzeln verkaufe. Tel. 08654/2307 oder 0171/2716346

Verkaufe Dark Savior (JAP) DM 85, Athlete Kings (JAP) DM 65, Clockwork Knight 1 und 2 (JAP) DM 100, Creature Shock (JAP) DM 65, Orge Battle (JAP) DM 85, Planet Joker (JAP) DM 85, R.E. Dash (JAP) DM 85, Shining Wisdom (JAP) DM 65, Side Pocket 2 (JAP) DM 65, Terra Cresta 3 D (JAP) DM 85, Ninku (JAP) DM 65, Gundam 3 (JAP) DM 65, Story of Tho (JAP) DM 65, Fist L.E. (JAP) DM 65, Rambo (JAP) DM 55, etc. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe Saturn (umgebaut 50/60 Hz, DT, US, JAP, RGB-Kabel und 2 Infrarot Pads, Memory Card und 130 Demos und 15 Spiele (Virtual Figther 2, Manx TT, Panzer Dragon 2, SWS 97, Dark Savior, Daytona USA, Worms, Alien Trilogy, Nights, Thunderhawk 2, Bubble Bobble, Virtua On usw.) Dazu ca. 40 MF & SM Hefte zusammen für nur DM 395. Tausche auch N 64 Spiele (z.B. Extreme G., Bomberman 64, ISS 64, Wagaro etc.), Verkaufe auch MD und MC und 32 X. Tel. 02237/8905 Andreas

Suche dringend: für Saturn (Shining Force III, NBA Action 98, PD Saga, SF Collection usw.), für Mega Drive (SSFII, Shining Force 1+2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, NHL '97 usw.), für Mega CD (Thunderhawk, BC Racers, Snatcher, F1-Beyond the Limit usw.), für SNES (Mario Kart, DKC 2+3, SSF II usw.). Biete N 64, SAT, MD, SNES + Mega CD + Spiele zum Tausch (NBA Courtside, Bomberman 64, Extreme G, Jungle Strike, Sonic R, Manx TT usw.) Tel.: 02237/8905, Andreas

Verk. Saturn mit 16 Spielen, 1 Lenkrad, 1 Memorycard für 450 DM. 0214/44354
Verkaufe: Corpse Killer US 65 DM, Creature Shock JAP 85 DM, Don Pachi JAP 85 DM, Enemy Zero JAP 85 DM, Fist Limit Ed. JAP 85 DM, Hyperduel JAP 85 DM, Gruselenspiel JAP 125 DM, Streetfighter Collection JAP 85 DM, Wangan Dead Heat Limit Ed. (MPEG) 85 DM, World Advanced US 95 DM, -Teil 2 JAP 95 DM, Winning Post US 65 DM, Sonic R 65 DM, Croc 65 DM, Hexen 65 DM, etc. Alles inkl. Porto. T/F: 0306258637

Biete Elevator Action 2 JAP, Actionspiel JAP, Herc's Adventure US für Saturn. Für Mega Drive: Dragonball Z Samuraj Showdown, Yuyuhakusho. Suche für Saturn Importspele und Gex, Swagman, Space Jam, Sonic Race, suche für Mega CD: Snatcher. Tel.: 07221/61286

Verkaufe Digital Pinball VB 30 DM, Andretti Racing (kpl. deutsch) VB 35 DM, Pandemonium VB 50 DM. Suche Mega Fun 5/93-11/97. Tel.: 037360/70222 André

Inserentenverzeichnis

ACME.....	49	Gamers Point.....	67
Acclaim.....	5, 59	Infogrames	7, 16
CDG Media.....	57	Interact	54, 55
Codemasters	12	MLC	35
Computec Media AG .69, 73, 77, 80, 84, 89, 90		Media Attack	113
EMP.....	65	Media Tunnel.....	53
Electronic Arts.....	U4	Theo Kranz Versand.....	27
Funsoft	U2, 3	Westfalenhalle	87
Game it!.....	51		

MEDIAATTACK

Ihr Spezialist in Berlin

- Sony PlayStation
- **Neu- und Gebraucht-Spiele**
- Nintendo 64
- Sega Saturn
- Super Nintendo
- Sega Mega Drive
- PC CD-ROM

030/450 20 20 8

Nintendo 64:

Body Harvest	D neu	99,90
Buck Bumble	D neu	109,90
Bust-A-Move 3	D neu	99,90
Centre Court Tennis	D neu	119,90
Chopper Attack	D neu	129,90
Extreme G2	D neu	99,90
F-Zero X	D neu	89,90
F1 World Grand Prix	D neu	89,90
G.A.S.P.!!	D neu	99,90
Glover	D neu	89,90
ISS 64	D gebr.	39,90
Knife Edge	D neu	89,90
Off Road Challenge	D neu	129,90
SCARS	D neu	109,90
Silicon Valley	D neu	89,90
Starshot	D neu	109,90
Top Gear Overdrive	D neu	109,90
Turok	D gebr.	49,90
V-Rally	D neu	109,90
Waialae Country Club	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
WCW/NWO Revenge	D neu	129,90
Zelda 64	D neu	109,90

PlayStation:

Abe's Exodds	D neu	89,90
Actua Soccer 3	D neu	85,50
Asteroids	D neu	79,90
B-Movie	D neu	88,00
Blaze & Blade	D neu	89,90
Breath of Fire III	D neu	89,90
C3 Racing	D neu	89,90
Colony Wars - Vengeance	D neu	89,90
Constructor	D neu	99,90
Crash Bandicoot 3	D neu	89,90
Dodgem Arena	D neu	88,00
Duke Nukem - Time to Kill	D neu	89,90
Invasion	D neu	69,90
Legend	D neu	89,90
Moto Racer 2	D neu	89,90
Music	D neu	89,90
NBA Live 99	D neu	89,90
Pocket Fighter	D neu	89,90
Rogue Trip	D neu	89,90
Test Drive 4x4	D neu	89,90
Tomb Raider III	D neu	89,90

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden Lüderitzstraße 21 **MEDIAATTACK** **Versand** 030/450 20 208
13351 Berlin-Wedding **Games & Service** Fax 030/450 20 209
von 10 bis 20 Uhr von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 20,- müssen wir leider eine Versandpauschale von DM 3,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Das lest ihr in der nächsten



Ehrgeiz



Die Edelschmieden Dream Factory und Squaresoft schlossen sich zusammen, um einen Spielhallen-Prügler zu entwickeln, der sich durch Innovation und superbe Spielbarkeit von der großen Masse an 3D-Kloppern abheben soll. So lassen sich die Charaktere frei durch die Arenen bewegen. Des Weiteren habt ihr die Möglichkeit, im Kampfgetümmel gegnerischen Attacken auszuweichen, indem ihr auf verschiedene Ebenen, aus denen die Schlachtfelder aufgebaut sind, ausweicht. Interessanterweise gesellen sich zu den acht Hauptcharakteren zusätzlich mehrere Charaktere der Final-Fantasy-Serie. Ob Ehrgeiz das Potential besitzt Namcos Oberhammer Tekken 3 das Wasser zu reichen, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.

Weitere Themen in der nächsten

Ausgabe!

- **Akuji the Heartless: Konkurrenz für Lara?**
- **T'ai Fu: Karate-Klopfer der anderen Art**
- **WCW vs NWO Thunder: Konamis neuer Wrestler**

sekunde +++ in 10

Flight Shooting

Mit Flight Shooting steht neben Aero Dancing die zweite kriegerische Flugsimulation für Dreamcast im virtuellen Hangar. Erste Screenshots deuten auf ein grafisches Feuerwerk hin. Eine fotorealistische Darstellung der Landschaften und tolle grafische Effekte, wie authentische Rauchbildung am angeschossenen Flieger und aufwändige Reflexionen des Sonnenlichts am Flugjet, laden förmlich zu einer Flugstunde ein. Über den Spielverlauf ist jedoch nur sehr wenig bekannt. Bei Konamis Simulation gilt es, in bester Top-Gun-Manier gegnerische Einrichtungen zu zerstören, die in der Wüste oder in Großstädten liegen. Dabei ändern sich im Verlauf der Zerstörungorgie die Tageszeiten sowie die Wetterverhältnisse. Wann der Flieger heimischen Boden erreicht, ist noch ungewiss. In Japan landet Konamis Flugsim jedenfalls nicht vor dem zweiten Quartal des nächsten Jahres.



Tekken 3 Alpha - DC!

Neuesten Gerüchten zufolge arbeitet Namco an einer Dreamcast-Version von Tekken 3, welche den Namen "Tekken 3 Alpha" tragen soll. Neben der aufgemotzten 3D-Grafik soll es neue Moves und Charaktere geben.



index

A Bug's Life	N	53
Asterix	N	56
Box Champions	T 76%	66
Brunswick		
Circuit Pro Bowling	T 41%	64
Bust A Move 4	T 73%	68, 226
Castlevania	N	28
Devil Dice	EH	226
Extreme G2	EH	227
Gex 3:		
Deep Cover Gecko	N	50
Glover	EH, T 63%	67, 227
Godzilla	N	24
Goeman 2	N	36
Hybrid Heaven	N	34
Knife Edge	N	64
Mario Party	N	58
NBA Pro '99	N	38
Ninja	EH	226
No Fear		
Mountain Biking	N	55
Pen Pen TriCelon	N	24

Japan

Elandoree	SAT	14.01.
Dreamcast VGA Box	DC	14.01.
Sega Rally	DC	14.01.
Sengoku Turb	DC	14.01.
Evolution	DC	21.01.
Bloody Roar 2	PS	29.01.
Final Fantasy VIII	PS	11.02.
Racing Simulation	PS	18.02.
Climax Landers	DC	25.02.
Power Stone	DC	Feb.

USA

Tai Fu	PS	05.01.
Akuji the Heartless	PS	15.01.
WCW vs. NWO Thunder	PS	12.01.
Contender	PS	12.01.
AirBoardin' USA	N64	Jan.
Silhouette Mirage	PS	Jan.
Irritation Stick	PS	Jan.
Looney Tunes: Space Race	N64	Jan.
Mario Party	N64	Jan.
Tonic Trouble	PS	15.02.
Beavis and Butthead	PS	16.02.
Shadow Madness	PS	20.02.
Silent Hill	PS	24.02.
Syphon Filter	PS	Feb.
Blades of Steel NHL '99	N64	Feb.
NBA In the Zone '99	PS	Feb.
NBA In the Zone '99	N64	Feb.
O.D.T.	N64	Feb.
Superman	N64	Feb.
R.C. Stunt Copter	PS	Feb.
Vigilante 8	N64	Feb.

Deutschland

Devil Dice	PS	15.01.
NFL Blitz	PS	15.01.
Wild Arms	PS	15.01.
Jurassic Park II (Plat.)	PS	21.01.
Akuji the Heartless	PS	22.01.
NFL Xtreme	PS	22.01.
Actua NHL Hockey '99	PS	Anf. Jan.
Global Domination	PS	Jan.
Mega Man Legend	PS	Jan.
Mega Man X4	PS	Jan.
Monkey Heroes	PS	Jan.
Monster Seed	PS	Jan.
Pool Hustler	PS	Jan.
Sensible Soccer 2000	PS	Jan.
Shanghai True Valour	PS	Jan.
T'ai Fu	PS	Jan.
Viva Soccer	PS	Jan.
Wing Over 2	PS	Jan.
Civilisation II	PS	Ende Jan.
Monkey Hero	PS	Ende Jan.
Actua Premier Man '99	PS	Ende Jan.
Running World	PS	12.02.
Tribal	PS	26.02.
Metal Gear Solid	PS	Feb.

Prince Naseem		
Boxing	N	54
Pro Pinball	N	57
Shen Mue	N	26
Rakugakids	T 31%	64
Ridge Racer Type 4	N	44
Small Soldiers	EH	226
Soul Reaver:		
Legacy of Kain	N	48
South Park	N	227
Star Wars:		
Rogue Squadron	T 86%	60
Tiny Tank	N	59
TOCA 2	EH	226
Tomb Raider III	EH 225, 226,	232
Top Gear Overdrive	T 60%	65
Turok 2: Seeds of Evil	EH	226
Virtua Fighter 3tb	N, EH	14, 227
Warzone 2100	N	52
X-Games		
Pro Boarder	T 72%	68
Zelda -		
Ocarina of Time	EH	228

Legende: N = Neuheiten; T = Test; EH = Erste Hilfe

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:

Tel.: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513
 e-mail: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion

Computec Media AG, Mega Fun
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: leserecke@megafun.de
 Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg
 Computec Media AG
 Postfach 90 02 01
 90493 Nürnberg

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Ulf Schneider, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion

Karel Stumpf

Redaktion England

Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döllner, Mario Brkull

Layout

Karel Stumpf, Uwe Kraft, Gunther Hruby, Georg Döllner

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

Konami

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder 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 bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH
 Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911/2872-100
 Telefax: 0911/2872-240

Anzeigenverkauf

Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)

Wolfgang Menne

Anzeigenendisposition

Andreas Klopfer

Online-Vermarktung

Susanne Szameitat

Anzeigenassistent

Claudia Rudolph

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997.

Verlag

Computec Media AG

Innere Cramer-Klett-Str. 6
 90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Michael Schraut

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
 Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06746/8820, Fax: 06746/8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: 65 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

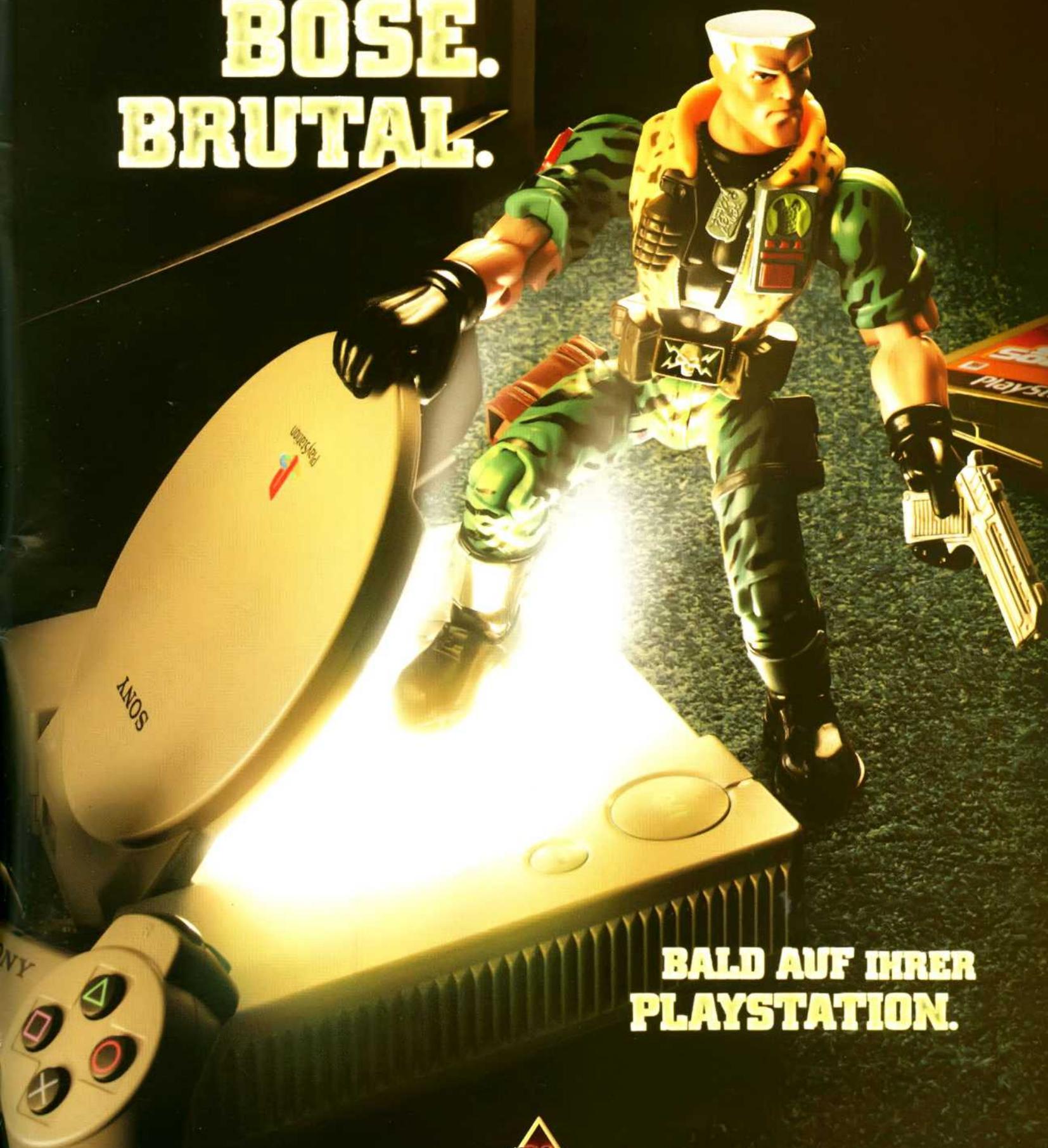
Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 VKZ 111355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 2. Quartal 1998: 59.052 Exemplare

Das Inhaltsregister wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltschutzes.

**BEWAFFNET.
BÖSE.
BRUTAL.**

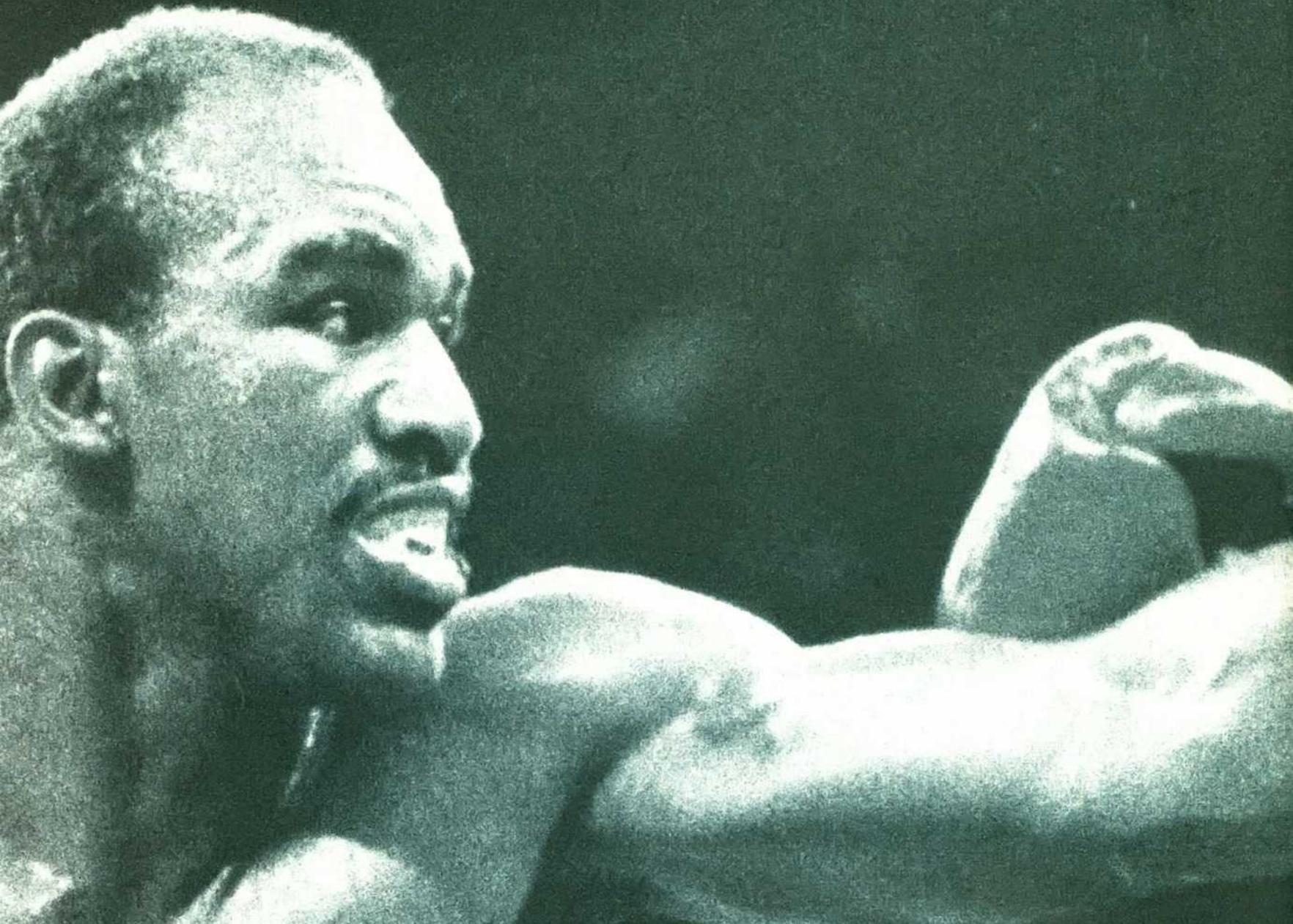


**BALD AUF IHRER
PLAYSTATION.**



SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.





AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN

