

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR **COMPUTEC VERLAG** **2/98 DM 5,90**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEO- UND SPIELSYSTEME

One PS

*Technisch
brillanter Shooter*

Zelda 64 N64

*Großes 3-Seiten Special
über das Fantasy-Adventure*

FIFA '98 N64

Die WM Qualifikation

Die neue Fußball-Referenz

NBA Action 98 SAT

Geniale Korb-Jagd

Über 16 Seiten live von der Presse

Space Wars 97



C Verlag GmbH Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
triebsstück Entgelt bezahlt

魂斗罗 补力



...kennen, kaulfen, kicken!
 ...ihr kennt uns, ihr hebt uns... schlagt uns!
 ...alte Freunde, neue Gegner

的星



CAPCOM

Big in Japan

Am 17. November ging für unseren Globetrotter Ulf ein lang gehegter Wunsch in Erfüllung - Tokio. Anlaß war die **Space World '97**-Messe, auf der Nintendo sämtliche Neuheiten rund um das N64 präsentierte. Neben den erwarteten Mega-Hits vom Schlage **Zelda - Ocarina of Time**, **F Zero X** oder **Yoshi's Story** gab es für den nicht-japanischen Messebesucher einige faustdicke Überraschungen und Trends, die garantiert auch früher oder später



Gex 3D Ausführliches Preview ab Seite 34



FIFA '98: Die WM-Qualifikation Test der Nintendo 64-Version ab Seite 64

nach Deutschland rüberschwappen werden. Abseits der Messe fühlte sich Ulf in der Millionen-Metropole schnell als lonesome Alien. Trost in der Einsamkeit fand er schließlich in den zahlreichen Spielhallen, in denen er zum wahren **Winter Heat**-Besessenen mutierte. Die in letzter Zeit arg gebeutelten Saturn-Besitzer dürfen sich in diesem Zusammenhang freuen, denn der Nachfolger zum grandiosen **Athlete Kings** kann in Kürze auch zu Hause genossen werden. Fernab der Heimat machte Ulf außerdem noch eine kulinarische Erfahrung der besonderen Art. Über einer Gasflamme brodelte eine undefinierbare Brühe aus „Meine Lippen sind taub“-Soße, Gemüse, Nudeln und Fleisch, wobei letztere Zutat einige Rätsel aufgab. Erstens war der Geschmack, vornehm ausgedrückt, gewöhnungsbedürftig und zweitens die Konsistenz äußerst „hartnäckig“. Ein Japaner klärte ihn schließlich auf. Die Fernöstler nennen dieses Fleisch „Muzi“. Es stammt aus der inneren Hüfte, näher konnte (wollte?) der Ja-



Space World 97 Über 16 Seiten Messe-News ab Seite 8



paner es nicht beschreiben. Im beschaulichen Würzburg ging es hingegen konventioneller ab. Frank läßt bei den Sportspielen, wie dem überragenden **FIFA '98** für das N64, mal wieder seinem verbalen Unmut freien Lauf, Björns Jacke ist wie immer prall gefüllt mit den aktuellen Süßigkeitenknallern, die er genüßlich beim **Cool Boarders 2**-Zocken verputzt, und René läßt sich auch bei der noch so frustrierendsten **Ark of Time**-Session nicht im geringsten aus der Ruhe bringen. Weitere Trümpfe sind das längere Interview mit dem Vater der PlayStation **Ken Kutaragi** sowie die erste Preview-Version des 3D-Jump & Run-Knallers **Gex 3D**. Ihr merkt schon: Auch 1998 verspricht wieder ein interessantes Videospieldjahr zu werden.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer Mega Fun-Team

NINTENDO SPACE WORLD '97



Zelda 64 Brandneue Infos und Bilder ab Seite 10



news scene work in progress preview

PlayStation

Gex 3D34
 Ghost in the Shell37
 Golden Goal '9830
 NBA Pro '9836
 Nectaris30
 Snow Racer37

Saturn

The House of the Dead30
 Winter Heat39

Gex 3D: Endlich erhielten wir die erste spielbare Version dieses beeindruckenden 3D-Hoppers Seite 34



Nintendo 64

Fighters Destiny38

index

Abe's Oddysee 45
 Actua Soccer 2 74
 Aerofighters Assault 83
 Agent Armstrong 58
 Ark of Time 75
 Auto Destruct 68
 Bug Riders 69
 Command & Conquer 2 44
 Command & Conquer 2 56
 Cool Boarders 2 70
 Cool Boarders 2 58
 Critical Depth 72
 Diddy Kong Racing 54
 Einhänder 71
 Extreme-G 45
 Fifa '98: Die WM-Qualifikation 64
 Fighters Destiny 38
 Formel 1 '97 44
 Gex 3D 34
 Ghost in the Shell 37
 Golden Goal '98 30
 Judge Dredd 67
 Lost World 45
 Masters of Teräs Käsi 60
 Nagano Winter Olympics 78
 NBA Action '98 84
 NBA Pro '98 36
 Nectaris 30
 NHL All Star Hockey '98 80
 NHL Faceoff '98 72
 Nuclear Strike 45
 One 76
 Pandemonium 2 44
 Steep Slope Sliders 80
 Snow Racer 37
 The House of the Dead 30
 Tomb Raider 2 46
 Warcraft 2 44
 WCW vs The World 73
 Wild Choppers 82
 Winter Heat 39
 Z 66

spieletest



Star Wars goes Beat 'em Up: Han Solo & Konsorten prügeln sich bei Master of Teräs Käsi erfolgreich durch Seite 60

Bug Riders69
 Cool Boarders 270
 Critical Depth72
 Einhänder71
 Judge Dredd67
 Masters of Teräs Käsi60
 NHL Faceoff '9872
 One76
 WCW vs The World73
 Z66

Nintendo 64

Aerofighters Assault83
 Fifa '98: Die WM-Qualifikation64
 Nagano Winter Olympics '9878
 Wild Choppers82

Saturn

NBA Action '9884
 NHL All Star Hockey '9880
 Steep Slope Sliders80

PlayStation

Actua Soccer 274
 Ark of Time75
 Auto Destruct68

tips & tricks players guide

PlayStation

Abe' Oddysee45
 Agent Armstrong58
 Command & Conquer 244
 Command & Conquer 256
 Cool Boarders 258
 Formel 1 '9744
 Lost World45

Nuclear Strike45
 Pandemonium 244
 Tomb Raider 246
 Warcraft 244

Nintendo 64

Diddy Kong Racing54
 Extreme-G45



Bis zum bitteren Ende ... Wir lüften auch zu den letzten Tomb Raider II Levels sämtliche Geheimnisse Seite 46

editorial special mega mail

Börse94
 Editorial3
 Game Over98

Inserentenverzeichnis97
 Inside4
 Mega Mail40

Referenzen86
 Softwaretrends88
 Sony Interview92

Space World '978

Playstation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
SCART-KABEL UND DEMO-CD
SOLANGE DER VORRAT REICHT:
SONY PLAYSTATION 299,-
WIE OBEN, INKL. OFFIZIELLEM SONY
GAMES GUIDE
CONTROL PAD ORIG. 44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL . 59,-
ANTENNENKABEL 39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL .84,-
HYPERBLASTER PISTOLE 59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN) 119,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG: 39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
NAMCO NEGCON PAD 89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD 89,-
ACE COMBAT 2 89,-
AGENT ARMSTRONG 84,-

ANGEBOTE DES MONATS

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT
D (SAT) 14,-
F1 POLE POSITION 64 (N64) 99,-
LAST BRONX (SAT) 79,-
NBA JAM EXTREME (SAT) 24,-
PANDEMONIUM 2 (PSX) 79,-
SOVIET STRIKE (SAT) 29,-
TUROK DINOSAUR HUNTER (N64) 99,-

AIR RACE 99,-
ARK OF TIME 84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
AUTO DESTRUCT 89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2 89,-
BATMAN UND ROBIN (FEB) 84,-
BEAST - BLOODY ROAR (JAN) 84,-
BROKEN HELIX 99,-
BUSHIDO BLADE (JAN) 89,-
BUST A MOVE 3 (JAN) 59,-
CART INDY CAR 89,-
CASTLEMANIA 94,-
CLOCK TOWER (JAN) 99,-
COLONY WARS 89,-
COMMAND & CONQUER 2 99,-
CONSTRUCTOR 89,-
COOL BOARDERS 2 (JAN) 109,-
COURIER CRISIS 89,-
CRASH BANDICOOT 2 89,-
CRITICAL DEPTH 79,-
CROC 89,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN) 89,-
DEVIL'S DECEPTION 84,-
DISCWORLD 2 89,-
DREAMS (JAN) 89,-
DYNASTY WARRIORS 89,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
FIGHTING FORCE 99,-
FINAL FANTASY VII 109,-
ENDLICH WIEDER LIEFERBAR:
FORMEL 1 97 109,-



TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION) 94,-

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

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

FROGGER 79,-
G-POLICE 109,-
GRAND THEFT AUTO 89,-
HEAVEN'S GATE 79,-
HERC'S ADVENTURE 89,-
HERCULES 89,-
JERSEY DEVIL 94,-
KURUSHI 79,-
LUCKY LUKE 94,-
MADDEN NFL '98 89,-
MAGIC THE GATHERING 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
MASS DESTRUCTION 84,-
MDK 84,-
MEDIEVAL (FEB) 89,-
MEGA MAN 8 (FEB) 89,-
MEGA MAN BATTLE AND CHASE(FEB)89,-
MONOPOLY 84,-
MOTO RACER 89,-
MOTOR MASH 89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE 79,-
MYST 2 - RIVEN (JAN) 94,-
NAGANO WINTER OLYMPICS(FEB) .99,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE 98 89,-
NBA HANGTIME (JAN) 99,-
NHL 98 89,-
NHL OPEN ICE 99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98(FEB) .84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN) 89,-
NOTE 84,-
NUCLEAR STRIKE 89,-
OVERBOARD 89,-
PANZER GENERAL II 89,-
PARAPPA THE RAPPER 79,-
PAX CORPUS 89,-
PGA TOUR '98 89,-
PITFALL 3D 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR 74,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-
RISIKO 84,-
ROCK N ROLL RACING 2 89,-
ROSCO MCQUEEN 89,-
SHADOW MASTER (DEZ) 89,-
SIGN OF THE SUN (JAN) 84,-
STREETFIGHTER EX PLUS 84,-
SUPER FOOTBALL CHAMPIONS 94,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB) 94,-
TENNIS ARENA 89,-
TEST DRIVE 4 89,-
THEME HOSPITAL (JAN) 89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) 139,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 99,-
TOMB RAIDER 2 94,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOSHINDEN 3 89,-
TOTAL DRIVING 84,-
UBIK (JAN) 99,-
UEFA CHAMPIONSLEAGUE (JAN) 79,-
V-RALLY 89,-
VMX RACING 89,-
VS. (VERSUS) (JAN) 99,-
WARCRAFT II 89,-
WRECKING CREW (JAN) 99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(FEB)84,-
YOUNGBLOOD (JAN) 89,-
Z 79,-

Sega Saturn

JETZT ZUM KNALLERPREIS!
SEGA SATURN MAXI SET 299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS,
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
+ SOVIET STRIKE
MEGA SET 333,-
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2
CONTROL PAD ORIG. 44,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE) 119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL .79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT 99,-
BATTLE SPORT 84,-
BEDLAM 79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BUST A MOVE 3 84,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROC 89,-



GRAND THEFT AUTO (PLAYSTATION) 89,-

DISCWORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S 109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION 89,-
FIGHTING FORCE (JAN) 99,-
FORMULA KARTS 89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
LAST BRONX 79,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION 98 (JAN) 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL '98 (JAN) 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (JAN) 89,-
RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE (JAN) 89,-
SEGA TOURING CAR 99,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC JAM 89,-
SONIC R - SONIC T.T. 99,-
STEEP SLOPE SLIDERS (JAN) 94,-
WARCRAFT II 89,-
WINTER HEAT (FEB) 99,-
WORLDWIDE SOCCER '98 89,-
Z (JAN) 99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND
AV-/SCART-KABEL 299,-
CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN .54,-
MADCATZ LENKRAD NEW VERSION 149,-
INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EIN-
SCHUB UND RUMBLE-FUNKTION
GAME BUSTER 109,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 5 MEG 79,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBER MAN 64 89,-
CHAMÁLEON TWIST 119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
CRUISIN USA (JAN) 89,-
DARK RIFT 134,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 139,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 134,-
HEXEN 64 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 139,-
MADDEN 64 144,-
MARIO KART 64 89,-
MISCHIEF MAKERS 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP .119,-



FIFA 98 (PS/SAT) 89,- (N 64) 134,-



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

NAGANO WINTER OLYMPICS(JAN) .144,-
NBA PRO 98 (JAN) 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98 139,-
SAN FRANCISCO RUSH 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
TOP GEAR RALLY 139,-
WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,-

Tamagotchi®

BANDAI - ORIGINAL 29,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 29,-
REXI - DT. (HUND) 19,-



FORDERN SIE AUCH UNSER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN (ZUS. MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) GEGEN ZUSENDUNG EINES MIT 3,-DM FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAGES (DIN C5) AN!



FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION) 109,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL 49,-
BATTLE STATIONS 24,-
CROW - CITY OF ANGELS 14,-
DRAGONHEART FIRE AND STEEL 29,-
FIFA '97 24,-
IRON MAN X/O MANOWAR 14,-
MADDEN '97 24,-
NHL '97 24,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
PARODIUS DELUXE 29,-
SHOCKWAVE ASSAULT 24,-
SPACE HULK 14,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 39,-
STORY OF THOR 2 39,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 39,-
SWAG MAN 39,-
TOMB RAIDER 69,-
WWF IN YOUR HOUSE 24,-

SONY PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
EXHUMED 59,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. . 44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM .44,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN) .49,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM 49,-
TIGER SHARK 69,-
TIME COMMANDO 39,-
TUNNEL B1 49,-
WORMS - PLATINUM 44,-

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

TOMB RAIDER II starring Lara Croft © & TM Core Design Limited. © & 1997 EIDOS Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Logos und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute



an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und



eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

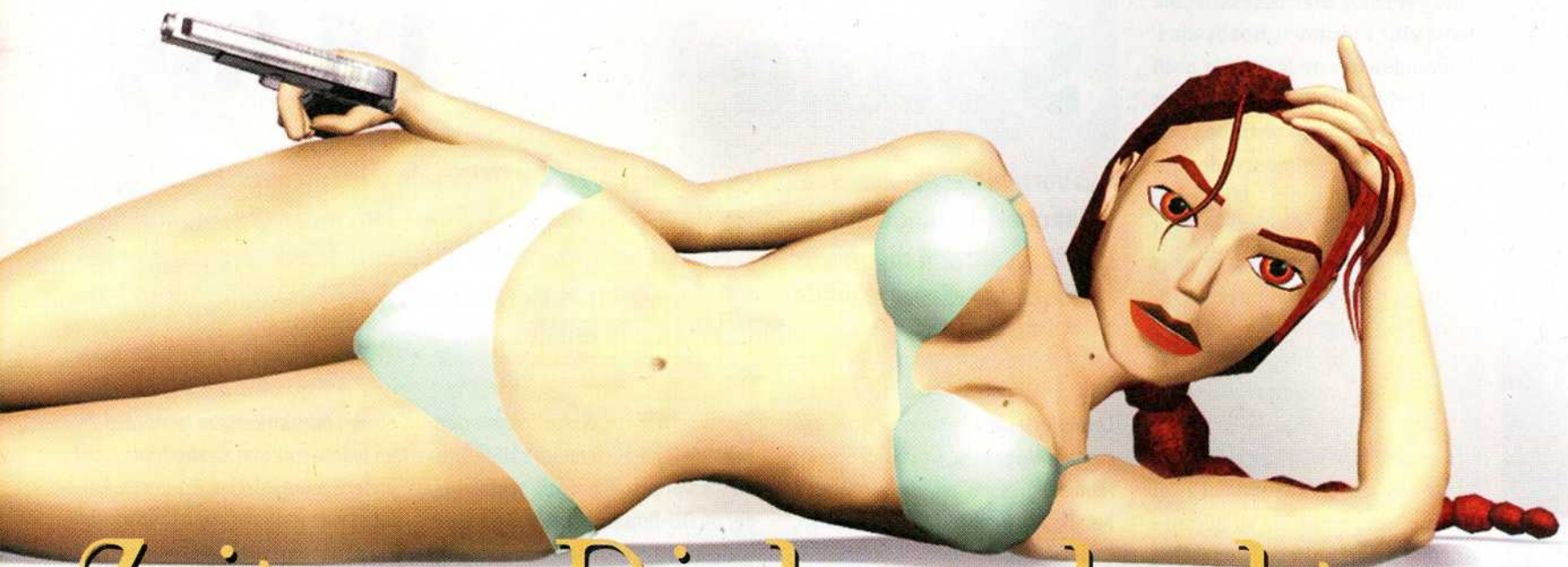
...ehrlich,
ich hab' die ganze



seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.



CORE



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft“



EIDOS
INTERACTIVE

- Legend of Zelda10
- F Zero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding...20
- Banjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28



Das Makuhari-Messegelände in der Gesamtübersicht: Man beachte die kilometerlange Schlange von Besuchern!

Die Japaner sind ein Volk von Videospieleverrückten oder „Otakos“, wie die Japaner diese Spezies bezeichnen. Soweit erzählen wir Euch sicherlich nichts Neues. Die jährliche Nintendo-Fachmesse, neuerdings „Space World“ getauft, verdeutlichte jedoch auf eindrucksvolle Weise, wie besessen die Fernöstler von ihrem Hobby sind. Während der erste Messetag noch den Fachbesuchern vorbehalten war, strömten an den restlichen beiden „Public Days“ zigtausende Nippon-Einwohner zum Makuhari-Messegelände. Man muß es einfach gesehen haben: Da bildete sich bis zur Tagesmitte eine 1 Kilometer lange Warteschlange, in der die Japaner mit einer stoischen Ruhe locker zwei Stunden und länger warteten, um einen Paß-Aufkleber zu erhalten, der sie berechtigt, sich auf dem Messegelände gerade einmal zwei Stunden lang aufhalten zu dürfen - einfach unbegreiflich. Einige sind bereits die Nacht zuvor angereist, um als einer der ersten die begehrten N64-Joypads in den Händen halten zu dürfen. Viele - insbesondere jüngere - Besucher interessierten sich jedoch nur peripher für das neuartige 64-Bit-Tandem, denn (auch wenn es hierzulande kaum vorstellbar ist) der Game Boy ist im

Land der aufgehenden Sonne momentan Mega-Hip, was Nintendo einem einzigen Titel zu verdanken hat: Pocket Monsters, einem Namen, den man sich merken sollte. Als Fachbesucher aus dem Ausland mußte man dementsprechend erst einmal völlig umdenken, denn beinahe nichts ist so gewesen, wie man es sich

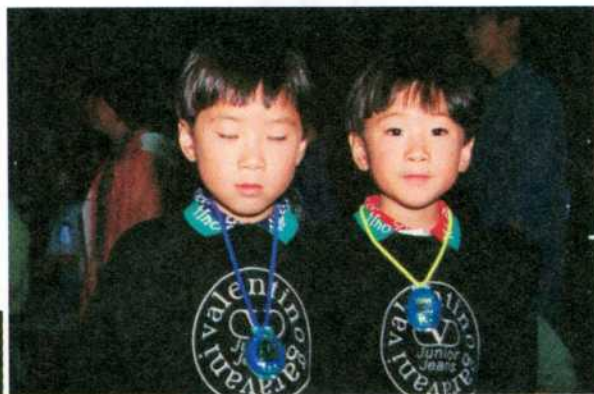
Tage der Wahrheit

Space World '97

... vormals als Shoshinkai-Messe bekannt, zeigte Nintendo auch dieses Jahr auf dem Makuhari-Gelände in Tokio sämtliche Neuheiten rund um ihre Hardware-Produktpalette. Während die gesamte Fachwelt Berge von N64-Neuheiten und - endlich - eine adäquate Präsentation des 64 DD erwartet hatte, stahl ein alter Bekannter allen Beteiligten beinahe die gesamte Show

vorgestellt hatte. Natürlich wurden Zelda 64 und auch andere N64-Granaten vorgestellt, doch schon bei der 64 DD-Präsentation war die Verwunderung groß. Nicht nur daß man keinen einzigen Titel probespieren

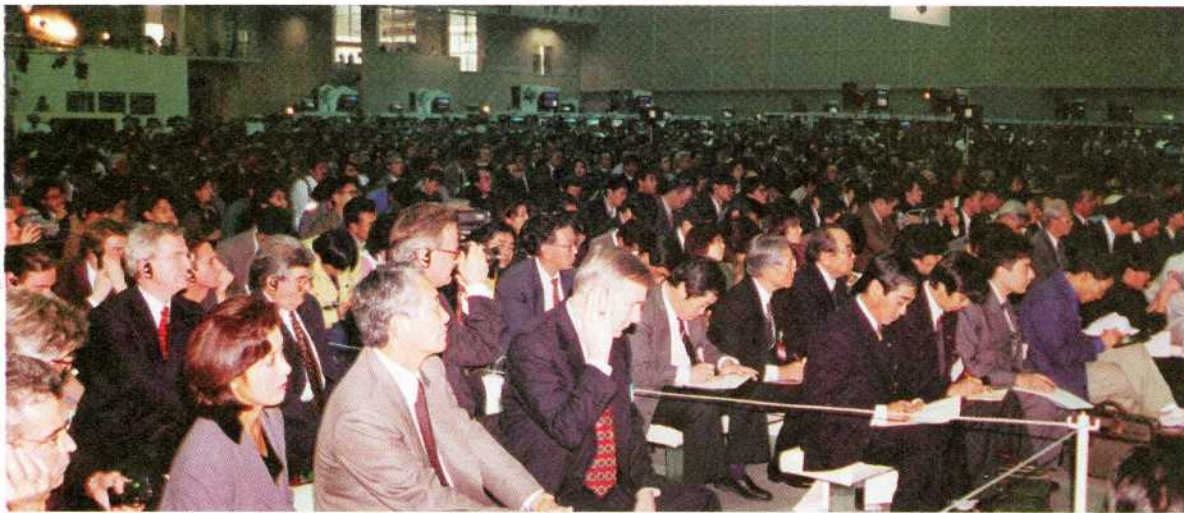
durfte, auch die ersten gezeigten Titel waren mit drei Grafik-Tools alles andere „europäische“ Produkte. Auffällig war zudem die qualitative Diskrepanz zwischen Nintendo- und Third Party-Produkten. Während alle Inhouse-Entwicklungen auf dem N64 das Prädikat 1A verdient hatten, gab es bei den freien Softwarehäusern, bis auf Konami, nur wenig Überzeugendes zu sehen. Für den Nicht-Japaner war jedoch der Umstand, daß der Game Boy rund neun Jahre nach seinem Debüt mit dem N64 gleichberechtigt präsentiert wurde, zunächst einmal völlig überraschend. Ein Blick auf die japanischen Verkaufszahlen verdeutlicht jedoch warum. Das N64 verkauft sich in Japan nur schleppend, während der Game Boy durch das neuartige Knuddel-RPG Pocket Monsters (Ihr werdet diesen Namen im Verlauf dieses Specials noch öfters hören) momentan weggeht wie warme Semmeln. Der Gipfel der



Früh übt sich: Wenn die Hände für ein Pad noch zu klein sind, muß vorerst ein Tamagotchi genügen

Das Bild täuschte ein wenig, denn im Gegensatz zur E3 war die Space World '97 eher eine nüchterne Fachmesse ohne größerem Glamour und schicke Mädels





Rund tausend Zuhörer aus dem Bereich Videospiele lauschten den Worten von Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi; ganz vorne in der Mitte sieht man übrigens den Geschäftsführer von Nintendo Amerika, Howard Lincoln

Verblüffung war jedoch die bahnbrechende Pocket Camera für Nintendos Kleinsten, mit der Ihr Eure Umwelt per Game Boy (Ihr habt richtig gelesen!) aufnehmen könnt. Die Space World war somit eine 100% japanische Fachmesse, die so viele Überraschungen bot wie kaum eine andere Videospiele-Präsentation zuvor. Und auch wenn vieles noch so war wie erwartet - irgendwie war die Space World '97 richtig beeindruckend.

PS: Ihr wollt wissen, was aus dem Super Nintendo geworden ist? Indirekt wurde der betagte 16-Bitter mit dieser Messe zu Grabe getragen, denn nicht ein einziges Spiel wurde gezeigt oder angekündigt - Friede seiner Asche ...

Hiroshi Yamauchi-Rede

Auch dieses Ritual gehört mittlerweile zum festen Bestandteil der Nintendo-Fachmesse. Der nun über 70jährige Geschäftsführer des Nintendo-Imperiums Hiroshi Yamauchi sprach am ersten Messtags um Punkt 15.00 Uhr eine volle Stunde lang zu einer Schar von rund 1000 Zuhörern aus dem Bereich Videospiele (unter ihnen auch der Geschäftsführer von Nintendo Amerika, Howard Lincoln). Der beinahe zerbrechlich wirkende Yamauchi trug seine streckenweise kämpferi-



War nur auf Video zu sehen: Das grafisch abstrakte Super Mario RPG 2

sche Rede voller Inbrunst vor. Als Leitthema ging es um den momentanen Wandel im Software-Bereich. Am Anfang verblüffte das Nintendo-Oberhaupt jedoch zunächst einmal seine Zuhörer mit der ungewohnt ehrlichen Aussage, daß sich das Nintendo 64 in Japan

momentan nur schleppend verkaufen würde. Als Grund nannte er mangelnden Software-Support, allen voran das Fehlen von in Japan so überaus beliebten RPGs. Den weiteren Verlauf könnte man getrost als „Pocket Monsters-Rede“ bezeichnen. Die heutigen Videospiele hätten, seiner Meinung nach, eine völlig neue Form des Spielens entdeckt. Statt sich ein-

sam irgendwelchen Actionspielen hinzugeben, steht das systematische Aufbauen, Sammeln und Tauschen eines virtuellen Lebewesens im Vordergrund. Der Tamagotchi war dabei nur der primitive Anfang. Die neuen Pocket Monsters-Projekte für den Game Boy, N64 und 64 DD werden seiner Auffassung nach diesen Trend noch weiter populär machen und damit auch dem 64-Bitter in Japan zum endgültigen Durchbruch verhelfen. Des weiteren kritisierte Yamauchi scharf die momentane Softwareflut, unter der sich zu viel Ramsch befände. Seiner Meinung nach müßte der Softwareausstoß um rund 10% reduziert werden und wesentlich mehr auf Qualität geachtet werden - eine deutliche Anspielung auf einen Konkurrenten. Zum Schluß gab der Geschäftsführer schließlich noch bekannt, daß Nintendo Anfang nächsten Jahres den Preis des N64 reduzieren wird - wann und wieviel wird erst noch bekannt gegeben.



Nintendo Geschäftsführer Hiroshi Yamauchi bei seiner kämpferischen Rede



Disziplin war Pflicht: Nach einer halben Stunde Wartezeit war die Spielzeit auf nur wenige Minuten begrenzt

- Legend of Zelda.....10
- F Zero X.....14
- Yoshi's Story.....16
- 1080°-Snowboarding..20
- Banjo & Kazooie.....22
- Rest der Welt.....24
- 64 DD.....26
- Game Boy.....28

Nintendo 64 Action-Adventure

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Endlich: Das sicherlich heißbegehrteste Videospiel-Projekt für das Nintendo 64 wurde anhand einer speziellen Demo-Version erstmals der Öffentlichkeit präsentiert und ließ keinen Zweifel daran, daß Links Fangemeinde ein bahnbrechendes Action-Adventure erwarten darf

Neben Super Mario hat Maestro Shigeru Miyamoto nicht nur der gesamten Jump & Run-Kultur zur Geburt verholfen. Seit Februar 1986 (ja, so lange ist das schon her) ist die Videospiel-Welt auch um das Action-Adventure-Genre reicher geworden. In jenem Jahr tauchten die NES-Besitzer das erste Mal in die faszinierende 8-Bit-Welt von Prinzessin Zelda, dem ewigen Jüngling Link um das Reich Hyrule ein. Seit dem Startschuß machte sich der grün bekleidete Held jedoch äußerst rar. Es folgte lediglich ein weiteres, technisch aufwendigeres NES-Abenteuer sowie das Su-

per Nintendo-Drama Zelda: A Link to the Past, das den vorläufigen Schlußpunkt der Serie setzte. Nach nunmehr über vier Jahren Wartezeit gibt es endlich die langersehnte Fortsetzung für das leistungsstarke Nintendo 64, und - soviel sei vorweggenommen - Kenner der Serie werden das gute alte Zelda-Konzept kaum wiedererkennen. Nach jahrelanger Grübele

und Tüftelei ist es Miyamoto und seinen findigen Designern gelungen, das Action-Adventure-Genre konsequent dreidimensional umzusetzen. Angesichts der vielfältigen Spielelemente und hohem technischen Anspruch ein sehr, sehr anspruchsvolles Unterfangen, das Nintendo jedoch in virtuoser Manier gelöst hat. Auf der Messe wurde eine spezielle Demo-Version präsentiert, die mehrere voneinander unabhängige

Spielsituationen bot. Angesichts dieser zerstückelten Version und einer gehörigen Portion Geheimnisträgerei sind nur einige wenige Eckdaten zur Handlung bekannt. Sicher ist auf jeden Fall, daß die Prinzessin Zelda mal wieder gekidnappt wird, daß der finstere Schlimmling Ganondorf mit seiner Riesennase den Bösewicht mimt, daß Euch eine freundliche Fee begleitet und daß - was sicherlich am spannendsten ist - Ihr erstmals mehrere Lebensabschnitte von Link durchlebt, spricht er

wird im Laufe des Abenteuers reifer. Die erste anwählbare Spielsequenz gewährt Euch einen Einblick in Links schnuckelige Baumhaus der Marke „Klein aber fein.“ Über eine Strickleiter verläßt der Jüngling sein

Domizil und latscht durch sein verträumtes Dorf. Hier gibt es schon die erste faustdicke Grafik-Überraschung. Wie bei Final Fantasy VII werden die gerenderten und extrem

„Die spektakulären Endgegner füllen zum Teil mehrere Bildschirme aus“

detaillierten Hintergrundgrafiken im HiRes-Modus dargestellt. In dieser Phase des Spiels gibt es daher nur eine fixierte Kameraführung. Wie in jeder Stadt üblich wollt Ihr natürlich mit den Einwohnern einen informativen Plausch abhalten. Zu diesem Zweck müßt Ihr die Z-Taste betätigen, was eine ziemlich überraschende Wirkung nach sich zieht. Ihr wechselt durch diese Taste in einen



Die bekannte fleischfressende Pflanze ist noch einer der harmloseren Gegner



Da Link mehrere Lebensabschnitte durchlebt, verändert sich sein Aussehen im Laufe des Abenteuers des öfteren





Sobald Ihr eine Distanzwaffe, z.B. den Bogen, einsetzt, wird eine extra Ziel-Perspektive eingeblendet

speziellen Interaktiv/Kampf-Modus mit zwei großen PAL-Balken oben und unten. In diesem Modus taucht ein roter Cursor auf, der sich an alle

„Der neueste Zelda dürfte das gesamte Action-Adventure-Genre revolutionieren“

Dinge festklammert, mit denen Ihr kommunizieren bzw. interagieren könnt. Auf diese Weise könnt Ihr das Hinweisschild, einen freundlichen Mitmenschen, aber auch einen Gegner anklicken. In den meisten anderen Spielstationen taucht Ihr in einem Dungeon ab, wo Ihr wesentlich mehr vom facettenreichen Gameplay erlebt. Fangen wir mit den Aktionsmöglichkeiten an. Links Steuerung nutzt sämtliche Buttons aus. Mit der A-Taste zieht der Knabe sein geliebtes Schwert, respektive vollführt er je nach Zusammenspiel mit dem Analog-Stick elegante Schlagtechniken. Von den vier gelben Tasten wurden drei für Items reserviert. Meistens handelt es sich um Waffensysteme, die Ihr dadurch bequem abrufen könnt. Das Arsenal ist scheinbar unerschöpflich. Zu Gesicht be-



Allerlei schrägen Gestalten könnt Ihr wichtige Infos entlocken

kam man ein noch größeres Schwert, Bomben, magische Nüsse, Axt, Steinschleuder, Bogen, langen Kampfstock, Bumerang sowie eine Ocarina, mit der Ihr auf Tastendruck eine magische Musik vollführen könnt. Wenn Ihr die Distanzwaffen Bogen und Zwillie anwendet, kommt Ihr in den Genuß einer extra Ziel-Perspektive aus der Ego-Ansicht, durch die Ihr Euer Zielobjekt genau anvisiert. Natürlich steht Euch auch ein Inventory-Menü beiseite, durch das Ihr die drei gelben Tasten individuell definieren dürft. Im Kampf ist des weiteren die R-Taste unentbehr-



In der Wildnis könnt Ihr Euch erstmals per Gaul wesentlich schneller fortbewegen. Per B-Knopf sattelt Ihr auf und könnt anschließend mit Peitschenschlägen die Geschwindigkeit steigern



Am Anfang des Epos' dürft Ihr Links trautes Baumhaus begutachten

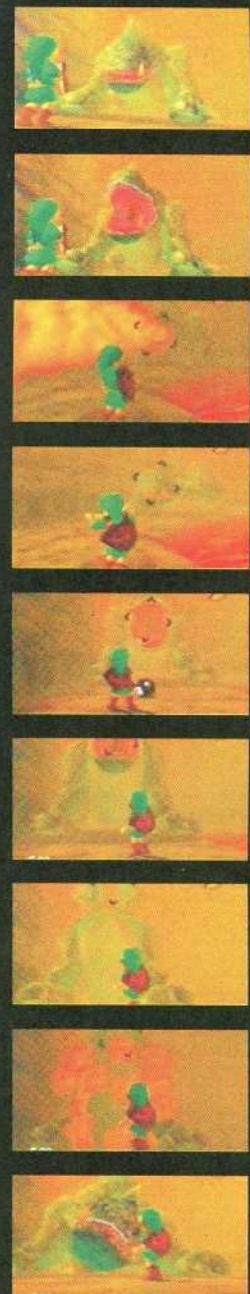


Ein kleiner Radar mit Auto-Mapping erleichtert die Orientierung im Dungeon unheimlich

lich, da sie sich für ein schnelles Abblocken verantwortlich zeichnet. Der mit Abstand wichtigste Knopf ist jedoch die B-Taste. Dieser Button bietet situationsabhängige Aktionen wie Springen, Klettern, Truhen öffnen, Reden, usw... Ihr müßt also nicht ständig überlegen, in welcher Situation Ihr welchen Knopf drücken müßt. Natürlich lebt ein Dungeon nicht nur von seinen verwinkelten Gängen und Secrets, sondern auch von Duellen mit herumrollenden Feinden. Die Palette an Widersachern ist äußerst vielfältig, angefangen von fleischfressenden Pflan-

zen über wütende Skelette bis hin zu gewaltigen Obermotzen. Von letzterer Kategorie gab es gleich drei Vertreter zu begutachten. In die Kategorie „eklig“ gehört die Riesen-Spinne Ghoma. Der quirlige Achtbeiner wu-

Filmreif



Cut Scenes gibt es als atmosphärisches Stilmittel häufig zu bewundern

- Legend of Zelda.....10
- F Zero X.....14
- Yoshi's Story.....16
- 1080°-Snowboarding..20
- Banjo & Kazooie.....22
- Rest der Welt.....24
- 64 DD.....26
- Game Boy.....28

selt an den Wänden und Decken umher, produziert unzählige Eier, aus denen Spinnen-Babys schlüpfen, und bearbeitet Euch mit seinem scharfen Mundwerk. Die imposanteste Sequenz überhaupt war die Bekanntschaft mit dem Mega-Drachen Dodongo. Diese Giga-Echse richtet sich vor Euch auf, so daß Link amiesenklein wirkt, und stößt

aus seinem Maul eine gewaltige Feuerbrunst aus, die den kleinen Helden glatt umhaut. Um dieses Reptil zu besiegen, müßt Ihr versuchen, schlecht verdauliche Bomben in seinen Schlund zu werfen - für mich eines der aufregendsten Endgegner-Begegnungen überhaupt. Zum Thema Zweikampf noch eine Anmerkung bezüglich der Z-Taste. Sobald Ihr Euch im Kampf-Modus befindet, zoomt die Kamera etwas näher heran und präsentiert Link von



In den Städten gibt es zweidimensionale Render-Grafiken im HiRes-Modus zu bewundern, die man durch eine fixierte Kamera serviert bekommt

hinten, der seinen angeklickten Feind nicht mehr aus dem Blickfeld verliert. Ihr „strafed“ quasi wie bei Turok um den Gegner herum. Apropos Kamera, nach den gelegentlichen Schwierigkeiten bei Super Mario 64 haben sich die Programmierer diesem Problem besonders intensiv angenommen; mit Erfolg: Durch eine intelligente Kameraführung seid Ihr in jeder Phase

„Gerenderte Städte in HiRes, True Light Sourcing, komplette Texturierung - der grafische Aufwand ist beträchtlich“

des Spiels buchstäblich im Bilde. Wenn Ihr dennoch Euer Environment näher erkunden wollt, könnt Ihr wie bei Super Mario mit der oberen gelben Taste die Perspektive nach Belieben verändern. In einer weiteren Spielstation habt Ihr schließlich die Gelegenheit, das ominöse Pferd kennenzulernen. Mit Knopf B sattelt Ihr auf und galoppiert mit dem stolzen und genial animierten Vierbeiner über die Hyrule-Steppe. Mit einem weiteren Knopf-



Gerüchten zufolge soll Link mit dieser unbekanntenen Schönheit eine Romanze haben



Harte Geschicklichkeitstests: Auf überdimensionalen Baseballbällen schwadronieren die Feinde umher

druck gebt Ihr dem Gaul die Peitsche, so daß Ihr per Möhren-Anzeige in fünf unterschiedlichen Geschwindigkeiten durch die Landschaften reitet. Um turniermäßig Hindernisse zu überspringen, bedarf es allerdings einer schnelleren Gangart. Soweit zum reinen Gameplay. In technischer Hinsicht bietet das neue Zelda-Abenteuer eine 3D-Engine, die vom Realismus her kaum irgendwelche Wünsche offen läßt. Es gibt kaum Stellen, die keine authentische Oberflächentextur bieten. Hinzu kommen sehenswerte Echtzeit-Lichteffekte, sprich je nach Situation wird Link in der entsprechenden Lichtumgebung dargestellt. Kurzum: Der grafische Aufwand, der hier betrieben wurde, stellt bisher alle N64-Produkte klar in den Schatten. Zieht man unter allen genannten Fakten einen Schlußstrich, kann der nur lauten: Der neueste Zelda dürfte in technischer und spielerischer Hinsicht das gesamte Action-Adventure-Genre revolutionieren.

Hersteller: Nintendo Erscheint: 3. Quartal Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

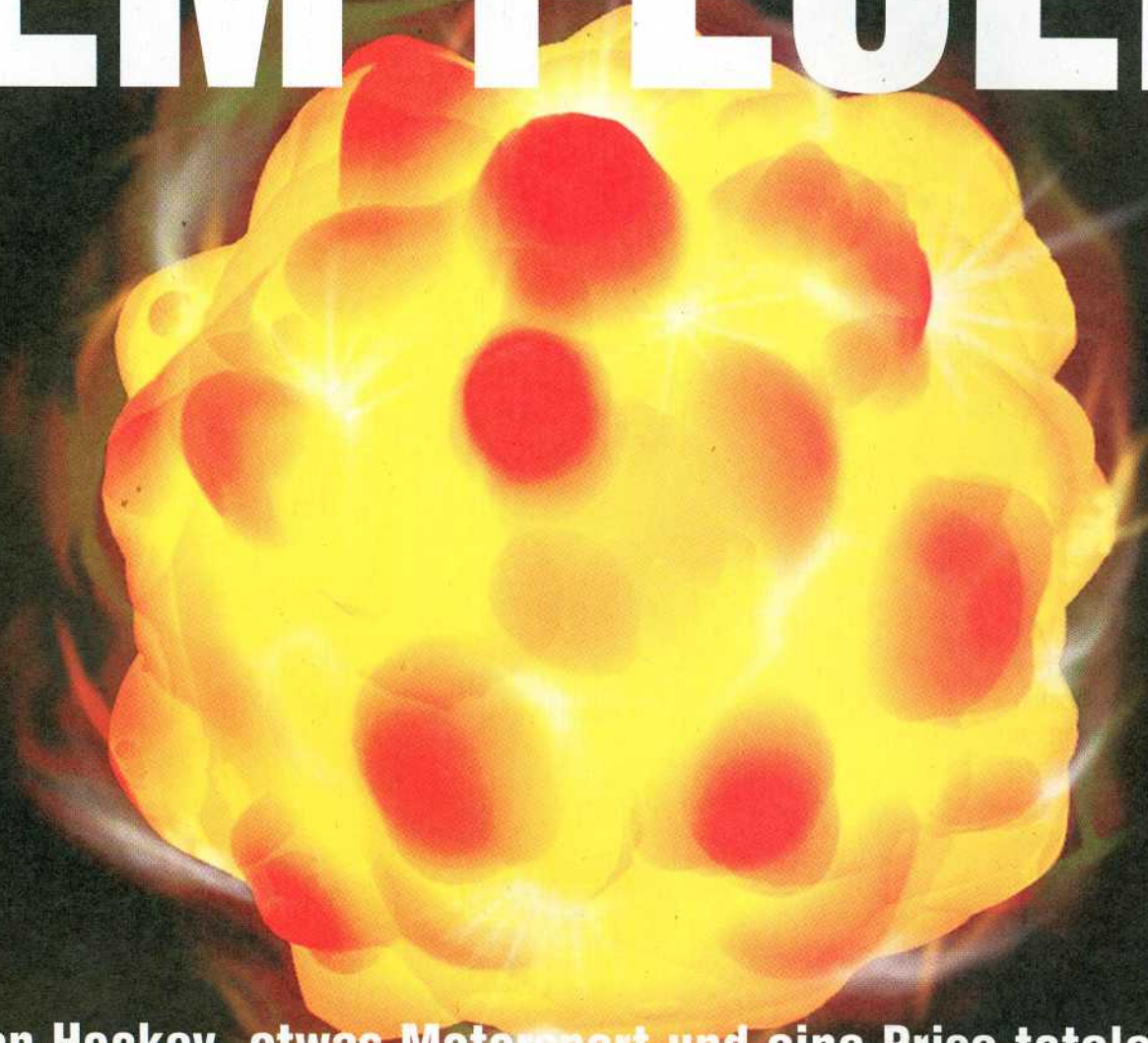
First Look

MEGA HIT

super

Zelda in 64-Bit Gewand, komplett in 3D, intuitive Steuerung, bestechende Optik - ein klarer Mega-Hit

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

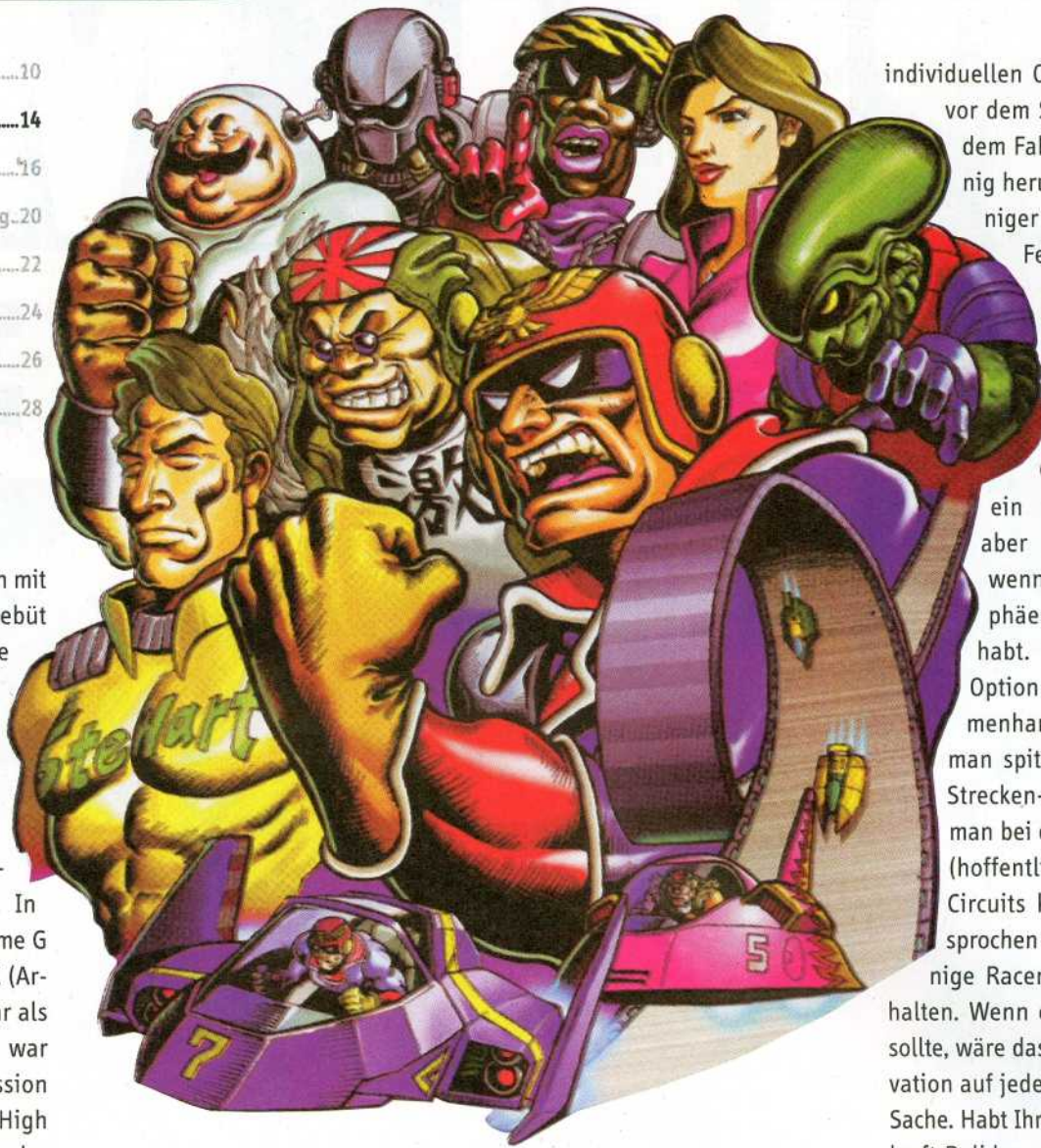
Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

COMING SOON!



- Legend of Zelda10
- F Zero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding...20
- Banjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28



individuellen Qualitäten dürft Ihr vor dem Startschuß noch an dem Fahrverhalten ein wenig herumtunen. Nicht weniger üppig gibt sich das Feld der abgedrehten Strecken. Insgesamt 24 Rundkurse verteilen sich im Mario Kart-Stil auf vier Cups: Jack, Queen, King sowie ein weiterer Cup, der aber erst verfügbar ist, wenn Ihr zuvor alle Trophäen eingesammelt habt. Die interessanteste Option in diesem Zusammenhang ist aber wohl - man spitze die Ohren - der Strecken-Editor, durch den man bei der fertigen Version (hoffentlich) seine eigenen Circuits kreieren kann. Versprochen haben das schon einige Racer, ohne ihr Wort zu halten. Wenn es diesmal klappen sollte, wäre das für die Dauermotivation auf jedem Fall eine geniale Sache. Habt Ihr Euren Anti-Schwerkraft-Boliden ausgesucht, kann die

Wir erinnern uns: Zeitgleich mit dem Super Nintendo-Debüt fiel auch der Startschuß für die F Zero-Klasse, das als erstes Produkt ausgiebigen Gebrauch von Mode 7-Effekten machte und spielerisch durch seine damals bahnbrechende Rasanzen für einen kollektiven Geschwindigkeitsrausch sorgte. In Zeiten von WipEout und Extreme G dürfte der Nachfolger F Zero X (Arbeitstitel) sicherlich nicht mehr als Revolution gelten. Dennoch war nach einer längeren Spielsession offensichtlich, daß sich die High Speed-Konkurrenz angesichts der gehobenen Qualität warm anziehen muß. Dies ist umso erstaunlicher, als daß das Modul erst nächsten Juni in Japan erhältlich sein wird. Bis zum endgültigen Release wird am Gameplay somit noch weiterhin kräftig gefeilt werden. Kenner des 16-Bit-Moduls werden sich bei F Zero X sehr schnell heimisch fühlen, denn auf dem ersten Blick hat sich nur wenig an Gameplay und opti-

Nintendo 64 Rennspiel

F Zero X

Nintendo 64 auf der Überholspur: Die legendären Überschallflitzer des SNES melden sich mit einem beeindruckenden 64-Bit-Sequel zurück, bei dem Schwindelgefühle vorprogrammiert sind

„4-Spieler-Modus, Strecken-Editor: F Zero X bietet einige vielversprechende Features“



Mit Hilfe der bekannten Pit Lane könnt Ihr während der Fahrt Reparaturen durchführen

scher Aufbereitung verändert. Die ersten Unterschiede sind rein quantitativer Natur. So protzt die futuristische Raserei zunächst einmal mit mindestens 25 unterschiedlichen Vehikeln, allesamt mit unterschiedlichem Aussehen, Fahreigenschaften und Pilotenprofil. Neben den



Die Grafik ist vergleichsweise schlicht, dafür aber ungemein flott

Jagd um Positionen und Bestzeiten auch schon beginnen. Schon zum Startzeitpunkt kommt eines der erfreulichsten Verbesserungen zum Tragen. Statt der kümmerlichen fünf Konkurrenten bei SNES-Original müßt Ihr Euch diesmal gleich mit 29 Konkurrenten auseinandersetzen. Dadurch erhöht sich natürlich der Action-Moment, zumal es nicht selten vorkommt, daß sich gleich zehn



Vor allem diese wellenförmige Streckenführung sorgt für regelrechte Schwindelgefühle



Zehn Boliden und mehr tummeln sich manchmal gleichzeitig auf der Strecke

Konkurrenten gleichzeitig auf dem Screen tummeln. Ansonsten hat sich am Spielprinzip nichts Großartiges verändert. Es gilt, innerhalb einer festgelegten Rundenzahl das Rennen möglichst als erster abzuschließen, um in der Meisterschaft

fleißig Punkte zu sammeln. Da die Konkurrenz recht ausgeschlafen ist, solltet Ihr keine Roll Over-Pfeile auslassen, die Euer Gefährt auf über 1000 km/h beschleunigen. Doch Vorsicht: Allzu derbe Geschwindigkeits-Junkies könnten



Angesichts der enormen Spritedichte gestalten sich Überholmanöver teilweise recht schwierig

Ihren Boliden buchstäblich zu Schrott fahren, denn wie schon beim Original regelt eine Powerleiste den „Gesundheitszustand“ Eurer Karre. Da Kollisionen aufgrund des brachialen Tempos hin und wieder nicht zu vermeiden sind, solltet

Kurvenmanöver unterstützt wird, kommt wieder das alte F Zero Feeling hoch. Mit zusammengepressten Lippen und höchster Konzentration manövriert Ihr unter voller Anspannung Euren Speeder durch die verschlungenen Parcours - angesichts dieser geballten Ladung Rennaction vergißt man beinahe die Atmung. F Zero X ist unglaublich schnell, packend und sehr motivierend. Neben dem Geschwindigkeitsrausch liegt diese Hochspannung auch am abgefahrenen Streckendesign. Schnelle Auf und Abs, Loopings, Tunnel, Sprungschanzen oder Schläuche, die Ihr um 360 Grad umrunden könnt - bei der X-Version ist die fahrerische Abwechslung groß. Besonders fies sind jedoch die Stellen, wo eine fehlende Streckenbegrenzung bei einer Kurve zu einem ungewollten Freiflug einlädt. Technisch gesehen orientierten sich die Grafiker am 16-Bit-Vorbild. Sämtliche Circuits bestehen aus abstrakt anmutenden Streckenabschnitten, die quasi „nackt“ in der Luft hängen, ohne jeglichem Hintergrundlayout. Dafür könnt Ihr kilometerweit in die Tiefe blicken und genießt trotz hoher Spritedichte ein überaus flottes Scrolling, das Euch vor allem beim grandiosen 4-Spieler-Modus zugute kommt.

„In Sachen Geschwindigkeitsrausch kann dieser Titel locker mit Extreme-G mithalten“

Ihr stets die Pit Lane nutzen, um die Energieleiste wieder etwas aufzupäppeln. Zum Gameplay: Anfangs sprang noch nicht der Funke über, doch hat man sich erst einmal mit der Lenkung vertraut gemacht, die durch die Z- und R-Taste für scharfe



Wie beim Film Men in Black könnt Ihr im Tunnel auch an der Decke entlangfahren



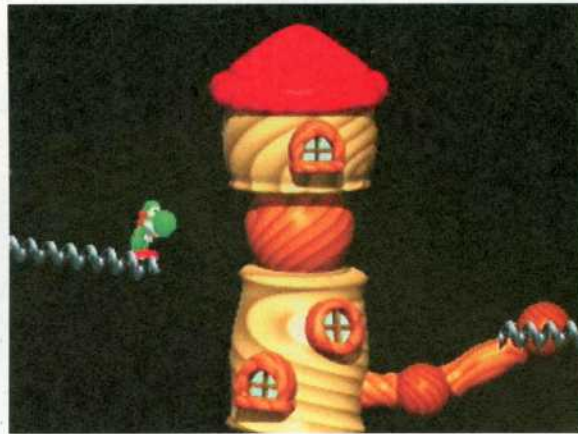
Diese runden Schläuche bieten eine gute Überholmöglichkeit, da Ihr sie frei umrunden könnt

Megasprünge erfordern eine nötige Mindestgeschwindigkeit, sonst winkt ein ungewollter Freiflug



Hersteller: Nintendo Erscheint: Mitte '98
Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

- Legend of Zelda10
- F Zero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding..20
- Banjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28



Volle Konzentration: Ohne Netz und doppelten Boden ackert Ihr Euch Stück für Stück den hölzernen Turm hoch. Die „Äste“ dienen dabei als Sprungfedern



Das Lavamonster benötigt ein paar Treffer in sein Mega-Maul, um wieder von der Bildfläche zu verschwinden

Nintendo 64 Jump & Run

Yoshi's Story

Sensationelles Comeback des klassischen 2D-Jump & Runs! Nach dem Millionenseller Yoshi's Island auf dem Super Nintendo beglückt Shigeru Miyamoto die weltweite Fangemeinde mit einer grafisch wie spielerisch fulminanten Hüpf-Orgie rund um den Knuddel-Drachen

Mit zwölf Displays wurde Yoshi's Story (der endgültige Titel kann sich noch ändern) neben Zelda auf der Messe am großzügigsten präsentiert. Kein Wunder: Bereits am 21.12. soll das neueste Hüpfvergnügen in japanischen Läden zu erstehen sein. Aber auch der Rest der Welt muß sich nur unwesentlich in Geduld üben. Laut Nintendo Europa dürfte die frisch übersetzte Version ab März auch hierzulande in dem gierigen N64-Modulschlund landen - und diesem Tag dürft Ihr ruhig entgegenfiebern! Yoshi's Story ist ohne Zweifel eines DER Jump & Run-Highlights des Jahres 1998, der zudem eindrucksvoll beweist, daß 2D-Hopsereien noch lan-

ge nicht außer Mode sind. Spielerisch knüpft Yoshi's Story sehr stark an das überaus erfolgreiche SNES-

Original an, daß sich weltweit zweimillionenmal verkauft hat. Ihr dirigiert Euren oberputzigen Yoshi-Sprite - ohne Mario-Baby auf dem Rücken - durch ein ganzes Arsenal an künsterbunten und vor Einfallsreichtum strotzenden Levels. Die Aktionsmöglichkeiten und ihre genialen Möglichkeiten blieben nahezu unangetastet. Der tapsige Drache

so daß Ihr bei Euren Zielbemühungen wesentlich mehr Spielraum genießt - komfortabel. Bis zu diesem Zeitpunkt gleicht das N64-Modul noch einem bloßen Abklatsch, doch Yoshi's Story zeichnet sich vor allem

„Yoshi's Story knüpft spielerisch an das geniale SNES-Modul an“

hüpft mehr oder weniger elegant von Plattform zu Plattform bzw. schwebt umher, sobald Ihr die Hüpf-Taste gedrückt haltet und er mit mühevollen Armschlägen der Gravitation eine kurze Zeit ein Schnäppchen schlägt. Durch einen weiteren Button kommt seine lange Zunge zum Einsatz, mit der er kleinere Feindkreaturen oder Boni-Items verschlingt und flugs als Ei ausscheidet (seine Verdauungsorgane würde ich zu gerne einmal sehen). Mit den maximal fünf Eiern im Schlepptau könnt Ihr schließlich auch Feinde gezielt ausknocken. Auf Knopfdruck erscheint ein Pfeilsymbol, das die jeweilige Flugbahn markiert. Im Gegensatz zu Yoshi's Island ist der Cursor jedoch frei beweglich,

durch seine liebevollen Details und einige brillante Ideen aus. So ist die Hintergrundstory geradezu entzückend. In Kurzform: Ein schlimmer Finger - vermutlich Baby-Koopa - hat sämtliche Yoshi-Inseln in sechs Bilderbücher verwandelt. Eure Aufgabe ist es nun, in diese „phantastischen“ Bücher einzutauchen und



Harte Geschicklichkeitstests: Auf überdimensionalen Baseballbällen schwadronieren die Feinde umher





Alles andere als feucht-fröhlich: Dieser Fisch drangsaliert Yoshi permanent mit seinem Wasserstrahl

Euer erlerntes Jump & Run-Handwerk anzuwenden. Genial ist jedoch die Idee des Früchte-Einsammelns. Diesmal habt Ihr einen Level, der sich aus mehreren Abschnitten zusammensetzt nicht wie üblich gemeistert, sobald Ihr den Ausgang erreicht habt, sondern erst wenn Ihr

„Die einfallsreichen und stilvollen Render-Grafiken gehören zum Feinsten, was man in diesem Bereich bisher auf einer Konsole gesehen hat“

genügend Obst-Symbole erhascht habt. Sämtliche Früchte der Natur werden im Außenrahmen übersichtlich eingeblendet. Sobald sich der Kreis schließt, hat Yoshi seine Aufgabe erfüllt und kann in den nächsten Level eintauchen. Mit einer sturen Durchlauf-Taktik kommt man somit nicht weit, denn das Spielkonzept zwingt Euch geradezu, daß Ihr Euch mit den Levels stark auseinandersetzt. Von „Zwingen“ dürfte aber wohl kaum die Rede sein, denn der



In Sachen Kreaturendesign waren die Grafiker mal wieder sehr kreativ

Name Miyamoto verpflichtet natürlich zu einem Leveldesign par excellence. Durch die Verwendung von unterschiedlichen Themen, z.B. Wasser, Luft oder Vulkan, und unzähligen Gegnern bzw. Items ist das Wort Langeweile hier ein pures Fremdwort. In einer luftigen Stage reitet Ihr beispielsweise auf einer lebendigen Zuckerstange durch die Stage. In einer anderen Welt habt Ihr es mit einem Riesenfisch zu tun, der Euch mit seinem Wasserstrahl bearbeitet oder gar versucht - wie unartig - in einem Bissen zu verschlingen - Streß! Es ist natürlich müßig, an dieser Stelle Euch den Einfallsreichtum zu vermitteln, denn wer Miyamoto-Jump & Runs kennt, weiß, daß jeder Level neue Feinheiten und Ideen bietet. Ebensovienig braucht erwähnt zu werden, daß sich Yoshi's Island mit dem Analog-Pad so präzise wie ein schweizer Uhrwerk spielt. Auch wenn es ange-



Cooler Grafikeffekt: An der Wasseroberfläche wird das Licht den physikalischen Gesetzen entsprechend gebrochen



Die farbenfrohen Render-Grafiken sehen umwerfend plastisch aus



Bäume aus Wollknäulen, Plattformen aus Holzfurnier - der groteske Grafikstil ist einfach hinreißend

sichts des herrschenden Polygon-Zeitalters fast schon widersprüchlich klingt, aber gerade die plastisch wirkende Render-Grafik hat mich streckenweise aus den Socken gehauen. Vor allem der groteske Grafikstil sorgt immer wieder für ein Schmunzeln, oder habt Ihr schon einmal Bäume aus Wollknäulen, Flickenteppich-Wolken oder Luftmatra-

zen-Plattformen gesehen? Da kann ich nur sagen: „Grafik - 1A.“ Nächste Ausgabe folgt ein ausführliches Preview der japanischen Version, dann erfahrt Ihr, in welcher Wertungssphäre sich Yoshi's Story in etwa befindet - ein weiterer 90%-Kandidat?



Hersteller: Nintendo. Erscheint: März Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: keine

First Look

super

Yoshi's Island-Nachfolger mit gewohnt exzellentem Leveldesign und einer grandiosen Render-Optik

Streifzüge mit den Jungs und Mädels von der Fighting Force sind immer so herrlich entspannend: An jeder Ecke darf man sich mit irgendwem herumschlagen, jeden Zaunpfahl ausreißen und zum Draufhauen benutzen, jeden Winkel der Stadt kann man nach Gegnern absuchen, jede Richtung einschlagen und jeden Blödsinn machen. Wie schön hat man's doch als Action-Held!



es lohnt
■ ■ sich wieder,

WÜTEND

zu werden,
seit man sich so schön

abreggen

kann!

The logo for 'Fighting Force' is centered at the bottom. It features the word 'FIGHTING' in a bold, red, blocky font with a blue outline, and 'FORCE' in a blue, blocky font with a red outline. The text is set against a dark background with a red and blue circular glow behind it.

FIGHTING
FORCE

- Legend of Zelda10
- F Zero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding..20
- Banjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28



Auf Knopfdruck geht Ihr in die Knie, wodurch Ihr eine stärkere Kontrolle über das Board habt



Ehrensache: Der Split-Screen (spielt sich ebenfalls hervorragend) darf natürlich nicht fehlen

Die Spielhallen waren mal wieder die kreativen Vorreiter, als mit Namcos Alpine Racer das virtuelle Ski-Vergnügen seinen Einzug ins Videospiegelgeschäft feierte. Im Konsolenbereich stehen jedoch die Snowboard-Simulationen im Vordergrund, wobei dennoch kein Kandidat bislang vollends überzeugen konnte. Dieser Umstand dürfte sich aber mit 1080°, bei dem auch Shigeru Miyamoto seine Finger im Spiel hatte, schlagartig ändern. Den N64-User erwartet nämlich ein

Nintendo 64 Sportspiel

1080° Snowboarding

Eine der größten Software-Überraschungen aus dem Hause Nintendo stellte diese überaus brillante Snowboard-Simulation dar

fällt eine Snowboard-Simulation mit dem Fahrgefühl, das durch die komplexe Mixtur aus Schneeuntergrund und Fahrstil sehr schwierig zu simulieren ist. Doch gerade dieser Punkt zeichnet 1080° aus. Erstmals wird einem wirklich das Gefühl vermittelt, einen Snowboard-Köner eine malerische Piste her-

„Das Fahrverhalten schlägt das der Konkurrenz um Längen“



Wie bei F Zero X regelt eine Energieleiste den Gesundheitszustand Eures Snowboard-Schützlings. Nach zu vielen Crashes ist die Rutschpartie vorzeitig zu Ende

erstklassiges Snowboard-Vergnügen, das als Produkt dieses speziellen Genres den Begriff „Simulation“ verdient. Bis man zu dieser Erkenntnis gelangt, dauert es jedoch eine Weile, denn in der Rubrik Optionen und Streckenvielfalt hat 1080° bis jetzt jedenfalls noch nichts Spektakuläres zu bieten. Auf dem Space World-Sample stehen Euch jeweils drei Snowboard-Akrobatiken und fahrbare Untersätze zur

Auswahl, die sich bezüglich der Fahreigenschaften stark unterscheiden. Habt Ihr Eure Wahl markiert, könnt Ihr Euch auf ebenfalls drei auswählbaren Abhängen austoben. Genrebedingt fiel die Steuerung äußerst simpel aus. Neben geschickten Links- und Rechts-Turns könnt Ihr per Knopfdruck springen sowie in die Knie gehen, um Euch abzufedern und so Stürze zu vermeiden. Natürlich steht und

unterzuführen. Die Trägheit des Schnees, die gekonnten Links/Rechts-Schwünge, alle Elemente, die Snowboardfahren so faszinierend machen, werden gekonnt vermittelt. Die Designer achteten dabei auch auf kleinere Details. Geht der Pisten-Rowdy beispielsweise in eine krasse Kurve, stützt er sich automatisch mit



Um nach einem Sprung nicht eine Bauchlandung zu vollführen, müßt Ihr die Sprunghaltung während der Flugphase korrigieren



Die Grafik zeichnet sich durch einen hohen Detailreichtum und einige sehenswerte Effekte (achtet auf den Wasserspiegel-Effekt beim See) aus



Neben Holzhütten oder Tannen ziert auch ein N64-Symbol aus Eis den Pistenrand

Hand ab. Im Zusammenspiel mit der „In die Knie geh“-Taste könnt Ihr mit ein bißchen Übung selbst auf brutaler Eisfläche ein verheerendes Wegdriften vermeiden. Kurzum: 1080° begeistert mit zunehmender Spieldauer selbst den größten Skimuffel. Auch in technischer Hinsicht zeigt sich 1080° überaus beschlagen. Die drei Ab-

Lichtreflexe. Abschließend sollte noch erwähnt werden, daß diese Snowboard-Hatz den Rumble Pak unterstützt. In Japan soll 1080° ab Februar erhältlich sein, in Deutschland ist das Snowboard-Vergnügen hingegen leider erst für den nächsten Herbst geplant.

Hersteller: Nintendo Erscheint: Herbst '98 Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine

„Mit 1080° steht uns die beste Snowboard-Simulation bevor“



In der endgültigen Version dürft Ihr wahrscheinlich auch diverse Stunts vollführen



Bei scharfen Kurventurns stützt sich der Snowboard-Jockey automatisch mit einer Hand ab

SPIELE 3000

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter 299.-	BLAST CORPS 106.-
Control Pad orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49.90	BOMBER MAN 64 88.-
Control Pad Verlängerung 18.-	CHAMELEON TWIST 114.-
Super Pad 64 (blau, schwarz, rot oder grün) 46.90	CLAYFIGHTER 63 1/3 129.-
Super Pad 64 Plus (schwarz, Dauerfeuer, Zeitlupe) 47.90	DARK RIFT 129.-
MAKO Pad (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 55.90	DIDDY KONG RACING 85.-
Alpha 64 Joypad (14 Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe, LCD-Display) 59.90	EXTREME G 132.-
Shark Pad Pro (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 65.90	FI POLE POSITION (GRAND PRIX FI) 127.-
ARCADE Shark (Spielhallengefühl, stabil) 89.90	INT. SUPERSTAR SOCCER 64 127.-
Fight and Flight Stick (Spielhallengefühl, super) 109.90	LAMBORGHINI 64 127.-
Memory Card (Controller Pak) orig. 33.- fremd 27.90	Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak 127.-
Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36.-	Mario Kart 64 86.-
Memory Card 16-fach 75.90	Mischief Makers 86.-
Memory Card 32-fach 84.90	MULTI RACING CHAMPIONSHIP 133.-
Rumble Pak orig. 34.90	NAGANO OLYMPICS 134.-
Rumble Pak (funktioniert ohne Batterien) 26.90	NBA Hang Time 125.-
Rumble Pak mit integr. Memory Card 39.90	NBA (in the Zone) Pro 98 128.-
Madkatz Lenkrad , neu, mit Rumble Effekt, Pedalen, Memory-Card-Schacht 139.-	NFL QUARTERBACK CLUB 98 125.-
Mini Lenkrad Ultraracer 64 74.90	PILOTWINGS 64 106.-
Antennenkabel orig. 46.- fremd 39.-	STAR WARS 125.-
Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!	Super Mario 64 86.-
Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr • Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 • ab DM 250.- (ohne Grundgerät) portofrei	Super Mario 64 Spieleberater 24.80
Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!	Top Gear Rally 127.-
	TUROK Dinosaur Hunter 125.-
	WAVE RACE 86.-
	Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey 128.-
	JOUST X 125.-
	HEXEN 64 127.-
	FIFA 98 125.-
	San Francisco Rush 127.-
	MADDEN 64 127.-
	SNOWBOARD KIDS 85.-

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken.
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

- Legend of Zelda10
- F Zero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding...20
- Banjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28

Nintendo 64 Jump & Run

Banjo & Kazooie

Neben der Nippon-Premiere von Diddy Kong Racing wurde Rares glänzendes 3D-Jump & Run erstmals der staunenden japanischen Öffentlichkeit vorgestellt, doch hinter den Kulissen der englischen Edel-Schmiede scheint es momentan turbulent zuzugehen ...

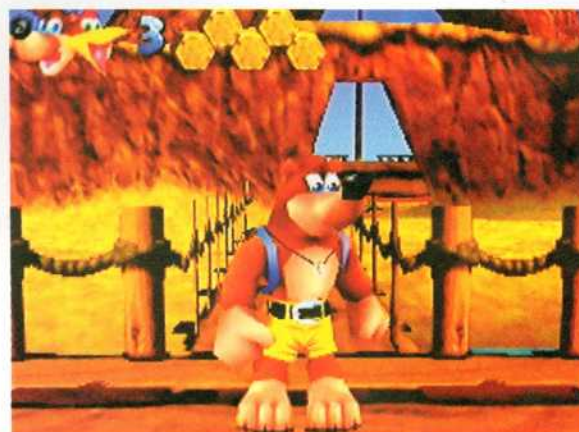
Dem englischen Softwarehaus Rare liegt spätestens seit Donkey Kong Country die Videospielewelt inklusive Nintendo zu Füßen. Das hat natürlich auch Big „N“ begriffen und erhöhte zum einen ihre Gewinnbeteiligung, zum anderen steht es Rare nunmehr offen, auch andere Konsolen-Plattformen zu beliefern, was momentan jedoch kein Thema ist. Auf der Space World wurden die beiden Rare-Produkte auf jeden Fall gleichberechtigt mit den durchweg überragen-

„Banjo & Kazooie hat das Zeug dazu, Super Mario 64 auf die Pelle zu rücken“

den Nintendo Software-Perlen präsentiert, was ein eindeutiges Indiz für ihren hohen Qualitätsstandard ist. Rares aktueller Knaller Banjo & Kazooie hat jedoch eine interessante Hintergrundgeschichte. Auf der E3 wurde das kunterbunte Hüpf-



Man müsste Klavier spielen können: Für eine Einlage bleibt jedoch keine Zeit, denn eine Geisterhand verfolgt das Helden-Duo auf Schritt und Tritt



Im Spiel seht Ihr meistens nur den Laufburschen Banjo. Sein gefiederter Freund tritt nur bei besonderen Aktionen in Erscheinung

vergnügen um das animalische Duo noch als die Software-Überraschung mit baldiger Aussicht auf Release gefeiert, doch dann folgte eine Kehrtwendung: Alle bisher ausgelieferten E3-Versionen sollten umgehend zurückgeschickt werden. Screenshots davon sollen nicht mehr veröffentlicht werden. Hintergrund: Rare möchte die dreidimensionale Hopserei noch einmal komplett überarbeiten. Konsequenz: In den USA erscheint das Modul frühestens im März, während wir Deutschen uns nunmehr bis zum nächsten Herbst gedulden müssen. Angesichts dieser Situation war das Bildermateri-

al leider dementsprechend schwach, was wirklich schade ist, denn Banjo & Kazooie scheint momentan das einzige 3D-Jump & Run zu sein, was das Zeug dazu hat, Super Mario 64 in Bedrängnis zu bringen. Das Rückrad für diese enorme Qualität bildet das virtuos aufeinander abgestimmte Duo. Da wäre zunächst einmal der tapsige Knuddelbär Banjo, den Ihr mit dem Analogstick direkt steuert. Er bietet noch die Otto-Normal-Fähigkeiten: Springen, Po-Attacke, Kriechen sowie saf-



Die Gegnerschaft ist zumeist „tierisch“ und bunt gemischt





Goldene Noten-Symbole haben die Funktion der Mario-Münzen



Durch gezielte Blasrohrschüsse von Kazooie entlockt Ihr diesem Steingötzen ein Geheimnis

tige Schläge mit seinen Tatzen. Der eigentliche Clou ist jedoch das Federvieh Kazooie, das in seinem Rucksack verweilt. Es sorgt, zum Teil im Zusammenspiel mit dem jeweiligen Item, für die „Special Moves“. Da schwimmt das Duo plötzlich per Flügelkraft durch das Wasser, fliegt elegant durch die Lüfte oder rennt sogar mit ICE-Geschwindigkeit mit den Stöckelbeinen durch die 3D-Szenarios. Für ge n ü g e n d spielerische Möglichkeiten ist somit gesorgt. Natürlich gesellt sich auch das entsprechende Leveldesign dazu. Es ist einfach ein Jammer, daß wir den enormen Einfallsreichtum nicht mit

den passenden Bildern dokumentieren können. In einer Szene agiert das animalische Pärchen in einem überdimensionalen Haus, hüpfert auf einer Klaviertastatur herum, öffnet im Weinkeller ein großes Holzfaß oder wuselt auf dem Riesentisch zwischen herumstehenden Fla-

„Rare hat nichts verlernt: Gameplay, Leveldesign & Technik vereinigen sich zu einer großen Hüpforgie“

schen umher. In einem anderen Level fliegen Banjo & Kazooie per Teppich durch den Orient oder tasten sich durch ein gigantisches Wüstenlabyrinth. Äußerst cool sah auch der Wasser-Level aus, wo aus dem feuchten Element plötzlich ein

bildschirmfüllendes U-Boot auftaucht. Kurzum: Bereits das kurze Demo bot mehr Ideen als so manches Jump & Run auf ganzer Länge. Gameplay-Feinheiten kann man indessen nur erahnen. Sicher ist nur, daß es eine Menge unterschiedlicher Items einzusammeln gibt. Noten-Symbole dürften beispielsweise das Pendant zu den Goldmünzen sein, während goldene Puzzleteile wahrscheinlich eine ähnliche Bedeutung wie die Sterne in Super Mario 64 haben.



Fast schon hinfällig zu sagen, daß auch der technische Rahmen mal wieder vom Feinsten ist. Die gesamte 3D-Engine arbeitet mit einer komplett texturierten Umgebung, die diese „Alice in Wonderland“-Atmosphäre optimal einfängt. Mit diesem Spiel hat Rare erneut bewiesen, daß sie wie kaum ein zweites Programmiererteam den 64-Bitter beherrschen.

Hersteller: Rare Erscheint: 3. Quartal '98
Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: keine



Puzzleteile wurden besonders gut versteckt, sind aber wahrscheinlich der Schlüssel für Bonus-Levels

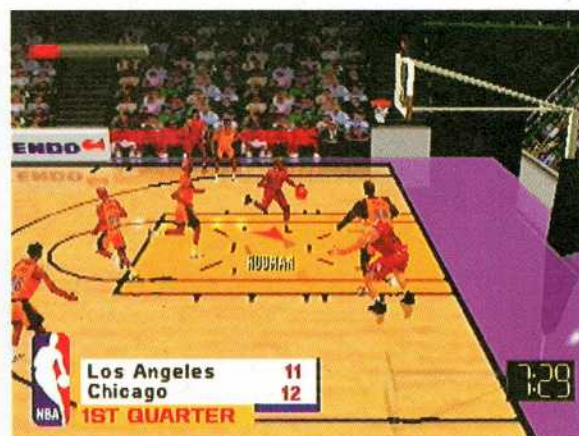


Im Intro präsentiert sich das Tier-Duo von ihrer musikalischen Seite



Mit dem entsprechenden Item hebt das animalische Pärchen zum Erkundungsflug ab

- Legend of Zelda10
- FZero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding...20
- Banjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28



NBA Basketball: Nintendos erste Korbwerferei läßt spielerisch und grafisch wenig Wünsche offen

Nintendo

Hinter dem exotischen Titel **Pikachu Genki Dechu** verbirgt sich ein weiteres Spiel aus der Pocket Monsters-Serie. Das hamsterähnliche Wesen Pikachu ist der sicherlich populärste Charakter aus diesem RPG und kann durch dieses „Spiel“ als ein virtuelles Haustier gehalten werden. Der Clou: Durch ein angeschlossenes Mikrophon/Kopfhörer-Kopfset könnt Ihr mit dem Pikachu kommunizieren und ihm Kunststücke oder ähnliches beibringen. Mit **NBA Basketball** (Arbeitstitel) versucht sich Nintendo im Sportsektor. Die Spielbarkeit dieser Basketball-Sim ist äußerst vielversprechend. Zudem bietet das Modul feinste Motion Capture-Animationen und die NBA-Lizenz (inklusive Shaq). Als Bonbon wurde des weiteren die Comic-Umsetzung **Simba der weiße Löwe** angekündigt. Ein kindgerechtes 3D-Jump & Run, bei dem Shigeru Miyamoto seine Finger im Spiel hat.



Das neueste Projekt von Shigeru Miyamoto: Die Zeichentrick-Umsetzung Simba der weiße Löwe



Das erste virtuelle Haustier auf Konsole: Pikachu Genki Dechu; per Mikrophon könnt Ihr mit dem Hamster-Wesen sogar kommunizieren

Nintendo 64 Jump & Run

Der Rest vom Fest

Imagineer

Das japanische Softwarehaus gehört mit zu den fleißigsten N64-Softwarelieferanten. **El Tale** lautet nunmehr der neue Arbeitstitel von Quest 64 und stellt eine bemerkenswerte Mischung aus Action-Adventure- und RPG-Elementen dar. Euer Kamerad läuft völlig frei durch eine schicke 3D-Welt. Sobald Ihr auf eine Monsterhorde trifft, wird das Areal jedoch begrenzt und der anschließende Fight durch die Verwendung von diversen Kristallen rundenweise ausgetragen. Interessant ist auch **Fighting Cup**. Um bei diesem Zweikampfspiel zu siegen, gilt es nicht, einen Energiebalken zu dezimieren, sondern eine bestimmte Anzahl von Punkten durch vorgegebene Moves zu erzielen. Über die Snowboard-Simulation **Snow Speeder** läßt sich aufgrund von allzu vielen Bugs leider noch nichts weiter sagen.

Konami

Die N64-Produktpalette war durchweg bekannt. **Nagano Winter Olympics '98** bietet bessere Qualitäten als

ihr letztes Olympiawerk International Track & Field, da die zahlreichen Disziplinen noch mehr Abwechslung bieten und die Designer versuchten, das Tastengehämmer stärker zu umgehen. Der Klopper **W.A.S.P.** ist für den europäischen Spieler aufgrund der japanischen Teeny-Charaktere sehr schräg. Interessant ist jedoch die Idee, daß die Zweikämpfe in einem weiträumigen Areal stattfinden. Zu guter Letzt konnte man sich noch von der Qualität von **NBA In the Zone '98** einen ersten Eindruck verschaffen, die erwartungsgemäß auf einem hohen Niveau anzudeln ist.

Seta

Nach langer, langer Ankündigungszeit war der Racer **Rev Limit** endlich spielbar. Das Bild ist zwiespältig: Auf der einen Seite überzeugte die Technik durch viele grafische Details und Farbenreichtum. Zusätzlich kann man die Wetterbedingungen und Tageszeit verändern, was sich grafisch und spielerisch sehr stark auswirkt. Auf der anderen Seite verspricht das Fahrgefühl nicht gerade einen größeren Realismus. Dennoch gehört dieses Rennspiel sicherlich zu den stärkeren Produkten seines Genres. Auch der Helikopter-Shooter **Wild Chopper** durfte erstmals angetestet werden. Neben dem klassischen „Erfüllen Sie folgende Mission“-Konzept bietet die Ballerei aus der Vo-

gelperspektive eine komplizierte, aber durchdachte Steuerung (man agiert mit Steuerkreuz & Analogstick) sowie reichlich Fadenkreuz-Aktion.

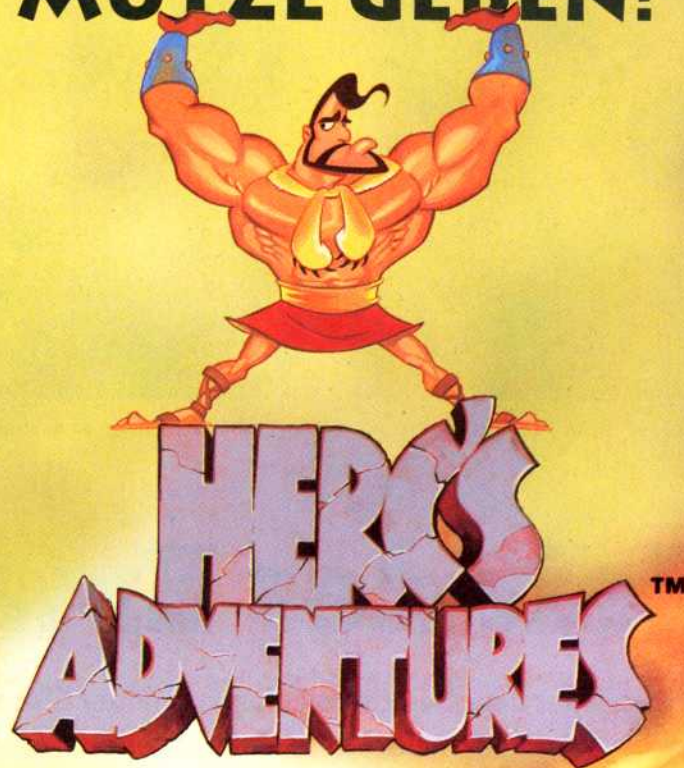
Hudson

Der bereits bekannte Klopper **Dual Heroes** bietet zwar interessante futuristische Charaktere, bislang aber noch kein mitreißendes Gameplay. Hinter dem monströsen Namen **Uchan Nanchan no Honou Challenger Denryo Ira-Ira Bo** verbirgt sich ein in Japan beliebtes Geschicklichkeitsspiel, wo man versuchen muß, eine Eisenstange durch ein Metall-Labyrinth zu manövrieren, ohne dabei anzustoßen (ähnlich wie bei der 100.000 DM Show). Auch wenn Grafik und Spielprinzip minimalistisch sind, motiviert dieser harte Geschicklichkeitstest ungemein. Grafisch weitaus spektakulärer war **New Japan Pro Wrestling Toukon Road**. Das japanische Wrestling-Spektakel bietet vielfältige Aktionsmöglichkeiten, fein modellierte Catcher-Polygone, hat allerdings eine gewöhnungsbedürftige Steuerung.



Hudson läßt die Fäuste fliegen: New Japan Pro Wrestling Toukon Road

**HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON
ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN
HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU
IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE
MÜTZE GEBEN!**



und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prosoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.



- Legend of Zelda10
- F Zero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding...20
- Barjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28

Die Spannung war groß, denn alle Besucher waren sich ziemlich sicher, daß Nintendo auf der diesjährigen Space World endlich eine breite Palette an 64 DD-Spielen zeigen würden. Doch gerade als nicht-japanischer Besucher wurde man zunächst einmal herb enttäuscht. Nicht ein einziges 64 DD-Produkt konnte angetestet werden. Und statt solcher erhoffter Knaller wie die 64 DD-Version von Zelda wurden anhand von Videobändern und Live-Demonstrationen für den europäischen Geschmack nur äußerst exotische Spiele vorgestellt, z.B. gleich zwei Pocket Monsters-Projekte und die Talent-Trilogie, mit der Ihr Eure ersten Gehversuche als Computer-Grafiker starten könnt. Erst im nachhinein wich die anfängliche Enttäuschung der Neugier und Anerkennung. Nintendo hat ungemein schnell auf den japanischen Videospieldmarkt reagiert und sich die beiden derzeitigen Mega-Trends Pocket Monsters sowie die



Die neuen Pocket Monsters-Spiele lösten bei der zahlreichen Fangemeinde strahlende Gesichter aus

64 DD

Zeit des Erwachens

Obwohl das neue Speichermedium nur hinter Glas präsentiert wurde, gewann man durch die Messe viele hochinteressante 64 DD-Einblicke

Print Club-Fotoautomaten geschickt zunutze gemacht, um die schwächelnden N64-Verkäufe gehörig anzukurbeln. Mit innovativer Peripherie, wie dem S-VHS-Modul, womit Ihr Euren Camcorder anschließen könnt, versucht Nintendo, das Speichermedium als Multimedia-Gerät zu vermarkten. Ein weiteres wichtiges Element stellt die

Überschreibfunktion dar, mit der man problemlos abspeichern kann. Die bisherigen Produkte machten von diesem Feature reichhaltigen Gebrauch. So könnt Ihr auch Spielstände oder ähnliche Files für andere kompatible Spiele benutzen. Die graue Eminenz, Mr. Yamauchi, betonte immer wieder, wie wichtig dieses Gerät für die Entwicklung des N64 in

Japan sei. Dennoch wurde der Erscheinungstermin aufgrund von Software-Problemen erneut auf den Juni '98 verschoben, doch das ist man ja mittlerweile von Nintendo gewohnt. Auch für den US-Markt ist ein Release schon geplant worden (Ende '98/Frühjahr '99), was den Geschäftsführer von Nintendo Amerika, Howard Lincoln, Insider-Gerüchten zu-

Pocket Monsters

Virtuelle Monsterplage

Was verdammt noch einmal sind denn eigentlich diese Pocket Monsters, deren Game Boy-Spiel sich in Japan sogar noch besser verkauft hat als Super Mario Bros.?! Diese Frage ist als Europäer durchaus berechtigt, denn während die Knuddelmonster in Japan Mega-Kult sind, kriegen wir nur peripher etwas davon mit. Im Prinzip handelt es sich um ein Rollenspiel mit über 100 verschiedenen Knuddelmonstern als Protagonisten. Wie bei einem Tamagotchi könnt Ihr diese Wesen züchten und aufpäppeln. Je nach Pflege ent-

wickeln sich Monster dabei anders bzw. sind unterschiedlich stark. Der Ehrgeiz besteht darin, ein möglichst wehrhaftes und exotisches Monster



Pocket Monster Snap stellt eine Art virtuellen Tummelplatz für Eure Pocket Monsters dar. Hier könnt Ihr anhand von Fotos die Entwicklung Eurer Monsterbrut in allen Phasen dokumentieren

zu kreieren, das man dann - und das ist das Bahnbrechende - per Link-Kabel auf dem Game Boy gegen andere Monster antreten oder austauschen lassen kann. Soweit zum Spielkonzept. Was liegt nun näher dran, als diese Erfolgsidee auf das 64 DD zu übertragen? Mit einem speziellen 64



GB-Adapter, der einfach wie ein Rumble Pak in das Joypad gesteckt wird, können die erstellten Monster direkt auf das 64 DD übertragen und mit dem speziellen Spiel-Pocket Monsters-Stadium durch zahlreiche Zweikämpfe noch mehr aufgewertet werden. Mit dem zweiten Produkt Pocket Monster Snap konnte man als Nicht-Japaner herzlich wenig anfangen. Eure erstellten Monster könnt Ihr durch diese 64 DD-Diskette in ein virtuelles Freigehege setzen und in der Ego-Perspektive stets begutachten bzw. Fotos von ihren Entwicklungsphasen schießen, die allesamt in einem digitalen Fotoalbum eingeklebt werden. Tja, der japanische Geschmack ist halt doch etwas anders...



Bei Talent Maker wurde ein Marble Madness-Verschnitt mit auf die Diskette gebannt, in dem auch Eure entwickelten Polygon-Geschöpfe agieren können



Malen, Polygone & Texturen erstellen, Animieren - mit allen drei Maker-Disketten stehen Euch unzählige Möglichkeiten zur Verfügung

Maker-Trilogy

Digitaler Picasso gesucht

Erinnert Ihr Euch noch an das verspielt infantile Malprogramm Mario Paint für das SNES? Nintendo hat dieses Thema erneut aufgegriffen, jedoch um einiges aufwendiger und mit wesentlich mehr Möglichkeiten. Mittels drei Maker-Disketten sind Euren kreativen Möglichkeiten keine Grenzen gesetzt. Picture Ma-

ker (Arbeitstitel) ist am ehesten mit Mario Paint vergleichbar. Mit einer Maus ausgestattet, könnt Ihr hier mit einem digitalen Pinsel Eure eigenen Bilder malen oder Oberflächentexturen von vorgegebenen Polygon-Objekten, wie beispielsweise Dinosauriern, erstellen. Bei Polygon Maker erstellt Ihr, wie der Name



Diese realistisch animierten Dinos dürfen nach Herzenslust grafisch bearbeitet werden



Mit der N64-Maus können demnächst auch anspruchsvolle Simulationen bequem gespielt werden

schon sagt, Eure eigenen Polygon-Objekte, angefangen beim simplen Quadrat bis hin zum komplexen Hausgebilde aus unzähligen Polygonrastern, und Ihr könnt ihnen eine Oberflächenstruktur zuweisen. Bei Talent Maker könnt Ihr auf unzählige vorgegebene Objekte, wie z.B. einem menschlichen Körper, zurückgreifen und eigene Animationsphasen erstellen. Der eigentliche Clou ist jedoch das S-VHS-Cartridge, durch das Ihr einen Camcorder oder Videorekorder anschließen könnt.

Durch diese Verbindung ist es beispielsweise möglich, Gesichter aus Filmen direkt rauszuschneiden und anschließend als waschechte Oberflächentextur zu benutzen. Auf diese Weise könnt Ihr Euch quasi selbst als Held in einem Videospiel plazieren. Natürlich kann alles bequem abgesichert und sogar untereinander ausgetauscht werden, sprich Eure gemalten Bilder können auch für den Talent Maker benutzt werden. Als viertes Tool wurde außerdem noch Sound Maker zum Erstellen eigener Soundeffekte und Musikstücke angekündigt. Im Juli sollen diese Grafik-Tools in Japan erhältlich sein.

folge jedoch nicht sonderlich behagte. Für Deutschland ist das 64 DD hingegen auch auf längere Sicht kein Thema. Wozu auch, im Gegensatz zu Japan läuft das N64 hierzulande sehr gut.

Coming Up

64 DD Software

Von einer speziellen 64 DD Zelda-Version war nichts zu sehen, dafür aber direkt durch seinen Schöpfer Shigeru Miyamoto einiges zu hören. Da man sich noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet, ist es noch nicht klar, ob es ein völlig eigenständiges Abenteuer sein wird oder ob man das Zelda-Modul dafür braucht. Auf jeden Fall wird es von einem völlig anderen Programmiererteam entwickelt und soll mehr RPG-lastig sein. Vor Ende '98 darf man aber nicht auf ein neues Lebenszeichen von Link hoffen. Ebenfalls Zukunftsmusik ist noch eine DD-Version von F Zero X mit neuen Rundkursen, Wagen und einem waschechten Strecken-Editor. Auch Sim Copter befindet sich momentan noch in einer frühen Phase. Beim fertigen Spiel patroulliert Ihr mit ei-

nem Helikopter über eine Großstadt, spürt Verbrecher auf, löscht Brände oder vollführt andere gute Taten, um die Sicherheit der Stadt zu garantieren. Als eines der ersten DD-Produkte wird hingegen Imagineers Sim City 64 gehandelt. Das klassische Spielprinzip wurde durch eine ungemein detaillierte Grafik aufgepeppt. Außerdem hat man nunmehr die Möglichkeit, als Passant durch die kreierte Stadt zu laufen. Mit dem sagenumwobenen Titel Cabbage hat Nintendo das vielleicht bahnbrechendste Produkt in der Pipeline. Es handelt sich um einen extrem aufgebahrten Tamagotchi-Verschnitt, bei dem Eurem Tierchen eine große Spielwiese zur Verfügung steht, die Ihr mit Daten-Upgrades systematisch ausbauen könnt. Eine interne Uhr sorgt dafür, daß das „Spiel“ weiterläuft, auch wenn Ihr das Gerät ausgeschaltet habt. Erste Bilder gab es auch von Super Mario RPG 2 zu sehen, doch die sahen durch den schrä-



Super Mario RPG 2 sieht durch den Parappa the Rapper-Grafikstil sehr kindlich aus



Sim City 64 bietet detaillierte Grafiken, ein anspruchsvolles Gameplay und virtuelle Spaziergänge durch Eure kreierte Stadt

gen Parappa the Rapper-Grafikstil (Mario sieht aus wie ein flaches Abziehbild) etwas enttäuschend aus. Laut Nintendo soll dieses Produkt ohnehin eher jüngere Generationen ansprechen. Last but not least gibt es auch eine DD-Version des virtuellen



Pferderennen-Vergnügens Derby Stallion, das auf dem Game Boy ein Riesenhit war. Wie bei Pocket Monster könnt Ihr per 64 GB-Adapter Eure Game Boy-Daten auf das Speichermedium rüberschleppen.

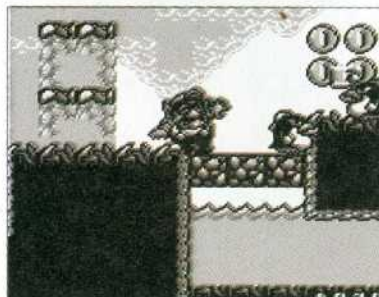


- Legend of Zelda10
- F Zero X14
- Yoshi's Story16
- 1080°-Snowboarding...20
- Banjo & Kazooie22
- Rest der Welt24
- 64 DD26
- Game Boy28



Nichts ist durch die Pocket Camera unmöglich: Egal ob virtueller DJ ...

Wer hätte das für möglich gehalten? Rund neun Jahre nach seinem weltweiten Triumphzug ist der Game Boy in Japan wieder ganz oben auf der Beliebtheitskala, weit vor dem Nintendo 64. Hauptgrund sind die zwei berühmten Worte, die man auf der Messe immer wieder hörte: Pocket Monsters. Egal ob in der U-Bahn oder auf der Straße, überall stehen Kinder mit dem Game Boy herum, um ihr aufgepöppeltes Monster in den Kampf zu schicken oder sich mit anderen Kids auszutauschen - 7.500.000mal wurde die digitale Monsterbande in Japan bereits verkauft! Aus gutem Grund richtete Nintendo eine spezielle Pocket Monsters-Fläche ein, die beinahe so groß war, wie das gesamte N64-Areal. Um den scheinbar unstillbaren Hunger nach den Knuddeltieren



Marios böses Ego alter Wario treibt bei Wario Land 2 wieder sein Unwesen

Game Boy Nintendos Kleinster wieder ganz groß

Kaum zu glauben: Auf der Messe trumpfte der beliebte Handheld nach längerer Sendepause wieder kräftig auf

zu stillen, stellte Nintendo mit der Gold- und Silber-Edition gleich zwei neue Pocket Monsters-Epen vor, die auch nach Deutschland kommen sollen. Für uns vorerst interessanter sind hingegen die beiden Jump & Run-Erlebnisse Wario Land 2 und Donkey Kong Land 2, die beide in spielerischer und technischer Hinsicht einen blendenden Eindruck hinterließen. Der Erfolg des Handhelds aktivierte sogar Konami wieder, die ihrerseits ein neues Mystical Ninja- und Castlevania-Abenteuer (diesmal mit einer Frau in der Hauptrolle) planen. Der absolute Eyecatcher war jedoch die bahnbrechende Pocket Camera. Man mußte schon dreimal hingucken, um es zu glauben - aber tatsächlich: Mit einer Kombination aus Modul und Kamera könnt Ihr Eure Umwelt für einen kurzen Zeitraum einfangen und anschließend archivieren. Doch damit nicht genug. Das aufgenommene Gesicht könnt Ihr freistellen und nach Herzenslust bearbeiten. Comic-Augen, spiegeln, animieren, andere Hintergründe verwenden und ... und ... und ... Sogar als Held in einem waschechten Game & Watch-Spiel könnt Ihr auf diese Weise agieren. Mit einem separaten Pocket Printer

**Die Pocket Camera war
DIE Überraschung der Space World '97**



Neben der Mini-Kamera beherbergt das Pocket Camera-Modul noch eine klasse Galaga-Version



habt Ihr sogar die Möglichkeit, Eure kreativen Ergebnisse auf Klebepapier auszudrucken. Für mich DER Gimick des Jahrzehntes. Malt Euch einfach aus, welch herrlichen Unsinn man mit dieser Mini-Kamera anstellen kann. Wann dieses Teil

auch in Deutschland erhältlich sein wird (in Japan zum Preis von rund 70 DM im Februar), steht leider noch nicht fest. Ach ja, ehe ich es vergesse: In Japan wurde auch die mittlerweile neunte Game Boy-Version in Clear Purple vorgestellt, bei der die Batterieanzeige wieder auf die Frontseite plazierte wurde.



VERLIERE NIE **DEIN SPIEL** BEHALTE **IMMER** DIE KONTROLLE

NEU: PlayStation Games
ab 21. Januar im Handel.
Die Erstausgabe mit
Demo-CD für nur DM 3,90.



Saturn Shoot 'em Up

The House of the Dead

Segas neuester Lightgun-Kracher wird gerade einer Saturn-Transplantation unterzogen

Nachdem die virtuellen Cops die Spielhallen erobert haben, liefert die Nobel-Schmiede AM1 mit der martialischen Lightgun-Ballerei The House of the Dead einen weiteren Hit ab. Die Designer haben die bewährte Spielmechanik, die da lautet: Zielen, Treffen & nach sechs Schüssen nachladen, noch einmal verfeinert. Da es das Detektiv-Duo während seiner Suche nach der entführten Maid diesmal mit einem Haus voller Zombies und anderen untoten Kreaturen zu tun hat, sind

fast immer mehrere Treffer vonnöten, damit der Untote endlich den Löffel abgibt. Die Treffer hinterlassen dabei stets eine optische Wirkung. Ein Volltreffer auf den Oberkörper durchlöchert den kompletten Brustkorb, Arme verabschieden sich vollendens nach einem Treffer, und trifft Ihr gar den Kopf als größten Schwachpunkt, sinkt der Zombie enthauptet zu Boden. Es



Durch einen gezielten Kopftreffer streicht die Zombiebrut am schnellsten die Waffen



fließt also reichlich grünes Blut bei diesem Splatter-Vergnügen. Doch vor allem beim Leveldesign hat dieser Arcadekracher einiges zu bieten. Jeder Level bietet zahlreiche Abschnitte, die durch das Treffen bestimmter Ziele respektive durch das Lösen spezieller Aufgaben aktiviert werden. Beispiel: Gleich zu Beginn versucht ein Zombie, einen Wissenschaftler über eine Brücke zu werfen. Knallt Ihr den Zombie zuvor nieder, gibt es zur Belohnung vom Geretteten ein Ex-

traleben, und Ihr betretet das Haus der Untoten durch den Vordereingang. Mißlingt die Tat, beginnt das Baller-Epos hingegen zunächst im Keller. Man kann nur hoffen, daß AM1 die gesamte Dramatik erfolgreich auf den Saturn überträgt, denn dann erwartet den Saturn-User eines der besten Lightgun-Spiele überhaupt.

Hersteller: Sega/AM1 Erscheint: 1. Quartal '98 Genre: Lightgun-Shooter Umsetzungen geplant: keine



PlayStation Strategie

Nectaris

PC Engine-Besitzer geraten beim Klang dieses Namens auch heute noch ins Schwärmen. Bei Nectaris (die US-Version heißt Neutopia) handelt es sich schließlich um eines der genialsten Strategie-Spiele seinerzeit. Das Spielkonzept wird nun für die PS neu abgemischt und grafisch gehörig aufgebohrt. Nach wie vor seid Ihr Herr über ein großes Arsenal an futuristischen Kriegsvehikeln, die Ihr auf einem



Wabenraster rundenweise und taktisch klug über die Szenarioschiebt. Anhand von aufwendigen CG-Clips werden die Schlachten optisch äußerst opulent präsentiert. Bleibt zu hoffen, daß die 32-Bit-Version denselben Tiefgang wie das Original bietet.

Hersteller: Hudson Soft Erscheint: Februar (Japan) Genre: Strategie Umsetzungen geplant: keine



PlayStation Sportspiel

Golden Goal '98

Fußballfanatiker aufgepaßt! Z-Axis bastelt an einer Fußballsimulation der besonderen Art, die sich durch zwei wesentliche Punkte von der gesamten Konkurrenz abheben soll. Nicht nur daß die Vorteilsregel effektiv greifen soll, auch gibt es keinen Kommentator mehr, der mit abgedroschenen Phrasen, z.B. „der Ball geht übers Tor“, den Zocker nervt. Die Spieler selber agieren ab sofort verbal und helfen sich untereinander bei der Bolzerei: so z.B. mit Ausrufen wie „Hintermann“, „Seitenwechsel“ oder „Absatz“. Ebenfalls wird es fünf verschiedene Sprachen geben, in denen die Spieler der verschiedenen Nationen sprechen werden. Die aktuellen Nationalmannschaften werden mit 25 bis 50 Originalspielern zur Verfügung stehen, die natürlich unter-

schiedliche Stärken aufweisen. Paten für die Bolzerei, die von BMG vermarktet wird, werden wahrscheinlich Goalgetter Oliver Bierhoff und Keeper Andreas Köpke sein.



Alle aktuellen Teams der WM-Teilnehmer werden Euch bei Golden Goal '98 zur Verfügung stehen

Hersteller: Z-Axis/BMG Erscheint: März '98 Genre: Sportspiel Umsetzung geplant: k.A.



Rock & Roll: Die zwölf Episoden führen Euch in unterschiedliche Zeitperioden

Nintendo 64/64 DD Rollenspiel

Mother 3

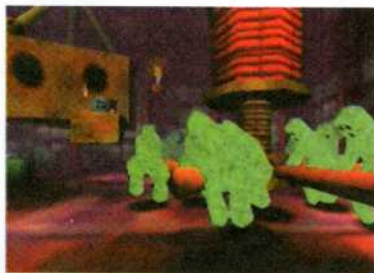
Auf der Space World '97 wurde der Earthbound-Nachfolger nur anhand eines kurzen Videos vorgestellt, dennoch wollen wir Euch über dieses Mega-RPG pflichtbewußt auf dem laufenden halten

Leider, leider geizt Nintendo mal wieder mit Informationen, so daß bei diesem Mammut-RPG einiges der Phantasie überlassen bleibt. 100% sicher ist jedoch, daß der Earthbound-Nachfolger in Sachen Spielumfang, Abwechslung und Gameplay in der allerersten Liga mitmischen wird. Mother 3 ist nämlich alles andere als eindimensional. So dirigiert Ihr mehrere Charaktere, beispielsweise den jungen Blondschopf Ryuka oder einen grimmigen Cowboy, durch das Adventure, erlebt die unterschiedlichsten Zeitperioden und Ortschaften und erledigt mindestens zwölf unterschiedliche Episoden. Ein Schwerpunkt wurde auf das Charakterdesign gelegt. Im Laufe des Abenteuers lernt Ihr über 100 Zeitgenossen kennen, die über ein ausgereiftes Charakterprofil verfügen und sich situationsbedingt verhalten. Eine große Unbekannte ist derzeit noch das Kampfsystem. Wahrscheinlich gehen Oberwelt- und Kampf-Szenarios fließend ineinander über - der Rest ist noch ein großes Geheimnis. Angesichts des immensen Erfolges von Pocket Monsters dürften die Designer reichlich Gebrauch von den Speichermöglichkeiten des 64 DD machen. Es ist da-

her vorstellbar, daß Ihr Eure aufgepöppelten Charaktere auch untereinander austauschen könnt oder Ihr durch zusätzliche Disketten das RPG erweitert. Vor 1999 ist dieses vielversprechende Rollenspiel allerdings kein Thema für Deutschland. (Ulf)



Held in Nöten: Auch das klassische Fantasy-Thema wurde bemüht



Die Geister, die ich rief: Wahrscheinlich muß Euer Held auch in der Rolle eines Untoten agieren

Hersteller: Nintendo/HAL Laboratories
Erscheint: 1999 Genre: Rollenspiel Umsetzungen geplant: keine

Game It!

Titel des Monats
Januar:
Final Fantasy
89,95

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

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

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

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

Preise Stand 25.11.97
* = noch nicht verfügbar am 25.11.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

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

Agent Armstrong	69,95
C & C 2	89,95
Frogger	69,95
MDK	79,95
Nightmare Creatures	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	69,95
Tomb Raider Aktion	59,95
Tomb Raider 2*	94,95
V-Rallye	79,95

SONY PSX

Abe's Odyssey	77,95
Ace Combat 2	84,95
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong	69,95 P
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95
Ark of time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Blazing Dragons	74,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Helix*	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy*	84,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95
Casper	44,95
Castlevania*	79,95
Caesar's Palace*	79,95
Cheatbuch	24,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	89,95 P
Colony Wars	79,95
Cool Boarders	77,95
Courier Crisis	79,95
Crash Bandicoot 2*	79,95
Critical Depth*	72,95
Croc	84,95

Match Day 3	89,95
MDK	79,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	89,95
Midnight Run*	89,95
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	74,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA 98	84,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	79,95
NFL Quarterback Club 98	79,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98	74,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike	84,95
Olympic Games	79,95
Overboard*	79,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95

PSX HARDWARE

Playstation - Das inoffizielle Buch 19,95
Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Scart Kabel	54,95
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrod Mad Catz	129,95
Lenkrod m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
necon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Silver Edition	329,95

Playstation Multinorm 349,95
Playstation Tasche, 79,95
incl. Memory Card u. Controller
Predator Lichtpistole 59,95
Protector Gun 27,95
RGB Kabel 19,95
Verlängerungskabel f. Pads 19,95

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

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception*	79,95
Discworld	74,95
Discworld 2*	89,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	89,95
Dynasty Warriors	89,95
Epidemic*	69,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Face to Black	79,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury*	69,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	94,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1	84,95
Formel 1 '97	89,95
Frogger	69,95 P
G.Police	89,95
Grand Theft Auto*	79,95
Hardcore 4x4*	79,95

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je 34,95
Trilogie
+ the making of 79,95

Hard Boiled	84,95
Heavens Gate*	79,95
Hercules	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Jack Nicklaus	84,95
Jersey Devil*	89,95
Jimmy Johnson Am. Football	79,95
John Madden NFL 98	84,95
Kick Off '97*	89,95
Konami Open Golf	39,95
Kurushi	69,95
Legacy of Cain	79,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke*	89,95
Machine Hunter*	89,95
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95

Pax Corpus*	84,95
Peak Performance	79,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 98	89,95
Player Manager	84,95
Populous - The 3rd coming	89,95
Porsche Challenge	69,95
Powerboat Racing*	69,95
Powerslide*	79,95
Pro Pinball	79,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	79,95
Rapid Racer*	69,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	69,95
Rebel Assault 2	89,95
Reboot*	89,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Return Fire	84,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	84,95
Risiko*	79,95
Road Rage	79,95
Road Rash	44,95
Rock'n'Roll racing	89,95
Rosco McQueen*	79,95
Sentient*	84,95
Sign of the Sun*	79,95
Skeleton Warrior	69,95
Skull Monkeys	89,95
Slam'n Jam	79,95
Soul Blade	74,95
Soviet Strike	74,95
Street Fighter EX Plus	69,95 P
Street Racer	54,95
Stuikoden	84,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95 P
Swagman*	79,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2	84,95
Tenka Life Force	84,95
Test Drive Offroad*	84,95
Tetris Plus*	74,95
The 5th Element*	79,95
The Divider: Enemies Within	77,95
The Norder*	79,95
Theme Hospital*	69,95
Till	69,95
Tomb Raider	59,95
Tomb Raider 2	94,95
Total Driving	79,95
Transport Tycoon	74,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
Virtual Golf	39,95
VMX Racing*	84,95
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
Wargods*	74,95
WC 4	79,95
Wing Over*	79,95
WipeOut	39,95
WipeOut 2097	84,95
Worms Platinum	44,95
Wreckin' Crew	89,95
X-Men*	79,95
Zero Divide	84,95
Z*	69,95

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/921 64 97

Events in Ulm
im Dezember:
5./6.12.:
Blade Runner
18. - 20.12.:
Überraschungsevent

PlayStation

Tekken 3 - Der Countdown beginnt ...

Obwohl das Sequel zum erfolgreichsten Beat 'em Up auf der PlayStation erst im 3. Quartal '98 erscheinen soll, werden wir bereits jetzt mit den ersten Informationen gefüttert. Die Zweikampfschlacht findet diesmal **15 Jahre** später statt. Auch diesmal führt der finstere Heihachi nur Böses im Schilde - die globale Herrschaft. Soweit zur Story in totaler Kurzform. In der Spielhalle war der Klopfer erneut sehr erfolgreich, und das, obwohl er auf den ersten Blick nicht



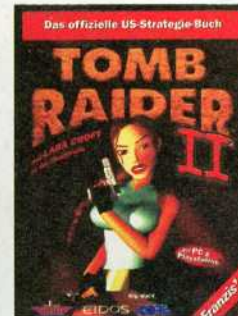
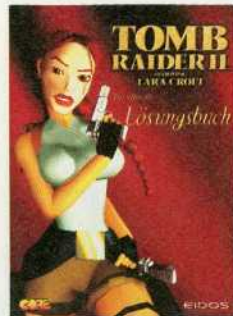
allzuviel Neues bietet. Ein Großteil der Kämpferriege ist bekannt, und auch das Schlagrepertoire weckt Déjà-vu-Gefühle. Auffallend ist jedoch der Neuling **Eddy Gordo**, dessen Kampfstil Capoeira mehr an Tanzen erinnert und einfach klasse aussieht. In technischer Hinsicht wird ein dezentes Facelifting geboten, das sich vor allem durch ein Mehr an Polygonen und Farbigkeit auszeichnet. Gerade dieser Punkt ist auch der große Haken. Während man die beiden Vorgänger durch eine PS-ähnliche Hardware noch problemlos rüberziehen konnte, muß diesmal stärker getrickst werden. Sicherlich ein Grund, warum der dritte Teil so lange auf sich warten läßt. Wenn es den Programmierern jedoch gelingen sollte, Technik



und Spielbarkeit einigermassen unbeschadet rüberzureiten, plus der üblichen Extra-Features, dann dürfte allen PS-Liebhabern nächsten Herbst ein großes Prügelfest bevorstehen.

Tomb Raider II

Hilfe für alle gestreßten Schatzsucher



Wie schon beim ersten Teil gibt es im gut sortierten Fachhandel Lösungsbücher zu Tomb Raider II zu kaufen. Zum einen wäre da das **offizielle TR II-Lösungsbuch**, das von Eidos und Core Design selbst herausgebracht

wird. Auf **165 Seiten** sorgen über **1300 Bilder** für eine Schritt-für-Schritt-Lösung, was selbst dem verzweifelten Schatzsucher helfen sollte, mit Leichtigkeit alle Rätsel und Passagen zu lösen. Zum anderen gibt es vom **Franzis' Verlag** die Übersetzung des offiziellen US-Strategie-Buches. Hier werden alle Geheimnisse auf **140 Seiten** mit wenigen schwarzweißen Bildern (ca. 40 Stück) und sehr viel Text gelüftet. Die Texte zu den einzelnen Passagen sind zwar ausführlich, können aber das Fehlen von ausreichend Bildmaterial nicht wettmachen. Beide Bücher kosten jeweils 19,95 DM und sollten bei jedem Fachhändler zu finden sein. Die beiden Musterexemplare wurden uns freundlicherweise vom Theo Kranz Versand (Juliuspromenade 11 - 97070 Würzburg - Tel. 0931/354522) zur Verfügung gestellt.

HOT JAPAN

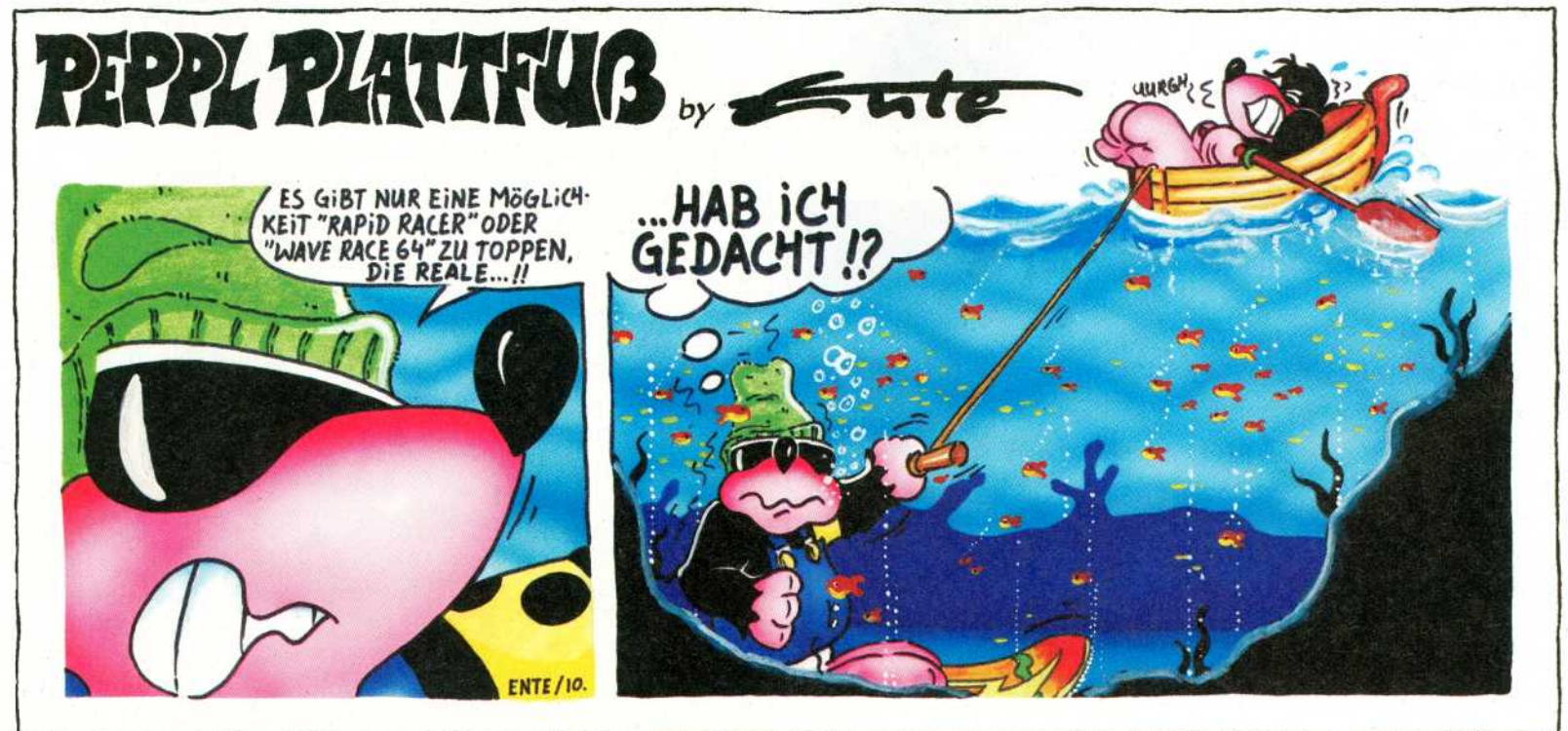
1. J-League Pro Soccer 2 (SAT)
2. Gallup Racer 2 (PS)
3. Diddy Kong Racing (N64)
4. Einhänder (PS)
5. Pocket Monsters (GB)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT USA

1. Diddy Kong Racing (N64)
2. NFL Quarterback Club '98 (N64)
3. GoldenEye 007 (N64)
4. Crash Bandicoot (PS)
5. Fighting Force (PS)

Quelle: Famicom Tsushin



PlayStation

Neues Contra-Spiel

Konami hat kürzlich die ersten Bilder zum neuen **Contra-Projekt** veröffentlicht, das momentan noch unter dem Arbeitstitel „C“ läuft. Auch diesmal zeichnet sich das Programmierertam **Appaloosa** für die Realisierung verantwortlich. Die Jungs haben sich nach dem eher mittelprächtigen Vorgänger **Legacy of Wars** einiges vorgenommen. Vor allem in technischer Hinsicht darf man eine große Steigerung erwarten. Das Ballgame soll bereits ab **März** in den Staaten erhältlich sein.



M2

Nur für Profis

Zur großen Überraschung aller Besucher wurde gleich im Anschluß an die Space World '97 auf der **Digitalmedia World** eine fertige **M2-Konsole** samt Joypad, das stark an das des N64 erinnert, vorgestellt. Ein Demo-Spiel präsentierte zudem eindrucksvoll die geballte Kraft der ursprünglich als 3DO-Nachfolger geplanten Hardware. Obwohl das Design an ein Massenprodukt erinnert, ist das M2 aufgrund des hohen Stückpreises nur als Profi-Hardware in kleinen Stückzahlen gedacht. Durch seine **Multimedia-Anwendungen** mit dem Schwerpunkt auf **Virtual Reality-Simulationen** können beispielsweise Architekten anhand einer speziellen Anwendersoftware virtuelle Häuser berechnen lassen.



Formel 1 '97

Doch noch ein Happy End

Psygnosis legte die Lizenzschwierigkeiten (wir berichteten in der letzten Ausgabe darüber) mit der FOCA am **2. Dezember** glücklicherweise doch noch bei, so daß die Auslieferung der CD-ROMs bis zum Ende des Jahres wieder planungsgemäß weitergeht. In einem kostspieligen **Dreijahresvertrag** mit der FOCA sicherte sich das Softwarehaus die Lizenz zu sämtlichen Fahrern und Rennställen. Formel 1 '97 dürfte damit doch noch die bislang erfolgreichste CD-ROM für die PlayStation werden. Bislang wurden **250.000 Einheiten** bereits vorverkauft. Bis zum Jahresende werden es sogar rund 300.000 sein, und ein Ende ist noch nicht abzusehen.



Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Resident Evil 2 (PlayStation)
2. Gex 2 (PS/N64)
3. Zelda 64 (Nintendo 64)

Schon Gehört

+++ **Total Drivin'**: Das ultimative Rennvergnügen wird laut Hersteller doch den angekündigten 4-Spieler-Modus bieten. Ihr benötigt dazu ein Link-Kabel, um zwei PlayStations miteinander zu verbinden. Aktiviert Ihr dann denn 2-Spieler-Modus, können vier Bleifußspezialisten gleichzeitig gegeneinander antreten.

+++ **Psygnosis** hat eine neue Hotline: Unter der Nummer 01805/214433 (Fax: 01805/214434) gibt es sämtliche Infos zu Psygnosis-Produkten.

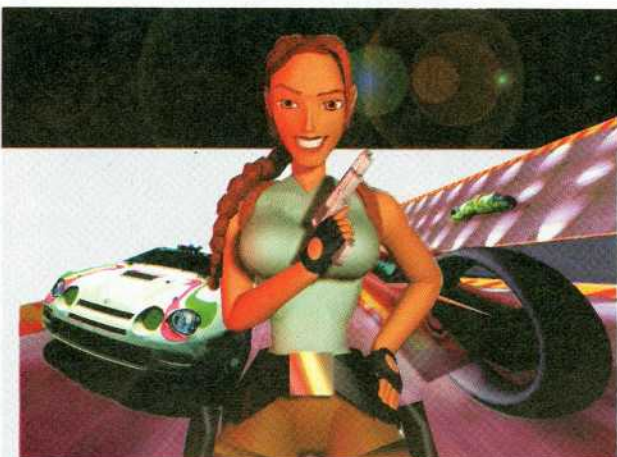
+++ **N64-Nachschub**: Im Februar erscheinen überraschenderweise der Racer **Oldie Cruis 'n USA** (99,- DM) sowie das dreidimensionale Denkspiel **Tetrisphere** (99,- DM). Im März dürfen wir uns dann noch auf die deutsche Version von **Yoshi's Island** freuen (129,- DM). Ein weiterer Kandidat für die nähere Zukunft ist außerdem die witzige **Snowboard-Simulation Snow Kids**.

+++ **Hochkarätige Platinum-Neuheiten**: **Ridge Racer Revolution** (23.01.), **WipEout 2097** (19.01.) sowie **Destruction Derby 2** (Februar) sind für schlappe 49,95 DM erstehenbar.

+++ Ab dem 16. Januar gibt es zum Grusel-Action-Adventure **Nightmare Creatures** bei jedem Fachhändler eine umfassende Komplettlösung.

+++ **Mindscape's Micro Machines**-Pendant **Supersonic Racers 2XS** wurde auf März verschoben und heißt nunmehr **Circuit Breaker**. Der Name ist Programm, denn mit rund 72 Rundkursen ist es der momentan umfangreichste Racer für die PlayStation.

+++ **Neue Infos** zum Schwertgeklirre **Bushido Blade 2**. Mindestens vier neue Charaktere wird die Fortsetzung bieten, darunter auch der obercoole **Tony Umeda** mit seiner mächtigen Afro-Frisur.



Hall of Fame

Auch diesmal läuft der Hall of Fame-Wettbewerb sehr gemächlich an. Lediglich zu **Sega Rally** gingen bereits die ersten Einsendungen ein. Der Profi-Zocker **Oliver Hasler** legt hier eine Zeit vor, an denen die Konkurrenten mächtig zu knacken haben. Wollen wir hoffen, daß es ab der nächsten Ausgabe dann so richtig losgeht. Der Wettbewerb läuft auch weiterhin noch bis zum 25. Februar 1998.

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

1. **Extreme-G**, Minen & Schluchten-Strecke II, Time Trial, beste Rundenzeit (Bike egal, Cheats sind erlaubt)
2. **Sega Rally** Forest-Strecke, Time Trial, beste Rundenzeit

3. **Tomb Raider II** Wer spielt den ersten Level am schnellsten durch? (deutsche Bildschirmtexen!) Schickt einfach ein Beweisfoto (Raum abdunkeln, keinen Blitz benutzen!) oder ein Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Paßbild von Euch an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
„Hall of Fame“ (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg



Extreme-G

1. 1.15,32 Sek. Extreme Ulf
2. -
3. -



Tomb Raider II

1. 6.45 Sek. Georg „Lara“ Döller
2. -
3. -



Sega Rally

1. 1.07,39 Sek. Oliver Hasler, Heme
2. 1.08,31 Sek. Dennis Koegert, Hamburg
3. -



Dieser Ninja versucht, uns mit Wurfsternen und seinem Katana zu Leibe zu rücken



In der Horrorwelt begegnet Ihr zahlreichen Kreaturen der Nacht. Hier ein schemenhafter Geist, der mit Totenköpfen nach Euch wirft

PlayStation 3D-Jump & Run

Gex 3D

Ein weiteres Jump & Run Highlight kündigt sich für Sonys 32-Bitter an. Der Sprung der coolen Echse von Crystal Dynamics in die dritte Dimension nimmt so langsam konkrete Formen an. Was die erste spielbare Version zu bieten hat, lest Ihr auf den folgenden Seiten



Heutzutage kann es sich kaum ein Jump & Run-Game erlauben, keine 3D-Verjüngungskur über sich ergehen zu lassen. So auch beim Frontmann von Crystal Dynamics, der kleinen Echse Gex, die sich nun vor mehr als eineinhalb Jahren in „platten“ 2D-Welten auf den gängigen Konsolen getummelt hat. Schon auf den beiden Videospielemessen E3 in Atlanta und der ECTS in London und bei dem Besuch bei Crystal in San Francisco waren Fachpresse und Konkurrenz von dem grünen Sprungwunder wahrlich beeindruckt. Grund für das fachliche Staunen waren neben der völligen Bewegungsfreiheit natürlich die brillanten Grafiken und die sauberen Animationen, mit denen Gex 3D schon in frühen Demoversionen aufwarten konnte. Mittels Analogstick läßt sich der Held ähnlich wie Klemptnerkollege Mario schon jetzt ganz easy durch die riesigen 3D-Welten steuern. Mit weiten Sprüngen gelangt er über so manchen Abgrund, und wenn es einmal knapp werden sollte, schnalzt die lange Zunge heraus und rettet Gex (meist) vor dem Sturz in die Tiefe. Der lange Schleckapparat wird weiterhin auch zum Fangen von Fliegen und anderen Ge-

tier benutzt, die dann in Extraboni, z.B. neue Lebensenergie, umgewandelt werden. Gegen größere und gefährlichere Gegner nutzt er seinen alles vernichtenden Schwanzfeger, der nach mehrmaliger Anwendung jeden Feind in die Knie zwingt. Des Weiteren stehen dem Spieler nach dem Einsammeln von Power-Ups noch diverse Extrawaffen zur Verfügung. Weiterhin kann Gex an speziellen Stellen Wände und Decken

„Exzellente Grafik und saubere Steuerung lassen kaum noch Fragen offen“

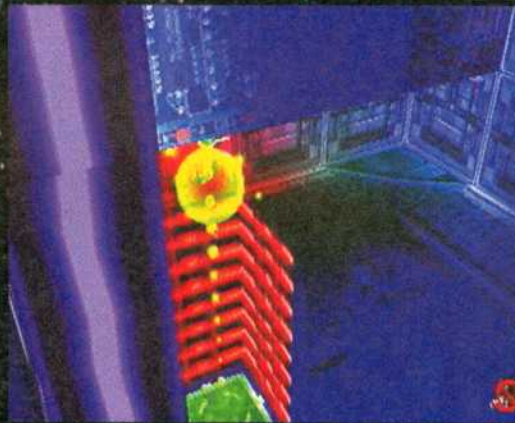
hinaufklettern, um Gegenstände einzusammeln und Geheimwege zu finden. Für den richtigen Durchblick sorgt auch das dynamische Kamerasystem. Einerseits kann der Spieler die Kamera um den Helden selbst herumschwenken, um so nicht nur aus einer Verfolgersicht (Tomb Rai-



Ich bin cool! Der Held von Crystal Dynamics zeigt sich nicht nur von seiner besten Texturseite, sondern strotzt vor Selbstvertrauen



Dieser böse dreinblickende Kürbis hat wohl nichts Gutes im Sinn



Nur wenn Gex elektrisch aufgeladen ist, kann er an solchen Spulen nach oben katapultiert werden



Hier wird nicht nur die Grafikvielfalt von Gex 3D gezeigt, auch die fallende Hellebarde sorgt für wahrlichen Genuß



Authentisch wird die Chinawelt präsentiert. Die entsprechende Bauweise der Gebäude, die Pflanzenarten und sonstiges Inventar sorgen für das richtige Ambiente



Solche chinesischen Vasen beinhalten meist zahlreiche Goodies

der) durch die Level zu laufen, sondern auch von der Seite oder von vorne. Darüber hinaus kann wie bei Lara und Mario via Knopfdruck vom Bewegungs- in den Kameramodus umgeschaltet werden. So kann Gex, ohne sich von der Stelle zu bewegen, seinen Blick über die aktuelle Location schweifen lassen. Mit mehr als 600 Polygonen und über 3400 Frames präsentiert sich die coole Echse in einem zeitgemäßen Gewand. Nicht nur daß Lauf-, Spring-

und Kletterbewegungen schon jetzt fast perfekt sind und synchron miteinander harmonieren, sondern auch die zahlreichen Gestiken und Mimiken, die der Held im Repertoire hat, lassen einen staunen. Wenn er sich nicht bewegt, werden z.B. spannende Gymnastikübungen, Luftsprünge oder ein gelangweiltes Gähnen vollführt, die dem Spieler signalisieren sollen, daß es ruhig wieder weiter gehen kann. Seine Gegner besitzen vielleicht nicht die gleichen Zahlen von Polygonen oder Frames, sind aber trotzdem

realistisch animiert und in ihren Bewegungen meist lustig anzusehen. So schwanken Zombies mit angemodertem Outfit auf einen zu oder hüpfen auf einem Bein, wenn das andere abgeschlagen ist. Ein anderes Beispiel wäre der prähistorische Neandertaler-Gex, der in geduckter Haltung, mit Tigerlendenschutz bekleidet und eine Keule schwingend, auf einen zukommt. Ist er erst einmal erledigt, versucht noch sein stacheliger Schwanz unserem Helden nach dem Leben zu trachten. Die zahlreichen Levels, die zum Teil vom Inventar her schon fertig gestellt sind, lassen in grafischer Hinsicht die gesamte 32-Bit-Konkurrenz

„Viele Gegner, zahlreiche Rätsel und riesige Welten werden für stundenlangen Spielspaß sorgen“

ziemlich alt aussehen. Ein Beispiel wäre die Gruselwelt in einem alten Adelshaus: Große Hallen, die mit Wandteppichen, Bücherregalen oder unterschiedlichen Vertäfelungen ausgestattet sind, bilden nur den Rahmen. Ritterrüstungen, Tische, Kronleuchter und vieles mehr sorgen für das richtige Ambiente. Diese Wirkung wird noch durch flackernde Kerzen und Wandleuchter verbessert, und wenn die richtigen Schauerthemen aus den Boxen kommen, ist das höchst wahrscheinlich eine runde Sache. Andere Abschnitte, z.B. die prähistorische Welt oder das Kung Fu-Level, bieten jeweils ihr eigenes, ganz individuelles Ambiente. Wie die technischen Raf-

finessen, z.B. True-Light-Sourcing, Transparenzeffekt und die HiRes-Grafik, untereinander und mit dem Gameplay so richtig harmonieren, das wird sich hoffentlich schon bald in einem umfangreichen Testbericht zeigen. (Georg)

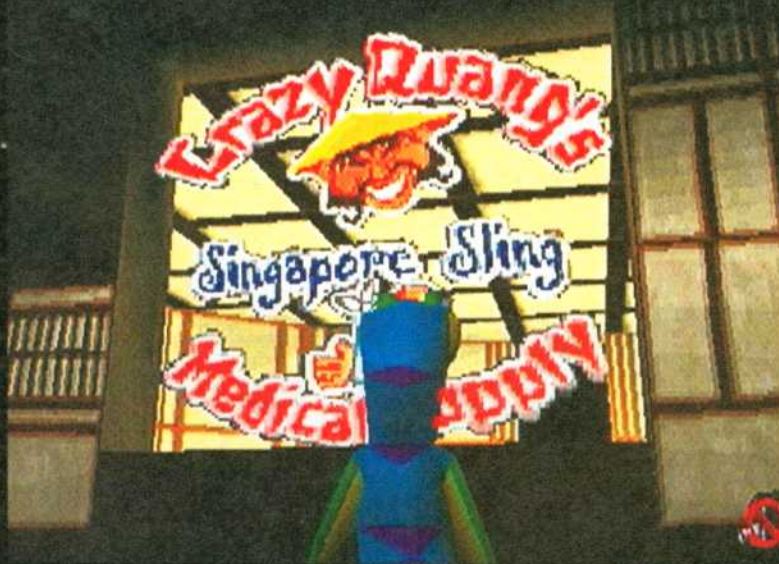


Tiefe Abgründe muß unser Held hinabsteigen. Es ist gut, daß es eine dynamische Kamera gibt, die alle Eskapaden mitmacht



Ich glaub', ich steh' im Wald. Nicht nur große Höhlenlabyrinth, sondern auch dichte Wälder muß die grüne Echse durchstreifen

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: März '98 Genre: 3D-Jump & Run Umsetzung geplant: Nintendo 64



Solche Schaufenster in Chinatown können eingeschlagen werden und führen Euch somit zu weiteren Abschnitten des Levels

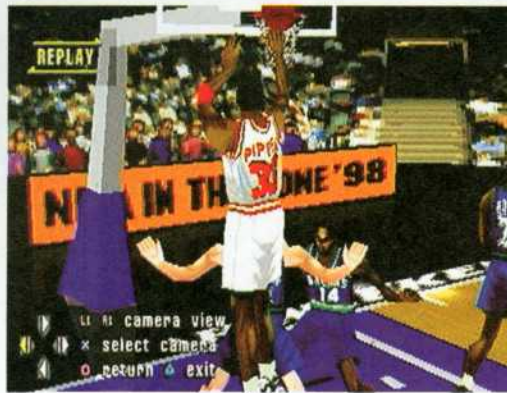
First Look

super

Gex 3D bietet momentan die aufregendste 3D-Engine auf der PlayStation - Konkurrenz für Mario!



Unter dem gegnerischen Korb kommt man aufgrund eifriger CPU-Abwehrspieler nur selten frei zum Wurf



Detailliert: Im Replay erkennt Ihr solche Feinheiten wie Spielernamen oder die authentische Gesichtstextur



Perspektiven gibt es genug, letztendlich ist der intelligente „Live“-Blickwinkel mit Abstand am besten

PlayStation Sportspiel

NBA Pro '98

Mit einer kleinen Namensänderung sowie einigem spielerischen Feintuning betritt Konamis In the Zone-Nachfolger die schwer umkämpfte Referenzarena

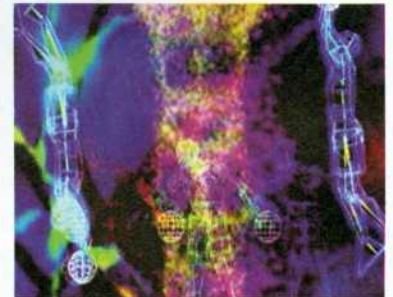
Daran werden wir uns gewöhnen müssen: Der Nachfolger zu NBA In the Zone 2 heißt nunmehr NBA Pro '98. Diese Namensänderung macht durchaus Sinn, denn erstens ist das Kürzel „Pro“ einprägsamer und zweitens die Jahreszahlangebe informativer. Wie dem auch sei, die basketballverrückten Programmierer aus Osaka haben auf jeden Fall zum mittlerweile dritten Male die NBA-Liga digital eingefangen. Vorweg sei gleich gesagt, daß es diesmal keine derart gravierenden Steigerungen gegenüber dem Vorgänger gibt wie zwischen dem ersten und zweiten Teil. Statt dessen wirkt NBA Pro '98 beinahe schon aufgeräumt. Ein Blick auf das Hauptmenü verrät, daß sich die Designer auf das Wesentliche beschränkt haben. Neben obligatori-

schem Freundschaftsspiel, Saison-Modus (Stand des NBA-Roosters 29.10.97), Play Offs & Finals steht Euch mit dem All Star Game ein weiterer Spielmodus zur Auswahl, an dem sich die Creme de la Creme der NBA-Zunft aus Ost und West mißt. Gegenüber EAs NBA Live '98 wirken die Konfigurationsmöglichkeiten eher spartanisch. Das Regelwerk ist prinzipiell schon vorgegeben, nur der einstellbare Heimvorteil sowie eine stufenweise Regulierung der Abwehrhärte fallen dezent aus der Rolle. Eine kleine Innovation birgt hingegen die Definition der Mitspieler. Nicht nur daß per Multitap sich gleich acht Möchtegern-NBAler um den Ball balgen können, Ihr habt auch die Wahl, wie gewohnt aktiv ins Geschehen einzugreifen oder nur die



Coachen einfach gemacht: Mit der R1-Taste ruft Ihr eine Übersichtsliste auf, aus der Ihr per Knopfdruck einfach die Spielstrategie auswählt

Rolle des Coachs zu übernehmen, dessen Aufgaben sich darauf beschränken, Spieler auszuwechseln, die Spielstrategie festzulegen sowie im Saison-Modus Spielertransfers abzuwickeln. Apropos Strategie, Ihr könnt die Spielweise Eures Teams während des Spiels blitzschnell ändern, indem Ihr per R1-Taste eine Übersichtstafel der zuvor definierten Spielstrategien aufruft und die entsprechende Taste drückt (ein OK-Zeichen blinkt als Bestätigung). Jetzt aber genug Optionsgelaber, rauf auf den Court! An der Steuerung hat sich nichts Wesentliches verändert. Neben den Standardaktionen wird nunmehr NBA Jam-mäßig ein Powerballen eingeblendet, der Eure Turbo-Aktionen zeitlich limitiert. Mit der Dreieck-Taste vollführt Euer Korbwerfer ferner situationsabhängige Moves. In der Offensive beispielsweise windet sich der Akteur unter dem gegnerischen Korb ständig hin



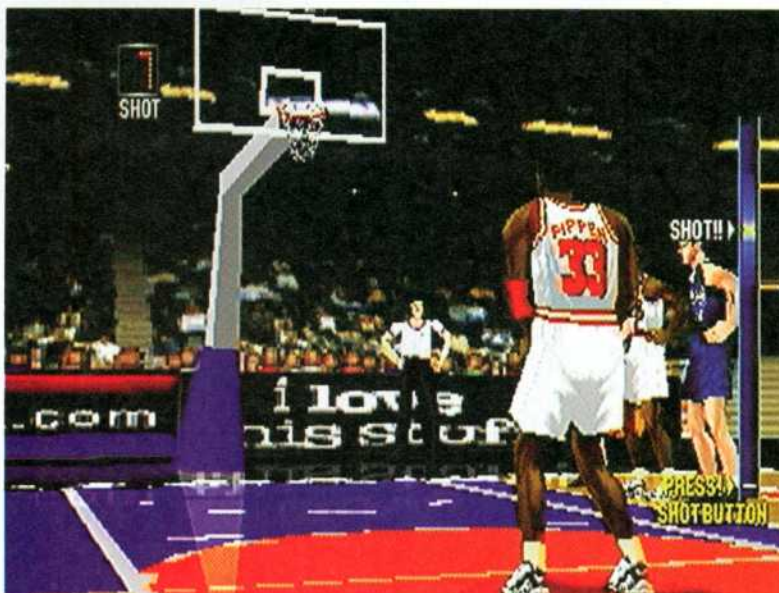
Das abstrakt-flotte Intro ist beinahe schon moderne Kunst



Statistiken gibt es mal wieder wie Sand am Meer. Das NBA-Rooster ist mit dem Stand vom 29.10.97 dabei ziemlich aktuell

und her, um sich in eine gute Wurfposition zu bringen. Das Gameplay knüpft an alte Tugenden an. Es ist sehr flott, dynamisch und schon aufgrund der vergleichsweise simplen Steuerung recht unkompliziert. Herrlich mitanzusehen sind wieder einmal die Motion Capture-Animationen: Noch wurden Dunks derart wuchtig in den Korb versenkt, und selbst wenn Spieler nicht im Ballbesitz sind, weisen sie unterschiedliche Animationsabläufe auf. (Ulf)

Hersteller: Konami Erscheint: Ende Januar Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: Nintendo 64



Neu: Bei Freiwürfen müßt Ihr per Knopfdruck den Abwurfzeitpunkt recht genau timen



Aufgrund der vielen Attribute erfordert der Spieler-Kreator ein wenig Zeit

First Look

sehr gut

Kompakt eleganter In the Zone-Nachfolger mit gewohnt hoher Spielkultur und tollen Motion Capture-Animationen

PlayStation Shoot 'em Up

Ghost in the Shell

Als Vorlage zu dieser knallharten Shoot 'em Up-Orgie diente der gleichnamige Manga-Cyberthriller, der 1996 zwei hochdotierte Filmpreise abräumte

Im Jahre 2029 lebt der Großteil der Menschheit in einer virtuellen Umgebung, dem Netz, das von treuen Gesetzeshütern überwacht wird, die sich im Falle einer Bedrohung als verbrecherhetzende Roboter downloaden können. Im Gegenzug entwickelt das Außenministerium den ultimativen (virtuellen) Geheimagenten mit dem Codena-

men „The Puppet Master“, der aber in das Netz fliehen konnte und nun auf der Suche nach einem menschlichen Körper ist. Bei Ghost in the Shell übernehmt Ihr die Rolle der weiblichen Agentin Motoko Kusanagi, die sich dem Puppet Master stellen soll, dann aber bei der Konfrontation vor eine schwierige Aufgabe gestellt wird ... Das lange Intro und



Neben Wachrobotern und menschlichen Posten werdet Ihr auch von Helikoptern angegriffen, die Euch mit Raketensalven eindecken

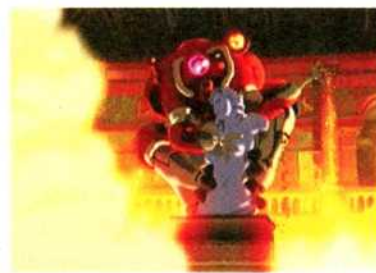
die gesamten Zwischensequenzen sind in dem typischen Mangastil gehalten und sorgen schon jetzt für eine optimale Atmosphäre. Euer krabbenähnliches Vehikel läßt sich aus zwei Perspektiven steuern, kann Wände hochklettern, springen und an der Decke hängen. Ausgerüstet mit einer MG, Granaten und einem Raketensystem, geht es in die Schlacht gegen eine Armee aus Kampfrobotern, Wachen und sonsti-

gem Kriegsgerät des 21. Jahrhunderts. An jedem Ende eines Levels gilt es, darüber hinaus noch einem schießwütigen Big-Boss den Garaus zu machen. Sowohl herrliche Explosionen und knallharte Rockmusik als auch der Analog-Stick-Support sorgen schon jetzt für Freude. (Georg)

Hersteller: Sony Erscheint: Frühjahr '98
Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine



Solche Pick Ups versorgen Euch mit neuen Granaten und lebenswichtiger Schildenergie



Das Intro und die Zwischensequenzen sind alle in dem bekannten Mangastil gehalten

PlayStation Sportspiel

Snow Racer '98

Nagano, Cool Boarders 2 - so langsam zieht der Winter auf der PS ein. Auch Snow Racer will sich demnächst seinen Platz auf der Piste sichern

Snow Racer schickt sich an, gleich zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen: Ski- und Snowboard-Fans sollen gleichermaßen in den Genuß dieses Rennspektakels kommen. Ob-

wohl sich das Spiel noch in einer recht frühen Entwicklungsphase befindet, zeichnen sich jedoch bereits folgende Features ab: Pro Disziplin gibt es jeweils einen Time Attack-



Fünf Fahrer sind jeweils anwählbar, die unterschiedliche Fahreigenschaften an den Tag legen

Championship- und einen Duell-Modus. Ihr könnt ferner zwischen fünf verschiedenen FahrerInnen wählen, die unterschiedliche Eigenschaften zu bieten haben. Nachdem noch die richtige Wahl zwischen zwei Ski- beziehungsweise Snowboardvarianten getroffen wurde, geht es auf die Piste. Auch hier stehen fünf Hänge zur Verfügung, die sowohl als Slalom wie auch als Down Hill-Rennen gefahren werden können. Von fetzigen Rock'n'Roll-Tunes unterlegt, schantzt Ihr so die Hänge hinab und versucht, neue Bestzeiten aufzustellen. Die Ausführung von Tricks steht hier, im Gegensatz zu Cool Boarders beispielsweise, nicht im Vordergrund. Die Grafik der verschneiten Berg-



Bei Kollisionen mit Felsen vollführt Euer Skifahrer sehenswerte Kapriolen, ohne jedoch völlig das Gleichgewicht zu verlieren



Die zum Teil geradezu mörderisch steilen Pisten lassen Euch auf beachtliche Geschwindigkeiten jenseits der 100 km/h-Marke kommen

hänge macht bisher einen recht flotten Eindruck, so daß Snow Racer für Wintersportfreaks durchaus interessant werden könnte.

Hersteller: Laguna Erscheint: 1998
Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine



Im Slalom werden verpaßte Tore mit Strafsekunden bestraft



Ein punktebringender Knockdown ist gar nicht so einfach, da sich der Energiebalken regeneriert



Die Schweizerin Buro sieht zwar alles andere als gefährlich aus, hat aber einige hinterhältige Moves auf Lager



Auf Wunsch werden Eure Handlungen simultan on-screen eingeblendet

Nintendo 64 Beat 'em Up

Fighters Destiny

N64-User aufgepaßt! Imagineers Polygon-Klopfer spielt sich nicht nur hervorragend, er bietet auch gleich eine Fülle von neuen Ideen

Imagineer hat an dieser Balgerei, die auch unter dem Namen Fighting Cup bekannt ist, sehr lange im verborgenen gewerkelt. Der Grund für die lange Geheimniskrämerei ist ihr neuartiges Gameplay-Konzept, das vor Innovation nur so strotzt. Der Einfallsreichtum fängt in dezenter Form schon beim Hauptmenü an. In puncto Spielmodi präsentiert sich das Modul

äußerst beschlagen. Arcade, Time Trial, Survival, Training, Versus - bis auf den Battle Group-Modus sind alle bekannten Spielformen vorhanden. Doch Fighters Destiny bietet noch mehr. Beim witzigen Rodeo mißt Ihr Euer kämpferisches Know How gegen eine schwarzgefleckte Kuh namens Ushi!? Euer Ziel ist es, möglichst lange gegen diesen wutschnauenden Vierbeiner zu bestehen, was angesichts seiner Dauerattacken alles andere als leicht ist. Brillant ist ferner der Master Challenge. Bei diesem Turnier habt Ihr die Möglichkeit, Euch acht neue Special Moves einzuverleiben, indem Ihr eine gleiche Anzahl an Gegnern auf die Matte schickt, die Ihr durch ein „Glücksrad“ ermittelt. Die Sache hat jedoch einen Haken: Wenn Ihr Pech habt, müßt Ihr ge-

gen den äußerst ausgefuchsten Joker antreten. Sobald Ihr gegen ihn das Nachsehen habt, verliert Ihr wieder alle zuvor erworbenen Fähigkeiten. Das Kämpferensemble ist ebenfalls recht unorthodox. Ein illustrier Haufen von insgesamt zwölf Charakteren aus der ganzen Welt kämpft um die Krone. Der Clown Pierre kommt aus Frankreich, Abdul mit seinen ziemlich witzig anmutenden Handkanten-Attacken stammt aus der Mongolei, und die bleiche Erscheinung Valerie vertritt Deutschland. Der einzige Boss namens Buro hat übrigens einen schweizer Paß. Bei den Kämpfen dürfte es zumindest in Sachen Steuerung nur wenig Verständnisprobleme geben. Die beiden Aktionsknöpfe A und B kümmern sich um hohe bzw. tiefe Attacken, während die L- und R-Ta-

sten für das Blocken und ein seitliches Ausweichen in die Tiefe des Bildschirms sorgen. Völlig neu und erklärungsbedürftig ist jedoch das neuartige Punktesystem. Um einen Kampf für sich zu entscheiden, muß man nicht einen Energiebalken auf Null runterkloppen, um eine zuvor festgelegte Anzahl von Punkten zu erreichen. Punkte (alle-samt selbst einstellbar) werden durch bestimmte Aktionen erzielt, z.B. Niederschlag, Ring Out, Wurf, Conter-Move sowie einem Special. Letzteres ist nur möglich, wenn der Gegner benommen ist und Ihr diese kurze Phase für einen speziellen Finish Move nutzt. Hinzu kommt ein sehr großes Repertoire an Special Moves, flüssigen Combos, Würfeln sowie Conter-Moves, die im richtigen Zeitpunkt aktiviert den Widersacher flugs auf die Bretter schicken. Ihr merkt schon: In Fighter Destiny stecken eine Menge hochinteressanter Ideen, die sicherlich einige Nachahmer finden dürften, denn dieses Punktesystem gibt diesem Handgemenge eine taktische Note. Das Schönste ist jedoch, daß sich dieser Klopfer auch noch exzellent spielt. Merkt Euch diesen Titel auf jeden Fall vor! (Ulf)



Beim Training könnt Ihr wunderbar komplexere Aktionen wie Specials einstudieren



Der Wrestler Tomahawk vertritt die USA und kennt bei seinen Griffen keinerlei Gnade



Rodeo einmal anders: Im gleichnamigen Spielmodus müßt Ihr möglichst lange gegen eine wütende Kuh namens Ushi durchhalten

Hersteller: Imagineer/Laguna Erscheint: März Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: keine

First Look

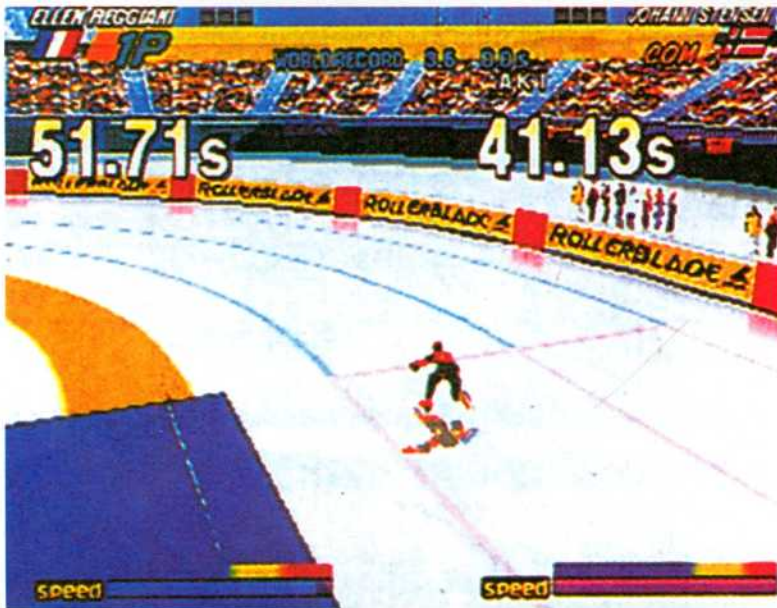
sehr gut

Wunderbar spielbares Polygon-Geschubbe mit revolutionärem Punktesystem und rundum gelungener Technik

Saturn Sportspiel

Winter Heat

Saturn-User dürfen sich die Hände reiben: Der offizielle Nachfolger zu Athlete Kings bietet acht brandneue Disziplinen rund um das Thema Winter-Olympiade



Raffinierte Steuerung: Beim Eisschnellauf dürft Ihr in den Kurven nicht den roten Bereich überschreiten

Während der Space World '97-Messe nutzte ich die Gelegenheit, in japanischen Spielhallen die Neuheiten anzutesten. Winter Heat gehörte zu meinen absoluten Lieblingen. Auch diesmal gibt es acht Disziplinen und eine ebenso große Anzahl an Athleten. Das Teilnehmerfeld ist größtenteils bekannt. Nur die beiden schwarzen Perlen Femi Kadiena und Jef Jansens wichen dem rustikalen Norweger Johann Stensen sowie dem mysteriösen Engländer B.Q.. Am Anfang ist erst einmal pures Tastengehämmer angesagt, um beim Downhill Racing eine Topzeit zu erzielen. Danach stehen Euch jeweils in zwei Blöcken sechs Disziplinen zur Verfügung. Das spielerische Spektrum ist wieder einmal breit gefächert. Beim Skispringen kommt es auf Kraft und ein gutes Timing an, während die Ski-Abfahrt wie bei einem Rennspiel ein optimales Anfahren der Kurven

Hersteller: AM3 Erscheint: 1. Quartal '98
Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine

verlangt. Bobfahren, Ski-Slalom, Eisschnellauf sowie 500 Meter Shorttrack runden das eisige Sportvergnügen ab. Habt Ihr Euch erfolgreich behauptet, gibt es zum Abschluß den krönenden Querfeldein-Skilanglauf. Winter Heat bietet das bewährte Konzept von Athlete Kings, jedoch mit einem Unterschied: Die einzelnen Disziplinen bieten gegenüber dem Sommer-Pendant noch eine Idee mehr Spielwitz. Auch in technischer Hinsicht wird eine tolle Qualität geboten: HiRes-Grafik bei flüssigen 60 fps. Da Winter Heat auf der ST-V-Platine entwickelt wurde, stellte die Saturn-Konvertierung, für die sich AM3 verantwortlich zeigt, kein Problem dar. (Ulf)

First Look
super
Ebenso wie Athlete Kings ein spielerischer Hochgenuß, passend zum Start der Winter-Olympiade

MLC - Hard & Software
02841-94260
Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*
Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
Akt. Angebote per Faxabruf übr 02841-24949 ab 20Uhr

!!! Alle Spiele Versandkosten frei !!!

Multinorm Playstation
Finanzierung 12 x 39,-
359.95
!!! mit voller Garantie !!!
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.
PSX Multinorm Umbausatz
Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabe für NTSC/PAL. **54.95**

Resident Evil Directors Cut
VERSANDFREI... 84.95

Jersey Devil
VERSANDFREI... 84.95

Spiel des Monats
GTA
VERSANDFREI... 89.95

Multinorm Chip
incl. Einbauanleitung
Ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien.
39.95

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

Gun + Redlight
89.95
Wertung Megafun Ausgabe 06/97
Sehr gut

Playstation Games - Versandkosten frei! - Playstation Games - Playstation Hardware - Playstation Hardware

Abe's Odyssey	89.95
Ace Combat 2	94.95
Agent Armstrong	89.95
Actua Soccer2	99.95
Baphomets Fluch 2	94.95
Broken Helix	99.95
Bleifuß 2	82.95
Carnage Heart	84.95
Conquest Earth	89.95
Constructor	94.95
Contra: Legacy of War	84.95
Colony Wars	94.95
Creation	84.95
Crow: City of Angels	89.95
Crock	89.95
Darklight Conflict	84.95
Devil's Deception	84.95
Discworld 2	104.95
Ecstatica	94.95
Fantastic Four	94.95
Fighting Force	104.95
Final Fantasy VII	109.95
Formular Karts	104.95
Frogger	89.95
G-Police	109.95
Gex 2	89.95
Hercules	94.95
Island of Dr. Moreau	94.95
Ian Living, D.Dungeon	89.95
Int. Superstar Soccer Pro	99.95
Jersey Devil	84.95
Jurassic Park 2	89.95

NIGHTMARE CREATURES	94.95
FIFA/NBA/NHL 98	89.95
THEME HOSPITAL	89.95
BAPHOMET'S FLUCH 2	94.95
DYNASTIY WARRIORS	92.95
CRASH BANDICOOT 2	94.95
C&C 2 - RED ALERT	99.95

K1 Arena Fighters	99.95
Krazy Ivan	94.95
Kumite: Fighter's Edge	104.95
Medieval MDK	94.95
MDK	89.95
Monopoly	89.95
Monster Truck	94.95
Moto Racer	89.95
Nascar 98	89.95
Need for Speed 2	89.95
NHL 98	89.95
NBA 98	89.95
NHL Breakaway 98	89.95
NHL Powerplay Hockey 98	89.95
Nightmare Creatures	94.95
Nuclear Strike	89.95
Overboard	94.95
Pandemonium 2	84.95
Porsche Challenge	84.95
Rapid Racer	94.95
Risiko	89.95
Rosco Mc Queen	94.95
Skull Monkey's	89.95
Streetfighter Ex Plus	89.95
Test Drive 4	89.95
Theme Hospital	89.95
Time Crisis + Gun	159.95
Toshinden 3	94.95
Total Drivin'	89.95
V-Rally	87.95
Warcraft II	89.95
Z	89.95

Arcade Stick
59.95

Analog Pad
69.95

V3-RACING WHEEL
139.95

PSX TASCHE + PAD + MEMORY CARD	59.95
CD WIZZARD PRO CD-WRITER SOFTWARE	169.95
PSX INFRAROT JOYPADS (Zer Pack)	69.95
ORIGINAL SONY ANALOG JOYPAD	54.95
Memory Card 8meg	59.95
Memory Card 48Meg	99.95
Link Kabel	19.95
HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org.Sony Maus incl. Pad	54.95
PSX Joypad	29.95
NeGcon Pad	79.95
Joypad Verlängerung	19.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Gamebuster Mogelmodul	89.95
Gamekiller Mogelmodul	54.95
1MB Memory Card	99.95
PREIS TIP: 24.95	
RGB Booster Kabel	19.95
PREIS TIP: 29.95	
CD Writer Paket	899.95
Table Top Joypad	54.95
PREIS TIP: 54.95	

!! Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an. !!

Spielverderber

Normalerweise lese ich die Mega Fun sehr gerne, allerdings hat mich die Ausgabe 12/97 zum „Darth Vader“ werden lassen. Da freue ich mich ein Jahr lang auf das neue Abenteuer mit Lara Croft, und Ihr versaut mir jegliche Überraschung. Was soll denn der Blödsinn, spannungstötende Fotos von dem finalen Endgegner zu präsentieren? Zur Strafe solltet Ihr 10 DM des Verkaufspreises von Tomb Raider II zurückerstatten. Es macht doch weniger Spaß, wenn man schon im Vorfeld genau weiß, wer einem im letzten bzw. vorletzten Duell gegenübersteht. Eigentlich wäre es ja ein cooles Feature gewesen, daß nach dem Kampf noch eine Stage auf Laras Anwesen spielt, aber auch diese Überraschung müßtet Ihr mir ja nehmen. Wollt Ihr Euch damit profilieren, daß Ihr mit Schummelcodes sämtliche Levels durchgespielt habt? Ihr müßt zugeben, daß das nicht im Interesse eines Vollblutzockers sein kann. Merkt Euch diesen Ratschlag bitte für Resident Evil II, denn auch bei diesem Adventure möchte ich nicht um die Überraschungseffekte gebracht werden. Ich hoffe, Ihr habt Verständnis für meine Kritik.

Oliver Arnold, Benningen

Natürlich haben wir Verständnis für diese Kritik. Wir haben über diesen Brief sogar intern längere Zeit diskutiert. Anfangs war ich mir noch nicht so sicher, welche Position ich vertreten soll, doch nach reichlichen Überlegungen würde ich als Leser wahrscheinlich genauso reagieren, schließlich verrät eine gute Filmkri-

Guten Tag

Während ich mich letztes Mal noch über mangelnde Zusendungen beschwert habe, konnte ich diesmal hingegen nicht alle Briefe berücksichtigen. Neben der interessanten Fülle von Anfragen fallen mir zwei Punkte besonders stark auf. Zum einen gibt es eine Flut an kritischen Briefen zu Formel 1 '97, zum anderen vergeifen sich einige Leser nach wie vor gewaltig in ihrem Ton. Glaubt mir: Ihr erhöht nicht Eure Chancen, abgedruckt zu werden, indem Ihr Eure Briefe mit Kraftausdrücken garniert, sondern nur wenn Ihr konstruktive Kritik leistet. In diesem Sinne, viel Spaß beim Schreiben.

Euer Mega Fun-Team

tik auch nicht den Ausgang. Im Videospielektor ist dieser Punkt jedoch nicht ganz so eindeutig wie im Filmgeschäft. Von einer guten Videospielezeitschrift erwartet man, daß der Redakteur das Spiel intensiv testet und das Produkt durch ein facettenreiches Bildermaterial den Lesern „schmackhaft“ macht. Insofern ist es praktisch unmöglich, einen guten Testbericht zu verfassen, ohne dem Leser jegliche Überraschungsmomente zu nehmen. Aber ich gebe Dir recht, daß wir in Zukunft bei wichtigen Titeln davon absehen sollten, den finalen Endgegner oder andere relevante Bonbons zu verraten. Bei Tomb Raider II muß ich allerdings zur Verteidigung hinzufügen, daß unser Lara Croft-Fan-tiker Georg neun Levels ohne jeglichem Cheat durchgezockt hat. Ich stelle diesen Punkt aber auf jeden Fall zur Diskussion; was meint Ihr denn: Wie gut sollen/dürfen unsere Testberichte recherchiert sein?

Geistig verwirrt?

Unmöglich! Habt Ihr einmal bei Eurer Ausgabe 12/96 (er meint wohl 12/97, Anmerkung der Redaktion) auf die Seite 120 geachtet?! Dort ist eine Anzeige der Firma Bazooka Games abgedruckt. Die prahlen unter anderem mit Angeboten wie Super Mario 64 für 59 DM. Nach längerem Betrachten der Telefonnummer bemerkte ich, daß es sich um eine 0190-Nummer handelt. Sie schrieben die Nummer extra so, daß man sie als solche auf den ersten Blick nicht erkennt. Gleiches gilt für den Schriftzug, daß das Gespräch satte 12Pf./2 Sek. kostet. Ihr seid vielleicht Knalltüten, daß Ihr so etwas in Eurem Magazin abdruckt!

Rainer Schweim

Vielen Dank, Rainer, für Deine Warnung vor diesem offensichtlich dubiosen Versandhändler. Dein Brief hat jedoch einen klitzekleinen Haken; diese Anzeige wurde nicht in unserem Magazin abgedruckt, sondern in einem Konkurrenzblatt, das mit „M“ anfängt. Also Rainer, wer ist hier die Knalltüte?

Sega-Hasser?

Hallo Mega Fun! Ich muß sagen, daß ich sehr, sehr wütend auf Euch bin! Ihr seid komplett gegen Sega, daher frage ich mich, ob Ihr nicht vielleicht von Sony bezahlt werdet. Wie konnte Ulf nur Sonic R so eine

niedrige Wertung geben? Es hat die schlechteste Note in der Ausgabe 12/97 bekommen. Aber warum eigentlich? Nur weil er sich bei der Streckenführung nicht auskennt? Meiner Meinung nach spricht er Kritikpunkte an, die es überhaupt nicht gibt. Ich habe daraufhin den Sega-Infoservice angerufen, und die haben mir gesagt, daß Sonic R so eine Wertung nicht verdient hätte und sie sehr enttäuscht sind. Es stört mich ohnehin, daß die Saturn-Tests immer so klein ausfallen. Hat Sega so etwas verdient? Wieso haben sie Ulf in Amerika nicht in Alcatraz eingelockt, dieses XXXXXX. Auch zu



Sonic R nur 55%: Ein fanatischer Sega-Fan kann unsere Wertung nicht verstehen

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. GoldenEye 007 (-) 1. Monat Ego-Shooter Rare
2. Lylat Wars (3) 2. Monat Shoot 'em Up Nintendo
3. Extreme G (-) 1. Monat Rennspiel Probe/Acclaim
4. Mario Kart 64 (-) 1. Monat Rennspiel Nintendo
5. Turok Dinosaur Hunter (-) 1. Monat Ego-Shooter Acclaim/Iguana

Leserhits PlayStation

1. Final Fantasy VII (4) 2. Monat Rollenspiel Squaresoft
2. Resident Evil (2) 9. Monat Adventure Capcom
3. Formel 1 '97 (3) 2. Monat Rennspiel Psygnosis
4. Soul Blade (-) 1. Monat Beat 'em Up Namco
5. Tekken 2 (-) 1. Monat Beat 'em Up Namco

Leserhits Saturn

1. Sega Touring Car Champion. (-) 1. Monat Rennspiel Sega
2. Tomb Raider (1) 2. Monat Action-Adv. Core Design
3. Nights into Dreams (-) 1. Monat Flug-Action Sonic Team
4. Sega Worldwide Soccer '97 (-) 1. Monat Sportspiel Sega
5. Sega Rally (5) 8. Monat Rennspiel AM3

Leserhits Super Nintendo

1. Final Fantasy III (-) 1. Monat Rollenspiel Squaresoft
2. Donkey Kong Country III (4) 2. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
3. Secret of Mana (5) 2. Monat Action-Adv. Squaresoft
4. Chronotrigger (1) 6. Monat Rollenspiel Squaresoft
5. Lufia Fortress of Doom (2) 5. Monat Rollenspiel Taito



Zuviel des Guten: Sollen wir bei wichtigen Titeln wie Tomb Raider II auf Screenshots von finalen Endgegnern verzichten?

Frank, dem XXXXX, möchte ich etwas sagen. Was geht es denn einen Saturn-User an, ob ISS 64 Eure Referenz ist. Frank kann Worldwide Soccer '98 doch nicht eine schlechte Wertung geben, nur weil ISS 64 besser ist, oder nicht? Ich bin Mitglied eines Saturn-Clubs, der sehr, sehr eng mit Sega verbunden ist. Falls Ihr noch weiterhin Sega verarscht, werden sie Euch ein nettes Briefchen zusenden (ja, ja, lach nur!!!). Jetzt bin ich mal gespannt, ob Ihr diesen Brief beantworten werdet, wenn nicht, dann seid Ihr doch nur Angsthäsen.

Alex Marcante, Naturns (Italien)

Anfangs warst Du ja noch um Höflichkeit bemüht. Mit zunehmender „Kritik“ scheinst Du Dich aber förmlich in Rage geschrieben zu haben, wie die Vielzahl an Kraftausdrücken, die zumeist unterhalb der Gürtellinie anzusiedeln sind, beweisen. Nachdem ich den Brief tonnenweise um Beleidigungen und Rechtschreibfehler erleichtert habe, möchte ich Dir trotz Deiner schlechten Manieren und windigen Psycho-Tricks („Ihr traut Euch doch sowieso nicht!“) gerne antworten. Zum leidigen Thema, „Ihr werdet von Firma A oder B“ gesponsert, sage ich nichts mehr, denn jeder Leser dürfte inzwischen begriffen haben, daß es kompletter Unsinn ist. Auch Deiner Sonic R-Kritik entgegne ich nichts. In meinem Testbericht in Ausgabe 12/97 habe ich alles zu diesem Thema gesagt, und dazu stehe ich auch jetzt noch. Ein Blick in andere deutsche Fachblätter mit ähnlich schlechten Bewertungen reicht oh-

nehin aus, um zu beweisen, daß Sonic R ohne Zweifel gravierende Schwächen aufweist. Ich habe mir sogar die Mühe gemacht, mich mit Kollegen von anderen Zeitschriften über Sonic R zu unterhalten - alle - ich betone alle - fanden dieses Spiel höchst mittelmäßig. Deine indirekte Kritik, daß ich ein Sega-Hasser sei, wurde in der Redaktion mit Gelächter aufgenommen. Ich habe bereits 1992 bei Sega gearbeitet und bin auch heute noch mit dieser Firma sehr freundschaftlich verbunden. Die Jungs von der Sega-Hotline (die ich übrigens mitaufgebaut habe), Patrick und Holger, kenne ich sehr gut, schließlich ist Patrick einer meiner ältesten Freunde (grüß ihn mal von mir, wenn Du ihn an der Strippe hast). Du siehst also, daß ich alles andere als ein Sega-Hasser bin, im Gegenteil, ich hege für Sega große Sympathien und hoffe, daß ihre neue Konsole ein großer Erfolg wird. Dennoch kriegt jedes Spiel, egal von welcher Firma es stammt, die Wertung, die es verdient hat. Zu Worldwide Soccer '98 möchte ich anmerken, daß es sehr wohl berechtigt ist, ein Spiel abzuwerten, wenn ein revolutionäres Produkt, wie eben ISS 64, erscheint, will man die Relationen bewahren. So etwas nennt sich schlichtergreifend „Fortschritt“. Ich hoffe für Dich, daß Du in einigen Jahren diesen Brief noch einmal liest und Dich für diese beleidigenden Worte schämen wirst.

BPJS-Interview

Der Bericht über die BPJS war sehr informativ, aber trotzdem gibt es ei-

nige Kritik bezüglich der Meinung von Frau Kortländer. Bis jetzt wurde keine Person aufgrund eines Videospieles oder Videofilms verletzt oder getötet. Noch etwas zu dem Paragraphen 18. Wenn man sich diesen genauer durchliest, steht dort nichts von PC- oder Konsolenspielen, sondern nur von Schriften. Eine CD ist laut Gesetz keine Zeitschrift, erst wenn die CDs Kataloge enthalten, spricht man von (elektronischen) Zeitschriften. Demnach ist eine CD-ROM keine Zeitschrift und dürfte nicht indiziert werden.

M. Stephens, Berlin

Da irrst Du Dich aber gewaltig. Erst letztes Jahr wurde ein spektakulärer Fall aus Passau bekannt. Bei diesem sogenannten „Axt-Fall“ hatte ein 14jähriger Junge namens Christian nach jahrelangem Video-Konsum der „Freitag der 13.“-Serie sich ein Jason-Kostüm angezogen und eines Tages mit einer Axt seine Cousine sowie eine Nachbarin lebensgefährlich verletzt. Dem Jungen wurde erstmalig eine verminderte Schuldfähigkeit aufgrund „suchtartigen Konsums von gewaltdarstellenden Horrorvideos“ (so der Urteilspruch) zugesprochen. Ähnliche Fälle sind auch aus Großbritannien durch den Film „Chucky die Mörderpuppe“ bekannt, bei dem ein Kleinkind von zwei Jungen zu Tode gesteinigt wurde. In den USA hat ferner ein MK-Spieler einen Freund umgebracht, weil er sich durch diese Tat Zugang zu einem geheimen Endgegner versprochen hatte. Auch bei Deiner Auslegung des §18 liegst Du falsch. Unter dem Begriff Schriften fallen auch Videofilme, Internet und Videospiele. Jegliches Unterhaltungsangebot unterliegt somit der Richtbarkeit der BPJS, was in einem anderen Paragraphen auch explizit festgelegt wird.

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt Eure Briefe an:

Redaktion Mega Fun

Mega Mail

Pleicherschulgasse 2

97070 Würzburg

email:

UK0001@WUERZBURG.BAYNET.DE

Hotline-Fragen

Ich möchte Euch darauf hinweisen, daß es bei Sega Rally einen Game Buster Code für 150 m.p.h. gibt. Ist das nicht unfair gegenüber dem ehrlichen Spieler?

Natürlich ist das unfair, doch was sollen wir machen? Bei nahezu jedem Spiel gibt es Cheat-Möglichkeiten, so etwas läßt sich leider nicht 100% ausschließen. Deshalb möchten wir aber nicht die überaus beliebte Rubrik „Hall of Fame“ absetzen.

Eure Releasedaten stimmen nur selten mit der Realität überein. Kann man das nicht ändern?

Nur sehr schwierig. Wir erhalten die offiziellen Erscheinungsdaten immer direkt von den Firmen. Wenn es bei ihnen aus den verschiedensten Gründen Verzögerungen gibt, können wir das leider auch nicht mehr ändern.

Wann erscheint eigentlich „The House of the Dead“ für den Saturn, und wird es eine Indizierung überstehen?

Wir rechnen damit, daß die erste Preview-Version noch im ersten Quartal '98 eintrudeln wird. Wenn ein Antrag auf Indizierung gestellt werden würde, hätte der Lightgun-Shooter keine Chance.

Ist es eigentlich legal, Kopien von PS-Spielen zu erstellen?

Nur dann wenn diese Kopien an niemanden weitergegeben werden - man bezeichnet dieses Produkt dann als reine „Sicherheitskopie“.

Warum hat MDK nur 85% erhalten, die PC-Version hat doch stets eine Wertung von über 90% eingeheimst?

Richtig, die PC-Version ist vor allem in technischer Hinsicht auch eine Ecke besser als die PlayStation-Konvertierung.

Welche Bewertung hat eigentlich Resident Evil (PS) damals von Euch erhalten?

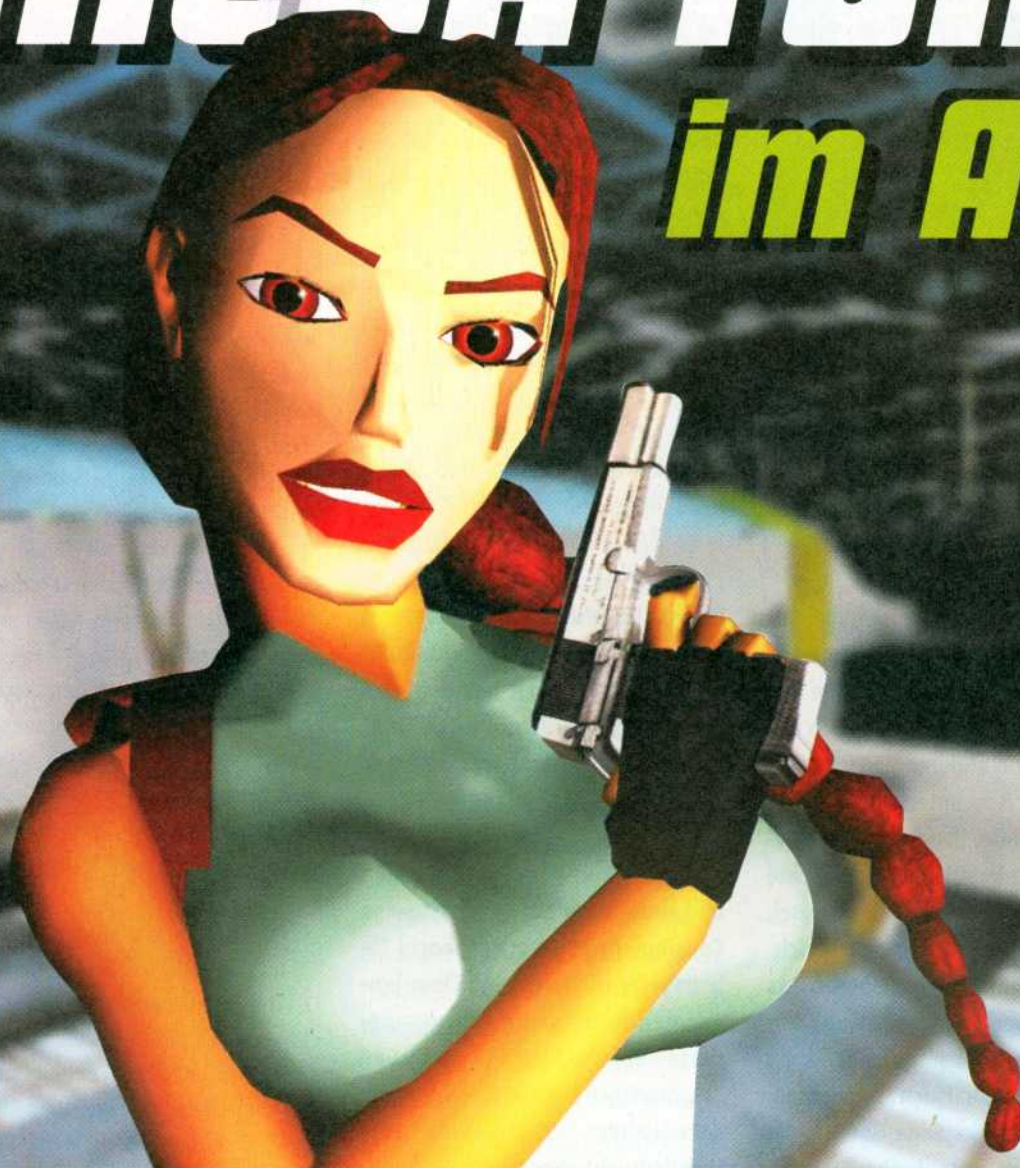
87%.

Warum wurde Warcraft 2 höher als Command & Conquer 2 bewertet?

Nur aus einem einzigen Grund: Bei C&C2 kann man während den Missionen nicht abspeichern, was bei umfangreichen Levels störend ist.

MEGA FUN

im Abo



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



Die Uhr zum Kult-Spiel! Im Original: Chromgehäuse, schwarzes Armband und farbiges Zifferblatt. Limitierte Auflage!



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



Der Tips&Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die Mega Fun-Tips&Tricks immer griffbereit haben möchten!

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

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

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Abrechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

- Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- N64 Memory Card (Art.-Nr. 1132)
- PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- T&T-Ordner (Art.-Nr. 995)

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B312

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

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 2/98

PlayStation

Abe's Oddysee (Pal)	Levelanwahl	3
Agent Armstrong (Pal)	Cheats	16
Command & Conquer 2 (Pal)	Cheats	2
Cool Boarders (Jap)	Mirrormode	16
Formel 1 '97 (Pal)	Namen	2
Lost World (Pal)	Diverses	3
Nuclear Strike (Pal)	Cheats/Paßwörter	3
Pandemonium 2 (Pal)	Paßwort	2
Warcraft 2 (Pal)	Paßwörter	2

Nintendo 64

Extreme-G (Pal)	Superpaßwort	3
-----------------------	--------------------	---

Saturn

Lost World (Pal)	Paßwörter	3
------------------------	-----------------	---

Players Guide 2/98

PlayStation

Command & Conquer 2	1. Teil	14-15
Tomb Raider II	2. und letzter Teil	4-11

Nintendo 64

Diddy Kong Racing	1. und letzter Teil	12-13
-------------------------	---------------------------	-------

Rückblick

Tips & Tricks 12/97

PlayStation

Hardcore 4x4 (PAL)	Verstecktes Spiel	3
Tobal No. 1 (JAP)	Tanz	3
Warcraft 2 ((PAL)	Paßwörter/Cheats	2
Wild Arms (US)	255-Items-Trick	3

Nintendo 64

Hexen 64 (US)	Cheats	3
---------------------	--------------	---

Saturn

Warcraft 2 ((PAL)	Paßwörter/Cheats	2
-------------------------	------------------------	---

Players Guide 12/97

PlayStation

Discworld 2	1. Teil	4-5
Final Fantasy VII	1. und letzter Teil	10-16
Oddworld Abe's Oddysee	2. Teil	6-8

Saturn

Discworld 2	2. und letzter Teil	4-5
-------------------	---------------------------	-----

Tips & Tricks 1/98

PlayStation

Croc (PAL)	Paßwort	3
Dynasty Warriors (Presse)	Sun Shang Xiang	2
Frogger (PAL)	Tips	32
Nightmare Creatures (Presse)	Diverses	2

Nintendo 64

Clayfighter 63 1/3 (PAL)	Diverses	3
Extreme-G (PAL)	Cheat/Super-Bikes	3
Tetrisphere (US)	Diverses	2

Saturn

Enemy Zero (JAP)	Duschszene?	2
Manx TT (PAL)	Tantalus	2

Players Guide 1/98

PlayStation

Baphomets Fluch 2	2. und letzter Teil	28-30
Oddworld Abe's Oddysee	3. und letzter Teil	22-27
Tomb Raider II	1. Teil	4-20

PlayStation (Pal) Paßwort

Pandemonium 2

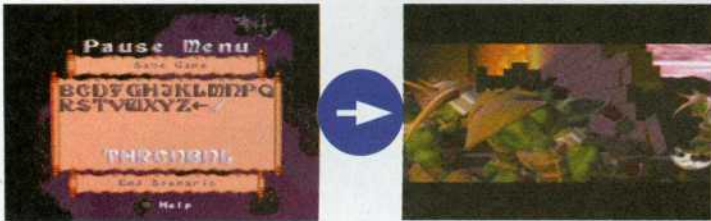
Ach ja, das Internet... unendliche Weiten... und Cheats! Gebt als Paßwort **IMMORTAL** ein, um in den Genuß von 31 zusätzlichen Leben zu kommen.



PlayStation (Pal) Paßwörter

Warcraft 2

Zwei weitere Paßwörter flatterten zu diesem Echtzeithammer auf meinen Schreibtisch. Mit dem netten Paßwort **VRYLTL** erhaltet Ihr in den höheren Leveln Zugang zu den Zaubersprüchen, und wer überhaupt keine Lust hat, das Spiel zu zocken, schaut sich mit **THRCBNL** gleich den jeweiligen Abspann an.



PlayStation (Pal) Namen

Formel 1 '97

Well, Schumi hat dieses mal das Rennen nicht gemacht. Umso mehr liegt es an Euch, hier den Titel zu ergattern. Hier einige Wörter die Ihr als Fahrernamen eingeben solltet, um das harte Renngeschehen ein wenig anders zu gestalten:

- OEAN ALESI:** Meisterschaft
- NEAN ALESI:** Meisterschaft
- PEAN ALESI:** Meisterschaft
- QUEAN ALESI:** Meisterschaft
- BILLY BONUS:** Bonusstrecken
- TOO EASY:** Leichtes Spiel
- VIRTUALLY VIRTUAL:** VR Grafik

- SWAP SHOP:** Soundeffekte
- LITTLE WHEELZ:** Andere Reifen
- PI MAN:** Wipeout Mode
- ZOOM LENSE:** Heli Cam
- BOX CHATTER:** Reporter-Unsinn
- CATS DOGS:** Froschregen



Ach ja, **SWINGIN SIXTIES**, **SWINGING SIXTIES** bzw. **SWINGIND SIXTIES** sollen einige Oldtimer auf die Rennstrecke locken, probiert es einmal aus. Ein Dankeschön an Matthias Stonjek aus Lörrach.

PlayStation (Pal) Cheats

Command & Conquer 2

Hier gleich einmal einige Cheats zu diesem Echtzeitstrategiehammer. Um diese aktivieren zu können, ist folgendes zu tun: Geht mit der Maus (rechte Maustaste) bzw. dem Pad auf die Herstellungsanzeige. Dort seht Ihr Eure Bau- und Herstellungsmöglichkeiten. Unter den Symbolen für Reparieren (Schraubenschlüssel) sowie dem Dollarzeichen befinden sich die Padknöpfe der PS. Mit dem Steuerkreuz wechselt Ihr nun zwischen ihnen hin und her und drückt auf dem jeweiligen Zeichen den Cancelknopf (In der Standardeinstellung ist dies die Kreistaste). Mit dem richtigen Timing läßt sich der entsprechende Cheat dann aktivieren. Viel Spaß dabei!

- Level gewinnen: X□□○△○
- Level verlieren: ○○○△□X
- Unshroud
- (nur Multiplayer): □△○X△□
- Our Names
- (nur Multiplayer): ○○○△△△
- Iron Certain: ○□○X□△
- Soylent Green
- (nur Multiplayer): X○△△○X
- Money: □□○X△○
- Parabomb: □X○○X△
- Nuke: ○X○△□△
- Chronoshift: △○○□□X



Kleine Anmerkung meinerseits: Der Level-Verlieren-Cheat steht natürlich außerhalb jeder Diskussion... **ES WIRD NICHT AUFGEGBEN!**

Die Spiele Hotlines in Deutschland:

Acclaim:	0211-5233222	24h/Tag
Activision:	06107-930100	Mo.-Fr. 10.00-17.00
BMG Interactive:	0180-5304525	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomico & Laguna:	06107-945145	Mo.-Fr. 15.00-18.00
Disney Interactive:	069-66568555	Mo.-Fr. 11.00-19.00; Sa. 14.00-19.00
Electronic Arts:	02408-940-555	Mo.-Fr. 10.00-12.00 und 13.00-17.00
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15.00-20.00 (außer Feiertags)
Infogrames:	0221-4543106	Mo.,Di.,Do.,Fr. 15.00-18.00
Konami:	0221-612352	Mo.-Fr. 17.00-20.00
Micropose:	05241-946480	Mo.,Mi. 14.00-17.00
Mindscape:	0208-89924124	Mo.,Mi. 15.00-18.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Philips Media:	040-23629100	Mi.,Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00
Sony C.E./Psygnosis:	0190-578578	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Sony PlayStation (techn. Hilfe):	069-66543300	Mo.-Fr. 9.00-19.00
Time Warner		
Interactive:	040-27855306	Di.,Mi.,Do. 15.00-18.00
Virgin:	040-391113	Mo.-Do. 14.00-18.00
Viacom New Media:	0130-820115	Mo.-Fr. 9.00-17.00

PlayStation (Pal) Cheats/Paßwörter

Nuclear Strike

Wow, zwei nette Cheats sind uns von Stefan Ott aus Duisburg zugesandt worden!

Gebt als Paßwort **LIGHTNING** ein und Ihr dürft Lightning Strike spielen. Mit dem Paßwort **EAGLEEYE** hingegen lassen die Feinde den penetranten Beschuß auf Euren Heli bleiben.

Und zu guter Letzt nochmal schnell die Missionspaßwörter: **JUNGLEWAR, CUTTHROATS, COUNTDOWN, PLUTONIUM, PUSAN, MACARTHUR, ARMAGEDDON.**

Und noch ein wenig Internetgeflüster, allerdings ohne Garantie: **WARRIOR, PHOENIX, MPG, AVENGER.**



PlayStation (Pal) Diverses

Lost World

Jede Menge Paßwörter erreichten meinen Schreibtisch, und um allen verzweifelten Dino-Freaks zu helfen, verraten wir natürlich die geballte Ladung.

Hunter:

□XOΔXO□Δ□XOX

Human Prey:

ΔXΔXOX□ΔΔ□OX

Velociraptor:

□XOΔXO□ΔX□OX

Tyrannosaurus Rex:

Δ□□XΔΔ□ΔΔX

Comp Gallery:

XΔΔ□XOΔ□ΔOXO

Hunter Gallery:

ΔX□ΔOX□OΔ□XX

Human Gallery:

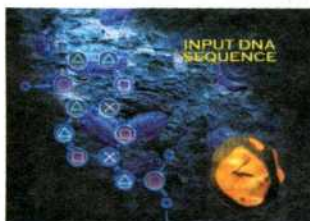
Δ□□XΔΔOX□ΔΔ

Veli Gallery:

O□ΔXOΔ□X□XΔ

Rex Gallery:

ΔΔ□□ΔXΔ□□XΔO



Und hier noch ein paar Levelpaßwörter:

Hunter:

OOXΔ□□□O□□Δ

Raptor:

OOXΔ□□□ΔOΔX

T-Rex:

□□ΔΔXΔΔO□□XΔ

Prey:

ΔΔ□□□□ΔX□□□□

Nintendo 64 (Pal) Superpaßwort

Extreme-G

Zu dieser genialen Flitzerei haben wir Euch im letzten Heft ja schon allerhand verraten. Hier noch einmal das Superpaßwort, um die versteckten Bikes sowie die Bonusstrecke zu bekommen.

Es lautet: **81GGD5.**

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Gleich zehnmal das Spiel D für Sega Saturn stellte uns der Theo Kranz Versand diesen Monat zur Verfügung. Hier die Gewinner: Frank Köhler aus Mommenheim, Markus Epper aus Duisburg, Bernd Krohn aus Dresden, Volker Ahrens aus Porta Westfalica, Fabian Schmutzer aus Münsingen, Armin Kreuzmayr aus Linz (Österreich), Felix Klocke aus Bonn, Engin Özkan aus Berlin, Michael Filser aus Siebnach und Dimitri Bastian aus Schwetzingen.

Ihr seht also, daß Eure Zeilen nicht ungelesen bleiben. Schreibt also Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost weiterhin an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Helpline, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Bitte schreibt Euren vollständigen Absender auch auf das Schreiben selbst. Und schreibt bitte leserlich. Ach ja, der Rechtsweg ist logischerweise wieder einmal ausgeschlossen, und Abschreiben gilt nicht!



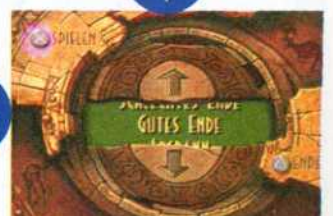
Übrigens, gute Links zum Thema Konsolen aus dem World Wide Web sind uns auch willkommen. Solltet Ihr eine E-Mail-Adresse haben, dürft Ihr diese auch angeben. Bis nächsten Monat.

PlayStation (Pal) Levelwahl/Zwischensequenzen

Abe's Oddysee

Um in den Genuß der recht praktischen Levelwahl zu gelangen, geht Ihr folgendermaßen vor: Begebt Euch in das Hauptmenü und markiert das Wort Optionen. Jetzt haltet Ihr die R1-Taste gedrückt und gebt bei gehaltener Taste folgendes ein: ↓, →, ←, →, □, ○, □, Δ, ○, □, →, ←.

Um jedoch alle Zwischensequenzen anwählen zu können, geht Ihr erneut in das Hauptmenü, markiert das Wort Optionen und haltet wieder die R1-Taste gedrückt, während Ihr folgendes eingibt: ↑, ←, →, □, ○, Δ, □, →, ←, ↑, →.



Saturn Paßwörter

Lost World

Auch für die Saturnversion einige Paßwörter:

XAXYYYYYZXY

XXXXXXXXXXXX

XZXXYYYYYZXY

AYXYXXZXZZY

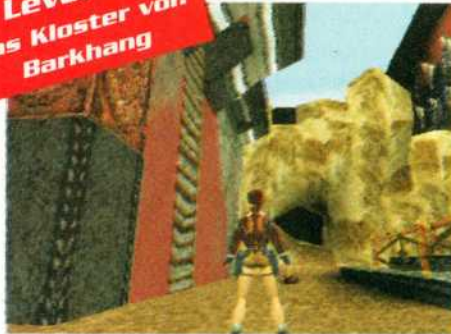
PlayStation

Tomb Raider II

In unserem zweiten Teil beenden wir Laras neustes Abenteuer. Im Kloster von Barkhang geht es nun weiter und wir hoffen, daß Tomb Raider II Euch genausoviel Freude bereitet hat wie der gesamten MF-Redaktion.

Bei weiteren Fragen wendet Euch an die Hotline

Level 12
Das Kloster von Barkhang



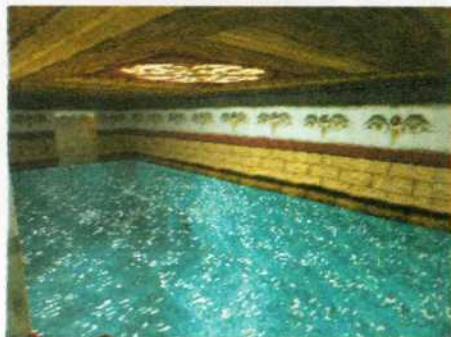
1. Vorbemerkung: Im Kloster trifft Ihr auf zahlreiche Schergen von Marco Bartoli und Mönche. Beide Gruppen greifen Euch an, versucht aber diese zuerst in einen gegenseitigen Kampf zu verwickeln, damit Ihr nur noch die Überreste zu erledigen habt. Aber nun zum Wesentlichen: Klettert die Leiter links von Euch nach oben, tötet die Krähen und folgt dem Pfad, bis Ihr ...



2. ... an dieser Position angelangt seid. Springt nun mit einem Standsprung nach vorne, rutscht die Schräge rückwärts hinunter und haltet Euch an der Kante fest. Nun nach unten fallen lassen und am darunterliegenden Sims festhalten, den Ihr nach links entlanghangelt. Zerschießt die Scheiben und Ihr gelangt in das Innere des Klosters in Raum Karte 1 (K1).



3. Geht erst in Raum K3 und klettert dort die Leiter hoch, wodurch Ihr auf die Empore der großen Halle (K5) gelangt. Lauft rechts herum und sammelt den Schlüssel für die große Halle ein. Nun nicht gleich nach unten, sondern der Empore weiterfolgen, bis Ihr den Durchgang (hier rechts hinten) erreicht. Paßt auf die beiden rollenden Steine auf und lauft an der ersten Kreuzung links hoch.



4. Am Wasserbecken angelangt, müßt Ihr ganz rechts in die Fluten springen und auch ganz rechts an der Mauer entlangschwimmen, bis Ihr die sichere Öffnung erreicht. (Wenn Euch der Sog in der Mitte erst einmal erfaßt hat, ist das Ende schnell gekommen!). Folgt dem dahinter liegenden Gang und laßt Euch in den Schacht fallen. Paßt nun auf die drei „zuschlagenden“ Türen auf und klettert die Leiter am Ende des Ganges hoch.



5. Die beiden Steine links von Euch können verschoben werden und geben den Rückweg auf die Empore frei. Zuerst aber die Wachen töten und in den dunklen Raum gehen, an dessen Ende Ihr die erste Gebetsrolle findet. Über die brennenden Lampen gelangt Ihr ganz einfach. Springt mit Standsprüngen über die Stangen zwischen den Lampen.



6. Nachdem Ihr in die große Halle (K5) gelangt seid, begeben Ihr Euch zu K6, wo Ihr einen Schlüssel findet, der Euch Zutritt

zum Krafraum bei K2 schafft. Dort findet Ihr den Schlüssel für das Dach, den Ihr hinter den beiden Rädern von Raum K4 benutzen könnt. (Der Gang K11 führt zum Wasserbecken der Pumpstation.)



7. Lauft rechts zwischen den beiden goldenen Figuren hindurch, wo Ihr einen Schalter findet, mit dem die Flammen kurzzeitig ausgeschaltet werden. Springt nun mit Standsprüngen über die erloschenen Lampen. Danach links herum und erst einmal die Wachen erledigen.



8. Mit dem Schalter wird die erste Bodenklappe geöffnet. Dort unten findet Ihr hinter zwei Glasscheiben zwei Edelsteine. Mit dem Hebel im anderen Teil des Raumes gelangt Ihr wieder nach oben. Begeben Euch nun an der Weggabelung nach links und setzt zwischen zwei goldenen Statuen einen Edelstein ein, der die „Sterntür“ öffnet. Die Kiste in der linken Ecke zweimal herausziehen und Ihr findet die zweite Gebetsrolle.



9. Lauft nun in den Gang K7 und klettert die Leiter nach oben. Von dort könnt Ihr nun auf die Statue gelangen, wo Ihr Euch auf die rechte Hand begeben. Hier springt Ihr in die Nische in der gegenüberliegenden Wand, setzt den zweiten Edelstein ein, der die Bodenklappe im Raum unter der Statue öffnet. Bevor Ihr Euch dorthin begeben, nehmt Ihr noch den goldenen Drachen in einer Nische auf der Rückseite der Statue mit.



10. Betätigt den Schalter rechts von Lara, geht durch die nun offene Tür (links) und schiebt den Block einmal nach rechts, um den Wasserfluß zu unterbrechen. Nun begeben Euch in das leere Wasserbecken. Geradeaus könnt Ihr einen Block verschieben, hinter dem die dritte Gebetsrolle liegt. Klettert die Leiter hoch und begeben Euch in den Raum K10.



11. Die Bodenplatte vor Euch läßt das Feuer erlöschen. Springt nun mit dem richtigen Timing in das Loch (schwingende Stacheln). Wenn Ihr beim zweiten rollenden Rad nach links lauft, findet Ihr nach drei „zuschlagenden“ Türen den Jadedrache. Geradeaus findet Ihr den Falltürschlüssel.



12. Im ersten Raum von K9 könnt Ihr die Kisten verschieben und dahinter einige Gegenstände finden. Lauft nun den Gang entlang, wobei Ihr bei der Bodenklappe aufpassen müßt, die beim Betreten herunterklappt.



13. Begeben Euch in den linken Gang, zerschießt im Laufen die Scheibe und springt in den darunterliegenden Hof. Nachdem die Mönche erledigt sind ...

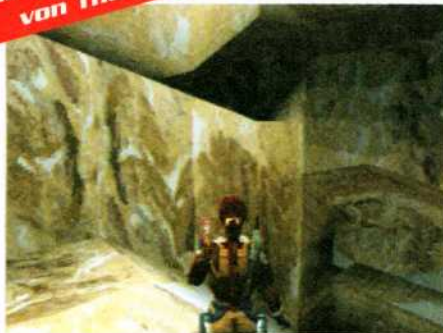


14. ... könnt Ihr den Schalter (rechts) benutzen, um das Tor zu öffnen. Die vier Söldner sollten kein Problem darstellen. Links hinten stoßt Ihr auf eine Leiter, die Ihr hochklettert, und an der Spitze des Schachtes findet Ihr die vierte Gebetsrolle. Begeben Euch nun zu K12, wo Ihr den Falltürschlüssel benutzt.



15. Nachdem Ihr die Schlucht entlanggelaufen und an deren Ende die Leiter hochgeklettert seid, gelangt Ihr nach der Brücke zu einer kleinen Burg. Über den Vorsprung (rechts) gelangt Ihr auf das Dach der Burg und findet im Inneren die fünfte Gebetsrolle. Nun noch zu K13, die fünf Rollen eingesetzt und das Level mit dem Seraphen beenden.

Level 13 Die Katakomben von Thalion



16. Als erstes den Sims (links) entlanghangeln und dahinter den silbernen Drachen einsammeln. Danach in die Dunkelheit (rechts) hinunterrutschen, den Yeti töten und den Hebel am Gitter betätigen. Nun wieder hochklettern und in die Öffnung springen, den Löwen töten und in die große Halle gehen.



17. Bringt erst einmal die Felsen (rechts oben) ins Rollen. Danach über die morschen Platten (vor Euch) laufen und die Leiter hochklettern. Mit einem Rückwärtssalto in den sicheren Gang springen, den Hebel betätigen und die Maske (unter dem Käfig) einsammeln. Nun durch das leere Wasserbecken und dem Gang folgen.



18. Nach der Lawine und den vier Löwen lauft Ihr zuerst rechts hinter bis zu einer Leiter und sammelt auf der erhöhten Position die Gegenstände ein. Danach durch die Öffnung (hier: links oben) in die Höhle mit dem zugefrorenen See. Tötet die sechs Löwen und begeben Euch in die kleinere Höhle.



19. Springt auf die erhöhte Position (Mitte), springt ins Wasserbecken und sammelt eine weitere Maske auf. Nachdem Ihr die Wachen erledigt habt, begeben Euch in die Höhle von Bild 18 und Ihr könnt im hinteren Teil mit der Maske eine Tür öffnen.



20. Nachdem Ihr den Schalter hinter der mittleren Lampe (hier links) betätigt habt, müssen erst einmal alle Yetis getötet und die Gegenstände eingesammelt werden. Nun den Block (rechts) in die erste Öffnung schieben und den Schalter in der Mitte des dahinter liegenden Raumes betätigen, der eine verschlossene Tür öffnet.



21. Springt zur Leiter hinüber, klettert hoch und gelangt durch eine Öffnung im Boden des darüber liegenden Raumes in das Wasserbecken am Ende der Höhle. Tötet die Fische und folgt dem Verlauf des Wassers.



22. In der Mitte der nächsten Höhle findet Ihr eine Leiter (links), klettert diese hoch, und mit einem Rückwärtssalto an deren Ende gelangt Ihr in eine kleine Höhle, wo Ihr den Jadedrachen findet. Als nächstes in die dritte Höhle des Sees schwimmen, wo Ihr auf ein geschlossenes Tor stoßt.



23. Springt mit einem weiten Satz zur Leiter hinüber und klettert diese nach oben. Mit einem Rückwärtssalto landet Ihr auf einem Vorsprung, wo Ihr einen Hebel findet. Mit ihm öffnet Ihr das Tor, wo Ihr im Raum dahinter einen weiteren Hebel findet, der das Tor von Bild 18 öffnet.



24. Zuerst in den Raum darunter springen, die Löwen töten und die Gegenstände einsammeln. Danach die beiden Lawinen, zuerst die vor Euch und dann die linke, auslösen und durch den offenen Durchgang gehen, um in die beiden letzten Räume des Levels zu gelangen.



25. Durchquert den ersten Raum (zweite Bodenplatte öffnet die linke Tür), springt über die Spitzen im zweiten und klettert an der Wand (aktuelle Position) hinauf, um auf dem Vordach den goldenen Drachen einzusammeln. Nun zurück zum Anfang des ersten Raumes.



26. Die erste Platte öffnet das hintere Tor im zweiten Raum, die zweite Platte öffnet die linke Tür. Mit gutem Timing müßt Ihr die hintere Tür im zweiten Raum erreichen, bevor sie sich schließt. Klettert dann die Leiter noch hinunter und beendet das Level.

**Level 14
Der Eispalast**



27. Beschießt die Glocke und Ihr gelangt in den nächsten Raum, wo Ihr zum Sprungbrett gegenüber der Gittertore lauft. Auf das Brett laufen und nach dem Sprung an der Kante festhalten. Den Schalter betätigen, nach unten klettern und die Yetis töten. (Der heruntergefallene Käfig hat einen Weg freigemacht!).



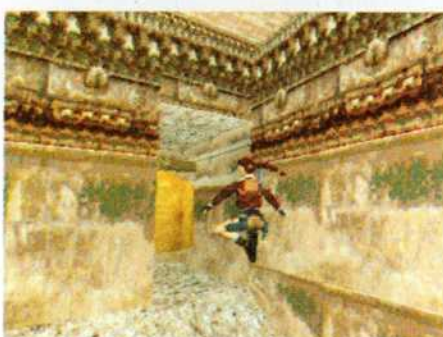
28. Zieht den Block in der Wand (links) heraus, lauft über die unsichtbare Brücke und sammelt den goldenen Drachen ein. Nun rechts herum, den Yeti töten und den Schalter am Ende des Ganges umlegen, der zwei Platten nach oben klappen läßt.



29. Nun zur Sprungfeder rechts neben der aus Bild 27. Mit gezückten Waffen darauf laufen und im Sprung auf die Glocke feuern. Wenn Ihr sie schlagen hört, ist das erste Gittertor offen.



30. Im Vorraum vor den Gittertoren findet Ihr ein weiteres Sprungbrett. Von hier springt Ihr auf die beiden Platten, lauft nach rechts und beschießt im senkrechten Hochspringen die zweite Glocke, die bei Erklingen das zweite Gittertor öffnet. Hinter den Toren findet Ihr eine weitere Sprungfeder, die Ihr von links betretet.



31. Beim Hochspringen an der Kante der Schräge festhalten und hochziehen. Nun mit Sprüngen zwischen den beiden Schrägen nach rechts bewegen, bis Ihr auf die dritte Glocke feuern könnt, die ein weiteres Gittertor öffnet. Nun mit Sprüngen nach links und durch das offene Tor.



32. Zuerst geradeaus laufen, die drei Tiger töten und die Maske einsammeln. Danach die linke Nische gehen und das Medi-Pack mitnehmen. Nun in die rechte Nische gehen, durch die rechte Öffnung springen und den silbernen Drachen einsammeln. Als nächstes durch die offene Tür rechts hinten.



33. Lauft zum dritten Steg und laßt Euch auf der rechten Seite der Lampe nach unten fallen. Tötet den Yeti und setzt auf der rechten Seite des Balkons die gefundene Maske ein. Nun könnt Ihr durch die Tür auf die Hängebrücke laufen. Wenn Ihr gleich links schaut, könnt Ihr eine Box Fackeln auf einer Nische sehen, die Ihr einsammelt.



34. Nachdem Ihr dem Weg gefolgt seid, müßt Ihr den Schalter betätigen, um den riesigen Feuerbehälter (rechts) umzukippen. Die heiße Flüssigkeit schmelzt das Eis, und Ihr könnt in den See tauchen, wo Ihr einen Gongschläger findet.



35. Nachdem die Fische und die sechs Yetis getötet sind, lauft zuerst in die linke Höhle, um etwas Munition einzusammeln. Der rechte Weg führt Euch in die Halle mit den Lawinen.



36. Lauft ohne Angst hinein und rennt nach links. Von den Steinen „verfolgt“ springt am Ende der Höhle in die sichere Öffnung und folgt dem Gang.



37. Mit Sprüngen zwischen den Schrägen und gleichzeitigem Rechtsdrücken gelangt Ihr sicher in die rechte Öffnung. Von dort an die Wand springen, festhalten und hochklettern, bis Ihr eine weitere Öffnung erreicht.



38. Die Schräge rückwärts hinunterrutschen, an der Kante festhalten und dann fallen lassen (voller Energiebalken!). Den Gong jetzt noch nicht schlagen, sondern in den hinteren Teil der Höhle (gegenüber des Gongs) laufen.



39. Die Leiter hinunterklettern und links herum die beiden Steine hinunterspringen. Umdrehen und den Schalter betätigen, der die Tür zu der kleinen Hütte öffnet, in der sich der Jadedrache befindet.



40. Nun an der linken Seite des Eisberges, auf dem der große Gong steht, hinaufklettern und den Gong mit dem gefundenen Klöppel schlagen. Daraufhin zerbrechen einige Eismauern, wie die rechts im Bild.



41. Sammelt den Talion in der Höhle unter dem Gong ein und tötet das riesige Adlerwesen. Bevor Ihr ihm jedoch den finalen Stoß gebt (wenn das Untier erst einmal tot ist, ist auch der Level beendet!), könnt Ihr noch in seiner Höhle einige Gegenstände einsammeln.

Level 15
Der Tempel des Xian



42. Bei der langen Rutschpartie solltet Ihr beim Flußlauf rückwärts runterrutschen, um Euch am Wasserfall festzuhalten. Nach links hangeln und den goldenen Drachen mitnehmen. Laßt Euch dann ins Wasser fallen und bis ins letzte Becken treiben.



43. Nachdem Ihr die beiden Tiger erledigt habt, müßt Ihr auf die rechte Seite des Tempels gehen und auf die Sprungfeder (links) laufen, um auf das Tempeldach zu gelangen. Dort findet Ihr auf der anderen Seite einen Hebel, der eine Falltür in der vorhergehenden Höhle öffnet.



44. Laßt Euch von der höchsten Kante auf die darunterliegende fallen (aktuelle Position). Hangelt nach links. Bevor Ihr weitergeht, hangelt die unterste Kante nach rechts, um den silbernen Drachen zu holen. Nun folgt dem Weg, paßt aber auf die Spinnen auf.



45. Klettert die Wand bis zur Kante hoch und bewegt Euch ganz nach rechts. Nun einen Rückwärtssalto auf das Dach und sofort nach vorne springen. Laft danach bis ans Ende des morschen Steges und laßt Euch nach unten fallen.



46. Springt nach vorne und laßt die drei folgenden Schrägen mit gut getimten Sprüngen hinter Euch. Den Schalter dann benutzen, um das Tor des Tempels zu öffnen. Im Inneren des Tempels findet Ihr dann eine offene Tür, durch die Ihr weiter gelangt.



47. Springt auf die Schräge vor Euch und mit getimten Sprüngen gelangt Ihr auf die vierte Schräge in diesem Raum. Von ihr müßt Ihr ebenfalls am Ende abspringen, Euch aber an der Kante der gegenüberliegenden Säule festhalten. Als nächstes die Schräge hinunter, den Schalter drücken und schnell aus dem Raum wieder raus.



48. Nachdem Ihr die drei rollenden Steine hinter Euch gelassen habt, gelangt Ihr zu diesem dunklen Raum. In der hinteren, rechten Ecke findet Ihr einen Schalter, um die Tür in der Mitte der gegenüberliegenden Seite zu öffnen. Springt den folgenden Schacht hinunter (Messer!) und laßt die rollenden Scheiben hinter Euch.



49. Tötet die beiden Vögel und geht nach rechts zum Schalter an der Wand. Drückt ihn, macht eine Kampfrolle und springt geradeaus über den Abgrund. Nun noch über die beiden nächsten Abgründe und durch das Tor auf der anderen Seite.



50. Nachdem Ihr die fünf schwingenden Fallen hinter Euch gelassen habt, kommt Ihr zu diesen beiden Schaltern. Drückt den rechten zuerst, dann einen Seitwärtssalto nach links und den zweiten Schalter drücken. Anschließend den Gang entlang laufen und nach der Tür zurückspringen und an der Kante festhalten. (Felsen!)



51. Lauft zuerst geradeaus, springt auf das Podest vor dem Drachen und nehmt das Siegel des Drachen mit. Nun rechts springen und in den Raum hinter den Drachen gehen, wo Ihr einen Schalter findet, den Ihr drückt. In der großen Halle vorher findet Ihr auch den Jadedrachen auf einem der vier Holzebenen.



52. Nachdem Ihr den Schalter benutzt habt, lauft auf der anderen Seite der Drachenstatue hinunter und springt auf die sicheren Holzbohlen in der Lava. So gelangt Ihr auf die andere Seite des Raumes. Über die ebenen Vorsprünge erreicht Ihr den Raum links oben. (Achtung vor den Felsen). So erreicht Ihr wieder das Innere des Tempels von 49, wo Ihr das Siegel benutzt.



53. Laßt die rollende Scheibe hinter Euch und rutscht in diesen Raum hinunter. Betätigt die drei Schalter (links, Mitte und rechts) und verlaßt den Raum auf der rechten Seite, bevor Euch die Decke auf den Kopf fällt. Im dahinter liegenden Raum erst einmal auf das Wehr klettern.



54. Betätigt den Schalter unter Wasser auf der rechten Seite (A). Danach den Gang hochschwimmen, laßt den Schalter links (B) außer acht und erst einmal in die Öffnung auf der rechten Seite. Die beiden Schalter betätigen, danach den Schalter B und mit dem Strom zurück zum Wehr. Durch Öffnung auf der rechten Seite und den Schalter dort betätigen.



55. Danach wieder Schalter A benutzen und durch die offene Tür. Die Gegenstände einsammeln und durch den Durchgang geradeaus. Nach links laufen, den Schalter betätigen und am Ende des Raumes ins Wasser springen und den goldenen Schlüssel einsammeln.



56. Hinter der Tür mit dem goldenen Schlüssel den Gang entlangschwimmen. Nun erst nach rechts in den kleinen Raum, wo Ihr hinter der ersten Säule einen Schalter findet. Danach geradeaus und durch das offene Gitter aus dem Wasser raus. Am Ende des Spinnenabschnittes findet Ihr den silbernen Schlüssel.



57. Benutzt den silbernen Schlüssel. Über die drei Klötze gelangt Ihr nach oben, aber Achtung vor den beiden Felsen. Danach über die Brücke, die beiden Tiger und den Adler töten.



58. Bevor Ihr mit den Sprungfedern hier nach oben gelangt, erst einmal geradeaus, an den beiden rollenden Rädern vorbei und den Schalter am Ende der Brücke betätigen. Nun ist das Tor offen. Nach dem ersten Rad könnt Ihr Euch den Schacht hinunterfallen lassen, um dort Goodies einzusammeln.



61. Springt auf das Podest vor Euch. Von dort zur Leiter an der Wand und nach oben klettern. Folgt dem Gang, bis Ihr zur zweiten Drachens-
statue gelangt.



59. Lauft geradeaus bis zur Leiter und klettert dort schnell nach oben. Dann dem Weg folgen und im nächsten Fallenraum nach rechts laufen und an die Leiter an der gegenüberliegenden Wand springen. Dort hochklettern und dem Gang bis zu einem Schalter folgen. Er öffnet eine Tür auf der linken Seite des Ganges.



62. Wieder auf die beiden Podeste springen (links). Danach auf die Schräge hüpfen und vor den Drachen springen. Klettert dort die Leiter (in Bild 63 links) hoch, bis ...



60. Springt auf das Podest vor Euch und dann auf das nächste. Von dort könnt Ihr auf die Säule und den Schlüssel einsammeln. Nun rückwärts an der Säule nach unten rutschen und den Schlüssel (Kammerschlüssel) in das passende Schloß stecken. (Bild 59 rechts!)



63. ... Ihr zum ersten Messer gelangt. Nun einen Rückwärtssalto auf die Schräge, dann sofort an die gegenüberliegende Leiter (rechts) springen und nach oben klettern. Nun mit einem Rückwärtssalto und einer Drehung in der Luft an der gegenüberliegenden Leiter (Mitte) festhalten, nach oben klettern und das Level beenden.

Level 16 Die schwimmenden Inseln



64. Springt von hier aus mit einem langen Satz in die Richtung, in die Lara momentan blickt. Tötet den Krieger und springt von der rechten Seite des Plateaus durch die Öffnung, wo Ihr eine mystische Plakette findet.



65. Nun weiter zu der Insel mit dem Haus. Nachdem die beiden Wächter tot sind, sammelt zuerst den Jadedrachen auf dem Dach des Hauses ein. An der rechten Seite der Insel könnt Ihr Euch von der Kante aus nach unten fallen lassen und somit unter die Insel gelangen. Benutzt den Schalter in der linken Ecke und folgt dem Pfad.



66. Bevor Ihr Euch auf die Hauptinsel (links) begeben, müßt Ihr erst die zweite mystische Plakette einsammeln. Folgt dem Pfad (rechts) weiter, bis Ihr auf dem Gitter steht.



67. Springt auf den Vorsprung vor Euch und begeben Euch an dessen rechtes Ende. Springt von dort nach rechts hinüber unter das Gitter. Benutzt den Schalter am Ende des breiten Ganges und begeben Euch in das Innere des Hauses von Bild 65, wo Ihr die zweite Plakette findet. Achtung vor den erwachten Krieger.



68. Geht im Innenhof der Hauptinsel zuerst rechts herum, denn hinter einem Baum findet Ihr einen Gang, der Euch zum silbernen Drachen führt. Danach links hinüber zur grünen Kugel.



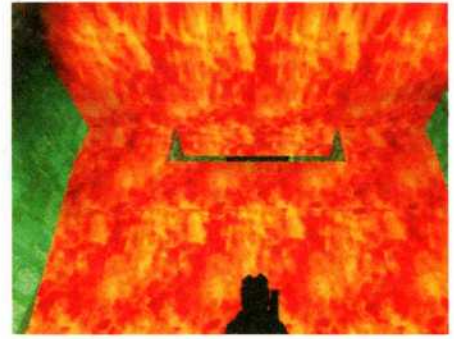
69. Springt über die Kugel und rutscht die Schräge hinunter. Sofort einen Standsprung nach vorne und danach einen Rückwärtssalto (zweite Kugel!). Danach zur Seilbahn überspringen und mit ihr losdüsen. Über der Brücke solltet Ihr loslassen und rechts in den Raum laufen.



70. Betätigt den Schalter und tötet die beiden Wächter. Danach könnt Ihr mit Hilfe der zweiten Seilbahn wieder nach oben gelangen. Nehmt nochmals die erste Seilbahn und begeben Euch nach sicherer Fahrt in den großen Raum (brennende Wände), durch den Ihr gefahren seid.



71. Schiebt den Stein zweimal nach rechts, begeben Euch auf die Plattform darüber und benutzt den Schalter. Danach in die Spalte unter der Seilbahn springen, wo Ihr in der Mitte einen weiteren Schalter findet, der die Bodenplatten in der Lava öffnet.



72. Mit einem weiten Satz und anschließendem Köper erreicht Ihr unbeschadet das Wasserbecken unter der Öffnung. Schwimmt in den seichten Bereich, wo Ihr den Hebel benutzt. Anschließend durch eine Öffnung im tiefen Wasser in den Messerraum schwimmen.



73. Benutzt hier den Hebel (links) und Ihr könnt sicher den Messergang passieren. Danach solltet Ihr wieder in die große Halle zurückgehen und den Block ...



74. ... in die aktuelle Position schieben, um leichter in den gegenüberliegenden Gang zu gelangen.



75. Springt zum Sims in der gegenüberliegenden Wand, hangelt dann nach rechts und betätigt den Schalter, der die verschlossene Tür öffnet. Springt nun wieder zurück und geht in den offenen Raum.



76. Um die beiden Tore zu öffnen, müßt Ihr in den Trichter springen und nach unten rutschen. Dort erwartet Euch ein aufreibender und schwieriger Kampf.



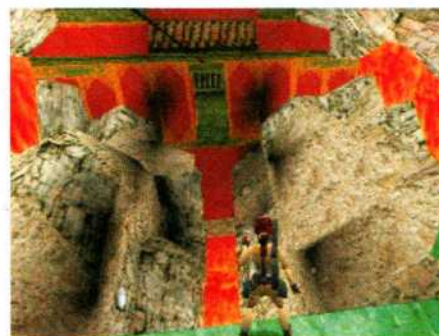
77. Tötet zunächst die Messerwerfer von Marco Bartoli. Dafür solltet Ihr nicht aus dem Bereich der Gitter herausgehen, denn sonst weckt Ihr die vier Krieger auf. Diese werden anschließend von Euch der Reihe nach einzeln erledigt. Benutzt danach die drei Schalter hinter den Wächtern.



78. Klettert die Wand hoch und macht einen Rückwärtssalto mit Drehung, um Euch an der gegenüberliegenden Wand festzuhalten. Das Ganze nochmal, diesmal aber von den roten Markierungen aus. Klettert weiter und so erreicht Ihr die Kante einer Schräge.



79. Zieht Euch hoch und mit Sprüngen zwischen den beiden Schrägen könnt Ihr Euch langsam nach links in Sicherheit bringen. Tötet anschließend den letzten Messerwerfer in diesem Level.



80. Anstatt mit der Seilbahn das Level zu beenden, begeben Ihr Euch rechts herum über die Felsen bis Ihr auf der gegenüberliegenden Seite einen Vorsprung seht.



81. Dreht Euch hier um 180 Grad und springt nach hinten. Ihr rutscht eine kurze Schräge hinunter, daher sofort einen Rückwärtssalto ansetzen und auf dem Vorsprung auf der anderen Seite landen. Nun von dort auf die tiefer gelegene Position rechts von der Schräge springen und in den Gang unter dem Vorsprung, wo Ihr den goldenen Drachen findet. Beendet nun das Level.

Level 17 Der Hord des Drachen



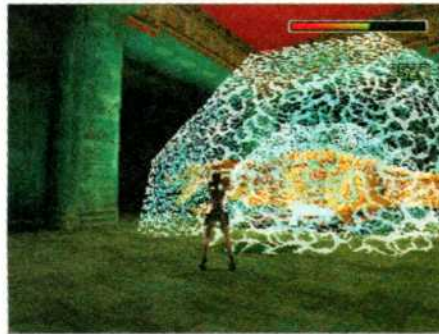
82. Nachdem Ihr den Raum betreten habt, werdet Ihr sofort von einer Wache angegriffen (vor Euch!). Nachdem Ihr sie ausgeschaltet habt, müßt Ihr den Schalter betätigen, der sich hinter ihrer Ausgangsposition befindet.



83. Als nächstes diesen Schalter benutzen, den Ihr an der linken Seite einer der vier Nischen findet. Danach werdet Ihr von zwei Wachen attackiert, könnt aber nach dem Kampf durch ein geöffnetes Tor gehen.



84. Nachdem Ihr die zahlreichen Schergen von Marco Bartoli erledigt und die vielen Gegenstände eingesammelt habt (bei einer der Leichen findet Ihr auch eine mystische Plakette), müßt Ihr nur noch das Tor öffnen. Nun gelangt Ihr in die Höhle des Drachen ...



85. Lauft zuerst in die Mitte des Raumes zum Podest. Nun materialisiert sich der Drache vor Euch. Springt erst einmal zurück und gebt ihm eine Breitseite mit Euren Uzis. Bleibt aber immer in Bewegung, um seinem heißen Odem und seinen Gliedmaßen auszuweichen.



86. Nicht nur wenn Ihr brennt, solltet Ihr in eines der acht Löcher im Boden springen, um im kühlen Wasser die Flammen zu löschen, sondern vor allem um die zahlreichen Gegenstände einzusammeln.



87. Solche Frontalangriffe enden meistens mit einer brennenden Lara. Versucht, immer in Bewegung zu bleiben und an der Seite des Drachen auf- und abzulaufen, auch wenn Ihr dann nur mit einer Uzi schießen könnt. M16, Granatwerfer und Pump-Gun sollten nicht benutzt werden, da das Zielen zu schwer ist.



88. Wenn der Drache umkippt, ist er nicht tot. Lauft schnell zum Bauch der Kreatur und zieht den Dolch des Xian heraus ...



89. ... denn erst dann könnt Ihr den mystischen Drachen endgültig erledigen.



90. Sobald nur noch das Skelett des Drachen vor Euch liegt, fängt die Höhle an einzustürzen, also Achtung vor Steinschlägen. Lauft zum anderen Ende der Höhle, wo das Tor jetzt offen ist, und folgt einfach dem Verlauf des Tunnels. Laras zweites Abenteuer ist jetzt zu Ende, oder etwa doch nicht ...

Level 18 Zu Hause



91. Nachdem Lara sich von der Chinesischen Mauer Richtung Heimat aufgemacht hat und am Abend alleine zu Hause ist, bekommt sie noch Besuch von Marco Bartolis Schergen. Lauft erst einmal zum Waffenschrank neben dem Bett und sammelt die Pump-Gun und die restlichen Gegenstände ein.



92. Überall im Haus und im Garten trifft Ihr auf Hunde und Schläger von Marco Bartoli. Sobald Ihr auf den Killer mit den beiden Guns stoßt und ihn besiegt habt, ist auch der letzte Level von Tomb Raider II gemeistert und ...



93. ... Lara kann sich endlich unter die warme Dusche begeben, um den müden Knochen etwas Gutes zu tun. Ob Ihr mit von der Duschartie seid, müßt Ihr jedoch selbst herausfinden ...



Nintendo 64 (Pal)

Diddy Kong Racing

Nach fleißigem Zocken konnten wir folgende Cheats zu Rares genialer Raserei finden. Diese möchten wir Euch natürlich unverzüglich mitteilen

Um die Cheats einzugeben, müßt Ihr unter Option „Magische Codes“ anwählen, dann auf Code eingeben, anschließend bestätigen und unter „Magische Codeliste“ aktivieren.

Aber aufgepaßt: Die Cheats funktionieren nur im „Rennmodus“ bei abgeschaltetem Time Trial!



Blabbermouth: Beim Hupen ertönt nun die zufällige Stimme eines Charakters

Jointventure: Es können nun zwei Spieler gleichzeitig am Abenteuer-Spielmodus teilnehmen

Bodyarmor: Nur gelbe Ballons

Toxicoffender: Nur grüne Ballons

Bombsaway: Nur rote Ballons

Rocketfuel: Nur blaue Ballons

Oppositesattract: Nur regenbogenfarbene Ballons

Freeforall: Man erhält sofort die dritte Ausbaustufe der Ballons

Byebyeballoons: Ausschalten aller Waffen der Computergegner

Zapthezippers: Ausschalten der Beschleunigungsstreifen und -markierungen

Vitaminb: Bananen sammeln ohne Limit

Bogusbananas: Bananen verringern die Endgeschwindigkeit

Noyellowstuff: Bananen werden ignoriert, d.h., es ist keine höhere Geschwindigkeit mehr möglich

Freefruit: Mit 10 Bananen starten

Timetolose: Computergegner werden wesentlich besser

Jukebox: Im „Audio Options“ wartet eine Überraschung auf Euch

Arnold: Charaktere groß

Teenyweanies: Charaktere klein

Doublevision: Zwei Spieler mit demselben Charakter

Whodidthis: Anzeigen der Credits. Anschließend muß das N64 neu gestartet werden!

Offroad: Vierrad-Antrieb. Geschwindigkeit bleibt auf jedem Untergrund gleich

Alle Cheats müssen ohne „Space“ eingegeben werden!



Hier noch einige allgemeine Hinweise und Verstecke der Schlüssel:

Turbostart: Wenn beim Start „Get Ready“ fast verschwunden ist, müßt Ihr die A-Taste drücken. Einen perfekten Turbostart erkennt Ihr daran, daß aus Eurem Auspuff ein blauer Strahl kommt. Bei einem roten Strahl habt Ihr entweder zu früh oder zu spät Gas gegeben.

Benutzt Ihr einen „Beschleuniger“, dann geht kurz von der Gastaste, denn so werdet Ihr noch schneller.

Nach stundenlangem Zocken kann man sagen, daß nur zwei Charaktere wirklich Siegeschancen haben, nämlich Tiptop die Schildkröte und Pipsy die Maus.

Anwählen von Drumstick:

Habt Ihr alle Amuletts, Trophäen und Wizpig besiegt, dann geht ins Zentrum des Erholungsparks. Hier seht Ihr mehrere Frösche umherspringen. Sucht den Frosch mit den roten Federn und berührt ihn. Schwuppdwupp und schon habt Ihr Drumstick, der unter einem bösen Fluch von Wizpig stand, erlöst.



Zuerst solltet Ihr die vier „Freiballons“, die in Tajs Erholungspark versteckt sind, einsammeln.

Der erste ist direkt auf dem Weg zu Tor 1. Ballon Numero 2 ist zwischen dem Regenbogen, der in den beiden Wasserfällen ist.

Für Ballon 3 müßt Ihr hinaus zum Wasser fliegen. Schaut Euch die Stelle auf der Karte genau an!



Auch Ballon 4 wurde gut versteckt, nämlich hinter zwei Bäumen bei dem hohlen Baumstamm. Ein Blick auf die Karte zeigt Euch die Stelle ganz genau.



Hier nun die Verstecke der wichtigen Schlüssel, um an das Amulett von T.T. zu gelangen:

Der Dinolandschlüssel befindet sich in „Rumpelsee“ (Ancient Lake) vor der ersten Kurve auf der rechten Seite. Dort befinden sich ein paar aufgestellte Steine, und auf dem ersten ist der Schlüssel.



Der Schneebergschlüssel befindet sich in „Schneeballschlucht“ (Snowball Valley). Gleich nach dem Start fährt man links in einen kleinen Weg, dem man bis zum Ende folgt, und in einer Nische ist der Schlüssel.



Der Schlüssel von Sherbet Island befindet sich auf der Mondsichelinsel (Crescent Island). Nach dem Start teilt sich der Weg - fährt hier auf den kleineren Pfad nach links, bis Ihr ans Wasser kommt. Nun fährt ins Wasser (ins Wasser!), sucht hier nach dem Fels, in dem sich auf der Wasserseite eine Nische befindet - mit dem Schlüssel.



Der Schlüssel vom Drachenwald befindet sich in „Felsenschlucht“. Fahrt die Strecke bis zur Holzbrücke. Hier müßt Ihr erst einmal Turbos einsammeln. Anschließend läutet Ihr das Glöckchen, und die Zugbrücke wird hochgezogen. Nun müßt Ihr die Zugbrücke, die gerade hochgezogen wird, mit Hilfe Eurer Turbos hinaufjagen, um auf den gegenüberliegenden Vorsprung zu gelangen, denn hier ist der letzte Schlüssel in einer Nische.



Kommen wir nun zu den vier Bossen der einzelnen Welten, gegen die Ihr zweimal antreten müßt, um deren Welt komplett abzuschließen.

1. Triceratops

Um ihn zu besiegen, müßt Ihr gleich mit einem Turbostart ins Rennen starten, sonst habt Ihr kaum eine Chance. Haltet Euch in beiden Rennen nahe an der linken Felswand, sammelt die blauen und die roten Ballons ein, aber verzichtet auf jene, die nicht auf Eurer Ideallinie liegen. Gebt auf die umfallenden Bäume Obacht.

2. Walroß

Wenn Ihr hier als Sieger aus dem Rennen hervorgehen wollt, dann müßt Ihr stets mittig auf der Strecke fahren. Mit der R-Taste vermeidet Ihr, im Tunnel an den Seitenwänden hoch zu fahren. Ansonsten gilt: Turbos einsammeln und mit Homingraketen schießen.

3. Octopus

Diese Riesenkrake scheint anfangs unschlagbar und ist wirklich ein harter Prüfstein in diesem Game. Aber nicht verzweifeln, denn wenn Ihr mit dem obligatorischen Turbostart rechts von ihm bleibt, um seinen Minen bzw. Blasen auszuweichen, und mit Verfolgungsmisiles schießt, kurz nachdem er den Tunnel verlassen hat, und Eure Turbos geschickt einsetzt, wird aus ihm schon bald ein kleiner (Tinten-)Fisch, den Ihr locker in die Tasche steckt.

4. Drache

Der Drache ist verhältnismäßig leicht zu schlagen. Nach dem Turbostart müßt Ihr Euch den Kurs sowie die Stellen, an denen er seine Feuerbälle ablegt, merken. Wenn Ihr einmal in Führung liegt, dann solltet Ihr auf das Einsammeln von roten Ballons verzichten und Euch auf die blauen beschränken.

5. Wizpig, die Erste!

Um der fiesen Obersau auf den Schweinshaxen zu bleiben, muß man „nur“ alle!!! Beschleuniger benutzen. Vorsicht: Manchmal kommt beim letzten Beschleunigungstreifen eine starke Windböe, die Euch in die Pampas schießt.

6. Wizpig, die Zweite! (im Übermorgenland)

Beim zweiten Duell sitzt Wizpig auf einer Rakete, und Ihr dürft mit Eurem Flugzeug hinterher fliegen. Prägt Euch den Kurs wie immer gut ein, nutzt die Turbos und Raketen.



PlayStation (Pal)

Command & Conquer 2

Endlich ist es da! Westwoods Geniestreich schlägt auf der PlayStation voll ein. Und da einige Missionen doch recht kernig sind, wollen wir Euch ein wenig strategische Hilfe geben

ALLIIERTE SEITE



Mission 1: „Finden Sie Einstein“
Positioniert Eure Jeeps am Zugang zur Sowjetbasis. Aber haltet Euch von den Granatwerfern fern. Nun erledigt Ihr erst einmal nach und nach das Fußvolk mit Tanja. Achtet aber auf die Tesla-Spulen! Erst die Kraftwerke in die Luft sprengen. Einstein taucht auf, sobald die Wachen um das Technologiezentrum herum erledigt wurden. Haltet Euch von

dem unteren Abschnitt fern, da hier die Arbeit von Schlachtschiffen automatisch erledigt wird.

Bringt Tanja und Einstein dann sicher nach Norden zu dem wartenden Helikopter, besteigt diesen, und der Level ist fertig. Wer will, kann mit den Jeeps vorher noch die traurigen Überreste der Sowjets erledigen.

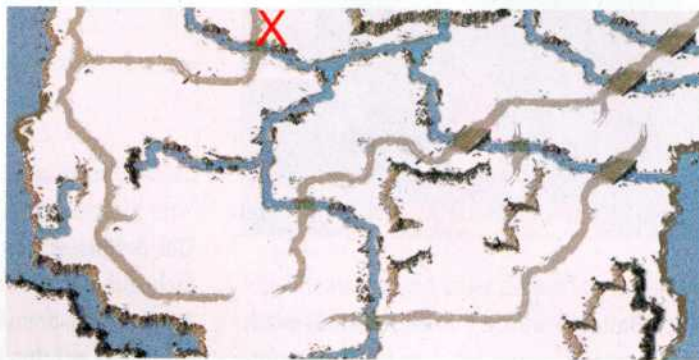
Paßwort: HFHE70T7Q



Mission 2: „Räumen Sie den Weg für den Konvoi frei“

Errichtet Euren Bauhof gleich zu Kartenbeginn, wo das Wegkreuz zu sehen ist. Baut ein Kraftwerk, eine Erz-Raffinerie und eine Cyborg-Fabrik. Nun geht es ans Produzieren und Erkunden des Geländes. Vergeßt nicht, den Zugang zur Basis oben zu sichern! Baut eine starke Truppe auf, die einige Mechanobots beinhalten sollte, und stoßt nach Süden vor. Hier befinden sich auch weitere Erzvorkommen. Behaltet stets das Zeitlimit im Auge. Marschierd dann nach Westen und attackiert die feindliche Basis. Von hier aus führt ein Weg nach Norden, welchen der herannahende Konvoi benutzen wird. Reinigt diesen von allen Gegnern und geleitet den Konvoi auf seiner Fahrt sicher durchs Gelände.

Paßwort: T3T2JZ7IE



Mission 3: „Tanjas Alleingang“

Ihr beginnt im nordwestlichen Abschnitt. Laft ein Stück nach unten und befreit den Mechanobot mit Tanja. Vorsicht! Ihr dürft nicht versehentlich die Fässer treffen, solange er noch dort steht! Tastet Euch dann vorsichtig durch das Gelände und haltet den Mechanobot stets in sicherer Entfernung. Auf der Karte seht Ihr genau, wo sich die Brücken befinden, welche Ihr sprengen müßt. Einige gegnerische Einheiten werden durch ein Transportboot westlich abgesetzt, achtet darauf und erledigt diese aus sicherer Entfernung. Im nächsten feindlichen Stützpunkt befreit man die Verstärkung. Den Flammenturm vernichtet das Geschütz. Vernichtet die Cyborgs und zerstört alle Gebäude, außer die Kaserne. Sobald Ihr diese in den roten Zustandsbereich geschossen habt, erobert Ihr diese und produziert noch einige Einheiten. Dann gilt es, sich vorsichtig vorzutasten, die Mechanobots in sicherer Entfernung nachfolgen zu lassen und die Brücken zu zerstören.

Paßwort: 17VLTWLS2



Mission 4: „Zerstören Sie alle sowjetischen Einheiten“

Ihr befindet Euch erneut im Gebiet, wie schon in der zweiten Mission, nur daß das Gelände nach Norden hin wesentlich größer ist. Baut sofort Infanteristen und mindestens drei Rak Zeros, da schnell mit Flugzeugen Euer Bauhof angegriffen wird! Stellt auch sofort eine Erz-

Raffinerie her. Nun bedeutet es, das Gelände zu erkunden, die Basis zu verteidigen und schnellstmöglich eine Waffenfabrik herzustellen. Ist die Basis abgedeckt, solltet Ihr auch eine zweite Erz-Raffinerie bauen und erst einmal schlagkräftige Verbände herstellen. Vergeßt nicht die unschätzbaren Fähigkeiten der Mechanobots.

Ist eine Streitmacht aufgebaut, wird die gegnerische Basis im Nordwesten des Geländes vernichtet.

Paßwort: CVKQJSPLC

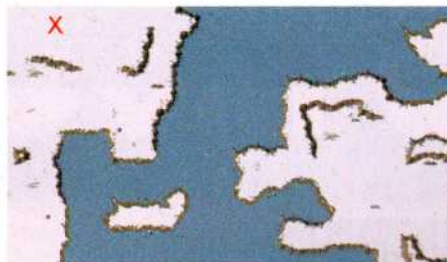


Mission 5: „Tanjas Befreiung“

Ihr startet zunächst mit einem Spion. Lauft nach rechts hinter die kleine Baumgruppe. Beobachtet die Hunde und versucht, das Timing herauszubekommen. Bei ca. 26:10 des Zeitlimits solltet Ihr loslaufen und in die Waffenfabrik rennen, Euch unter den Laster klemmen, und los geht die Fahrt zu Tanjas Gefängnis. Dort schaltet Ihr dann

mit ihr die Luftabwehr aus. Achtet dabei aber auf die Wachhunde! Sind alle vier Attentate vollbracht, landet auch schon der rettende Hubschrauber, und Ihr bringt Tanja in Sicherheit. Nun landet im nordwestlichen Teil Verstärkung, mit welcher Ihr die nördliche Sowjetbasis angreift. Ballert den feindlichen Bauhof in den roten Bereich und erobert ihn. Nun gilt es, zu produzieren und alle gegnerischen Einheiten zu vernichten. Ihr seht auf der Karte eine kleine Brücke. Diese solltet Ihr schnellstmöglich zerstören. Hierdurch hat der Gegner nur noch eine Zugangsmöglichkeit, und diese ist leichter zu verteidigen.

Paßwort: NQ72A45T2



Mission 6: „Eiserner Vorhang“

Ihr startet nordwestlich. Errichtet zuerst eine Basis und baut sofort militärische Schlagkraft auf. Als nächstes gilt es, den Sowjet-Stützpunkt südlich zu

vernichten. Dann baut Ihr eine Werft und versucht, einen Spion in einem Technologiezentrum abzusetzen. Daß die Sowjets dies nicht freiwillig zulassen, dürfte klar sein. Daher solltet Ihr mit einigen Kanonenbooten zuerst einen Landekorridor von See aus freischießen. Nun setzt Ihr zunächst möglichst viele Truppen auf das gegnerische Landstück ab. Verwickelt Euch nicht gleich in Kämpfe, sondern versucht zunächst, eine schlagkräftige Truppe übersetzen zu lassen. Mit dieser räumt Ihr den Weg zu einem der Zentren frei und laßt einen Spion nachkommen. Vergeßt nicht, einige Rak Zeros in Eurer eigenen Basis zu stationieren, um Luftangriffe abzuwehren. Auch solltet Ihr die Landungsboote stets eskortieren, da feindliche U-Boote in den Gewässern lauern.

Paßwort: XNL23MQHH

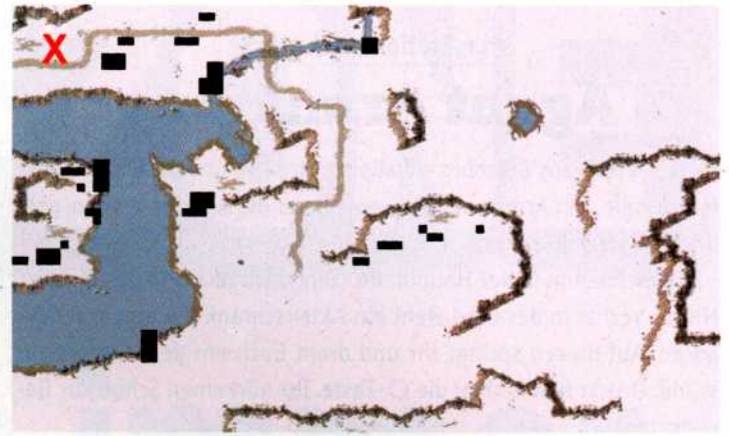


Mission 7: „Radarstation besetzen und die U-Boot-Werft vernichten“

Ihr landet im nordwestlichen Abschnitt

der Landschaft. Baut sofort eine Basis auf. Sichert diese mit MG-Stellungen, da die Sowjets permanent mit Fallschirmspringern attackieren. Zusätzlich werden einige Rak Zeros zur Verteidigung eingesetzt. Auch sollten mindestens zwei Erzsammler eingesetzt werden. Dann vernichtet Ihr zunächst die kleine Basis weiter östlich und besetzt die Radarstation dort. Vernichtet dann die restlichen sowjetischen Einheiten zu Lande und baut danach mindestens zwei Werften, welche sofort die Kanonenbootproduktion aufnehmen. Es gilt zunächst, eine Flotte von mindestens zehn Schiffen aufzubauen. Nun schippert Ihr die Gewässer ab und vernichtet die U-Boote und die Werften des Feindes. Beachtet in diesem Level, daß Ihr immer erst ausreichend Einheiten zu den Angriffen bauen solltet, da ansonsten der Eroberungsfeldzug schnell in die sprichwörtliche Hose geht.

Paßwort: J11KNDFZ9



Mission 8: „Verteidigen Sie den Stützpunkt während des Zeitlimits“

Sofort zu Beginn mit den Verstärkungen in den Stützpunkt einmarschieren. Hier zunächst alle Gebäude reparieren und Rak Zeros bauen, um die Luftangriffe einzudämmen. Erz-Raffinerie bauen, evtl. gleich zwei, bzw. zusätzliche Erztransporter. Die Sowjets greifen von allen Seiten an. Die Ecke des Stützpunktes, in welcher die Kraftwerke stehen, zusätzlich mit den Schiffen sichern, da hier immer wieder Landungsboote andocken. Behaltet das Radar im Auge und baut leichte Panzer, da diese schneller sind und somit hin und her geschickt werden können. Vorsicht, es erfolgen auch immer wieder Angriffe von Raketenwerfern der Sowjets, welche außerhalb der Reichweite der Geschütze liegen. Postiert Infanteristen weitläufig um die Basis, um sofort gewarnt zu werden, evtl. auch einige Rak Zeros in Stellung bringen. Zu Ende des Zeitlimits muß Euer Energiepegel im grünen Bereich sein. Notfalls solltet Ihr eine Minute vor Ablauf einfach alle Geschütze und Schattengeneratoren verkaufen.

Paßwort: 17DCQT9V8



Mission 9: „Überläufer“

Ihr beginnt auf dem südlichen Teil der Karte. Baut zunächst eine Basis auf. Wieder dienen mehrere Rak Zeros zur Luftabwehr. Dann beginnt Ihr, eine Werft zu bauen, und setzt unterhalb der gegnerischen Basis Panzereinheiten per Fähren ab. Hier solltet Ihr nicht sparen. Es sollte schon ein Verband von mindestens vierzig Einheiten sein. Einige Schlachtschiffe und Kanonenboote sichern die Fähraction und schießen dann die gegnerische Basis sturmreif, indem sie die Bucht sichern. Allerdings müssen hier zuerst die U-Boote vernichtet werden. Macht Euch also auf hohe Verluste gefaßt. Auch solltet Ihr immer ein Auge auf den Radar werfen, da die Sowjets ihrerseits versuchen, mit Fähren in Eurem Rücken zu landen. Gelandete Truppen werden einfach mit Schlachtschiffen und Kanonenbooten von See aus zerstört. Habt Ihr die feindliche Basis eingenommen, schickt Ihr einen Spion in das Hauptquartier des Gegners (das Gebäude mit Hammer und Sichel). Kurz darauf verläßt der gesuchte Gelehrte das Gebäude, und Eure letzte Aufgabe besteht darin, ihn sicher in Eure Basis zu bringen. Dann trifft auch schon ein Transporthubschrauber ein, und Ihr habt die Mission gemeistert.

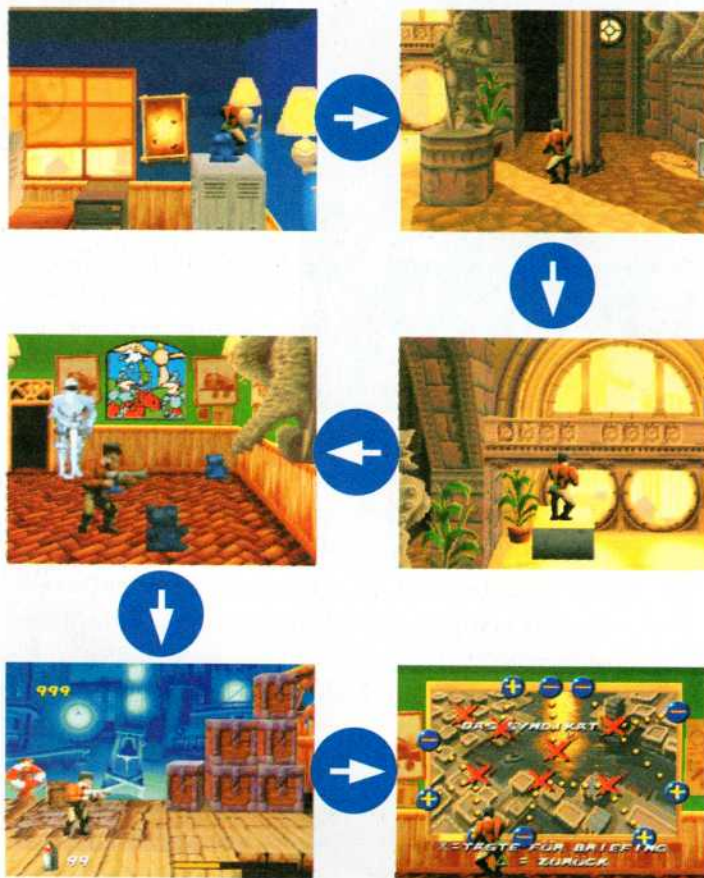
Paßwort: RLSGCHBB9

PlayStation (Pal) Cheats

Agent Armstrong

Markus Epper aus Duisburg eilt allen gestreßten und genervten Agenten zu Hilfe. Um Armstrong ein wenig unter die Arme zu greifen, geht Ihr folgendermaßen vor:

- Zu Spielbeginn in der Haupthalle. Geht nach rechts in das Zimmer. Hinten rechts in der Ecke steht ein Aktenschrank mit einem Teddybären. Auf diesen springt Ihr und dreht Euch mit dem Gesicht zur Wand. Drückt nun einmal die **O-Taste**. Ihr hört einen Schuß zur Bestätigung.
- Geht erneut in die Haupthalle und betretet die Türe, die sich nun rechts vom Haupteingang geöffnet hat. Schaut wieder mit der Spielfigur zur Wand (Ihr seht also Armstrongs Rücken) und betätigt auch hier die **O-Taste**.
- Vor dem Haupteingang bewegt sich nun eine schwebende Platte auf und ab. Springt auf diese und jumpt auf den Fenstersims. Von dort gelangt Ihr rechts in ein Cheatzimmer. Betretet es.
- Startet nun den ersten Level und gebt während des Spiels auf einem Controller, der im ZWEITEN PORT angeschlossen ist, folgendes ein:
Alle Waffen: O, O, O, Δ, Δ, X, X.
Unverwundbarkeit: X, X, X, X, Δ, O, X, □.
Levelwahl: Δ, Δ, Δ, Δ, □, □, □, X, X, O. (Um in die Level zu kommen, müßt Ihr zurück in das Hauptquartier und dort die Karte starten.)



HOOOTLINE !!!

Am Sonntag, dem 18. Januar 1998, von 14.00 bis 18.00 Uhr dürft Ihr uns mit Fragen rund um die Konsolenwelt löchern. Aber auch Kritik und Lob sind uns willkommen.
 Die Nummer lautet: 09 31/1 55 18. Wir hören uns!

PlayStation (Jap) Mirrormode

Coolboarders 2

Drückt im Hauptmenü zusammen die Tasten R1 + O. Schönen Dank an Volker Ahrens aus Porta Westfalica.

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

___ Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM ___

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
 Leserservice
 Postfach
 90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS
 FÜR SPIELEPROFIS!!!**

NEU: N-ZONE

Damit Du immer

Dein Spiel machst!



N-Zone ist das Magazin für N 64-Fans. Wir spielen die neuesten Projekte an, testen die aktuellsten Neuerscheinungen und liefern auf über 20 Seiten im Monat kompetente Spieleberatung und hilfreiche Tips & Tricks... Die Highlights der aktuellen Weihnachtsgabe sind z. B. eine große X-mas

Competition, bei der es 132 Preise im Wert von über DM 10.000 zu gewinnen gibt sowie die Berichte zu den derzeit wichtigsten Nintendo-Produktionen: Ob Yoshi's Story, Zelda 64 oder F-Zero 64 wirklich neue Maßstäbe aufstellen, verraten wir schon jetzt! Tests zum Fest haben wir zu Automobili Lamborghini,

San Francisco Rush, NFL Quarterback '98, Madden 64 u.v.m.

Der Preis? Nur geniale 3,90 DM monatlich!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

PlayStation Beat 'em Up

Masters of Teräs Käsi

Der Kampf der Rebellion gegen das mächtige Imperium geht in die nächste Runde. Anstatt sich mit Sternenzerstörern oder TIE-Fightern herumschlagen, müssen Luke, Han & Co. selbst in den Ring steigen und gegen die dunkle Seite antreten



Nach Weltraum-schlachten, z.B. TIE-Fighter, Rebel Assault und Shadows of the Empire, versuchen sich die Programmierer von Lucas Arts an ihrem ersten 3D-Prügler. Die Voraussetzungen sind bei der Ideenfülle des Star Wars-Universums kaum ein Problem, der Name aber erinnert eher an einen neuen Schweizer Käse. Worum geht es nun bei Masters of Teräs Käsi (MOTK)? Das mächtige Imperium ist mit der Vernichtung der ultimativen Waffe, dem To-

desstern, arg getroffen worden. Daher hat der Kaiser eine schnelle und harte Vergeltung gegen die Rebellion angeordnet, die er mit der überaus talentierten Attentäterin Arden Lyn durchführen will. Diese beherrscht die uralte Kampfkunst Teräs Käsi und soll unter der Führung des dunklen Lords Darth Vader einige Schlüsselpersonen der Allianz töten. Spione der Rebellen haben davon natürlich Wind bekommen, und der Kampf um das Überleben der Rebellion ist von den High-Tech-Schlachten im Universum auf harte Eins-zu-Eins-Duelle verlegt worden. Alles aber erst einmal der Reihe nach. Zu Anfang des kämpferischen Spektakels könnt Ihr einen von acht möglichen Charakteren wählen, die den altgedienten Star Wars-Freaks allesamt bekannt sein dürften. Auf die Seite des Lichtes gesellen sich Luke Skywalker, Prinzessin Leia Organa, der Weltraumschurke Han Solo und sein zotteliger Weggefährte Chewbacca. Diesen vier Helden stehen neben der Attentäterin Arden Lyn



Selbst die beiden Freunde Han und Luke müssen gegeneinander ins Feld ziehen. Luke hat durch sein Lichtschwert einen kleinen Vorteil gegenüber seinem mit einem Laser bewaffneten Kumpel

und dem Bountyhunter Boba Fett noch der Sandmensch Hoar und der gamorreanische Krieger Thok gegenüber. Später lassen sich noch einige Extra-Charaktere erspielen. Alle acht Kämpfer verfügen über zahlreiche Schlag- und Trittkombinationen, die mit Spin Kicks, Thermal Detonator (Leia wirft hier die gefürchtete Bombe) oder dem Gorilla Slap wieder ein Feuerwerk der

Special Moves abbrennen. Bei MOTK besitzen bis auf zwei Prügler (Arden Lynn und Thok) alle Kämpfer Waffen, die sie ziehen können und so über ein weiteres Repertoire an Moves verfügen. So kämpft Luke eigentlich am besten mit seinem Lichtschwert, wohingegen Han oder Chewie ohne Waffen weitaus besser kämpfen, da Blaster und Laserarmbrust nicht für den Nahkampf geeig-



Der Söldner Han Solo ist sehr schnell und kann mit solchen Abtauchmanövern gegen den Sandmensch Thok durchaus bestehen



net sind. Um die zahlreichen Specials überhaupt zu aktivieren, müßt Ihr Euren vierteiligen Power Bar erst einmal füllen, was Ihr durch erfolgreiches Blocken erreicht. Wenn dann noch alle vier Teile voll sind (Super Gold Power Bar), lassen sich fulminante und tödliche Moves ausführen. Die Belegung Eures Pads verspricht wieder ausreichend Fingerfertigkeiten. Alle vier Aktionsknöpfe dienen dem Angriff, mit einer Rückwärtsbewegung könnt Ihr Tekken-like verteidigen, und mittels der beiden L-Tasten könnt Ihr Euren Kämpfer in die dritte Dimension ausweichen lassen. MOTK bietet neben den bekannten Spielmodis Arcade, Survival und Teambattle



Zu Anfang der Prügelei stehen Euch acht verschiedene Charaktere zur Verfügung

natürlich auch einen Zweispieler- und Übungs-Modus, wo Ihr den Kombattanten alle Moves entlocken und diese üben könnt. Die Locations der Balgerei entführen Euch an bekannte Schauplätze der Filme, die mit einem bewegten Hintergrund



Luke gegen Luke. Wenn Ihr gegen den CPU-gesteuerten Jedi-Ritter antreten müßt, werdet Ihr Euer blaues Wunder erleben

und einigen Extras, z.B. Rauch- und Dunstschwade, aufwarten können. So findet Ihr Euch z.B. nicht nur auf dem Eisplaneten Hoth oder der Sandwüste von Tatooine wieder, sondern schlagt Euch in der Stadt in den Wolken und auf Jodas Planeten.



Am Ende des Arcade-Modus müßt Ihr gegen den dunklen Lord Darth Vader bestehen. Hier wird der Vater-Sohn-Konflikt ausgefochten



Auf dem Eisplaneten Hoth sorgen ein zerstörter AT-AT-Walker und ein in der Luft kreisender Gleiter für das richtige Ambiente



Georg: Mit ihrem ersten Prügler haben die Jungs von Lucas Arts ein wirklich gelungenes Debüt hingelegt, wobei ich mir persönlich als Star Wars-Fan weit mehr vorgestellt (und vielleicht auch erhofft) habe. Die unterschiedlichen Charaktere sehen astrein aus und bewegen sich selbst ohne den Einsatz von Motion Capture optimal. Die Idee, zwei verschiedene Kampfvarianten miteinander zu verbinden, bringt durch das unterschiedliche Verhalten der Kämpfer auch eine taktische Komponente ins Spiel. Was sofort einem Soul Blade- oder Tekken-Fan auffällt, das ist der hohe Schwierigkeitsgrad, der selbst schon im Easy Mode greift. Die Moves müssen sehr genau gelernt (billiges Daddeln ist kaum möglich!) und mit dem Defensivzusammenspiel zwischen Blocken und Ausweichen kombiniert werden. So muß man schon einige Stunden investieren, um einen Prügler halbwegs zu beherrschen. Was mir noch gefallen hat, das war die äußerst dichte Atmosphäre, die nicht nur durch die Originalsounds, die sauberen Hintergründe und die Cut-Scenes herüberkommt, sondern vor allem durch die hautnahe Kameraperspektive und die herrlichen Lichteffekte. Gegenüber dem Vorzeigeprügler Soul Blade ist MOTK jedoch nur zweiter, da der Schwierigkeitsgrad etwas hoch ist und nur vier bekannte Modi vorhanden sind. Meines Erachtens hätte man nämlich mit der Star Wars-Geschichte einen herrlichen Story-Modus einbauen können.

Die achtköpfige Kämpferriege



Arden Lyn

Ihre Waffe ist ein cybernetischer Arm



Boba Fett

Mit seiner Blasterkanone kann er auch aus großer Entfernung treffen



Han Solo

Der Weltraumhalunke verläßt sich auf seinen Blaster



Thok

Eine riesige Streitaxt sorgt bei seinen Feinden für blutige Eindrücke



Luke Skywalker

Der Jedi kämpft natürlich mit seinem Lichtschwert



Prinzessin Leia

Das liebeliche Mädel ist mit ihrem Kampfstab alles andere als nett



Chewbacca

Der pelzige Hühne hat wie immer seine Laser-Armbrust dabei



Hoar

Ebenfalls mit einem Kampfstab ausgerüstet, versucht der Sandmensch, seinen Feinden das Fürchten zu lehren

Test PlayStation

Hersteller: **Lucas Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **März**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **8+ Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik 82 Sound 70

Fun 85

WÜRDEST DU DIESEN



VIC TOKAI INC.



NINTENDO®, NINTENDO 64, AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



TYPEN TRAVEN...?

DARK RIFT™

Dies sind nur einige der freundlichen Typen, die beim härtesten Turnier des Universums zwischen Dir und dem Siegereppchen stehen!

DAS 3D -Actionspiel mit rasend schneller Grafik und faszinierender Detailvielfalt.

Ausgefeilte Kampftechniken mit unzähligen Combo-Moves und individuellen Waffensystemen.

Ab Mitte Dezember 97 für Nintendo® 64 und Windows® 95 erhältlich.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

NOVA SPRING is a registered trademark of VIC TOKAI INC. 22904 Lockness Ave., Torrance, CA 90501. Dark Rift™, Kronos™, their logos and characters are trademarks of and © 1996 Kronos Digital Entertainment, Inc. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



Flanken und hohe Hereingaben sind dank spezieller Tasten kein Problem



Euer Keeper ist auch bei Schnee und Eis von harten Bällen nicht überfordert. Schüsse wie diesen pariert er mit links



Verschiedene Wetterverhältnisse sind ebenso bei FIFA dabei wie Spiele bei Tag und unter Flutlicht

Nintendo 64 Sportspiel



FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Die Sportprofis von EA Sports sorgen auch auf dem N64 für Furore. Nach dem tollen PS-Produkt setzt die Nintendo-Version noch einen drauf und stiehlt ISS64 den Referenztitel



Frank: FIFA 98 kam, sah und siegte! Die aktuelle Version der FIFA-Reihe für den N64 drängt sich an unserem bisherigen Referenzprodukt vorbei auf den Thron. Die grafische Qualität und die Spielbarkeit des Games sind eben den entscheidenden Tick besser als bei ISS64, und die Tatsache, daß EA die FIFA-Lizenz besaß, machte uns die Entscheidung natürlich leichter. Die Akteure tanzen in beeindruckender Naturnähe über das Grün, und die Aktion auf dem Rasen ist dermaßen rasant, daß man die Halbzeitpause wirklich zum Ausruhen gebrauchen kann. Dazu kommt natürlich, daß FIFA 98 als bisher einziges Modul für den N64 mit einer deutschen Sprachausgabe glänzen kann. Auch wenn die Kommentare von Hansch und Poschmann nicht so vielfältig wie beispielsweise auf der PlayStation sind, so sorgen die Sprüche der beiden Profis dennoch für echte Sportschau-Atmosphäre. Insgesamt gesehen sind ISS64 und FIFA 98 relativ gleichwertig, die Lizenz und die große Zahl von Teams und Stadien gaben aber den Ausschlag für die höhere Wertung.

„So realistisch geht es sonst nur im Stadion zu“

WM, WM, WM! Seit Wochen beschäftigt die nächstjährige Weltmeisterschafts-Endrunde in Frankreich die Journalisten aus fast allen Sparten, nicht zuletzt auch uns Spieletester, denn selbstverständlich müssen zu solch einem sportlichen Großereignis die entsprechenden Games auf den Markt kommen, damit Ihr im gemütlichen Wohnzimmer auch aktiv am World Cup teilnehmen könnt. Electronic Arts, beziehungsweise EA Sports, die in den

vergangenen Jahren ihre führende Position im Sportspielbereich festigen konnten, haben mit der FIFA-Reihe ja einen großen Schuh in der Tür des Fußballspielegeschäfts. Allerdings konnte die 97er Version für die PlayStation und den Nintendo 64 weniger überzeugen. Gerade deshalb wurden auch die aktuellen Versionen mit großer Spannung erwartet. In der letzten Ausgabe konnten Ihr ja schon nachlesen, daß zumindest FIFA für die PS das Klassenziel erreicht hat, unseren Referenztitel ISS64 konnte das Game allerdings nicht vom Thron stoßen. Dies sollte nun die N64-Version erledigen. Ich konnte mich direkt bei Electronic Arts davon überzeugen,

daß man aus den Fehlern des ersten FIFA 64 gelernt und auch einiges von der Konkurrenz abgeschaut hatte. Die Grafik des Games ist auf demselben Level wie die von ISS anzusiedeln, EAs Kicker kommen sogar etwas schärfer daher. In puncto

„FIFA 98 spielt sich an die Spitze - neue Referenz!“

Realitätsnähe konnte FIFA überzeugen, die Motion Capture-Animationen, die ja mit Hilfe von Andreas Möller angefertigt wurden, sorgen für originalgetreue Bewegungen.



Echte Sportler wagen sich auch bei Schneefall auf den Platz, in FIFA bekommt Ihr es auch mit wechselnden Witterungsverhältnissen zu tun



Harte Kämpfe um den Ball gibt es natürlich auch bei FIFA 98 auf dem N64. Hier ein Luftkampf zwischen zwei Mittelfeldspielern



Bei Flutlicht werfen die Akteure einen deutlichen Schatten



Nach jedem Tor könnt Ihr die Entstehung und den Treffer selbst im Replay sehen

„Grafik vom Feinsten, Supersound und tolle Atmosphäre - Fußballerherz, was willst Du mehr?“

Auch sonst sieht die Grafik beeindruckend aus, farbenfrohe Trikots wie im Original und insgesamt 17 verschieden gestaltete Stadien lassen kaum Wünsche offen. Unter anderem könnt Ihr auch in einer Halle spielen (fünf gegen fünf), wobei Ihr im polierten Holzboden tolle Spiegeleffekte sehen könnt. Beim Sound kann FIFA 98 mit et-

was vollkommen Neuem aufwarten. Zum ersten Mal könnt Ihr auf einem N64-Modul deutsche Sprachausgabe hören. Wolf-Dieter Posch-

mann und Werner Hansch sorgen für eine kompetente Kommentierung, die auch zeitlich zum Geschehen paßt. Die Stadionkulisse verstärkt die realistische Atmosphäre zusätzlich. Die Steuerung ist kinderleicht zu erlernen. Man muß für einfaches Drauflosspielen nicht einmal das Handbuch konsultieren, nur für die speziellen Tricks, wie Drübersteiger und Hakentricks, sollte man im Manual nachsehen. Die Spezialtricks löst Ihr mit Hilfe der Z-Taste aus, die wie eine Shift-Taste funktioniert. Haltet Ihr sie gedrückt, so haben alle Tasten neue Funktionen. Dribbeln und Doppelpässe sind so kein Problem. Ganz entscheidend für den tollen Gesamteindruck ist natürlich auch die FIFA-Lizenz. 172 Nationalteams und über 180 Vereinsmannschaften können von Euch gesteuert werden, wobei alle mit ihren Originalkickern antreten. Im Manager-Modus könnt Ihr dann auch weitreichende Ände-

rungen bei der Aufstellung und der Taktik vornehmen.



Kurz mal das Hallenmasters durchzuzocken ist kein Problem, Ihr könnt alle Bundesligavereine anwählen



Faires und unfaires Tackling sind möglich, aber die Schiedsrichter sind streng, die Karten sitzen locker



Setzt der Torhüter auf die richtige Ecke, hat er eine gute Chance, mit einer Glanzparade ein Tor zu verhindern

Die beiden Konkurrenten im Vergleich

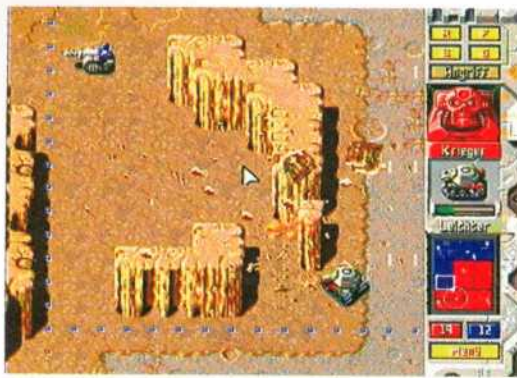
Spiel	ISS64	FIFA 98
Grafik	sehr gut	sehr gut
Kommentar	englisch	deutsch
Vereinstams	0	192
Nationalteams	36	172
Stadien	5	17
Originalnamen	nein	ja
Fun	92%	93%

Test Nintendo 64

Hersteller: EA Sports
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Datenträger: Modul
 Erscheinungstermin: erhältlich
 Umsetzungen geplant: Saturn
 Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer
 Levels: entfällt
 Besonderheiten: deutsche Sprachausgabe
 Ca. Preis: 149,- DM
 Muster von: Electronic Arts

Grafik 82 Sound 81

Fun 93



Mit dem Kopf durch die Wand: Statt sich einen kleinen Umweg zu suchen, marschieren Eure Truppen auf dem kürzesten Weg zum Ziel - Felsen werden kurzerhand gesprengt



Gegen zerstörte Brücken helfen mobile Kräne. Sie sind besonders wichtig, da Brücken eine gemeine Falle gegenüber dem Feind darstellen



Sie dürfen natürlich nicht fehlen - was ist ein Roboterkrieg ohne Laserwaffen und Flammenwerfer!



Auf dem Weg zur Fahne: Die Sektoren erobert Ihr, indem Ihr Eure Truppen die eigene Flagge hissen laßt

PlayStation Strategie

Z

Kurzer Name, schweres Spiel: Auf dem PC war das neueste Machwerk der Bitmap Brothers ein Verkaufsschlager, ist allerdings auch einer der umstrittensten Titel überhaupt

Gleichermaßen geliebt wie abgelehnt - nur wenige Spiele kommen in die Verlegenheit, so im Kreuzfeuer der Kritik zu stehen wie die PC-Version von Z. Die Meinungen gingen von innovativ bis unspielbar schwer auseinander. Doch worum geht es überhaupt? Sein Name ist Commander Z - in- zwischen ist er ein Original und wohl das neue Maskottchen der Bitmap Brothers geworden, die mit Spielen wie Gods und Speedball 2 bekannt wurden. Z ist der Anführer der Roten - demzufolge Euer Chef - und kämpft gegen

die Blauen. Wer das ist und warum Zod sie besiegen will, das weiß er wohl selbst nicht. In 20 Missionen müßt Ihr das gegnerische Hauptquartier zerstören. Die auf fünf Planeten spielenden Levels betrachtet Ihr aus der Vogelperspektive. Sie sind in einzelne Sektoren unterteilt, jeder dieser Sektoren besitzt eine Fahne, deren Farbe den Besitzer des Sektors kennzeichnet. Ihr erobert einen solchen Sektor, wenn Ihr die Flagge mit einer Eurer Einheiten berührt, und damit gehören Euch

baut. Es gibt vier Gebäudetypen: Radars und Werkstätten sowie Roboter- und Fahrzeugfabriken. Die Qualität der beiden letzten wird über ein Sternsystem bewertet. Erst bei Stufe 5 ist eine Fabrik in der Lage, die besten Truppen zu produzieren. Die Produktionsdauer hängt von der Güte der Einheit ab - ein Scharfschütze oder ein mobiles Raketenystem benötigt erheblich länger als ein stinknormaler Krieger oder Jeep.



René: Ich habe mit Z ein Problem: Auf der einen Seite hat Z soviel Neues zu bieten, das man vergeblich bei anderen vergleichbaren Spielen sucht, auf der anderen Seite ist das Game an vielen Stellen einfach unfair. Ich weiß nicht, welcher Teufel die Bitmap Brothers geritten hat, als sie die Künstliche Intelligenz geschrieben haben! Zum einen reagiert die CPU extrem schnell und brillant, zum anderen sind die eigenen Roboter total bescheuert: Sie gehen lieber im Sturm auf eine Stellung los, anstatt diese aus sicherer Entfernung zu knacken, und sprengen lieber einen im Weg stehenden Berg, bevor sie sich die Mühe machen, einen Umweg von ein, zwei Metern in Kauf zu nehmen. Um in einem Level halbwegs souverän bestehen zu können, müßt Ihr an fünf Stellen gleichzeitig Befehle erteilen. Fazit: Z hätte ein klasse Spiel werden können, hat aber mit diesem Schwierigkeitsgrad für "normale" Zocker einen zu hohen Frustrationsfaktor - so reicht es gerade mal zum "gut".



Test PlayStation

Hersteller: **Bitmap Brothers/Sony**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer bis unfair**
 Levels: **20**
 Besonderheiten: **Paßwort**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik 58 **Sound** 68

Fun 63



PlayStation Shoot 'em Up

Judge Dredd

I AM THE LAW!!! Mit diesem kernigen Grundsatz begeben Sie sich auf Verbrecherjagd

In ferner, düsterer Zukunft hat man endlich eingesehen, daß langwierige Gerichtsverfahren nicht viel bringen. Dort kämpfen die tapferen Judges für Recht und Ordnung. Als

exekutiv Grundgewalt spüren sie Verbrecher auf und vollstrecken sofort das Gesetz an ihnen. Aber auch Judges sind nicht unfehlbar. So entkommt der auf Lebenszeit inhaftierte



Björn: Klasse! Endlich mal wieder Futter für die Lightgun! Judge Dredd macht wirklich Laune, denn die Konzeption des Spiels ist gut durchdacht. So sind die 15 Levels in mehrere Unterabschnitte eingeteilt, was dem Unterarmkrampf beim Dauerfeuer erheblich vorbeugt. Grafisch und musikalisch werden klasse Momente geboten, die einen wirklich in die Mega-

stadt Titan versetzen. Auch die Zwischensequenzen unterstützen die Action, ohne durch Überlänge zu nerven. Bleibt nur noch anzuführen, daß das Gold Game deswegen nicht zustande kam, weil die Ballerorgie doch zu stark linear aufgebaut ist und im Single-Player-Mode der Schwierigkeitsgrad zu hoch liegt. Übrigens: Einzelkämpfer sollten mal versuchen, mit zwei Lightguns loszulegen!

Judge Bean, welcher Recht und Ordnung noch nie so genau nahm, aus dem Hochsicherheitsgefängnis. Sofort müßt Ihr eure Lightgun in die PlayStation einstecken und die Verfolgung aufnehmen. Genreüblich liegen natürlich an jeder Ecke Power-Ups sowie Spezialmunition bereit, um die penetrante Gegenwehr der Schurken auszugleichen. Und so dürft Ihr Euch in den tiefen, düsteren Ecken der Slums so richtig austoben.

Genretypisch müssen unschuldige Passanten geschont werden. Ansonsten droht Punktabzug!

Test PlayStation

Hersteller: **Gremlin Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **sehr schwer**
 Levels: **15+**
 Besonderheiten: **Lightgun**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Theo Kranz Versand**
09 31/3 54 52 22



BEAT 'EM UP



P 1124 ULTRA RACER PSX
 Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis
 • Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
 • 14 Funktionstasten • Analoges Mini-Lenkrad
 • 10 Tasten, programmierbar als Feuertasten
 • Analoge Trigger-Steuerung
 • Ergonomisches Design
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 79,95**



P 102 KLEINE MEMORY CARD
 So klein, aber so viel drin
 • Für Sony PlayStation • Bis zu 15 Speicherplätze
 • 1 MBit (physikalisch)
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**



P 107 SZ GAME PAD (SCHWARZ)



P 107 BU GAME PAD (BLAU)



P 107 GN GAME PAD (GRÜN)



P 107 GAME PAD
 Bringt Farbe ins Spiel...
 • Für Sony PlayStation
 • Acht Tasten
 • Vier Richtungstasten
 • Extra langes Kabel
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 29,95**



SV 100 PIRANHA PAD
 Das griffige Pad
 • Für Sony PlayStation
 • Acht Tasten • Dauerfeuer
 • Zeitlupe • Extra langes Kabel
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**



SV 1110 MEGA MEMORY CARD (o. Abb.)
 • 4 MBit (physikalisch)
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**



SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
 Jedes Rennen ein Genuß
 • Analoge, programmierbare Lenkreaktion
 • Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
 • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
 • Tisch- oder Aufsitzbedienung
 • Beständige Speicherfunktion
 • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
 • Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**

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





Der Helikopter weist den Weg zu wichtigen Missionszielen und wartet, falls man den Anschluß verliert



Gegen die trägen Tanks müßt Ihr die Flinkheit Eures Flitzers einsetzen, um nicht die Wirkung der Kanone zu spüren zu bekommen



Freunde des Brettspieles Car Wars könnten auch bei Auto Destruct ihre Freude haben: Action mit Autos und Wummen

PlayStation Rennspiel

Auto Destruct

Den Titel dieses Electronic Arts Games hat man wohl als Wortspiel zu verstehen, schließlich geht es hier um die Zerstörung aller möglichen Fahrzeuge, nur nicht Eures eigenen



Im sogenannten Trainingsrennen leitet Euch ein Pfeil auf einem Kurs durch die Stadt, auf dem Ihr Bestzeiten aufstellen könnt



Björn: In meinen Augen gleicht Auto Destruct einem Flickenteppich. Bei der Story bediente man sich bei der TV-Serie Viper, und das Spielkonzept ist ein Mix aus dem dritten Teil der DH-Trilogie und Twisted Metal. Darüber hinaus findet sich die Missionsüberwachung und -leitung per Sprachausgabe in dieser Form bei G-Police wieder. All diese Zutaten warf man zusammen, schüttelte sie gut durch und erhielt ein durchaus unterhaltsames Spiel, das das Genre Race-And-Shoot etablieren könnte. Zudem wurde all dies in technisch überzeugender Art und Weise präsentiert, denn dank der fähigen 3D-Engine macht das lässige Cruisen durch San Francisco Downtown wirklich Laune. Dem Vorbild DH muß man allerdings zugute halten, daß dort vielmehr Betrieb auf den Straßen ist als in den geradezu entvölkerten Stadtvierteln von Auto Destruct. Dafür ist jedoch das Straßennetz hier weiträumiger als im New York der DH-Episode.

Und wie der Titel ebenfalls bereits nahelegt, paßt Auto Destruct aufgrund jener zerstörerischen Tendenzen nicht ohne weiteres ins Rennspiel-Genre. Einen guten Teil des Gameplays macht, ähnlich wie bei den beiden Twisted Metals, das Shoot 'em Up-Element aus. Doch bevor wir in die Tiefen des Spielkonzepts einsteigen, noch ein paar oberflächliche Worte zur Story: Im sonnigen San Francisco sorgt der kriminelle religiöse Fanatiker Lazarus für ordentlichen Terror und versucht, mittels Waffengewalt das nötige Kleingeld für die Ausrüstung seiner Anhänger zu besorgen. Bei einem seiner Anschläge kamen die Frau und Tochter des exzellenten Autofahrers Booth ums Leben, so daß sich dieser nun verbittert auf

Rachefeldzug begibt. Die Antiterrorvereinigung „Der Tempel“ engagiert Booth und stellt ihm einen topmodernen Superwagen zur Bekämpfung Lazarus' zur Verfügung. So flitzt Ihr nun als Booth durch die Straßen von San Francisco und erledigt die Aufträge des „Tempel“, die man Euch in einem Briefing kurz erläutert. Danach meldet sich Eure Verbindungsfrau regelmäßig über Funk und dirigiert Euch zu weiteren Zielen. Damit Ihr in der Zwischenzeit nicht völlig orientierungslos durch das weitläufige Straßennetz irrt, zeigt Euch ein Kompaß den nächsten Zielpunkt an. In einigen Einsätzen dient Euch auch ein Helikopter als Scout, dem Ihr dann nur zu folgen braucht. An jenen Wegpunkten müßt Ihr Verschiedenes erledigen: Einmal sollen

Waffen eingesammelt werden (Euer Schlitten verfügt neben MG auch über Ziel-Such-Raketen, Laser, Minen oder Nebel), ein Informant soll abgeholt werden, oder es sollen einfach nur Lazarus' Schergen unschädlich gemacht werden. Diese begegnen Euch in Form von aggressiven, bewaffneten Sportwagen, Hubschraubern oder auch Panzern, die die Schilde Eures Wunderwagens ganz schnell dezimiert haben, sofern man nicht mit geschickten Haken und Kurven den feindlichen Schüssen ausweicht. Für erfolgreiche Aktionen innerhalb einer Mission gibt es Geldprämien, die für Reparaturen und Benzin an Tankstellen erhalten müssen.



In der Vogelperspektive schrumpfen die Fahrzeuge auf eine Minimalgröße, so daß an sich herzhaftes Straßenschlachten zu putzigen Liliputaneraufständen werden



Unter fortgesetztem Beschuß fahren die „Jünger“ des Terroristen Lazarus in beachtlichen Feuerfontänen zum Himmel auf

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **7+**
 Besonderheiten: **Memory Card, Paßwort**
 Ca. Preis: **99,-DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **76** Sound **68**

Fun **80**

PlayStation Rennspiel/Shoot 'em Up

Bug Riders

Alle Liebhaber actionlastiger Racer erhalten bei GT Interactives neuestem Titel die Gelegenheit, sich als Jockey riesiger Insekten zu betätigen



Da kommt Gruselstimmung auf: In Danubus geht es in tiefster Nacht durch ein finstres Moor mitsamt tollen Blitzen

Bug Riders präsentiert sich als sehr actionlastiges Rennspiel, bei dem Euer Pilot nicht in irgendwelche hochgezüchtete, sündhaft teure

Sportwagen oder vor PS nur so strotzende Formel 1 Geschosse verfrachtet wird, sondern Ihr auf den zierlichen Rücken eines überdimensionalen Insekts klettert. Denn der derzeitige Herrscher des mächtigen Fantasy-Königreiches Entymion liegt dummerweise im Sterben, und ein würdiger Nachfolger wird deshalb händeringend gesucht. Also wird ein königliches Turnier veranstaltet, um schließlich den Sieger zum Thronfolger zu küren. Eure Aufgabe ist damit klar: Gewinnt das Turnier und werdet zum mächtigsten Mann Entymions. Als Held stehen Euch acht sehr unterschiedliche Charaktere samt „Fluggefährt“ zur Verfügung. So sind neben einem Farmer auch eine Prinzessin, ein Adliger oder das sehr bizarre Käferwesen Xexyck vertreten. Eure 16 Levels dauernde Reise führt Euch durch sämtliche Ecken des Landes. Schauplätze sind neben einer Küstenlandschaft auch so liebevolle Orte wie ein finstres Moor, ein dichter, sehr verwinkelter Wald oder eine Wüstengegend mit Canyon. In den einzelnen Abschnitten müßt Ihr Euch via Vorrunde, Viertelfinale usw. erst einmal für das Hauptrennen qualifizieren. Schneidet Ihr bereits in der Vorrunde besonders gut ab, werden entweder einige Runden über-

sprungen oder Ihr könnt auch direkt ins Finale einziehen. Mittels Peitschenhieben bringt Ihr Euer fliegendes Insekt auf Trab. Doch Vorsicht, denn übertreibt Ihr die „Streicheleinheiten“, streikt Euer Flugobjekt für einige Sekunden und Ihr verliert wertvolle Zeit. Diese wird aber dringend benötigt, müßt Ihr Euch doch auch noch gegen bis zu 22 Mitstreiter durchsetzen, die Euch mit aller Macht vom Himmel holen wollen, und man anfangs außer einem einfachen Schuß nichts dagegen zu setzen hat. Damit Ihr überhaupt eine Chance habt, sind in allen Levels farbige Ringe verteilt, die Euch einerseits die vor allem in höheren Runden lebensnotwendigen Zeitboni geben (blau) oder Euer hübsches Flugobjekt mit besonderen Waffen ausstatten und Ihr dann z.B. mit Raketen, Laser oder „Hell Fire“ fröhlich zurückschießen könnt. Der Streckenverlauf der Levels ändert sich bis zum Finale jedesmal, und auch die Aggressivität der Gegner steigt. Als weiterer Spielmodus steht neben dem gelungenen Zweispielermodus auch ein Time Trial, der sich wunderbar zum Üben eignet, zur Auswahl. Für Action-Fans wurde dem Spiel noch ein wunderbarer Deathmatch-Modus beige-steuert.



Wollt Ihr im knallharten Wettkampf bestehen, müßt Ihr praktisch alle blauen Ringe durchfliegen, um so das eng bemessene Zeitlimit zu überstehen

Test PlayStation

Hersteller: **GT Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Januar**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **16**
 Besonderheiten: **Paßwort**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**



Ulf: Auch GT Interactives neueste Entwicklung kann durchaus überzeugen, denn es kommt mächtig Spannung auf, wenn Ihr mitten in einem Pulk Insekten durch Tunnels, Canyons oder Schluchten jagt, und rasche Richtungswechsel ständige Übersicht und gute Reaktionen fordern. Gerade die freie Bewegungsmöglichkeit innerhalb der Strecken gibt viel Raum für spannende Überholmanöver. Lobenswert fand ich ferner die Idee, endlich einmal den bewährten Asphalt zu verlassen und dem Spiel alleine durch die lustigen Insektenflieger eine andere Fun-Note zu verleihen. Dennoch reicht es für eine absolute Spitzenbewertung leider nicht. Dafür ist die Steuerung für meinen Geschmack etwas zu sensibel, was gefühlvolle Flugmanöver natürlich ungemein erschwert. Auch die Dauermotivation sinkt recht rasch, sind die vorhandenen Kurse erst einmal alle durchflogen, was allzu schnell geschafft ist. Wer auf ungewöhnliche Renn-Action steht, sollte sich diesen Racer jedoch auf jeden Fall einmal anschauen.



Ihr
Groß-
händler
 für
Spiele
 +
Zubehör

PC
CD-ROM
 +
SONY
PSX
 +
NINTENDO
64

Bitte nur
 Händleranfragen!

Groß Electronic
 Computerspiele + Zubehör
 Bahnhofstraße 3
 D- 94133 Röhrnbach
 Tel. 0 85 82/96 05 - 0
 Fax 0 85 82/96 05 - 99



Für denjenigen, der sich hier zu weit an die Kante wagt, erhält das Wort Extremsport eine ganz neue Bedeutung ...



Mit Hilfe des Ghost Modes kann man sich genau an vorherigen Fehlern orientieren und die eigene Fahrt verbessern

PlayStation Sportspiel

Cool Boarders 2

Pünktlich zur kalten Jahreszeit beschert uns UEP-Systems den Nachfolger zum letztjährigen Versuch, die lässigen Schneebrettfahrer den PlayStation-Fans schmackhaft zu machen

Genau ein Jahr später geben sich die Cool Boarders ein erneutes



Björn: Die Wintersportfans von UEP-Systems lassen nicht locker - Snowboarding ist eben einfach zu cool, um nicht als Game auf der PS zu landen. Doch auch das diesjährige Bestreben, das Schnee-Surfen nach dem Vorbild amerikanischer Extremsportler in seiner ganzen lässigen Pracht zu präsentieren, zeigt nur begrenzten Erfolg. Man muß zwar lobend erwähnen, daß Dinge wie der Boardpark und die Halfpipe prinzipiell ansprechende Erweiterungen des Vorgängers sind. Da jedoch das Handling des Boards im Rennen, das ja den Hauptteil des Games ausmacht, zu wenig Möglichkeiten bietet, kommt nicht die wahre Freude auf, die man bei dieser Sportart eigentlich erwartet. Hinzu kommt, daß auch die Grafik eher im Spargang fährt, wie die kantigen Boarder und „blitzende“ Streckenpolygone zeigen. Und obwohl der Tacho bis zu 100 km/h anzeigt, kann von Geschwindigkeitsrausch nicht die Rede sein. Überzeugen können dagegen nahezu sämtliche Tracks des House-Soundtracks, aber auch nur dann, wenn man die grauenvolle Sprachausgabe des Kommentators im Game ausblendet.

Stelldichein, wobei der Vorgänger des Wintersportspektakels seinerzeit ja nicht gerade für Begeisterungstürme sorgte. Selbstverständlich hat man jedoch der 98er Version einiges an Neuheiten spendiert. So surfen die Boarder damals zu rockigen E-Gitarren-Riffs über den Pulverschnee, während heutzutage eher House- und Techno-Rhythmik zur Untermalung dient. Doch neben der bloßen Aufmachung wurde natürlich auch das Konzept geliftet. Das Eingangs-menü zeigt Euch bereits, daß nunmehr fünf Möglichkeiten bestehen, die Piste unsicher zu machen: Freestyle, Competition, Boarderpark, Halfpipe und Big Air. Bevor es jedoch überhaupt in den Schnee geht, müßt Ihr einen der vier Boarder auswählen, mit dem Ihr dann Eure Coolness auf der Piste unter Beweis stellt. Jeder dieser stylischen Jungs (und Mädels) hat andere Eigenschaf-



Auf Tunnel darf natürlich in keinem Rennspiel verzichtet werden, selbst wenn dies für Schneepisten recht ungewöhnlich sein dürfte

ten hinsichtlich Geschicklichkeit, Geschwindigkeit oder Beschleunigung. Apropos Style: Zum lässigen Auftreten gehört natürlich auch die richtige Kluft, und daher könnt Ihr pro Wintersportler unter je vier verschiedenen Jacken und Hosen wählen, die alle mehr oder weniger topmodischen Trends entsprechen. Habt Ihr Euch jedoch entschieden, gleich auf die Piste zu gehen, bietet Euch der Freestyle-Modus die Möglichkeit, alle drei Abfahrten ausgiebig zu testen und kennenzulernen. Stellenweise sind Sprungschancen auf den Strecken installiert, an denen Ihr etwas aus Eurer Snowboarder-Trickkiste zaubern müßt, um Punkte zu sammeln. Ebenfalls zu Übungszwecken dient der Boarderpark, der eine extrabreite Piste mit eingestreuten Hindernissen, wie Baumstämmen oder Autos, darstellt, an denen waghalsige Manöver trai-



Der Big Air Mode, der auch Teil der Meisterschaft ist, kann in einem separaten Übungsmodus zur Genüge angetestet werden



Die Checkpoints, an denen Bonuszeit kassiert wird, sind oft mit Trickrampen kombiniert

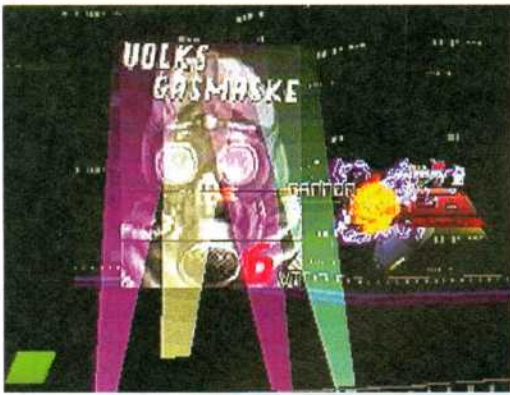
nirt werden können. Ähnliches gilt für die Halfpipe, in der unter Zeitdruck möglichst viele abgefahrene Tricks ausgeführt werden müssen. Der Big Air-Modus schickt Euch dagegen auf eine große Schanze für weite Sprünge, auf der Eure Tricks nach verschiedenen Gesichtspunkten, wie Weite, Drehung und Landung, bewertet werden. Der Wettkampf-Modus verknüpft die Freestyle- und die Big Air-Disziplin, wobei Ihr nur mit bestimmten Punktzahlen zur nächsten Runde zugelassen werdet.

Test PlayStation

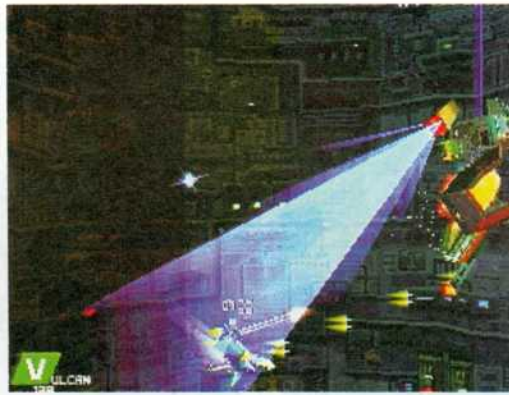
Hersteller: **UEP-Systems**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Januar**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **5**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **65** Sound **76**

Fun 71



Seltsamer japanischer Humor: Ein Plakat im Hintergrund propagiert die „Volksgasmaske“



In dieser Sequenz geht es nach unten; bizarre Gegner leuchten dabei mit starken Scheinwerfern nach Euch



Einige End- oder Zwischengegner drohen Euch mit deutschen Sprachausgaben à la „Gib auf, sonst schießen wir dich ab!“



PlayStation Shoot 'em Up

Einhänder

Das Genre der klassischen Ballerspiele wird auf der PlayStation seltsamerweise stark vernachlässigt. Nun versuchen jedoch ausgerechnet die Macher von Final Fantasy VII, diesem Sektor neues Leben einzuhauchen

Der Titel des neuen, überwiegend horizontal scrollenden Shooters macht uns ein weiteres



Björn: Mit Squaresoft versucht sich ein Softwareentwickler am Shoot 'em Up-Genre, der bei seinen bisherigen Titeln zweifellos Wert auf hohe technische Qualität setzte. Total 1 und 2 und natürlich Final Fantasy VII belegen dies zur Genüge. Dementsprechend zeigt sich auch Einhänder von der beeindruckenden Seite: Futuristische Hintergründe, die mit hoher Geschwindigkeit am Spieler vorbeisausen, und teilweise spektakuläre Kamerafahrten sorgen für eine gelungene Optik. Auch die Idee mit dem flexiblen Geschützturm verdient Anerkennung, obwohl mir eigentlich verschiedene feste Waffen, die individuell ausbaubar sind, besser gefallen. Ansonsten erinnert Einhänder stark an Philosoma, dem schon recht alten, dennoch bemerkenswerten PS-Shooter. Wem dieser Titel gefallen hat, der kann auch bei Einhänder zuschlagen, sollte jedoch nicht mit zu viel Innovation rechnen. Eigenartig finde ich allerdings die Möglichkeit, das Game im Free-Modus, der unendlich viele Continues bietet, durchzuspielen, was ich auch getan habe. Danach nämlich verliert Einhänder verständlicherweise erheblich an Reiz, was zu diesem Preis nicht akzeptabel ist.

Mal klar, wie fasziniert die Japaner von deutschen Vokabeln sein müssen. Auch in der Anleitung, die ansonsten komplett in Japanisch gehalten ist, findet man als Namen von feindlichen Flugzeugen und Endgegnern so klangvolle Worte wie „Greif“, „Uhu“ oder „Drache“. Nun denn, in Fernost scheint die deutsche Sprache wohl genauso exotisch zu sein wie hierzulande die komplexen Strichsymbole der Nippon-Schrift. Genug der Analyse kultureller Wechselwirkungen, schließlich geht es hier um's Ballern! Und dies findet, wie üblich, in der fernen Zukunft statt. Inzwischen ist der Mond kolonialisiert und befindet sich in einem heftigen Krieg mit der Erde. Als ein treuer

Gefolgsmann der Mondstreitkräfte fliegt Ihr mit Eurem Schiff los, um den Terranern zu zeigen, was echte Firepower ist (Euer Fluggerät trägt den eigenartigen Namen „Einhänder“ übrigens aufgrund seiner charakteristischen Form). Von diesem in meinen Augen eher insektoiden Raumgleiter gibt es drei Varianten mit geringfügig verschiedenen Eigenschaften (Bewaffnung, Geschwindigkeit), aus denen Ihr wählen könnt. Daraufhin stürzt Ihr Euch mitten in die Action und versucht, im Laser- und Granatenhagel zu überleben. Anfangs habt Ihr nur die Standardkanone zur Verfügung, die in dieser Form nicht aufrüstbar ist. Manche Gegner tragen jedoch verschiedene Geschütze, wie Vul-

cans, Cannons, Raketen, Streuschüsse und ähnliches Spielzeug, die sie nach ihrem Abschuss freigeben. Sammelt Ihr ein solches Geschütz auf, könnt Ihr es per Knopfdruck entweder nach vorn oder nach hinten ausrichten, um jeder Angriffssituation Herr zu werden. Die Munition dieser Zusatzwaffen ist jedoch begrenzt, so daß ständig Nachschub erkämpft werden muß, um nicht „nackt“ dazustehen. Obwohl die ganze Sache als Horizontal-Scroller angelegt ist, gibt es doch auch gelegentlich Abschnitte, wo Ihr z.B. vertikale Schächte hinabsinkt, während die Widersacher von oben angreifen.



Typisch Endzeit: Neonwerbung wohin das Auge blickt. Einige der Schilder müssen dran glauben, um dem Raumschiff freie Fahrt zu gewähren



Dieser mobile Endgegner schleudert ein rotierendes Sägeblatt nach Euch

Test PlayStation

Hersteller: **Squaresoft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM Japan**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**
 Levels: **7**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **78** Sound **73**

Fun 78



Wenn Torpedos, Energieblitze oder Wassermijnen durch die Gegend rauschen, kommt man sich wahrlich vor wie in einer vietnamesischen Kampfzone

PlayStation Shoot 'em Up

Critical Depth

Singletrac lädt zu einem actiongeladenen Unterwasserabenteuer ein, das Tiefenrausch garantiert

In den Tiefen des Ozeans lauern bekanntlich zahlreiche ungeklärte Phänomene, und nachdem eine Forschungsgruppe in der Karibischen See auf Bauwerke einer Alienrasse stößt, richten zwölf verschiedene Gruppen (Regierungen, Schatzjäger und Fanatiker) ihre gierigen Augen auf die Fundstelle. Die zwölf Vehikel (je eines pro Gruppe) unterscheiden sich nicht nur in Geschwindigkeit und Panzerung, sondern auch in den tödlichen Spezialwaffen, wie Plasma Disruptor, Fragmentor oder der Todesklammer. Des weiteren lassen sich noch „normale“ Waffen, Power-Ups und die Spezialkapseln aufsam-

eln. Die Unterwasseraction findet an zehn Locations der salzhaltigen Gewässer statt, wie z.B. im Mittelmeer, dem Indischen Ozean oder auch der Arktis. Ziel eines jeden Levels ist es, die fünf verschiedenen Kapseln aufzusammeln, um dann ein Schwellentor zu aktivieren. Neben den zehn Missionen gibt es noch einen Battle- und einem Zwei-spieler-Modus, die ebenfalls nochmals unterteilt sind.



Georg: Nehmen wir es mal vorweg, Critical Depth kann sich nicht in die Spitzengruppe der Shooter ballern, ist aber auf dem gleichen Level wie z.B. Treasures of the Deep anzusiedeln. Grund dafür sind die zwölf verschiedenen Vehikel, die detailliert gestalteten Levels und die harte Unterwasseraction, die nicht nur von den aggressiven Gegnern angeheizt wird, sondern auch von der Strömung und dem unerbittlichen Zeitlimit. Untermalt wird das gesamte Unterwasser-Spektakel von orchestralen Musikstücken, die für ordentliche Dramatik sorgen. Die Grafik ist recht ordentlich und bietet z.B. auch Nebel- und Schatteneffekte. Für Motivation sorgen neben den Missionen natürlich der Battle- und der Zwei-spieler-Modus.



Hat man einmal das Timing raus, kann man den Bully recht einfach für sich entscheiden

PlayStation Sportspiel

NHL Face Off '98

Sonys dritte Attacke auf den Referenztitel, diesmal mit voller Polygongewalt

Nach zwei Eishockey-Simulationen in altmodischer Bitmap-Optik haben Sonys Programmierer endlich die Polygone entdeckt. Abgesehen von der zeitgemäßen Grafik hat sich jedoch gegenüber den beiden Vorgängern nichts Bahnbrechendes verändert. Die Spielmodi beschränken sich mit einem Freundschaftsspiel, einer kompletten Saison (Spielertransfers sind möglich)

oder dem spannenden Play Off auf das Nötigste. Die üppigen Konfigurationsmöglichkeiten geben Euch die Möglichkeit, das Regelwerk sowie die Spielgeschwindigkeit nach eigenen Vorlieben zu verändern. Wer effektiver auf Puckjagd gehen möchte, sollte vor dem Face Off die Coach-Option nutzen, in der Euch einige Spielstrategien zur Auswahl stehen. Mit den grundlegenden Aktionsmöglichkeiten begeben sich Euch auf dem virtuellen Eis auf Torejagd. Als freundlicher Service werden Euch bei jeder Unterbrechung allerlei Statistiken, wie beispielsweise der Puckbesitz, eingeblendet.



Ulf: Na also, nach beharrlichem Ignorieren haben die Programmierer endlich die Polygone entdeckt, was der Optik logischerweise auch stark zugute kommt. Die Puckjäger wurden bis auf den Schlußmann ansprechend modelliert und sogar noch besser animiert. Für den Eishockey-Olymp reicht es dennoch nicht, da das Gameplay nach wie vor Mängel aufweist. Die fehlende AI stellt das Hauptmanko dar. Während Eure CPU-Mitspieler gerne ins Abseits laufen und sich nicht optimal anbieten, werdet Ihr von den gegnerischen Spielern permanent attackiert, so daß man nur schwer einen vernünftigen Spielzug aufbauen kann. Gegen die beinharten CPU-Teams geht man daher auch nach längerer Spielpraxis ziemlich unter, was ganz schön frustrierend ist.

Test PlayStation

Hersteller: **Singletrac/GT Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **10**
 Besonderheiten: **Analog Stick**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

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

Fun 82

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Anfang April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **sehr schwer**
 Levels: **alle NHL Teams**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **70** Sound **67**

Fun 69

PlayStation Beat 'em Up

WCW vs the World

Warum überhaupt noch die Großveranstaltungen der Wrestlinghelden im Fernsehen anschauen? Dank PlayStation könnt Ihr ab sofort den Ausgang selbst bestimmen

Über 40 (!) mehr oder minder bekannte Größen der amerikanischen Wrestling Liga WCW liegen uns hier auf CD vor. In sieben verschiedenen Matcharten dürft Ihr um die Weltmeistergürtel antreten und Euch beweisen. Mit knüppelharten Schlägen und Tritten oder smarten Wrestlingaktionen ringt Ihr Euer Gegenüber nieder, bis dessen Ener-



Björn: YES! Hier geht der Bär ab! Jede Menge verschiedene Charaktere, die unterschiedlich reagieren und kämpfen.

Nebst dem Hulkster, Lex Luger, Sting und Ric Flair sind sie alle da, die Größen der WCW. Und das mit einem Sound gepaart, der zusätzlich dazu einlädt, den Gegner im Takt durch den Ring zu jagen und werfen. Und während der Auseinander-

setzung sorgt eine Action Camera, die gekonnt die Perspektive wechselt, dafür, daß man sich live zu den Großveranstaltungen zugeschaltet fühlt. Vergeßt die lahmen, zweidimensionalen Ringprügler, hier herrscht endlich das, was wir sehen wollen! Dreidimensionale Freiheit bis zum Abwinken! Und das mit den bekannten Gesichtern. Kurzum: eine Scheibe für wahre Fans. Let's get ready to Ruuumble!!!



gieleiste zum entscheidenden Pin einlädt. Aber nicht nur der Ring selbst bietet hier Platz zum Klop-pen. Auch die Ringseile dürfen als Ausgangspunkt edelster High-Fly-Manöver gebraucht werden. Versteht sich fast von selbst, daß die Aktion noch einmal soviel Fun bereitet, sobald sich ein Freund von Euch mit dem zweiten Pad anschließt und entweder gegen Euch oder auch mit Euch zusammen antritt. Denn der Weg zum Gürtel ist lang und hart.

Hier geht es ab! Dreidimensionale Freiheit sorgt dafür, daß richtiges Wrestlingfeeling aufkommt!

Test PlayStation

Hersteller: **Asmik/Kokopell**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **50+ Kämpfer**
 Besonderheiten: **Memory Card (1 Block)**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik **80** Sound **79**

Fun **81**

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO...&GAME

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

Dinkie Dino Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
 Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
 Importspiele Hier!

Sony Playstation		G-Police		Soul Blade	
Abe's Odyssey	Dt 85	Herc's Adventure	US 119	Streetfighter EX	Dt 89
Ace Combat 2	Dt 94	Legacy of Kain	Dt 89	Suikoden	Dt 94
Alle EA-Sport Games 98	Dt 79	Lost World	Dt 85	Syndicate Wars	Dt 85
Analog Pad+Vibration	Dt 99	Maas Destruction	Dt 89	Superstar Soccer Pro	Dt 99
Battlestation	Dt 89	Monster Trucks	Dt 109*	Test Drive 4	Dt 94
Bleifuß 2	Dt 89	Moto Racer	Dt 94	Time Crisis + Gun	Dt 169
Bushido Blade	US 109	Micro Machines V	Dt 79	Transport Tycoon	Dt 94
Croc	Dt 89	Magic the Gatering	Dt 89	Tenka	Dt 99
Crypt Killer	Dt 94	MDK	Dt 89	Tomb Raider 2	Dt 99
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt 109	Need for Speed 2	Dt 89	V-Rally	Dt 89
Dynasty Warriors	Dt 94	NHL Breakaway	Dt 79	Vandal Hearts	Dt 99
Excalibur	Dt 99	Nuclear Strike	Dt 85	Virtual Pool	Dt 89
Exhumed	Dt 89	Overblood	Dt 89	Warcraft 2	Dt 79
Final Fantasy VII	Dt 109	Porsche Challenge	Dt 89*	Wild Arms	US 119
Fighting Force	DT 95	Rage Racer	Dt 89*	Wing Commander 4	Dt 89
Frogger	Dt 89	Rebel Assault 2	Dt 94	SONY-PSX+Tasche	Dt 299
Front Mission Alternative JP auf Anfr.		Resident E. Directors Cut	Dt 79	Lenkrad mit Gasbremse	Dt 139
		Road Rage	Dt 89	Memory Card (Nachbau)	Dt 29
		Saga Frontier	JP 159		

Importspielprobleme?

ADAPTER Sony-Umbau zum Multigerät
 N64 49.- in 24 h nur 59.90 PSX 19.90

Nintendo 64		Mario Kart	
Konsole+Spiel	Dt 379	Multi Racing Championship	Dt 139
Antennenkabel	Dt 49	NBA Hang Time	Dt 139
Blast Corps	Dt 119	Starfox 64	Dt 149
Diddy Kong Racing	Dt 99	Wayne Gretzky 3D Hockey	Dt 139
Extreme G	Dt 149	Waverace	Dt 99
F 1 Pole Position	Dt 149	Wild Choppers	Jp 159
Golden Eye	Dt 149		
Lamborghini	Dt 149		
Madden 64	US 179		

Bomberman 64 JP
 → incl. Adapter 100.- ←

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

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
 Seegefelder Str. 75
 nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN
 Marzahner Promenade 47
 Wittenberger Str. 76-80

Verkauf & Verleih

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



Auch bei Nebel treffen Eure Stürmer. Mittels des roten Balkens bestimmt Ihr die Stärke des Torschusses



Freistöße könnt Ihr herrlich ins Dreieck zirkeln, die Steuerung ist aber etwas schwierig. Hier ist Übung erforderlich



Dank des orangenen Dreiecks seht Ihr immer, welcher Eurer Spieler am Ball ist bzw. wen Ihr gerade steuert

PlayStation Sportspiel

Actua Soccer 2

Verbesserte Spielbarkeit und erhöhter Realismus sollen den Nachfolger von ranSoccer zu einem echten Konkurrenten für FIFA 98 machen

Man merkt deutlich, daß die Endrunde der Fußball-WM in Frankreich immer näher rückt, denn jeder mehr oder weniger renommierte Sportspielhersteller werkelt derzeit an einem Fußballspiel bzw. hat ein solches schon released. Nachdem ja mit FIFA 98 zumindestens für die PlayStation die

Meßlatte relativ hoch liegt, müssen sich andere Softwarehäuser schon etwas Besonderes einfallen lassen, um sich wenigstens einen Platz auf dem Treppchen zu sichern. Der Vorgänger von Actua Soccer 2, welcher in Deutschland als ranSoccer verkauft wurde, war trotz innovativer Ansätze bei weitem kein Hit. Der zweite Teil kann aber dank aufpoliertem Äußeren eher überzeugen. Ihr könnt aus 92 Nationalteams eins auswählen, mit dem Ihr dann im Ligamodus, einem Freundschaftsspiel oder im Cupmodus gegen die versammelte Weltelite antreten dürft. Selbstverständlich könnt Ihr auch erst den Trainingsmodus wählen, um Euch vor dem entscheidenden Spiel so richtig fit zu machen. Hier könnt Ihr Übungsspielchen machen oder auch Strafstoße üben. Dabei

könnt Ihr Euch vom CPU ein Teilnehmerfeld zusammenstellen lassen, oder aber Ihr wählt Eure Gegner selbst aus. Actua Soccer 2 kann mit einigen netten Features aufwarten, vor allem die Unterstützung des Analog Pads steht positiv hervor, auch die Replays wurden toll gestaltet und sehen schon sehr realitätsnah aus. Netter Gag hier: Die Flugbahn des Balles wird in der Wiederholung durch eine rote Linie dargestellt, so könnt Ihr den Weg des Balles ins Netz noch besser verfolgen. Auch schön ist, daß die Spieler ihre Originalnamen haben und teilweise auch aussehen wie das menschliche Vorbild, was einen hohen Wiedererkennungswert hat. Eine brandneue 3D-Engine ermöglicht sehr realistische und schnelle Bewegungen der Akteure, insge-



Rot? Nein, Tor wird das mal heißen, Deutschland führt gegen Brasilien mit 1:0

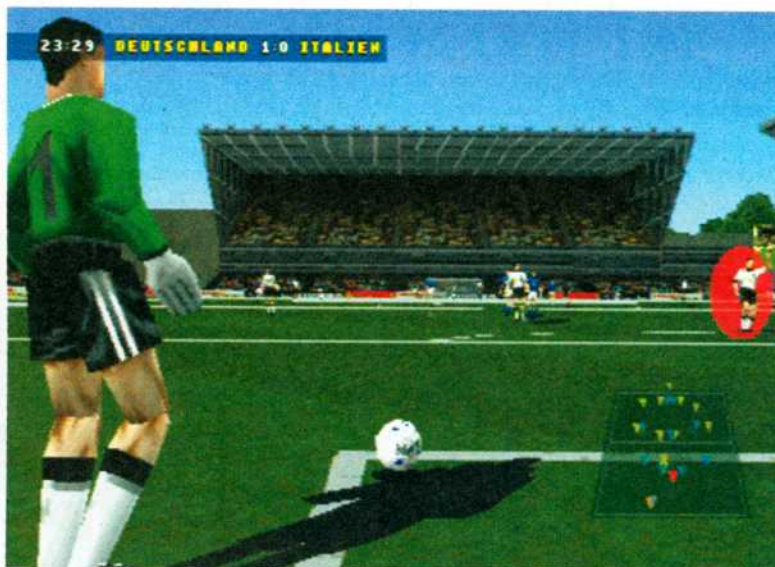


Die Schiedsrichter sind verschieden streng. Mancher zückt schon bei kleinen Regelverstößen die gelbe Karte

samt kommt die Grafik aber nicht an die Qualität von EAs Vorzeigeprodukt heran. Vom Feinsten sind allerdings die Soundkulisse und der Kommentar. Die Fangesänge passen sich an das Geschehen auf dem virtuellen Rasen an, und der deutsche Sprecher kommentiert zeitlich passend die Aktionen.



Frank: Nach dem nicht sonderlich gelungenen ranSoccer konnte der Nachfolger ja nur besser werden, so dachte ich. Und wirklich, Actua Soccer 2 gehört sicherlich zu den besseren Fußballspielen auf der PlayStation. Vor allem die Soundkulisse schlägt alles, was ich bisher auf Sonys 32-Bitter im Bereich Sportspiele gehört habe. Die ärgerliche Verzögerung der Kommentare wurde durch ein neues Soundsystem beseitigt. Die Samples kommen jetzt im rechten Moment, und der Sprecher hat auch mit höheren Ergebnissen keine Probleme, da kann man ihm kleinere Schwierigkeiten mit Spielernamen leicht verzeihen. Leider fällt das Fehlen einer wirklich übersichtlichen Perspektive negativ ins Gewicht, selbst in der isometrischen Ansicht wird das Paß- zum Glücksspiel. Insgesamt fällt das Game aber positiv auf, die rasante Action und die Vielzahl spektakulärer Tormöglichkeiten entschädigen für die etwas sparsame Grafik und machen Actua Soccer 2 zu einem wirklich empfehlenswerten Fußballspiel.



Beim Abstoß bestimmt Ihr Richtung und Stärke Eures Schusses. Auf dem Radarschirm könnt Ihr sehen, wer frei steht

Test PlayStation

Hersteller: **Gremlin/Funsoft**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Analog Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Funsoft**

Grafik **76** Sound **80**

Fun 82

PlayStation Adventure

Ark of Time

Der Alltag eines Journalisten: Project 2 zeigt uns, was passieren kann, wenn ein Sportreporter auf ein so großes Thema wie Atlantis losgelassen wird

Atlantis ist nicht zum ersten Mal Thema eines Adventures. Ark of Time versucht jedoch, einen neuen Weg zu bestreiten: Richard Kendall, eigentlich ist er der Herr der Sport-

seite, soll nach den Ideen seines Chefs endlich "richtigen" Journalismus erlernen. Dabei wird er auf die Ruminsel in die Karibik geschickt, um dort einen verschollenen Profes-



René: Auch wenn es technisch nicht so ausgeht wie Baphomets Fluch 2 ist, gefällt mir Ark of Time ziemlich gut.

Spielerisch erwarten Euch Rätsel, die knackig, aber nicht wirklich schwer sind. Das einzige Problem dabei ist, daß Ihr zwischen vielen Locations hin- und herwandern müßt. Das macht sich bei den Ladezeiten der PS nicht so gut. Ein weiteres Plus ist die

ausgereifte und witzig gestaltete Story, bei der es sich bemerkbar macht, daß keine deutsche Sprachausgabe vorhanden ist – so könnt Ihr die gelungene Original-Stimmung genießen. Die deutsche Übersetzung ist im großen und ganzen brauchbar, es sind kaum sprachliche Fehler zu finden. Einziges Minus ist die sehr gewöhnungsbedürftige Polygon-Grafik, gerade bei Adventures können wir mehr erwarten.

sor zu suchen. Doch alles, was Richard findet, sind Hinweise auf das untergegangene Atlantis. Mit seinem typisch amerikanischen Humor und entsprechenden Spitzfindigkeiten begibt er sich auf die Suche und findet sich dabei in solchen Locations wie Stonehenge und den Osterinseln wieder. Gesteuert wird Ark of Time am besten mit Maus, Point & Klick ist also angesagt. Die PAL-Version ist mit englischer Sprachausgabe und Untertiteln - unter anderem deutsch - ausgestattet.

Der verschollene Professor hat eine Wettermaschine entdeckt und beginnt nun, mit dieser zu spielen

Test PlayStation

Hersteller: **Project 2/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card, Maus**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Project 2**



SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	279,95
NeGCon	DV	84,95
Abe's Odyssey	DV	89,95
Ace Combat 2	DV	89,95
Actua Golf 2	DV	89,95
Actua Soccer 2	DV	89,95
Agent Armstrong	DV	89,95
Baphomet's Fluch 2	DV	89,95
Battle Arena Toshinden 3	DV	89,95
Bloody Rear	JP	129,95
Bravo Air Race	US	114,95
Bushido Blade	DV	i. V.
Bust-A-Move 3	DV	i. V.
Cart World Series	US	109,95
Castlevania	DV	89,95
Colony Wars	DV	89,95
Command & Conquer 2	DV	99,95
Cool Boarders 2	JP	104,95
Courier Crisis	DV	89,95
Crash Bandicoot 2	DV	89,95
Croc	DV	89,95
Darklight Conflict	DV	49,95
Descent 2	DV	49,95
Devil's Deception	DV	89,95
Discworld 2	DV	89,95
Disruptor	DV	59,95
Dynasty Warriors	DV	94,95
Einhänder	JP	139,95
Exhumed	DV	49,95
Explosive Racing	DV	89,95
Felony 11-79	DV	94,95
FIFA 98	DV	89,95
Fighting Force	DV	99,95
Final Fantasy 7	DV	99,95
Formel 1 97	DV	99,95
Formula Karts	DV	89,95
Frogger	DV	89,95
Ghost in the shell	US	109,95
Grand Theft Auto	DV	89,95
G-Police	DV	99,95
Hercules	DV	89,95

M.C. GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Jet Moto 2	US	119,95
Judge Dredd	DV	89,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95
Kart Duel 2	JP	134,95
King of Fighters 96	JP	144,95
Kurushi	DV	84,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lost Vikings 2	DV	59,95
Machine Hunter	DV	89,95
Madden 98	DV	89,95
Magic the Gathering	DV	89,95
Marvel Super Heroes	DV	89,95
Mass Destruction	DV	89,95
Masters of Teräs Käsi	US	119,95
Maximum Force	US	119,95
MDK	DV	94,95
Metal Slug	JP	139,95
Micro Machines 3	DV	94,95
MK-Mythologie	US	119,95
Monopoly	DV	89,95
Monster Truck	DV	89,95
Moto Racer	DV	89,95
Motor Mash	DV	89,95
Namco Museum Vol. 4	DV	89,95
NBA Fastbreak 98	US	114,95
NBA Live 98	DV	89,95
NHL Breakaway 98	DV	89,95
NHL Powerplay 98	DV	89,95
NHL 98	DV	89,95
Nightmare Creatures	US	109,95
Nuclear Strike	DV	89,95
Pandemonium	DV	49,95
Pandemonium 2	DV	94,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	59,95

PGA Tour Golf 98	DV	89,95
Rage Racer	DV	89,95
Rampage World Tour	DV	i. V.
Rapid Racer	DV	89,95
Ray Storm	DV	84,95
Ray Tracers	DV	84,95
Resident Evil Director's Cut	DV	89,95
Risiko	DV	89,95
Rosco McQueen	DV	89,95
Saul Blade	DV	89,95
Spider	DV	49,95
Street Fighter Collection	JP	139,95
Street Fighter EX Plus Alpha	DV	89,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	49,95
Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Tennis Arena	DV	94,95
Test Drive 4	DV	89,95
Tetris Plus	DV	84,95
The Note	DV	89,95
Time Crisis, incl. Gun	DV	139,95
Tomb Raider 2	DV	99,95
Total Drivin	DV	94,95
Touring Car	DV	89,95
Versus	US	109,95
V-Rally	DV	89,95
Warcraft 2	DV	89,95
WCW vs the World	DV	94,95
Wild Arms	US	99,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Wing Over	DV	89,95
Worms	DV	49,95
Yusha - Heaven's Gate	DV	89,95

SEGA SATURN:

Bust-A-Move 3	DV	89,95
Dead or Alive	JP	109,95
Enemy Zero	DV	99,95
Formula Karts	DV	89,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95
Last Bronx	DV	94,95
Layer Section 2	JP	109,95
Resident Evil	DV	109,95
Sega Touring Car	DV	99,95
Sonic R	DV	89,95
Tetris Plus	DV	84,95
Warcraft 2	DV	89,95
World Wide Soccer 98	DV	94,95
X-Men vs Street Baseball 98	JP	144,95

NINTENDO 64:

Aerofighters Assault	US	179,95
Blast Corps	DV	109,95
Bomberman 64	DV	89,95
Chameleon Twist	DV	129,95
Clayfighter 63 1/3	DV	144,95
Diddy Kong Racing	DV	89,95
Extreme G	DV	144,95
F1 Pole Position 64	DV	134,95
Golden Eye	PV	139,95
Lamborghini 64	DV	134,95
Lylat Wars	DV	129,95
Mace: The Dark Age	US	169,95
Mario Kart 64	DV	89,95
Multi Racing Championship	DV	149,95
NBA Hangtime	DV	129,95
NFL Quarterback Club 98	DV	139,95
San Francisco Rush	DV	134,95
Superstar Soccer 64	DV	119,95
Top Gear Rally	DV	134,95
Turok	EV	139,95
Wave Race	DV	89,95
Wayne Gretzky Hockey	DV	129,95

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

Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

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

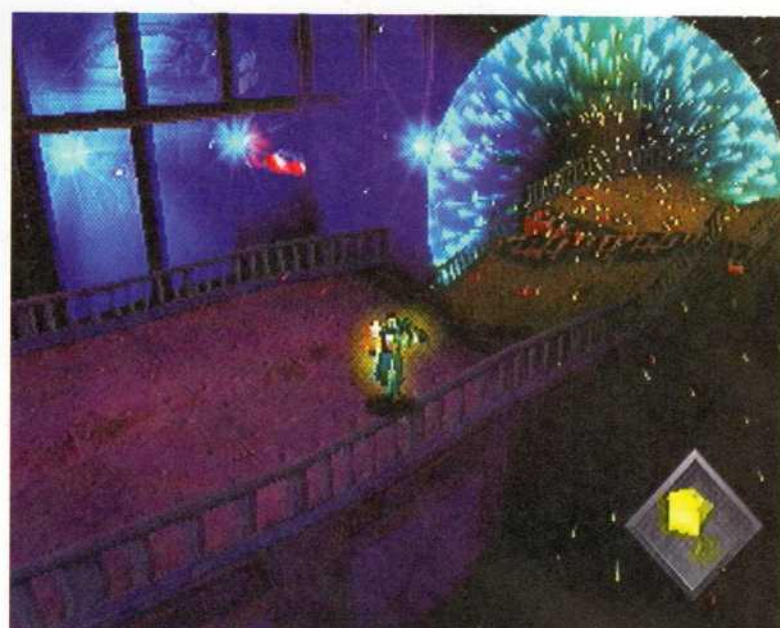
Ihr PC- und Videospiele-Spezialist

Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/ 6 42 34 · Fax: 05 21/ 6 42 35



So prächtig sehen die Spielgrafiken aus! Die Designer liebten übrigens das Spiel mit der Perspektive. Um diese Felsformationen zu überlisten, sind eine Reihe von Todes-sprüngen vonnöten, die ein räumliches Denkvermögen verlangen



Der Spießrutenlauf beginnt schon ab der ersten Spielsekunde. Ein Helikopter ballert mit langen Salven durch die Fensterscheiben, während Ihr im Dauerlauf Euer Heil in der Flucht sucht



Ulf: Mit diesem oberedlen Actionspiel dürfte Visual Concepts endgültig die gesamte Branche zu Füßen liegen.

Was die Programmierer hier technisch zustande gebracht haben, das gehört ohne jegliche Übertreibung zum Allerfeinsten, was man bislang auf der PS bestaunen konnte. Durch die selbst entwickelten Grafik-Librarys sehen die Explosionen einfach genial aus. Die überaus komplexen 3D-Landschaften ploppen zudem niemals weg, wurden sensationell texturiert und bieten Special Effects im Sekundentakt - kurzum: Man kommt bei der Grafik förmlich ins Schwärmen. Durch die cinematische Sounduntermalung entsteht außerdem eine coole Blade Runner-Atmosphäre. Während Ihr beispielsweise auf den Wolkenkratzern von Dach zu Dach springt, murmelt im Hintergrund ständig der Polizeifunk und die Musik durchbricht die Stille mit kurzen, dramatischen Synthesizerklängen. Dem virtuos technischen Rahmen steht die Spielbarkeit in kaum etwas nach. In einer adrenalinfördernden MDK/Contra-Mixtur ballert Ihr Euch fast ohne Atempause durch die abwechslungsreich designten und überaus langen Levels. Daß unter den vielen Explosionen, Special Effects und komplexen 3D-Konstruktionen hin und wieder die Übersicht leidet, verzeiht man angesichts der erwähnten Qualitäten gerne. Freunde von Nonstop-Action-Spielen müssen hier einfach zugreifen!

PlayStation Shoot 'em Up

One



... ist ohne Zweifel DAS 3D-Actionspiel, auf das so viele PlayStation-User schon sehlichst gewartet haben

Wir schreiben das Jahr 2047: Der ehemalige Elite-Soldat John Cain wacht plötzlich in einem düsteren Appartement auf und stellt zu seinem Entsetzen fest, daß sein linker Arm einer multifunktionalen Waffe gewichen ist. Obwohl er unter einer Amnesie leidet, ahnt er, daß das Mi-

litär ihn als Versuchskaninchen mißbraucht hat. Die Welt um ihn herum ist völlig fremd geworden: Düstere Wolkenkratzer und fliegende Autos bestimmen die Optik der tristen Großstadt. Bei seinen ersten Spaziergängen erkennt John Cain, daß das Militär ihn überwacht. Er entschließt sich daher, dem ganzen Spuk ein Ende zu bereiten und dringt in das Militärgelände ein. Doch aus dem Jäger wird schnell ein Gejagter ... Aus diesem Plot werkelt das Programmiererteam Visual Concepts, sonst eher bekannt für exzellente Sportspiele, eine dreidimensionale Actionorgie. Durch eine intelligente Kameraführung stets optimal eingefangen, hastet Euer zeitgestrandeter Held durch die futuristischen 3D-Landschaften, die über weite Strecken nicht unbeabsichtigt an Blade Runner erinnern. Um sich gegen die Cyborg-Soldaten, Future-Helikopter oder andere Vehikel zur Wehr zu setzen, entdeckt John Cain seinen mechanischen Arm als fulminante Laser-Waffe, die durch seine Emotionen gesteuert wird. Je wirkungsvoller Euer Held die Gegner wegbrutzelt, desto leistungsstärker



Durch die selbst entwickelten Grafik-Librarys sehen vor allem die Explosionen einzigartig aus



Mit dem Flammenwerfer verwandelt Ihr die Soldaten in lebendige Fackeln, die noch einen sekundenlangen Totenkampf erleiden

wird seine Waffe. Darüber hinaus regelt dieses intelligente Power Up-System Eure Nahkampftechniken und den Lebensenergievorrat. Habt Ihr Euch zudem bis zum Hyper-Status hochgeballert, steht Euch eine Smart Bombe zum Säubern des Bildschirms zur Verfügung. Ihr solltet daher alles terminieren, was Euch im Weg steht, schon alleine um so versteckte Waffensysteme in Form eines Flammenwerfers, Pulse Lasers oder Missilerwerfers zu entdecken.



Blade Runner läßt grüßen: Über den Dächern der Großstadt tastet Ihr Euch dem mühsamen Levelende entgegen

Test PlayStation

Hersteller: **ASC/Visual Concepts**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Mitte Feb.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **6**
 Besonderheiten: **Paßwortsystem, Analog-Pad**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **ASC**

Grafik **90** Sound **81**

Fun 87

GALAKTISCH!

DIE COMIC-KNALLER FÜR'S NEUE JAHR!



NEU!
AB 29.1.

JLA SPECIAL #1: GREEN LANTERN!



NEU!
AB 3.2.

JLA SONDERBAND #3: ZERO HOUR



AB 21.1.



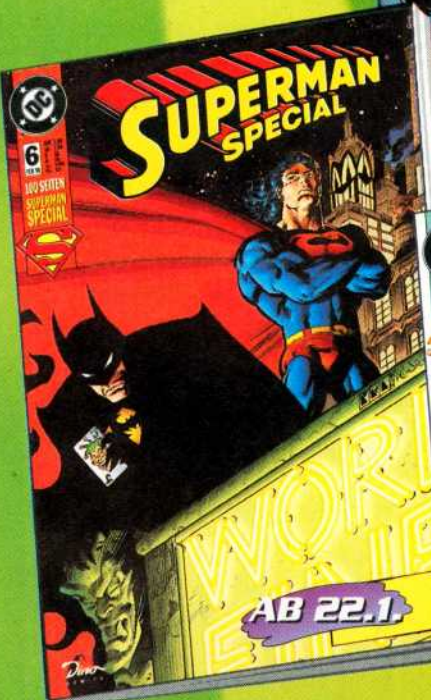
AB 14.1.



AB 22.12.



AB 22.12.



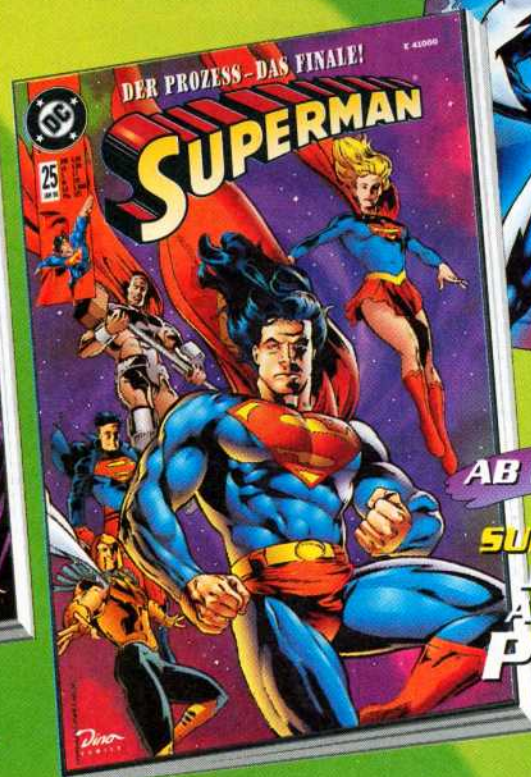
AB 22.1.

SUPERMAN & BATMAN GEGEN DEN JOKER!



AB 21.1.

DIE JLA GEGEN DIE INJUSTICE GANG!



AB 8.1.

SUPERMAN #25: JUBILÄUMS-AUSGABE MIT POSTER!



ÜBERALL WO'S COMICS GIBT!





Waghalsige Sprünge gehören ebenso zur Abfahrt wie rasante Schußfahrten



Aus der Ego-Perspektive steuert Ihr den Rodler mit Bob



Beim Curling sorgen diese besenschwingenden Herren für eine glatte Eisbahn

Nintendo 64 Sportspiel

Nagano Winter Olympics '98

Olympisches Feuer solltet Ihr bei diesem Game bereithalten, die Winterspiele finden nämlich im frostigen Japan statt

Da im Januar auch wieder einmal Olympische Winterspiele ausgetragen werden (diesmal im japanischen Nagano), ist es selbstverständlich, daß ein renommierter Sportprofi wie Konami auch ein Winter-Spielchen auf den Markt werfen muß. Insgesamt zwölf Disziplinen warten bei Nagano auf Euch: Abfahrtslauf, Riesenslalom, Skispringen von der 90 Meter Schanze und der 120 Meter Schanze, Trickski, Snowboard in der Halfpipe, Snowboard Riesenslalom, Eisschnellauf 500 und 1500 Meter, Vierer-Bob, Rodeln und Curling. Insgesamt vier Joypad-Athleten dürfen sich im Olympia-Modus oder im Championship-Modus mit-

einander messen. Der Unterschied zwischen den beiden Modi ist, daß Ihr im ersten in allen Disziplinen um Medaillen kämpft, während Ihr im zweiten in sieben Disziplinen um Punkte kämpft, um dann am Ende als der Beste unter allen Teilnehmern dazustehen. Grafisch ist das Programm sehr gut gelungen, die wunderschön animierten und texturierten Athleten tummeln sich vor beinahe photorealistisch gestalteten Hintergründen, die so richtig Lust auf den nächsten Skiurlaub machen und die grafischen Möglichkeiten des Nintendo 64 gut ausnutzen. Die Steuerung der Pixelsportler variiert von Disziplin zu Disziplin. Genügt beim Abfahrts-

lauf noch einfaches Rechts-Links-Steuern und Kanten, so müßt Ihr beim Snowboarden in der Eis-Halfpipe schon Richtungs- und Tastenkombinationen nachahmen (im Stil von Parappa the Rapper), wobei vor allem bei den komplizierteren Stunts akute Fingerverknotungsgefahr besteht. Timing ist dagegen beim Bobfahren gefragt, wo Ihr sogar das Einsteigen Eurer Recken steuern müßt, was leicht in Chaos ausarten kann. Soundtechnisch ist das Game grundsoldie programmiert, Publikumsklatschen und Johlen wechselt mit Schneeknirschen und auf dem Eis kratzenden Kufen ab und unterstützt so die realistische Atmosphäre. Natürlich könnt Ihr auch Eure Rekordweiten und Bestzeiten in Medaillenspiegeln und Rekordlisten wieder ansehen und auf dem Controller-Pak für die Nachwelt (und eventuell die Hall of Fame) aufbewahren.



Frank: Nagano Winter Olympics 98 ist ganz bestimmt ein nettes Spiel, das vor allem durch seine schöne Grafik beeindrucken kann. Da aber ein hübsches Äußeres nur für eine gewisse Zeit zufrieden stellen kann, hätte ich mir von Konami ein bißchen mehr Pep in diesem Game gewünscht. Der größte Teil der Disziplinen kann nur für kurze Zeit motivieren, so z.B. der Abfahrtslauf, aus dem schon nach wenigen Läufen die Luft draußen ist. Im Gegensatz dazu ist die Snowboard Halfpipe auch längerfristig kurzweilig, da hier der Schwierigkeitsgrad stimmt. Die Steuerung vieler Sportarten ist leider wenig durchdacht, eventuell hätte man das eintönige Daddeln zugunsten einer Geschicklichkeitsprüfung im Stil von Athlete Kings weglassen sollen, so krampft schon nach kurzer Zeit der Finger. Großer Kritikpunkt ist der Multiplayer-Modus, der seinen Namen nur bedingt verdient, man kann nämlich beim Eisschnellauf nicht gleichzeitig gegeneinander antreten. Dennoch macht Nagano Spaß, wenn man über die genannten Mängel hinwegsehen kann.



Beim Snowboard-Riesenslalom dürft Ihr kein Tor berühren, sonst fliegt Ihr auf die Nase und verliert viel Zeit



Wenn Ihr richtig gute Leistungen bringt, dann dürft Ihr Euren Pixelathleten auch auf dem Treppchen bewundern

Test Nintendo 64

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **Januar**
 Umsetzungen geplant: **PlayStation**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **12 Disziplinen**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **159,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik **82** Sound **71**

Fun 77

Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

SEGA SATURN

- Atlantis*** 99,95
- Bomberman 89,95
- Bust-A-Move 3 89,95
- Command & Conquer 89,95



- Croc*** <12.97> 89,95
- Disc World 2 89,95
- Dragon Force 89,95
- Enemy Zero 89,95
- FIFA '98*** <01.98> 89,95
- Fighters Megamix 89,95
- Formula Karts 89,95
- Jurassic Park 2 89,95
- Last Bronx 89,95
- Manx TT 89,95
- Marvel Super Heroes 89,95

Sonderangebote

- Andretti Racing 49,95
- Astal <us> 49,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- Battle Monsters <jap> 19,95
- Black Dawn 39,95
- Battle Station 49,95
- Bug 49,95
- Clockwork Knight 2 49,95
- Criticom <us/jp> je 39,95
- Daytons U.S.A. 39,95
- Defcon 5 49,95
- Earworm Jim 2 39,95
- FIFA Soccer '97 49,95
- Fighting Vipers 49,95

Wir haben über 40.000
Videospiel-Artikel auf Lager!

- Mass Destruction 59,95
- Megaman X3 79,95
- Nascar Racing '98** 89,95
- NBA Live '98** 89,95
- Need for Speed 69,95
- NHL '98*** <12> 89,95
- NHL Powerplay Hockey 79,95
- Nights & Pad 89,95
- Olympic Soccer 59,95
- Pandemonium 89,95
- Resident Evil 99,95
- Sega Rally 59,95



- Sega Touring Car 99,95
- Shining the Holy Ark 89,95
- Shining Wisdom 59,95
- Sonic 3D 79,95
- Sonic R 99,95



- Sonic Jam 79,95
- S. Puzzle Fighter 2 69,95
- Terra Cresta 3D jp. 99,95
- Tetris Plus 79,95
- Thunderhawk 2 a/uncut 79,95
- Tomraider 69,95
- True Pinball 59,95
- Tunnel B1 59,95
- Wipeout 2097 89,95
- Worldwide Soccer '98 89,95
- Worms 59,95



INEU!
1998
kommt der
FREAK'S
SHOP
ins
Internet

<a> = Ausländische Anleitung

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

- Abe's Oddysee 89,95
- Actua Golf 2 89,95
- Actua Soccer 2 89,95
- Agent Armstrong 79,95
- Assault Rigs <Link> 69,95
- Baphomet's Fluch 2 89,95
- Blood Omen 89,95
- Broken Helix*** 89,95
- Bubay 3D 79,95
- Burning Road <Link> 69,95
- Castlevania 89,95
- Colony Wars <a> 89,95
- Command & Conquer 89,95



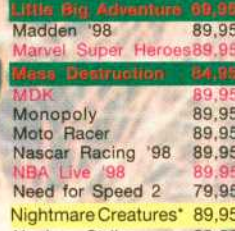
- Command & Conquer 2- Alamstufe Rot 99,95
- Courier Crises 89,95
- Crash Bandicoot 2 89,95
- Croc 89,95
- Disc World 2 89,95
- Excalibur 69,95



- Fighting Force 89,95
- Final Fantasy 7 89,95
- Final Fantasy <a> mit dt. Spielberater 89,95
- Gex 49,95
- Ghen War 39,95
- Grid Run 49,95
- Guardian Heroes 49,95
- Gun Grifon 49,95
- Hang on GP '98 49,95
- Hi Octane 19,95
- Incredible Hulk 39,95
- Iron Man X 59,95
- John Madden '97 29,95
- Johnny Bazookatone 49,95
- Lemmings 3D 39,95
- Magic Carpet 39,95
- Mysteria 49,95
- NBA Action Baseball 39,95
- NBA Jam Tournament 39,95
- NBA Live '97 29,95
- NFL Quarterback '98 39,95
- NHL Hockey '97 49,95
- Night Warriors 39,95
- Panzer Dragon 49,95
- Pebble Beach Golf 49,95
- PGA Golf '97 49,95
- Primal Rage 49,95
- Race Driver <jap> 19,95
- Road Rash 39,95
- Shinobi X 49,95
- Skeleton Warriors 39,95
- Slam'n Jam 49,95
- Soviet Strike 49,95
- Space Hulk 39,95
- Spot goes to Hollywood 39,95
- Streetfighter - Movie 49,95
- Streetfighter Alpha 29,95
- Striker '98 39,95



- Grand Theft Auto "Mafiosi läßt grüßen" 79,95
- Heavens Gate 89,95
- Herc's Adventure 99,95
- Hercules 89,95
- Int. S. Soccer Pro 89,95
- Jurassic Park 2 79,95
- Little Big Adventure 69,95
- Madden '98 89,95
- Marvel Super Heroes 89,95
- Mass Destruction 84,95
- MDK 89,95
- Monopoly 89,95
- Moto Racer 89,95
- Nascar Racing '98 89,95
- NBA Live '98 89,95
- Need for Speed 2 79,95
- Nightmare Creatures* 89,95
- Nuclear Strike 89,95
- Overboard <a> 69,95
- Pandemonium 2 89,95
- PGA Golf '98 89,95
- Rapid Racer <a> 89,95
- Resident Evil <us> 99,95
- Resident Evil & Spielberater 99,95



- Exhumed 49,95
- Exhumed FIFA Soccer '97 49,95
- Gex 49,95
- Goal Storm 49,95
- Grid Run 49,95
- Hardcore 4x4 59,95



- Resident Evil Directors Cut <uncut Vorspann> 89,95
- Risiko <12.97> 89,95
- Road Rage 79,95
- Rossa McQueen <a> 89,95



- Streetfighter Ex+ 79,95
- Suikoden 89,95
- S. Puzzle Fighter 2 79,95
- Syndicate Wars 79,95
- Test Drive 4 89,95
- Time Crisis & Gun 129,95



- Toca Touring Car 89,95
- Tomraider 2 <a> 89,95
- Tomraider 2 99,95
- Wing Commander 4... <a/uncut> 79,95
- Wing Over 89,95
- X-Com 1 <a> 79,95



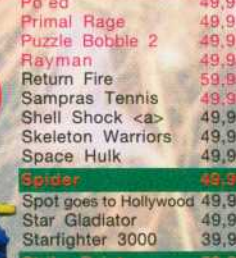
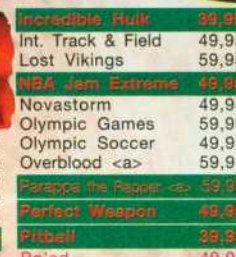
- Tomraider 49,95
- True Pinball 49,95
- Tunnel B1 49,95
- W.C.W. vs the World 89,95
- Worms 49,95

Sonderangebote

- Alone in the Dark 2 49,95
- Battle Sport 49,95
- Battle Station <a> 59,95
- Carnage Heart 49,95
- Casper 49,95
- Chessmaster 49,95
- Contra 59,95
- Criticom 39,95
- Crow, The 49,95
- Darklight Conflict 49,95
- Darkstalkers 49,95
- Earthworm Jim 49,95



- Incredible Hulk 39,95
- Int. Track & Field 49,95
- Lost Vikings 59,95
- NBA Jam Extreme 49,95
- Novastorm 49,95
- Olympic Games 59,95
- Olympic Soccer 49,95
- Overblood <a> 59,95
- Parappa the Rapper <a> 59,95
- Perfect Weapon 49,95
- Pitball 39,95
- Pg'ed 49,95
- Primal Rage 49,95
- Puzzle Bobble 2 49,95
- Rayman 49,95
- Return Fire 59,95
- Sampras Tennis 49,95
- Shell Shock <a> 49,95
- Skeleton Warriors 49,95
- Space Hulk 49,95
- Spider 49,95
- Spot goes to Hollywood 49,95
- Star Gladiator 49,95
- Starfighter 3000 39,95
- Strike Point 59,95
- Thunderhawk 2 <a/uncut> 49,95
- Time Commando 49,95



PSX Zubehör

- Analog Pad* <mit mehr Funktionen, als das Original Sony Pad> 59,95
- Antennenkabel 39,95
- CD-Leerhüllen <10er> 5,90
- Cheat Buch*** 19,95
- Game Buster 89,95
- Gun Innovation 49,95
- Gun & Laseraufsatz 89,95
- Infrarot-Joypad-Set 59,95
- Joypad farbig je 29,95
- Joypad "Programm" 69,95
- Joypadverlängerung 19,95
- Lenkrad mit Fußpedal 129,95
- Lenkrad V3 139,95
- Link Kabel 19,95
- Memory Card ab 29,95
- neGcon <Analog-Pad> 69,95
- Rattle Snake** 69,95
- RGB Kabel 19,95
- Umbachip & Anl. 19,95

verschiedene Spielberater ab 14,80

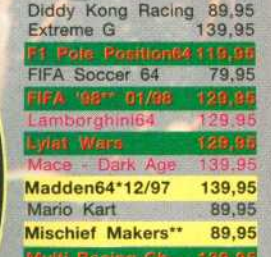
FREAK'S PACK: Play Station & 2. Joypad & 1 MB Memory Card & PSX-Tragetasche & Slamscape oder Hyper Tennis für nur DM 333,-

NINTENDO 64 NINTENDO 64

- Adapter US - PAL 49,95
- Joyboard SV 364 99,95
- Joypad farbig je 49,95
- Joypadverlängerung 19,95
- Lenkrad mit Fußpedale & Rumble Pack 139,95
- Memory Card <1 MB> 39,95
- Memory Card <4 MB> 79,95
- Rumble Pack 39,95

N64 Konsole 259,95

- Blastcorps 109,95
- Bomberman 89,95
- Chamäleon Twist 134,95
- Clayfighter 63 1/3 129,95
- Diddy Kong Racing 89,95
- Extreme G 139,95
- F1 Pole Position 64 119,95
- FIFA Soccer 64 79,95
- FIFA '98** 01/98 129,95
- Lamborghini 64 129,95
- Lyat Wars 129,95
- Mace - Dark Age 139,95
- Madden 64** 12/97 139,95
- Mario Kart 89,95
- Mischief Makers** 89,95
- Multi Racing Ch. 139,95
- Nagano Olympics** 139,95
- NBA Hangtime 129,95
- NFL Quarterback 139,95
- San Francisco Rush 129,95
- Top Gear Rally 139,95
- Turok 119,95
- WCW Vs World Tour* 139,95



NEU: 1998 werden neue
Versandzweigstellen in Österreich,
Türkei & den Niederlanden
eröffnet!!!

Wir führen auch S-NES,
MEGA DRIVE, GAME GEAR,
GAME BOY & PC



Am 20.01.98 kommt Ausgabe I.98:
80-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit
Produktübersicht vieler N64, PSX und
SATURN Artikel
(überwiegend mit Bild- und Kurz-
beschreibungen), Spiele-Previews, -
Reviews, Underground-Berichten aus
Europa, USA & Japan und Verlosung
mit 33 Gewinnen !!!
Erhältlich an jeder gutsortierten
Zeitschriften-, Verkaufsstelle & beim
"Freak's Shop", für nur DM 1,90 !!!

Besuchen Sie auch unser Laden-
geschäft in Münster, Weseler Str. 54
0251 - 52 55 22

Saturn Sportspiel

NHL All Star Hockey '98

... gibt Euch endlich einmal die Gelegenheit, Deutschland zum WM-Titel zu führen

Nachdem Acclaims NHL Breakaway '98 nun doch nicht für den Saturn umgesetzt wird, buhlen in dieser Saison nur noch zwei Eishockey-Simulationen um die Gunst der Käufer - EA und Sega. All Star



Ulf: Die in letzter Zeit nicht gerade softwareverwöhnten Saturn-User erhalten mit dieser Eishockey-Sim ein durchaus gefälliges Sportspiel. Das Positive vorweg: Die Puckjagd läßt sich gut spielen, bietet intelligent agierende CPU-Akteure sowie einen gelungenen Polygon-Rahmen

ohne die berüchtigte Grobpixeligkeit. Für einen oberen Tabellenplatz reicht es aber auch diesmal nicht aus. Erstens bietet keine Perspektive eine optimale Übersicht, zweitens pariert der Torwart fast jeden Schuß - Tore sind meistens Zufallsprodukte - und drittens dürfte das Spieltempo für Dynamiker einen Gang zu langsam sein.

Hockey ist vor allem für Freunde der WM interessant, denn neben den gewohnten Spielmodi Freundschaftsspiel, Saison und Play Off dürft Ihr auch an einer Weltmeisterschaft teilnehmen. Ansonsten bietet diese Puckschupserei Standardkomfort, Player-Editor & Spielertransfers, konfigurierbares Regelwerk sowie einen Strategiebereich, bei dem man vor allem den Aggressivitätsgrad der einzelnen Mannschaftsbereiche festlegt. Die Polygon-Akteure wurden dafür mit vielen Aktionsmöglichkeiten ausgestattet. In der Defensive habt Ihr beispielsweise die Möglichkeit, rück-

wärts zu skaten oder mit dem Stock nach dem Puck zu stochern.

Polygon-Athleten: In grafischer Hinsicht schlägt sich der Titel äußerst wacker

Test Saturn

Hersteller: **Sega/Radical Entert.**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **22. Januar**
Anzahl Spieler: **1 - 8**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **schwer**
Levels: **NHL-Liga + National-teams**
Besonderheiten: **deutsche Texte, Multitap**
Ca. Preis: **89,- DM**
Muster von: **Sega**

Grafik 71
Sound 58

Fun 74

Saturn Sportspiel

Steep Slope Sliders

... kein komplizierter Step-Tanzschritt, sondern eine weitere Snowboard-Simulation

Den Machern kam es bei dieser Sim darauf an, den wilden Aspekt dieses Schneevergnügens in den Vordergrund zu stellen. So stehen Euch vier wüst gekleidete Snowboard-Jockeys zur Verfügung, die sich nach der Wahl der Piste von einem Hubschrauber aus die Abhänge herunterstürzen. Die Strecken umfassen normale Abhänge, Sprungkurse, z.B. die Halfpipe, sowie einen Alpinkurs. Auf dem Weg ins Ziel gilt es erstens, die vorgegebene Bestzeit zu knacken sowie durch akrobatische Sprungeinlagen Punkte zu kassieren. Per L- und R-Ta-



Ulf: Steep Slope Sliders hat so viele gute Ansätze, daß es wirklich schade ist, daß letztendlich nicht mehr herausgesprungen ist. Die Grafik bietet tolle Nebel-Effekte sowie einen schnellen Grafikaufbau (nur die Farbigkeit läßt zu wünschen übrig). Die umfangreiche Musikuntermalung feuert Euch mit abwechslungsreichen Dancefloor-Tracks à la Prodigy oder zwei sanfteren Vocal-Songs an, und die Steuerung vermittelt überdurchschnittlich gut den Snow-

boardschwung. Doch leider fehlt dem Gameplay motivierende Dramaturgie. Nach einer halben Stunde dürften alle Bestzeiten gebrochen sein, wodurch Euch auch die geheimen Snowboarder zur Wahl stehen (die restlichen Secrets sind reine Cheats). Da auch ein zwei-Spieler-Modus fehlt, habt Ihr somit nach kürzester Zeit alles gesehen, so daß Ihr nur noch auf solo auf Bestzeitjagd gehen könnt. Wer sich daran nicht stört und keine 100% Simulation erwartet, könnte sich mit diesem Silberling durchaus anfreunden.

ste sowie Knopf B und C könnt Ihr das Brett anwinkeln, 360 Grad Drehungen oder Saltos vollführen. Habt Ihr die Bestzeit unterboten, gibt es zur Belohnung weitere abgefahrene Pisten-Könige, wie beispielsweise eine Alien. Aktiviert Ihr den Zeit-Modus, düst Ihr die Abhänge zu drei unterschiedlichen Tageszeiten herunter. Via Cheats stehen Euch außerdem noch acht weitere Charaktere (UFO, Pinguin, etc.) sowie vier Extra-Pisten zur Verfügung.

Nur mit einer routinierten Schwungtechnik manövriert Ihr Euch ohne Blessuren durch die engen Häusergassen

Test Saturn

Hersteller: **Sega/Cave**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **15. Januar**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **leicht**
Levels: **11 Strecken**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Sega**

Grafik 71
Sound 78

Fun 72

CAUTION

NINTENDO 64



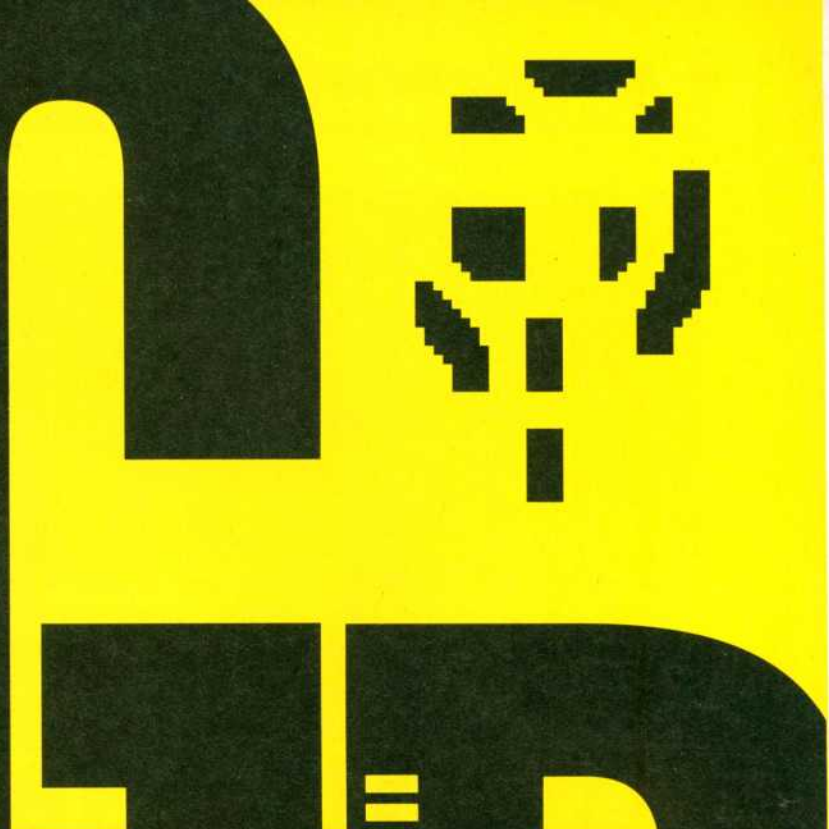
ALL YOU NEED!

Wenn Euch das deutsche Händlerangebot nicht ausreicht, wenn Ihr japanische Originalspiele, schneller und aufregender, spielen wollt - wir holen sie Euch für folgende Konsolen:

PSX, Saturn, NES, SNES, PCFX, PC-Engine, GameBoy, N64 oder jede die Euch einfällt.

Nicht nur japanische RPG's sondern auch Musik-CD's, Laserdiscs, Videos, Bausätze, Zeitschriften, Fanartikel, Hintbooks und andere japanische Kuriositäten.

JAPAN IMPORT



Bio Hazard 2	jp	i.V.
Blaze & Blade Eternal Quest	jp	139,95
Bloody Roar	dt	89,95
Bomberman World	jp	139,95
Castlevania	dt	89,95
Chocobo's Dungeon	jp	139,95
Cool Boarders 2	dt	89,95
Cyberbots	jp	139,95
Dual Shock Controller	jp	129,95
Elemental Gearbolt	jp	139,95
FIFA 98	dt	89,95
Gex 2	dt	89,95
Gran Turismo	jp	139,95
Konami MSX Collection 2	jp	129,95
Nagano Winter Games	jp	139,95
Namco Anthology	jp	139,95
NBA '98	dt	89,95
Nectaris	jp	139,95
Nightmare Creatures	dt	89,95
Overblood 2	jp	139,95
Parasite Eve	jp/us	i.V.
R-Type Collection (Feb.)	jp	139,95
Samurai Shodown special	jp	139,95
Tales of Destiny	jp	139,95
Tomb Raider 2	dt	99,95
Xenogears	jp	139,95
Young Blood	us	109,95

PSX

Bomberman Fight	jp	129,95
Burning Rangers	jp	129,95
Cotton 2	jp	129,95
Falcom Classics	jp	129,95
Fatal Fury Real Bout sp.	jp	129,95
Grandia	jp	i.V.
Langrisser 3	jp	139,95
Magic Knight Rayearth	us	109,95
Terra Phantastica	jp	129,95
Yu-No	jp	159,95

SAT

SENS

7th Saga	us	99,95
Bahamut Lagoon	jp	119,95
Brandish	us	99,95
Dragon Quest 3 remake	jp	189,95
Dragon Quest 6	jp	149,95
Final Fantasy 5	jp	99,95
Fire Emblem 2	jp	169,95
Front Mission	jp	99,95
Hanyuku Hero (Square)	jp	159,95
Ogre Battle	us	99,95
Rodra's Treasure	jp	149,95
Romancing Saga 1	jp	79,95
Romancing Saga 3	jp	109,95
Sailormoon RPG	jp	179,95
Seiken Densetsu 3	jp	149,95
Star Oceans	jp	159,95
Tactics Ogre	jp	149,95
Tales of Phantasia	jp	189,95
Treasure Hunter G	jp	159,95

N

Mischief Makers, Yoshi's Island, Diddy Kong Racing, F-Zero, MK Mythologies, Chameleon Twist, Art of Fighting Twin, Aero Fighters Assault, Dark Rift, Zelda 64, Mace ...



marktstr. 8 · 80802 münchen

tel.: 089/340 186 49 · fax: 089/340 186 50

← CAUTION

Versandkosten 10,- DM (ab 300,- DM Bestellwert frei)
Änderungen im Preis vorbehalten! · Händleranfragen erwünscht!





Acht mögliche Vehikel stehen dem Kampfpiloten zur Auswahl bereit



Gegen die feindlichen Fußtruppen ist der Einsatz der schweren Bordkanone am effektivsten



Vor jeder Mission bekommt Ihr die Karte des Einsatzgebietes und die Einsatzziele präsentiert



Nintendo 64 Shoot 'em Up

Wild Choppers

Deftige Helikopteraction auf Nintendos Flaggschiff. Brettet mit acht ultraschrägen Flugmaschinen über Dschungel- und Vulkanlandschaften

Georg: Mit Wild Choppers liefert Seta ein wirklich actiongeladenes Shoot 'em Up-Game ab, daß aber erst auf den zweiten Blick hin überzeugen konnte, denn zu Anfang stößt die Steuerung auf Ablehnung. Mit dem Steuerkreuz gibt man Gas, und der Analog-Stick läßt den Heli in die richtige Richtung fliegen. Hört sich alles nicht so schlimm an, dennoch ist das Anvisieren von Feinden, die sich bewegen, äußerst schwer, und auch die allgemeine Kontrolle ist erst einmal schwer. Erst nachdem man einige Runden im Trainingsparcour gedreht hat, ist der effektive Waffeneinsatz (fast) kein Problem mehr. Besser geht es natürlich mit den diversen Flugsticks, die es schon für das N64 gibt (z.B. von Mad Catz). Herrliche Explosionen und deftiger Feindbeschuß sorgen für ausreichend Action in den Dschungel-, Vulkan- und Eislandschaften. Die Missionsziele sind zahlreich, und ab dem fünften Einsatz werden sich auch erfahrene Ballerspezialisten erst einmal schwer tun, denn dann sind die Feinde immer aggressiver und zielsicherer. Für eine Abrundung sorgen nicht nur die verschiedenen Vehikel, Goodies oder die Abrechnungsfunktion am Ende einer Mission, sondern auch der fetzige Sound und die Rumble Pak-Unterstützung. Fazit: Gutes Shoot 'em Up, was aber erst nach einer längeren Eingewöhnungsphase Spaß machen wird.

Auf geht's, in explosive Höhen, mit Setas abgedrehten Luftkissen. Acht verschiedene Recken mit ihren unterschiedlichen rotorbetriebenen Vehikeln stehen dem ambitionierten Shoot 'em Up-Fan zur Verfügung. So gibt es die klassische Variante, die dem gängigen Kampf- oder Transporthubschrauber ähnelt, aber auch einige Exoten mischen sich unter den Fuhrpark: Abgedreht ist z.B. die Kreuzung von einem japanischen Kampfflugzeug aus dem 2. Weltkrieg mit einem Helikopter oder die Version mit zwei Rotorblättern an Bug und Heck. Der Unterschied besteht nicht nur im Aussehen, sondern in fünf Grundeigenschaften, wie z.B. Geschwindigkeit, Panzerung und Manövrierfähigkeit. Nachdem Ihr Euch für einen der acht Helden entschieden habt, werdet Ihr von Eurem

Vorgesetzten William Robinson in die erste Mission eingeführt, und die Action kann beginnen. Die Missionen sind auf sechs Kampagnen aufgeteilt, die zwei bis drei Einsätze bereithalten. Bevor Ihr Euch aber in die wilde Action stürzt, müßt Ihr Euer Vehikel erst einmal mit tödlichen Waffen bestücken, die sich käuflich erwerben lassen. Neben ungelenkten Raketen gibt es die computergesteuerten Luft-Boden-Varianten, Sidewinder, Spreng-Bomben und schützende Flaires. Das nötige Geld bekommt Ihr nach jeder abgeschlossenen Mission, wenn Eure Erfolge aufgerechnet werden. Standardmäßig ist jeder Heli mit einer Bordkanone ausgerüstet, die unendlich viele Schüsse bereithält. Die Missionsziele sind unterschiedlichster Art. So müßt Ihr feindliche Radaranlagen

Jetzt wird es ernst. Die beiden Panzer werden von zwei SAM-Einheiten bestens geschützt, also müßt Ihr geschickte Ausweichmanöver fliegen

zerstören, Kriegsgefangene retten, das Flugzeug des Präsidenten gegen feindliche Jagdmaschinen verteidigen oder einfach Horden von feindlichen Truppen in die Ewigkeit bombardieren. Zur Feindesschar gehören neben SAMs, Fußtruppen und Panzern auch diverse Helikopter und Flugzeuge, die Euch das (Über-)Leben schwer machen. Um aber nicht sofort auf der Strecke zu bleiben, findet Ihr in einigen Gebäuden auch Goodies, wie Extramunition, einen Reparaturkitt und Benzin. Letzteres ist auch der begrenzende Faktor im Spiel, denn wenn einmal der Tank leer ist, ist es auch mit der Freude am Fliegen vorbei.

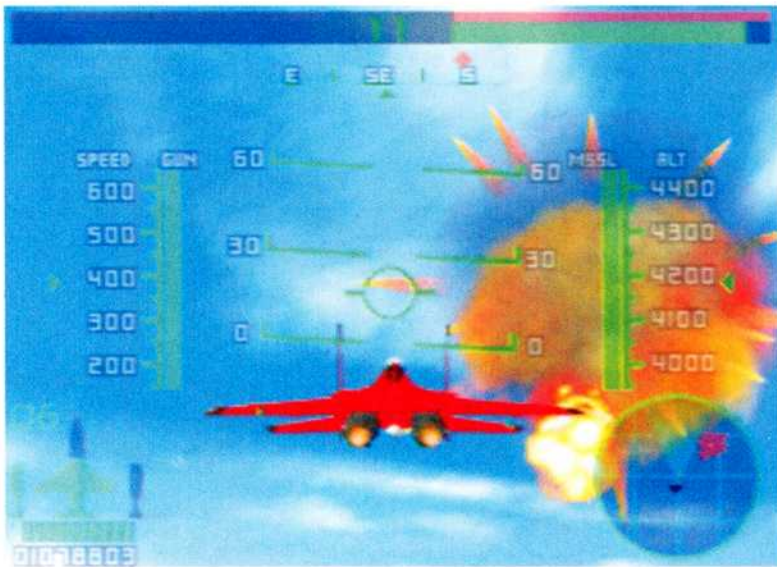


Kawumm!! Mit zwei Salven Luft-Boden-Raketen ist auch dieser Sendeturm reif für die Müllkippe

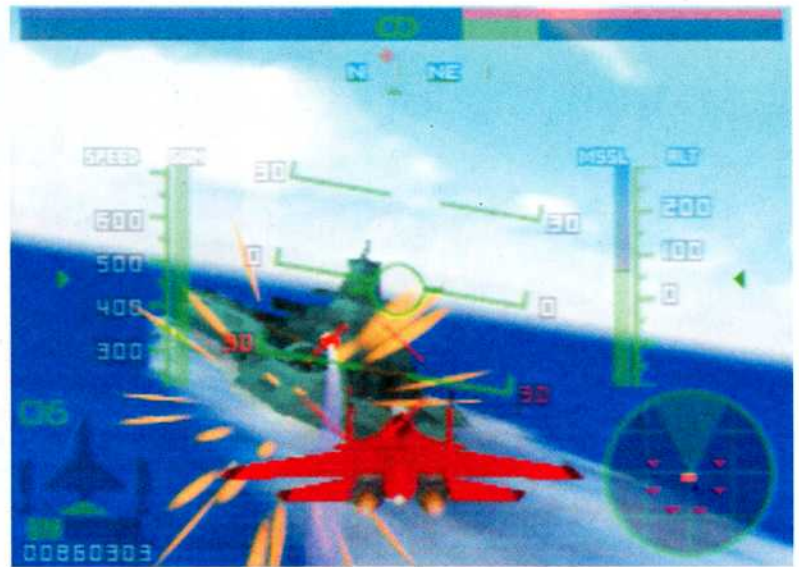
Test Nintendo 64

Hersteller: **Seta**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul (japanisch)**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **10+ Missionen**
 Besonderheiten: **Rumble Pak, Modulspeicher**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik	77	78	Sound
Fun		78	



Farbenpr채chtige Explosionen markieren das Ableben eines Gegners



Das Riesenschiff Leviathan ist der Endgegner des zweiten Levels, auf die Deckgeschütze müßt Ihr sehr aufpassen

Eines schönen Tages in nicht allzu ferner Zukunft geschieht das, was die Nationen der Welt zur Zeit im japanischen Kyoto abzuwenden versuchen: Die antarktische Polkappe schmilzt, und die Küstenstädte der Erde versinken in den salzigen Fluten der Meere. Allerdings ist bei Aerofighters Assault nicht der Treibhauseffekt dafür verantwortlich, sondern die Geheimsekte Phutta Morgana, die mit einer Atombombe das Eis zum Schmelzen gebracht hat. Da die Sektierer auch sämtliche Heere der Welt lahmgelegt haben,

Nintendo 64 Shoot 'em Up

Aerofighters Assault



Wieder einmal muß die Welt vor größenwahnsinnigen Spinnern gerettet werden. Fühlt Ihr Euch der Aufgabe gewachsen?

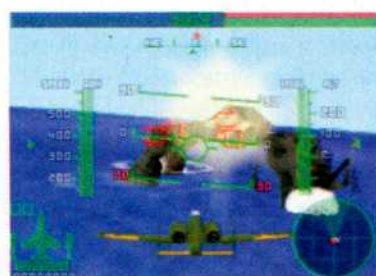
versuchen sie nun, mittels ihrer gewaltigen Luft- und Seestreitkräfte die Herrschaft über den jetzt viel blauerer Planeten zu übernehmen. Einzig die von der UN gegründete Staffel Aerofighters - zu der auch Ihr gehört - hat die Möglichkeit, diese Katastrophe noch abzuwenden. Ihr steigt also jetzt in einen von vier Kampffliegern und versucht, der Invasion Einhalt zu gebieten. In elf Missionen bekämpft Ihr gewaltige Mengen an feindlichen Flugzeugen und Schiffen, bis Ihr Euch schließlich zum Levelboss durchgeschlagen habt. Diesen Boss gilt es zu vernichten, wozu Euch je nach gewähltem Jet verschiedene Waffen zur Verfügung stehen. Wie Ihr Euch vorstellen könnt, ist ein solcher Endgegner schwerer zu besiegen als die norma-

len Fighter. Hier müßt Ihr schon gut fliegen können, damit Ihr bei dem geballten Abwehrfeuer unbeschadet Eure Missiles abfeuern könnt. Um die Sache noch ein bißchen schwerer zu machen, brennt Euch in vielen Missionen auch noch ein knappes Zeitlimit auf den Nägeln, was die ohnehin schweren Aufgaben nicht gerade leichter macht. Die Jets lassen sich je nach Typ mehr oder weniger schwer bzw. einfach steuern, auch bei der Panzerung gibt es Unterschiede. So ist die FS-X im Gegensatz zur A-10A sehr wendig, streicht aber schon nach wenigen Treffern die Segel, während besagte A-10A schon massive Hits einstecken kann, bevor sie zum Boden trudelt. Nach Abschluß der Missionen kassiert Ihr Punkte für abgeschossene

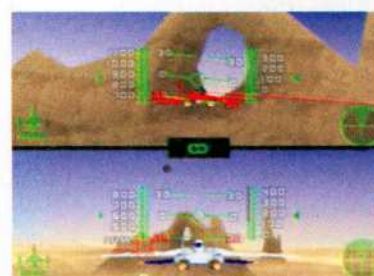
Feinde. Eingesteckte Treffer und hoher Waffenverbrauch schlagen sich negativ auf den Score nieder.



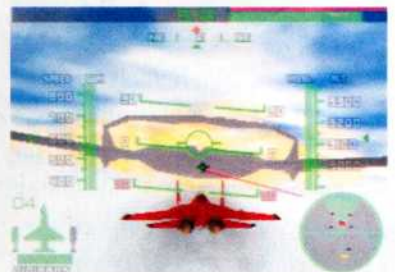
Frank: Paradigm, die uns mit Pilotwings 64 beglückten, sollten eigentlich die richtige Adresse sein, wenn es um Flugsimulationen für den Nintendo 64 geht. Leider gelingt es Aerofighters Assault nicht, an die Qualität des Vorzeigeproduktes heranzukommen. Dazu sind Grafik, Gameplay und Sound des Games einfach zu schwach. Die Missionen gleichen sich vom Aufbau her zu sehr. Zudem bieten Flüge über das Meer oder die Wolken eben keine Augenschmankerl, Abwechslung ist wenig geboten. Die Idee mit einem Levelboss ist zwar sehr nett, aber dennoch bietet beispielsweise Ace Combat 2 mehr Abwechslung in den Missionen. Aerofighters Assault hat allerdings den Vorteil unterschiedlich bewaffneter Jets. Der knackige Schwierigkeitsgrad motiviert dann auch zum längeren Spielen. Insgesamt ist das Game aber nur oberer Durchschnitt, der durch den Zweispieler-Modus aufgewertet wird.



Dieser Kampfläufer ist eigentlich sehr einfach zu besiegen. Fliegt beim Schießen aber nicht zu hoch



Im Zweispieler-Modus könnt Ihr Euch Luftkämpfe gegen einen Freund liefern



Jeder Jet hat zwei Superwaffen an Bord, die besonders gegen diesen Riesen sehr wirksam sind

Test Nintendo 64

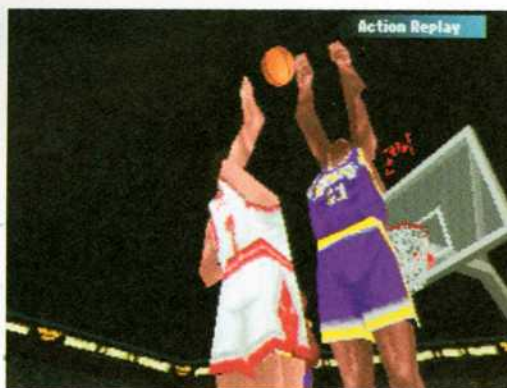
Hersteller: **Vic Tokai**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **11**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **169,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **71** Sound **65**

Fun **71**



Die Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger deutlich verbessert



Die Replays nach einem gelungenen Korb werden bisweilen aus einer ungewöhnlichen Perspektive präsentiert



Die Aufmachung ist äußerst schlicht, dafür aber sehr übersichtlich



Saturn Sportspiel

NBA Action '98

Mit einem neuen Programmiererteam startet das Sega Sports-Label den zweiten Großangriff auf den Referenzthron

wird es hingegen wieder auf dem virtuellen Court. Nicht weniger als elf Perspektiven lassen wohl keine Wünsche offen. Bei den Spielstrategien dürft Ihr während des Spiels auf gleich sechs Taktiken zurückgreifen, wenn Ihr zuvor die Z-Taste gedrückt habt. Die Aktionen der Korbwerfer umfassen sämtliche Knöpfe, die zudem noch situationsabhängig sind. So tanzt Ihr im Ballbesitz mit dem A-Knopf die Gegner aus oder erzielt mit ihm unter dem Korb einen spektakulären Dunk. Zum inoffiziellen Standard gehört mittlerweile auch das direkte Pass-System. Sobald Ihr die L-Taste gedrückt haltet, werden sämtliche Mitspieler mit einem Knopf definiert, wodurch Ihr sie mit demselben di-



Das Timing beim Freiwurf ist anspruchsvoller geworden

rekt anspielen könnt. Diese Funktion ist besonders hilfreich, wenn ein Mitspieler mit einem Winken zu

verstehen gibt, daß er gerade im Begriff ist, zum Korb zu springen, und Ihr nur noch Ablegen braucht.

Visual Concept übernimmt diesmal die verantwortungsvolle Aufgabe, die Saturn-User endlich mit einer kompetenten Basketball-Simulation zu beglücken, nachdem der Vorgänger „nur“ eine 70er Wertung kassierte. Nach einem bewährten FMV-Clip mit rasanten Spielszenen aus der NBA wirkt das nachfolgende, schlichte Hauptmenü beinahe schon spärlich. Doch man darf sich nicht täuschen lassen, denn in einigen Untermenüpunkten stehen Euch reichhaltige Konfigurationsmöglichkeiten zur Auswahl. So dürft Ihr nicht nur das Regelwerk sehr variabel einstellen, sondern auch die Strenge des Unparteiischen bei den unterschiedlichsten Vergehen festlegen. In puncto Spielmodi wird hingegen nur das Bewährte geboten: Freundschaftsspiel, Saison oder Play Off inklusive der Möglichkeit, eigene Spieler zu erstellen oder Transfers durchzuführen. Opulenter



Ulf: Gratulation an Visual Concept! Mit dieser Korbablegerei mischt der Saturn auf seine alten Tage noch einmal ganz vorne mit. Technisch wie spielerisch gibt sich diese Simulation kaum eine Blöße. Fangen wir bei der Technik an. Die recht eckigen Polygon-Helden verfügen zwar Hardwarebedingt nicht über die farbenprächtigsten Texturen, dafür wirkt die Grafik aber hochauflösend (keine Grobpixeligkeit) und die Animationen gehören eindeutig zu den besseren in diesem Genre. Der englische Reporter kommentiert das Geschehen zudem - typisch amerikanisch - mit

vielen Emotionen und coolen Sprüchen. Auch das Gameplay kann begeistern. Besonders positiv wurde die AI gelöst. Die CPU-Teams sind auf dem höchsten Schwierigkeitslevel ziemlich ausgefuchst und nur mit höchster Konzentration besiegtbar. Klasse sind ferner die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten (vor allem das direkte Pass-System möchte ich nicht missen) sowie das opulente Drumherum. Natürlich kann man hier und da noch meckern, beispielsweise, daß der Schieler etwas zu kleinlich pfeift oder daß einem in der Defensive nur selten ein Steal glückt, doch unter dem Strich stellt NBA Action '98 eine runde Sache dar.

Test Saturn

Hersteller: **Sega/Visual Concept**
 Spieleranzahl: **1 - 10**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **29. Januar**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **alle NBA-Teams**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **69,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik **76** Sound **71**

Fun 87

GAMERS POINT

E3 - Video
9,85

E3 - Video
9,85

<p>N64</p> <p>Tetrisphere 179,85 Top Gear Rally 139,85 Turok - Dino. Hunter 139,85 War Gods 149,85 Wave Racer 64 89,85 W. Gretzky's Hockey 129,85 WCW vs. NWO: World Tour * WCW Wrestling 139,85</p> <p>N64</p> <p>MC 4Meg 69,85 MC 1MEG 49,85 MC Original 34,85 MC WL 29,85 Rumble P. inc. 256K 44,85 Rumble Pack Orig. 34,85 UNIVERSAL Conv. 39,85 Farbig Original 54,85 Super Pad 64 plus 54,85 Super Pad 64 49,85 Máko Pad 64 54,85 3D Shark Pad Pro 69,85 Joypad Verlängerung 24,85 Joystick Arcade Shark 89,85 Flight Force Pro 64 139,85 Kabel RF-UNIT PAL Blaze 39,85 Kabel RGB BOX 79,85 Kabel RGB-Scart BLAZE 39,85 Lenkrad MadCatz 139,85 Lenkrad V3 SV380 139,85 Blast Corps 109,85 Bomberman 64 89,85 Chameleon Twist * Clayfighter 63 1/3 139,85 Dark Rift 134,85 Diddy Kong Racing 89,85 Extreme G. 139,85 F1 Pole Position 139,85 FIFA 64 89,85 FIFA 98 - WM-Qualifikation * Golden Eye 007 149,85 Hexen 64 129,85 International S. S. Soccer 139,85 Lamborghini 64 139,85 Lylat Wars & Rumble Pack 129,85 Mace: The Dark Age 169,85 Madden 64 * Mischief Makers 89,85 Multi Racing Championship 149,85 NBA Hang Time 129,85 NFL Quarterb. Club 98 139,85 Pilotwings 64 109,85 Star Wars-Shad. Emp. 129,85 Super Mario 64 89,85 Super Mario Kart 64 89,85 Superman: Anim. Series *</p> <p>PSX</p> <p>Konsole Multinorm 369,85 SILVER PACK Pal 333 Gamebuster 79,85 Memory Card 1 Meg WL 29,85 Memory Card 8Meg 69,85 Memory Card 24 Meg 69,85 Memory Card 32 Meg 94,85 Memory Card 48 Meg 94,85 Memory Card Original 39,85 Multiplayer Multi Tap 64,85 FAZOR Gun MadCatz 59,85 Lunar Gun incl. Laser 99,85 PREDATOR Gun 59,85 ALPS Gamepad 79,85 Analog Joypad Orig. 59,85 Infrarot Pad Naki 99,85 Negcon Pad 84,85 Joypad Original 44,85 Propad SV1100 69,85 Pro Pad SV1102 49,85 Super Pad SV1103 39,85 Programm Pad SV1107 69,85 Joypad Verlängerung 19,85 Joystick ACSII Orig. 109,85 Joystick Analog 119,85 PS Arcade Board 89,85 Flight Force Pro 109,85 HF Antennenkabel 44,85 Linkkabel WL 19,85 RGB Kabel Logic3 39,85 Lenkrad Mad Catz 139,85 Lenkrad V3 R. Wheel 139,85 * Lenkrad VRF-1 109,85 Mouse PAL 54,85 Ace Combat 2 89,85 Agent Armstrong 89,85 Air Combat PLAT 49,85 Alien Trilogy PLAT 44,85 Baphomets Fluch 2 89,85 B.A. Toshinden 3 89,85 B.A. Toshinden PLAT 49,85 Bleifuss 2 79,85 Broken Helix 94,85 Bushido Blade 109,85 Bust-a-Move 2 44,85 Bust-a-Move 3 69,85 C&C 2: Alarmstufe Rot 99,85 C&C 2: Red Alert 119,85 Castlevania 89,85</p>	<p>PSX</p> <p>Colony Wars 89,85 Constructor 89,85 Courir Crisis 84,85 Crash Bandicoot 2 89,85 Critical Depth * Croc: Legend Gobbos 89,85 Destruction Derby PLAT 49,85 Devils Deception 89,85 Discworld 2 89,85 Dynasty Warriors 89,85 Explosive Racing 89,85 Fade to Black PLAT 44,85 FIFA 98 - WM-Qualifikation 89,85 Fighting Force 94,85 Final Fantasy 7 109,85 Formel 1 '97 109,85 Formular Karts 94,85 Frogger 89,85 Gex 2 - Enter the Gecko * G-Police 109,85 Grand Theft Auto 84,85 Heavy Gear * Hercs Adventure 89,85 Hercules 89,85 Int. Track & Field PLAT 44,85 Judge Dredd 89,85 Jurassic Park - L. W. 89,85 K-1 / The Arena Fighters 99,85 Kurushi 89,85 Machine Hunter 89,85 Madden NFL Football 98 89,85 Magic - The Gathering 89,85 Marvel Super Heroes 89,85 MDK 89,85 Moto Racer 89,85 Motor Mash 89,85 Nascar Racing 98 89,85 NBA Hangtime 89,85 NBA Live 98 * NFL Quarterback Club 98 * NFL 98 89,85 NHL Breakaway 98 89,85 NHL Open Ice 94,85 Nightmare Creatures 114,85 Nuclear Strike 89,85 Odd World - Abes Odd. 89,85 Overboard! 89,85 Pandemonium 2 89,85 PaRappa The Rapper 89,85 Pax Corpus 89,85 PGA Tour 98 89,85 Power Soccer 2 * Puzzle Bobble 3D 144,85 Rayman PLAT 44,85 Resident Evil D.C. 89,85 Resident Evil - D.C. 89,85 Ridge Racer PLAT 49,85 Risiko 89,85 Road Rash PLAT 44,85</p>	<p>PSX</p> <p>Rosco McQueen 89,85 Street Fighter EX Plus 89,85 Tekken PLAT 49,85 Test Drive 4 * Time Crisis incl. Gun 189,85 Tobal No. 2 * TOCA Touring Car Champ. * Tomb Raider 2 94,85 V-Rally 94,85 Warcraft 2 89,85 WCW vs. The World 94,85 Wipeout PLAT 49,85 Worms PLAT 44,85 Wrecking Crew 94,85 X-Men: Child. Atom 89,85 'Z' 84,85</p> <p>SAT</p> <p>Gex 39,85 Hebereke 2 74,85 Hexen 94,85 Hi Octane 49,85 J.M. Football NFL 98 84,85 Jurassic Park - L.W. 89,85 Krazy Ivan 89,85 Last Bronx 94,85 Madden NFL 98 * Magic Carpet 94,85 Manx TT - Superbike 104,85 Marvel S. Heroes 89,85 Mr. Bones 74,85 Mystery Mansion 59,85 Nascar Racing 98 * NBA Jam Extreme 89,85 NBA Live 98 * NFL Quarterb. Club '97 89,85 NHL Breakaway 98 89,85 NHL Hockey 98 * PGA Tour Golf 97 69,85 Pro Pinball 89,85 Resident Evil 104,85 Rise 2: The Resur. 49,85 Road Rash 79,85 Robo Pit CLASSIC 49,85 Sega Touring Car 99,85 Skeleton Warriors 79,85 Starfighter 3000 79,85 Steamgear Mash 49,85 Tempest 2000 89,85 Tennis Arena 99,85 Tetris Plus 79,85 Thunderforce 2 & 3 89,85 Thunderforce 5 149,85 Virtua Fighter Kids 44,85 Virtua Volleyball 59,85 Warcraft 2 89,85 Whizz 89,85 WipEout 2097 84,85 W-Wide Soccer 98 94,85</p> <p>SAT</p> <p>Konsole 299,85 Gamebuster 79,85 Back Up Mem WL 64,85 Converter Data Flash 39,85 Multiplayer 6-Spieler 79,85 Virtua Gun 84,85 3D ANALOG Pad 59,85 Joypad Original 44,85 Joypad Verlängerung 19,85 RF-Unit Fire 39,85 RGB-Kabel 39,85 Advance Military 4 119,85 Alien Trilogy 74,85 B.A. Toshinden 69,85 Bomberman 89,85 Bubble Bobble 69,85 Bust a move 2 PAL 69,85 C&C: Der Tiberiumk. 99,85 College Slam 79,85 Contra - Legacy War 104,85 Creature Shock 59,85 Criticom 59,85 Croc: Legend Gobbos 89,85 Crow: City of Angels 89,85 'D' 89,85 Dark Savior 89,85 Daytona C.E. 104,85 Dead or Alive 119,85 Death Crimson 89,85 Discworld 2 84,85 Dragonforce 84,85 Euro 96 S. England 79,85 FIFA 98 - WM-Qual. * Fighting Vipers 59,85</p>
--	--	--

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

Sie waren schon einmal in
einem Videospiele Shop?
GLAUBEN WIR NICHT!
Außer, ...sie waren schon
einmal bei uns !!!

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

**Wöchentliche
Angebote zu
Wahnsinnspreisen !!!**

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

NEU seit 8. November
LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Versandzentrale
LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Referenzen

Die besten Videospiele

Beat 'em Up

1. Fighters Megamix

Saturn AM2 MF 03/97 S.70 93%

2. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 92%

3. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 91%



Action-Adventure

1. Tomb Raider II

PlayStation Core / Eidos MF 12/97 S.52 93%

2. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core Design MF 12/96 S.44 92/90%

3. Story of Thor 2

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%



Rollenspiel

1. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%

3. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

2. Shining the Holy Ark

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

Basketball

1. NBA In the Zone 2

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

2. Total NBA '96

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

3. NBA Live 98

PlayStation Electronic Arts MF 01/98 S.92 83%

Ego-Shooter

1. GoldenEye 007

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 92%

3. Alien Trilogy

PlayStation Acclaim MF 03/96 S.40 90%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Tennis Arena

PlayStation Ubi Soft MF 12/97 S.121 83%

3. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 81%



Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

3. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

Shoot 'em Up

1. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 90%

2. Wing Commander IV

PlayStation Origin Systems MF 07/97 S.60 90%

3. Lylat Wars

Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 89%

Eishockey

1. NHL '97

Mega Drive Electronic Arts MF 12/96 S.95 89%

2. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

3. NHL Breakaway '98

PlayStation Acclaim MF 11/97 S.62 85%



Fußball

Neu

1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 93%

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

3. Sega Worldwide Soccer '97

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%



Rennspiel

1. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

2. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 93%

3. Formel 1 '97

PlayStation Psygnosis MF 10/97 S.64 92%

Denkspiel

1. Bomberman 64

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

2. Bust-A-Move 3

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 12/97 S.83 86%

3. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%

Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Super Mario World 2 Yoshi's Island

Super Nintendo Nintendo MF 09/95 S.40 93%

3. Super Mario All Stars

Super Nintendo Nintendo SH 01/94 S.54 91%

Da ist echt für **JEDEN** was drin!

Die ganze Welt des Sports

Alle 14 Tage
NEU
NUR 3,20 DM

Jedes Heft prallvoll mit
POSTERN
MEGA-STICKERN
& **TRIKOT-GEWINNSPIEL**



X Tennis



X Boxen



X Fussball



X Fun Sports



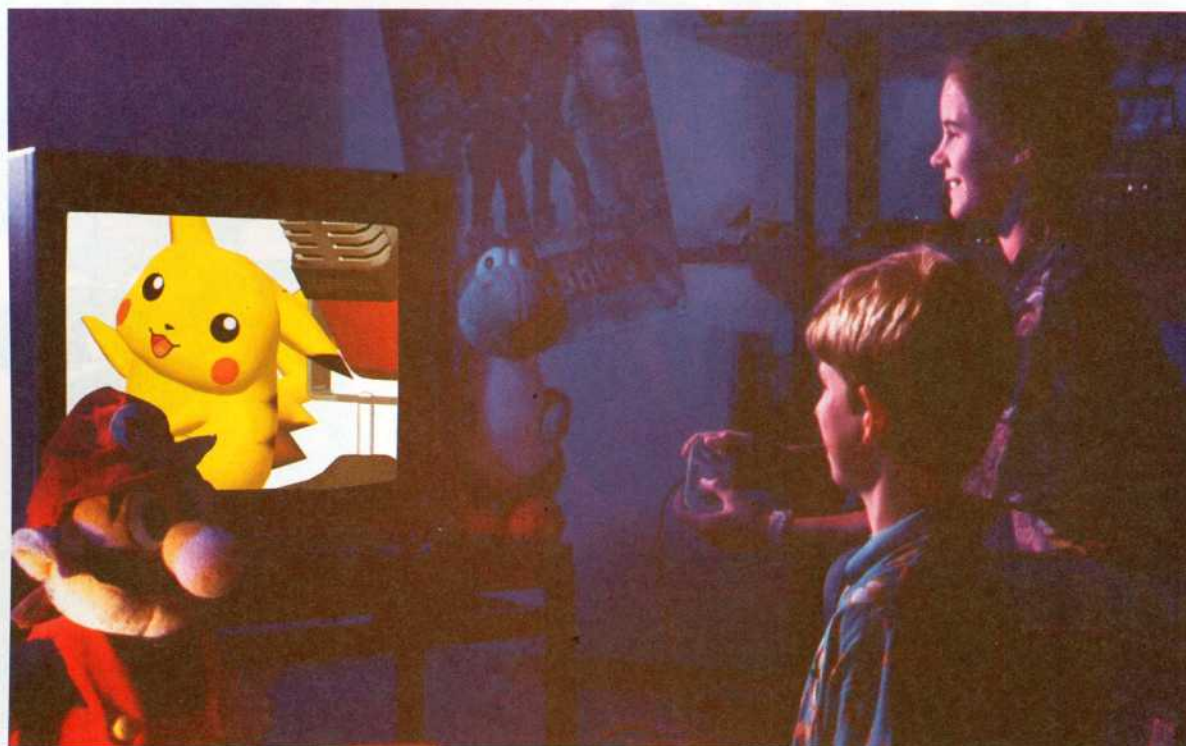
X Basketball



Mega SPORT

BUNDESLIGA-TOTAL!

2 XXL POSTER



Software Trends

Virtuelles Leben & digitaler Tanz

Auf der Space World '97 wurde es offenkundig, daß sich neben Tausenden von Jump & Runs, Beat 'em Ups und Rollenspielen zwei neue Software Trends immer stärker im Videospiegelgeschäft ausbreiten. Grund genug, die beiden neuartigen Spezies einmal näher unter die Lupe zu nehmen

Künstliches Leben

Bandais noch nicht einmal handflächen großes Plastikvieh namens **Tamagotchi** („Geliebtes Huhn“) hat vor gut einem Jahr die gesamte Welt infiziert und damit einen schleichenden Trend zum Durchbruch verholfen - künstliches Leben, oder fachmännischer ausgedrückt „Artificial Life“. Doch was als absolute Neuheit angepriesen wurde, das war in Wahrheit nur eine halbe. Bereits 1986 vergnügten sich C64-Besitzer mit ihrem **Little Computer Kid**. In einem Blockgrafikhaus fristet ein digitaler Junggeselle sein einsames Dasein. Als Spieler ver-

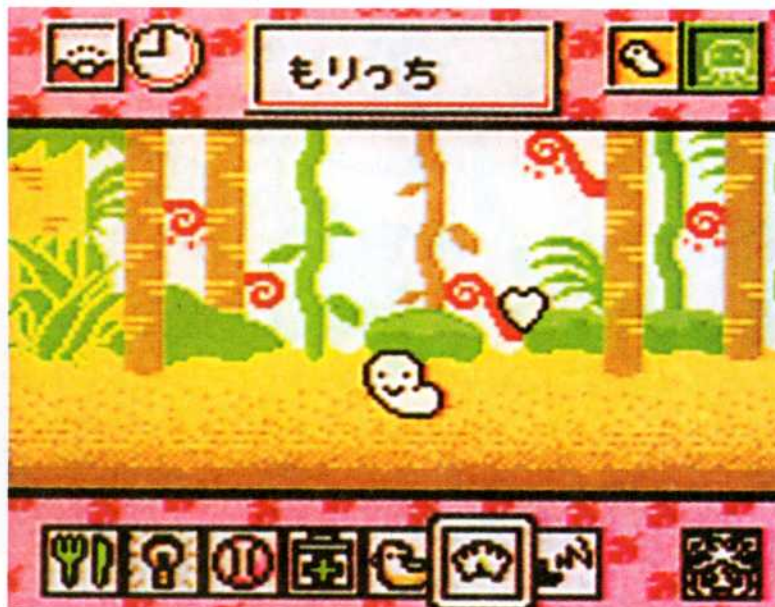
sucht Ihr, per simpler Befehlseingabe mit dem virtuellen Knirps Kontakt aufzunehmen, mit ihm zu spielen oder ihm neue Dinge beizubringen. Fiese Naturen stellen dem Computer Kid hingegen das Wasser ab ... Dieses Spielprinzip ruhte lan-

ge Zeit, bis die Firma Millennium Interactive die **Creatures** auf dem PC erschufen. Auch diesmal leben Gremlins ähnliche Wesen in einem virtuellen Tummelplatz. Der Clou ist jedoch, daß die Designer eine künstliche DNA entwickelten. Jedes

Creature hat somit sein eigenes Erbgut, daß an seine Kinder weitergegeben wird und sich dadurch ständig verändert. Die Creatures-Fangemeinde wuchs beständig an, so daß schnell eine eigene Homepage entstand. („Wer paßt auf meine Creature-Babys auf, wenn ich im Urlaub bin?“) Mit dem virtuellen Vogel **FinFin** wurde ein weiteres PC-Haustier erschaffen, um das sich das Herrchen 24 Stunden kümmern muß. Als Neuheit kann man erstmals per Mikrophon mit ihm Kontakt aufnehmen. Doch Vorsicht: Allzu laute Geräusche verschrecken den digitalen Piepmatz anfänglich. In etwa das gleiche Spielprinzip dürfen N64-Besitzer bei Pocket Monsters-Ableger **Pikachu genki de chu** zumindest in Japan nächstes Jahr erleben. Per angeschlossenen Mikrophon dressiert Ihr den oberputzigen Pikachu (eine Art Hamster), spielt oder kommuniziert einfach mit ihm. Auch in Sachen Handheld gibt es in Zukunft in dieser Sparte einige Neuheiten. Konami hat sich jüngst die Exklusivrechte für den **Game Boy-Tamagotchi** gesichert (auch für PS und N64 geplant), mit dem Ihr gleich drei Hühner züchten könnt. Ab nächstem Jahr dürfen auch deutsche Game Boy-User die **Pocket Monsters** ins Rennen schicken. Anders als bei einem simplen Tamagotchi können sich die aufgepöppelten Knuddelmonster auch mit anderen Wesen kämpferisch messen oder gegeneinander ausgetauscht werden (mehr dazu beim Space World Special). Dieses Spielprinzip geht auf die äußerst schrägen **Barcode-Battler**-Geräte zurück, bei den man durch das permanente Ablesen von Strichcodes immer stärkere Barcode-Monsters erschuf.

Einschätzung:

Das Spiel mit dem virtuellen Leben hat ohne Zweifel seinen eigenen Reiz und eine große Zukunft, ob sich die deutschen Konsolen-User jedoch mit der Pocket Monsters-Plage & Co. anfreunden können, das bleibt abzuwarten, da der Tamagotchi und seine Me Too-Produkte hierzulande nur sehr kurzzeitig erfolgreich waren.



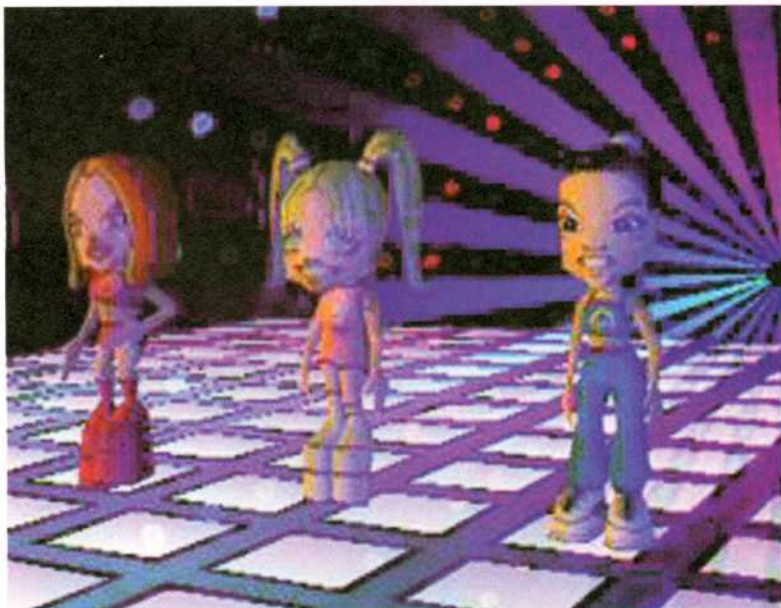
Game Boy-Tamagotchi: Bis zu drei virtuelle Hühner können gleichzeitig gezüchtet werden



Digitaler Tanz & Gesang

Beim zweiten Software Trend (wo uns noch kein gescheiter Oberbegriff für eingefallen ist) scheiden sich die Geister noch stärker. Die einen nennen diese Gattung eine „Spielerei“, die anderen hingegen den ultimativen Partygag. Die Rede ist von Software, bei der Ihr zur Musik durch einfachen Knopfdruck rappt, singt oder neuerdings sogar tanzt. Das bekannteste Spiel dieser Gattung stellt ohne Zweifel **Parappa the Rapper** dar, das sogar in Großbritannien ein großer Erfolg wurde. Sein Schöpfer **Masaya Matsuura** verfügt erwartungsgemäß über einen langjährigen musikalischen

Background, den er sich bereits für die beiden PC-Produkte **The seven Colors** und **Tool-X** zunutze gemacht hat, die ebenfalls spielerisch mit der Thematik Musik umgehen. Mit **Spice World** nutzt Sony den Bekanntheitsgrad der Gruppe Spice Girls für ein musikalisches Entertainment-Produkt aus. Mit diesem 50 DM teuren Silberling könnt Ihr unter anderem Eure eigenen Choreographien erstellen, einen exklusiven Clip begutachten oder Musik neu abmischen. Neu ist diese Idee allerdings nicht. Bereits 1993 gaben die beiden Silberlinge **Make my Video INXS** und **Make my Video C & C Music Factory**



Spice up your PlayStation: Mit Spice World simuliert Ihr den digitalen Alltag des Girlie Quintetts

Hardware & Software Ohne Ende!

Suchen Sie bestimmte Spiele??
Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

X-Mas Angebot:

Virtua Boy inc. Spiel
Nur 119,99DM

ENDLICH!!!

!!N64 Jt. RGB!!

Umbau 139,99

100% Bildqualität

Gerät + RGB-Umbau mit Top-Bildqualität 424,44
N64 Adapter für Importspiele 44,44
Mace the Dark Age 119,99

Sony Playstation

PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio 399,99
PSX Value+Umbau+2 Pads+Mem. Card+RGB-Kabel+Audio Kabel 444,44
Crash Bandicoot 2 89,99

Resident Evil

Kleidung

Sweatis, T-Shirts, Flight Jackets

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



HARDWARE SOFTWARE SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

Dauer bei uns nur 48h!!!

Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt,us,jp mit Chip 77,77
Nintendo 64 dt,us,jp 99,99

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in Top-Qualität für fast alle Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung

Sony PSX RGB Besser!!! 39,99
N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99

Joyadvverlängerungen für alle Systeme Lieferbar

Druckfehler und Änderungen vorbehalten

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. 299,-	Moto Racer dt. 89,90	N 64 dt. 299,-
Pad 44,90	Motor Mash dt. 89,90	Blastcorps 64 dt. 114,90
Padverlängerung 24,90	Monopoly dt. 89,90	Bomberman 64 dt. 94,90
Negcon dt. 89,90	Nuclear Strike dt. 89,90	Clayfighter63 1/3dt. 144,90
Memorycard 39,90	Nightmare Creature dt. 89,90	Dark Rift dt. 139,90
Memorycard 360 99,90	NHL 98 dt. 89,90	Diddy K. Racing dt. 94,90
Analog Pad 59,90	NHL Breakaway dt. 89,90	Extreme G dt. 144,90
RGB-Kabel 39,90	NBA Live 98 dt. 89,90	F1 PolePosition64 dt. 139,90
Gamebuster dt. 89,90	Overblood dt. 89,90	Goemon dt. 149,90
Lenkrad + Pedale 149,90	Overboard dt. 89,90	Hexen 64 dt. 139,90
Ace Combat 2 dt. 89,90	PGA Tour 98 dt. 89,90	Superstar Socc. dt. 139,90
Abe's Odyssey dt. 89,90	Pandemonium 2 dt. 94,90	Lamborghini 64 dt. 139,90
Agent Armstrong dt. 99,90	Rapid Racer dt. 89,90	Lylat Wars dt. 139,90
Baphomets Fluch 2 89,90	Rebel Assault 2 dt. 99,90	Mischief Makers dt. 94,90
Batman & Robin dt. 89,90	Res.Evil Dir.Cut dt. 89,90	Multi Racing Ch. dt. 144,90
Bust-A-Move 3 dt. 69,90	Risiko dt. 89,90	NFL Quarterb. dt. 144,90
Castlevania dt. 99,90	Streetfighter a x. dt. 89,90	Top Gear Rally dt. 139,90
Croc dt. 89,90	TimeCrisis+Gun dt. 159,90	Turok engl. Pal 139,90
Constructor dt. 89,90	Total Drivin' dt. 89,90	
Colony Wars dt. 89,90	Test Drive 4 dt. 89,90	
C&C 2-Alarm.Rot dt. 89,90	Theme Hospital dt. 89,90	
Crash Bandicoot 2 dt. 89,90	V-Rally dt. 89,90	
Courier Crisis dt. 89,90		
Discworld 2 dt. 89,90	Warcraft 2 dt. 89,90	
Deathtrap Dungeon 89,90	Z dt. 89,90	
Explosiv Racing dt. 89,90		
FIFA Soccer 98 dt. 89,90	Final Fantasy 7 dt. 109,90	
Fighting Force dt. 99,90	Tomb Raider 2 dt. 99,90	
Frogger dt. 89,90		
F1 97 dt. 109,90		
G-Police dt. 109,90		
Hercules dt. 89,90		
Jurassic Park 2 dt. 89,90		
Lucky Luke dt. 89,90		
MDK dt. 99,90		
Madden 98 dt. 89,90		

TOP HIT DES MONATS

Goldeneye 007
Pal Version



149,90

E3 Messe - Video

alle Neuheiten 97/98
für N64 und Playstation
und Saturn

6 Stunden !!!

*** VHS ***

nur

49,90 DM

0201 / 777235

Nändleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Monster Ranch

In diesem Monster Breeder, der in Japan inzwischen auf Platz 1 gelandet ist, nimmt sich Tecmo die Beat 'em Ups als Grundlage. Anstatt mit vorgefertigten Charakteren zu arbeiten, erstellt Ihr Euch Eure eigene Kreatur. Monster Ranch liest dazu vom Boot-Sektor einer x-beliebigen CD die Daten dafür ein. Eure Mischung aus zwei Rassen - so könnt Ihr über

In Monster Ranch zieht Ihr eine Kreatur groß, die Ihr in Gladiatorenkämpfe schickt

200 verschiedene Mutationen erhalten - müßt Ihr füttern und trainieren. Da ein Training sehr viel Geld kostet, laßt Ihr sie die restliche Zeit arbeiten.



Allerdings braucht auch ein Monster ab und zu mal Urlaub, sonst wird es krank und muß ins Hospital. Haltet Ihr Eure Kreatur für stark genug, so meldet Ihr sie für einen der alle zwei Monate stattfindenden Wettkämpfe an. In vier bis acht Zweikämpfen wird der Sieger bestimmt. Ihr greift nur in den Kampf ein, um Eurem Schützling zu sagen, wann es es kratzen, beißen und ausweichen soll, die passende Technik wählt es selbst. Über allem steht eine Zeitbeschränkung, so daß nicht auf Leben und Tod gefightet wird. Allerdings reicht die Zeit besonders in den ersten Kämp-

fen aus, um ein Monster k.o. zu schlagen - wenn es alle seine Lebenspunkte verloren hat, stirbt es.



Alles, was zum Leben eines Monsters gehört: Es muß arbeiten und trainieren, bestreitet Wettkämpfe und darf ab und zu in den Urlaub

Euch auf dem Mega CD II die Gelegenheit, Eure eigenen Videoclips zu schneiden - ohne Erfolg. Dennoch erschien 1996 für den Saturn in Japan das Disco/Tanz-CD-ROM **Sega's Digital Dance**, bei der sich Eure spielerischen Möglichkeiten darauf beschränken, verschiedenen Girls beim Tanzen vor diversen Backgrunds zuzugucken. Weitaus sinnvoller und spaßiger ist der virtuelle Gi-

tarrenkurs **The Tour**. Mit einem angeschlossenen Plektron und Tennisschläger bewaffnet, müßt Ihr zur vorgespielten Musik den Rhythmus exakt nachspielen. Ein musikalisches Entertainment-Produkt, daß gleichsam lehrreich wie unterhaltsam ist. Die PS-Version wurde leider bis auf weiteres verschoben. Mit dem neuesten Musik-Produkt gehen die eigentlichen RPG-Spezialisten

von Enix auf Kundenfang. Bei **Bust a Move** (nicht zu verwechseln mit der Blasenballerei Puzzle Bobble), entwickelt von dem zehnköpfigen Programmiererteam Metro, stehen Euch zehn willige Discotänzer zur Wahl. Euer Ziel ist es, in insgesamt 32 Runden wie bei

Parappa the Rapper möglichst genau den Rhythmus der Musik durch diverse Tanzbewegungen zu treffen. Je ausgefeilter und rhythmischer Eure Tanzakrobatik, desto mehr Punkte winken. Zur Belohnung erhalten besonders eifrige Tänzer sogar Bonus-Charaktere, beispielsweise einen Hund. Schon alleine die aufwendigen Motion Capture-Animationen sind bei diesem Tanzvergnügen, das vorerst nur für den japanischen Markt geplant ist, ihr Geld wert. Doch wie so oft gibt es auch für dieses Spiel einen Vorgänger. Bereits 1985 konnte man auf dem C64 bei **Breakdancing** per Tastatur digitale Verrenkungen einstudieren. **Einschätzung:** Die Grenze zwischen Spiel mit einem ausgereiften Gameplay und bloßer Spielerei ist sehr dünn. So lange der Interaktivitätsgrad jedoch hoch genug ist, stellt dieses musikalische Genre sicherlich eine Bereicherung für den Videospielbereich dar, das jedoch nicht jedermanns Sache sein dürfte.



Bust a Move: Durch Tastendruck vollführt Ihr zum Rhythmus die passenden Tanzbewegungen



Was ist künstliches Leben?

Die vielleicht einfachste Definition für Artificial Life (AL) ist der Versuch der Menschen, das Leben und die Interaktion mit der Umwelt möglichst in seiner gesamten Vielfalt nachzustellen, sei es am Computer oder nicht. Komplexe Handlungen werden dabei aus kleinen Einzelaktionen zusammengesetzt, die sich wiederum durch kurze Algorith-

men beschreiben lassen. Bestes Beispiel sind die Ameisen des AL-Forschers Chris Langton: Eine Ameise als solche ist ein relativ einfaches Geschöpf. Betrachten wir aber den gesamten Ameisenstaat mit Abermillionen von Individuen, so erhalten wir ein komplexes Gebilde, das sich im Gegensatz zur einzelnen Ameise nur schwer beschreiben

läßt. Am liebsten würden Langton und seine Fachkollegen so etwas wie digitale Ursuppe in ihre Computer füllen und dann einige Milliarden virtuelle Jahre warten, bis sich hoffentlich - eine Vielfalt von Lebensformen entwickelt, die der auf der echten Erde vergleichbar ist. In der Anwendung werden die einzel-

nen Wesen ähnlich wie in Rollenspielen mit Attributen versehen, seien das nun Intelligenz, Kraft und Vitalität oder Vorschriften, wie sie in verschiedenen Situationen reagieren sollen. Aber erst durch die große Anzahl von Individuen entsteht der Eindruck eines dynamischen Systems, in dem alles durcheinanderwuselt - das wohl bekannteste Beispiel ist die Uralt-Simulation „Life“.

SEGA MAGAZIN:

Damit Du immer

im Spiel bleibst!



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

Etwas festlicher als sonst gestaltet sich die Januar-Nummer des Sega Magazins, die noch bis 14. Januar in

in den Zeitschriftenläden erhältlich ist. Um die 50. Ausgabe gebührend zu feiern, warten im großen Jubiläumsgewinnspiel Preise im Gesamtwert von über DM 10.000 auf die Leser.

Weitere Höhepunkte sind umfangreiche Berichte zu **Burning Rangers**, **House Of The Dead** sowie **Shining Force 3**. Im Test u.a. **Enemy Zero**,

NHL All Star Hockey '98 und **Steep Slope Sliders**.

Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare 5,80 DM!

**COMPUTEC
VERLAG**

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Im japanischen Hauptquartier hatten wir Gelegenheit, den Vater der PlayStation, Ken Kutaragi, kurz nach seinem Antritt als Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Amerika in einem ausführlichen Interview die neuesten Informationen zu entlocken.

Mega Fun: Wie sind Sie als gelernter Ingenieur eigentlich in Kontakt mit der Videospiele-Industrie gekommen?

Ken Kutaragi: „Schuld“ daran sind meine beiden Söhne. Sie spielten in den achtziger Jahren leidenschaftlich gerne das NES. Auch ich war von dieser 8-Bit-Konsole fasziniert, so daß ich mich für den Videospielebereich bereits frühzeitig interessiert habe. 1984 erhielt ich eine Anstellung bei Sony, wo wir zwei Jahre später schließlich mit dem PlayStation-Projekt begannen.

MF: Haben Sie eigentlich einen derartigen Erfolg der PlayStation erwartet?

KK: (typisch japanisch bescheiden) Nein, zumindest nicht in diesem Umfang. Aber wissen Sie, wir haben an der PlayStation drei Jahre lang sehr hart gearbeitet. Dieser weltweite Erfolg tut also sehr, sehr gut.

MF: Hand auf's Herz: Ist es nicht ein gutes Gefühl, Nintendo in ihrem eigenen Land übertrumpft zu haben, nachdem Nintendo Sie 1989 aus dem CD-ROM-Projekt für das SNES plötzlich ausgeschlossen hatte?

KK: (ausweichend) Nein, solche Gefühle habe ich nicht, ich denke eher, daß wir eine starke Konkurrenz im Videospielegeschäft benötigen, um auch weiterhin unter Erfolgsdruck zu stehen. Ein wiedererstärktes Nintendo in Japan ist auf längere Zukunft gesehen daher für den gesamten Videospielemarkt enorm wichtig.

MF: Der PlayStation-Nachfolger ist momentan ja ein offenes Geheimnis. Was können Sie über diese neue Konsole berichten, ohne von Sony eine Rüge zu erhalten?

KK: Sie müssen verstehen, daß ich darüber keinerlei Auskünfte geben darf, aber eine Gegenfrage: Was erwarten Sie denn von dem PS-Nachfolger?

MF: Ein schnelleres CD-ROM-Laufwerk, einen deutlich größeren RAM-Speicher, einen höheren MIPS-Wert - einfach mehr Power.

KK: (interessiert) Gut zu wissen. Nun, Sie können sich sicher sein, daß der PlayStation-Nachfolger sehr leistungsstark sein wird.

MF: Sie haben in einem anderen Interview einmal bemerkt, daß der Grund für Nintendos derzeitige Schwäche ihre zu lange Wartezeit wäre. Wenn nächstes Jahr der Saturn-Nachfolger auf den Markt käme und großen Erfolg hätte, würden

Der PlayStation-Erfinder empfing uns im hochmodernen Sony Computer Entertainment-Hauptgebäude im Herzen von Tokio



Kutaragis neuester Clou: Das übersichtliche Innenleben der neuen PlayStation-Hardware SCPH-7000, die um rund 10% kleiner geworden ist und 1800 Yen (ca. 25 DM) weniger kostet als der Vorgänger

Sie dann mit der PlayStation 2 schnell reagieren...?

KK: (unterbricht) Wir reagieren nicht, wir kreieren! Die Entscheidung, wann die PlayStation 2 kommt, hängt nicht vom Erfolg der Konkur-

reuzierten Staaten. Ich bleibe somit die meiste Zeit in Japan, um mich meinen Aufgaben als Entwickler zu widmen.

MF: Haben Sie eigentlich eine spezielle Arbeitsphilosophie?

KK: Ich würde mich selber als Pragmatiker bezeichnen. Ich versuche immer, möglichst schnell, geradlinig und effektiv zu arbeiten. Meine entscheidende Frage vor jeder Arbeit lautet dabei: Wie kann ich die Sache innerhalb kürzester Zeit am besten verwirklichen?

MF: Begründet sich der Erfolg von Sony Computer Entertainment auf das immer wieder gepriesene „Wir sind eine glückliche Familie“-Denken?

KK: Ja, nicht ohne Grund haben wir bis auf die Programmiererteams alle Abteilungen zusammengelegt. Wir wollen, daß die Mitarbeiter untereinander stark kommunizieren, denn nur so können wir kreativ und erfolgreich arbeiten.

MF: Um die Hardware-Ausreizung zu testen, verwenden Sie intern einen „Performance Analyzer“. Welches Spiel reizt denn momentan die Hardware am stärksten aus?

KK: Unser neues Rennspiel Gran Turismo. Es nutzt über 90% der Hardwarevoraussetzungen aus, mehr noch als Tobal 2.

MF: Angesichts von HiRes-Spielen mit komplexen 3D-Grafiken, True LightSourcing und 60fps scheint das



Ken Kutaragi, Chefentwickler und Geschäftsführer bei Sony Computer Entertainment Amerika
„Ich versuche immer, möglichst schnell, geradlinig und effektiv zu arbeiten. Meine entscheidende Frage vor jeder Arbeit lautet dabei: Wie kann ich die Sache innerhalb kürzester Zeit am besten verwirklichen?“

renz ab. Mehr kann ich zu diesem Thema allerdings nicht sagen.

MF: Gut, Themawechsel: Sie sind als leitender Entwickler vor kurzem auch Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment geworden. Wie organisieren Sie das alles zusammen?

KK: Durch sehr viele Telefonate mit Amerika. Alle 1 bis 2 Monate fliege ich zudem für eine Woche in die





Ken Kutaragi, Chefentwickler
und Geschäftsführer bei
Sony Computer Entertainment America
„Die Entscheidung, wann
die PlayStation 2 kommt,
hängt nicht vom
Erfolg der
Konkurrenz ab“

Limit der Hardware allmählich erreicht zu sein.

KK: Diese Frage stellen wir uns selber auch immer wieder. Daher haben wir diesen Performance Analyzer entwickelt. Die Programmierer entdecken jedoch jedes Jahr immer wieder neue Tricks und Feinheiten, so daß sich der Zenit nicht genau bestimmen läßt. Aber richtig: Mit jeder neuen Software-Generation kommen wir dem Limit natürlich ein Stückchen näher, was auch gut ist, denn erst jetzt beherrschen die Programmierer die PlayStation richtig.

MF: Gehen Sie eigentlich zur Space World '97, um sich die neuesten Software-Produkte anzusehen?

KK: Nein, ich bin an Software nicht sonderlich interessiert. Ich kümmerge mich ausschließlich um die Realisierung von Hardware und bin daher in keinerlei Software-Projekte involviert.

MF: Haben Sie denn zumindest ein Lieblingsspiel?

KK: (überlegt zunächst und lacht dann) Ehrlich gesagt fällt mir da kein Titel ein. Wie schon gesagt habe ich zwei Söhne, denen ich sehr gerne beim Videospiele zuschaue.

Ich persönlich tüftle viel lieber an der Hardware herum.

MF: Was bereitet Sony denn momentan die größten Schwierigkeiten?

KK: Wir produzieren momentan 1,5 Millionen PlayStations, so daß wir das vormals größte Problem der Hardwareproduktion überwunden haben. Momentan bereitet es uns die größten Schwierigkeiten, bei der Software den Publikumsgeschmack zu treffen. Außerdem ist es nicht einfach, die vielen Publisher unter einen Hut zu bringen.

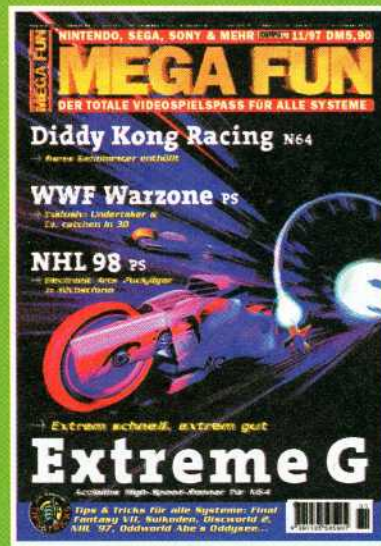
MF: Abschließende Frage: VM Lab hat in Zusammenarbeit mit einem großen japanischen Konzern eine neue Konsole angekündigt. Glauben Sie, daß im dichtgedrängten Videospieldmarkt noch Platz für eine vierte Konsole wäre?

KK: Der Platz ist ja nicht limitiert, so daß es prinzipiell sogar Hunderte von Konsolen auf dem Markt geben könnte. Ein Newcomer hat es aber natürlich sehr schwer, da er erst wie wir ein Image aufbauen müßte. Wir fürchten uns auf jeden Fall vor niemandem.

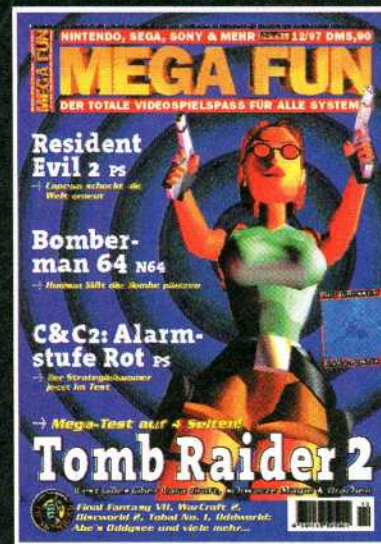
MF: Vielen Dank für das Gespräch.



Erste öffentliche Premiere: Sony bringt ab nächstem Jahr für jede Jahreszeit zumindest in Japan eine passende, transparente Memory Card heraus



11/97



12/97



01/98

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 11/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 12/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 01/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Kleinanzeigen

Saturn

Verkaufe Sega Saturn, MPEG Karte, 1 Film, 2 Joypads, Lightgun, 10 Games (R. Evil, Sega Worldwide Soccer, C&C, VF 2, Fifa 96, Earthworm Jim2, Sega Rally), 6 Demos, X-Mas Nights (neuwertig) für 700 DM!!! Tel.: 0203/721735 Michael

Verkaufe Saturn (Us), 2 Joypads, Hori Stick, Action Replay Pro u. 12 Top Games, wie: Sega Rally, VF 2, F. Vipers, Bomberman, Marvel Superheroes usw. für 500 CHF. Tel.: 079/4177821 abends

Verkaufe Saturn, 2 Controller, Demo CD, Shinobi X, Robotica, In Your House, VF 2, Gun Griffon (Us), Blazing Tornado (Us), Daytona USA, DD, Topzustand, Originalverpackung für 400 DM. Tel.: 034632/20751 ab 14 Uhr

Super Angebot: Verkaufe Saturn mit 2 Pads, 1 Analogstick, Lenkrad Arcade Racer, Backup Memory, sowie 16 Top Games (z.B. Panzer Dragoon I u. II, VF 1 u. 2, Nights, Sega Rally, Daytona, Myst, Digital Pinball). Alles 100 % i. O. Komplet für nur 700 DM. Tel.: 07361/37496

Verkaufe Spiele: Virtua On, Worldwide Soccer 97, Sega Rally, Darius 2, Scorcher, F. Vipers, zusammen 240 DM, auch einzeln möglich. Pro Spiel dann 40 DM. Bitte schickt Eure Angebote per Post. Ich gehe auch bis auf 30 DM pro Spiel herunter. Alexander Lewinski, Rostojewskistr. 8, 03050 Cottbus

PlayStation

Tausche NegCon Controller gegen Multitap. Suche auch spielbares Demo aus R. Evil D.C. von R. Evil 2 (auch Import). Zahle 20 DM. Tel.: 034636/60885

Resident Evil: Suche Tips&Tricks, sowie die Komplettlösung. Tel.: 037322/39282 ab 18 Uhr Andre

Verkaufe PSX, NFS 2, T. Raider, P. Challenge, NHL 97, NBA 97, Fifa 96, Olympic Games, Steuerrad, Power Serve. Preis: 420 DM (o. in SFR)+Memory Card (inkl.) Florian Maag, Seestr. 148, 8700 Küsnacht, Schweiz. Tel.: 001/9104201

Verkaufe PSX Spiele in neuwertigem Zustand: T. Raider, RRR, Casper, Street F. Alpha 2 u.a. je 50 DM. Steering mit Fußpedal 90 DM. Tel.: 09662/1580 Werktags ab 19 Uhr, Wochenende ab 10 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari 2600, 7800,

Coleco, NES, Phillips, PC Engine usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe Multinorm PSX, Pad, P. Challenge, Soviet Strike, The Crow für 380 DM inkl. Porto+NN. Nur komplett. Suche Komplettlösung für PC Game „Shine“, dringend. Call Mo-Fr 18-20 Uhr Tel.: 02233/41681 Stefan

Kaufe alles! PSX Games bis 32 DM, Konsole 100 DM; SAT Games bis 30 DM, Konsole 100 DM; N64 Games bis 50 DM, Konsole 120 DM; erst per Telefon dann abschicken Tel.: 05744/3657 ab 18.30 Uhr Marco. Marco Hiller, Sonnenweg 18, 32609 Hüllhorst. P.S: Videorecorder, CD Player auf Anfrage

Verkaufe Final Fantasy VII (Us), Tobal 2, Nightmare Creatures (Us), Marvel Superheroes, Tomb Raider 2 (Us), Bushido Blade (Jp), Breath of Fire 3, Langgrisser 1+2, Fighting Force (Us), Frontmission, Virtual Hiryu No Ken, Tekken 3 (Jp), Final Fantasy Tactics, Metal Slug uvm. SAT: Sakura Wars (Jp), Greatest Nine+ X-Mas Nights je 10 DM, D. Heady 10 DM, RAM Cartridge (Sega) 25 DM. Tel.: 0251/212846

Verkaufe C&C, Battlestations, Transport Tycoon, Mechwarrior 2, Actua Soccer, Soviet Strike ab 50 DM für PlayStation. Tel.: 02652/51991 ab 17 Uhr Markus

Verkaufe für PSX: Jurassic Park, V-Rally je 70 DM; F1, R. Evil je 50 DM; Ego Shooter, Thunderhawk 2, Sim City 2000, Magic Carpet, RRR je 40 DM; Air Combat, 3D Lemmings je 30 DM. Tel.: 09306/2406 Mo-Fr 17-18 Uhr, Michael

Verkaufe Cart World Series (Us) 80 DM, Andretti Racing (Us) 40 DM, Nascar Racing (Us) 40 DM, Mad Catz Lenkrad 70 DM. Tel.: 04425/250 ab 18 Uhr Helmut

Verkaufe nur für Multinorm: Nascar 98 (Us) 60 DM, Discworld 2 (Us) 69 DM, Teccmos Deception (Us) 50 DM, Nuclear Strike (Us) 49 DM, Fantastic Four (Us) 39 DM, Warcraft 2 (Us) 49 DM, Bushido Blade (Jp) 55 DM, Black Dawn (Us) 39 DM, JS Racin (Us) 45 DM usw. Tel.: 02161/207207 o. Tel.: 02161/88347

Verkaufe Syndicate Wars, Wipeout 2097, Tomb Raider, NFS 2, Tekken 2, DD2, C&C, Shooter, Jurassic Park: Lost World 70 DM, NFS, Ridge Racer, WWF, Fade To Black, Worms, Alien Trilogy, Total NBA 96, Toshinden 2, Crazy Ivan, Lonè Soldier, Ace Combat 30 DM, Ufo 50 DM, Shooter 40 DM. Alles für Euch, ruft mich an Tel.: 04535/1401 14-22 Uhr Jan

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Verkaufe für PSX: Raiden Project, SC 2000, Warhawk, Rayman 2, In The Hunt, Rebel Assault 2, RRR, Theme Park, Toshinden, Parodius, Crash Bandicoot je 40-65 DM. Für MD: Populus 2, Streets of Rage, Dune 2, Ecco, Fifa Soccer, Mega Games 1, Super Fantasy Zone, für 30-45 DM. MCD2, Soulstar, Thunderhawk, Solpheed für 200 DM. Tel.: 04431/71595 ab 16 Uhr

Tausche, kaufe und verkaufe N 64 und PlayStation Spiele. Habe Multinorm PSX, tausche also auch Importe. Tel.: 06341/60199

Suche Sony PlayStation, N 64 mit Spielesammlung. Suche auch Konsolen, Neuheiten, Spielesammlungen, Zubehör für SNES, NES, GB, MD, Saturn. Einfach anrufen unter Tel.: 0641/970436 Monika

Tausche (alles Pal): Alien Trilogy, Shooter, Tomb Raider, B. Fluch, Chronicles Of The Sword, Vandal Hearts, Soviet Strike, Excalibur, Exhumed, P. Challenge, Hexen, Fifa 97, Actua Soccer, Total NBA 96, SC 2000, R. Evil, Formel 1, F1 '97, NHL Breakaway '98, Tomb Raider 2 (ab Dezember 97) Tel.: 0172/5651242 Verkaufe auch!

Verkaufe für PlayStation: Overblood, Blazing Dragons, Discworld, L. O. Kain je 55 DM, Cyberspeed u. Alien Trilogy je 25 DM. Suche Burning Road, Crash Bandicoot, Tilt u. P. Challenge. Tausch möglich. Suche für SNES Top Gear 2. Tel.: 02191/68121

Verkaufe: Tekken 2 50 FR, Exhumed 50 FR, Croc 70 FR, Lost Vikings 2 55 FR, Micro Mashines V3 60 FR, Discworld 45 FR. Alles Pal Versionen. Daniel Lachenheier, Blauenstr. 33, CH-4054 Basel. Tel.: (061)3028501. Alle zusammen 300 FR

Verkaufe PlayStation, Spiele (12 Stück, Gamebuster). Habe z.B. NBA Extreme, Prügelspiel, T. Raider, Twisted Metal 2, ISS Pro, The Crow, Fifa '97, Resident Evil, Cool Boarders usw. für 330 DM. Tel.: 08331495992

Verkaufe für PSX: NFS 2, DD 2 je 60 DM, Lomax 40 DM, zusammen 160 DM. Tel.: 0172/3634489

Kaufe, tausche Spiele oder Sammlungen mit Konsole für PlayStation o. N 64. Su-

che auch SNES mit Spielen (gerne auch Us Konsole). Tel.: 04774/991104 Rainer

Probleme mit Abe's Oddysee. Ich kopiere Euch das letzte Entscheidende Level mit 51 Geretteten Mudoks für das entscheidende Ende mit Abspann für 5 DM in Bar plus 4 DM Porto. Horst Bosbach, Wilhelmstr. 10 a, 90547 Stein

Suche für PSX: Formula 1, B. Fluch, Tomb Raider, NHL Hockey 97, L. o. Kain. Angebote unter Tel.: 02323/35163 falls ich nicht erreichbar bin, bitte AB sprechen und Tel. Nicht vergessen. Also let's ring Torsten

Verkaufe neue u. neuwertige Pal Spiele: Croc 59 DM, WC 3 55 DM, L. o. Kain 59 DM, B. Fluch 59 DM, fade To Black, Alien Trilogy je 29 DM. Suche: R. Evil, Abe's Oddysee, Final Fantasy VII (UK o. DT) aber alles Pal. Außerdem noch Mouse u. Analog Pad. Tel.: 08452/70482 o. Tel.: 0172/5110008

Verkaufe/tausche W 4, Mechwarrior, G-Police, Rebel Assault 2, The Crow, Iron&Blood, Tunnel B1, Starfighter 3000, Star Gladiator, Space Hulk, Firo&Klawd, Fifa '96, RRR, Tekken, Descent, Syndicate Wars u.v.a. ab 35 DM, Suche u.a. Jurassic Park, Parappa, Abe's Oddysee, Vandal Hearts, ISS Pro, Soviet Strike u. weitere. Tel.: 02735/6613 Patrick

Topangebot! PSX Spiele für 40-50 DM. Alles DT Spiele z.B. Tekken 2, P. Challenge, Formel 1, Soul Blade, Syndicate Wars, V-Rally, Abe's Oddysee, 3D-Shooter, Prügelspiel, Warcraft 2, Shooter, WC 4, A-Train, SC 2000, R. Evil u. Rage Racer!!! Alle Spiele 100% O.K. Tel.: 05251/370380 Jimmy ab 16 Uhr

Verkaufe PlayStation Spiele: Tekken 1, Ridge Racer für je 30 DM. Tel.: 04955/7494

Nintendo 64

Kaufe/tausche Sammlungen ab 10 Spielen bis 30 Spiele für N 64, PSX, Saturn, SNES; auch mit Konsole alle Tauschvarianten möglich- kreuz u. quer. Suche ehrliche Tauschpartner. Verkaufe Spiele u. Zubehör, wenn ich sie doppelt habe o. durchgezockt habe. Postweg per NN. Zahle bar. Tel.: 0171/8234750 Tuncay

Warum hat

Wie

Die Liebe kann so

schön sein. Aber manchmal leider auch

verdammt weh tun.

sie

konnte er

Was nun, wenn sich Herz auf

Schmerz reimt? Meist

mir das

bloß

hilft es, seine Enttäuschung zu

verstehen. Die BZgA-

nur

so gemein

Broschüren tragen dazu bei.

Kostenlos bestellen.

angetan?

sein?

bitte ankreuzen:

- Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft (Broschüre)
- Empfängnisverhütung Methoden und Möglichkeiten (Broschüre)
- Verhüten – null problemo (Kurzinformatio im Comic-Stil)

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

Vorname, Name

11/14

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

Suche Nintendo 64 Spiele! Egal ob Us/Jp/Pal! Z.B.: Mace the Dark Age, Diddy Kong Racing, Automobili Lamborghini. Suche aber auch (fast) alles andere. Tausche (Raum Detmold) u. verkaufe auch. Tel.: 05232/86159 Thomas. Verk. Außerdem Corel Draw 7 (3 Hammer CD's) Ruft an!! Anzeige gilt dauernd!

Verkaufe N 64 mit 4 Spielen, z.B. Mario 64, Turok (Pal), Wave Race 64, Lylat Wars 64, Rumble Pak, 1 Joypad, 1 Memory Card, 3 N64 Videos für 600 DM. Fragt nach Thomas. Tel.: 038231/80494 von 16-18 Uhr

Tausche, kaufe u. verkaufe N 64 u. PlayStation Spiele. Habe Multinorm PS, tausche also auch Importe. Tel.: 06341/60199

Verkaufe u. kaufe Spiele für N 64 u. PSX, z.B. Star Fox 64(inkl. Rumble Pak) Us 119 DM, usw. Alles Topzustand! Suche alle Neuheiten! Tel.: 04931/15648 Holger

Aufgepaßt! Suche N 64 mit kompletter Spielesammlung. Suche auch Neuheiten, Konsolen, Sammlungen u. Zubehör für SNES, GB, PSX, MD usw. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641/970424 Kirsten

SNES

Verkaufe Super Nintendo (neuw.) mit 52! Spielen, z.B. DKC 1-3, Lufia uvm, 2

Pads, AV-Stereo Kabel u. Antennenweiche, NP: 4150 DM für VB: 950 DM Tel.: 0831/68595 (alles original verpackt)

Verkaufe SNES mit 7 Spielen u. 3 Joypads für 200 DM (Wolverine, Super Mario, Turtles in Time, F-Zero, Super Turrican, Double Dragon, S.F. II) Tel.: 02597/96997

Verkaufe Zelda, True Lies, Mario World, Double Dragon 5, Turtles 4, F-Zero, Probotector, Pop n' Twinbee 2, Wrestlemania, Wing Commander, Preis VB. Verkaufte N 64 Cheatheft mit Cheats u. Codes für alle N 64 Spiele, ca. 50 Seiten für 10 DM. Verkaufte Ridge Racer. Suche Extreme G, Golden Eye u. andere neue N 64 Titel. Tel.: 02161670943 Andre

Verkaufe Roadrunner, Dirt Racer, The Magical Quest je 50 DM, Wrestlemania 45 DM. Alles Topzustand. Tel.: 0451/208128 zwischen 19-22 Uhr anrufen

Dringend gesucht: Neuheiten, Konsolen, Spielesammlungen für SNES, NES, GB, N 64, PSX usw. Suche auch Saturn mit Spielen. Suche ganz besonders S. Bomberman 1-4, Lost Vikings 2 für SNES. Tel.: 0641/970424 Kirsten

Verkaufe Super Nintendo mit den folgenden Spielen: Sim City, Super Mario

World 2, DKC 2, ISS, Firemen mit 2 Joypads. Alles unter der Nummer Tel.: 0641/85526 ab 14 Uhr. P.S.: Alles für 300 DM

Verschiedenes

Verkaufe Importspiele zum halben Preis, z.B. Lost World, Final Fantasy VII, Spider, R. Evil D.C. o. andere Spiele für PlayStation auf Bestellung. Abends ab 19 Uhr anrufen Tel.: 0511/463969 Marius

Verkaufe alle Demo CD's vom PSX Magazin aus 1997. Alle mit CD-Hüllen 80 DM o. tausche sie gegen Warcraft 2. Suche für MD Collumns, Centurion. Tel.: 0231/7261126 Robert

Verkaufe u. kaufe Spiele u. Hardware für Engine/Duo. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr

Kaufe/tausche Sammlungen ab 10 Spielen bis 30 Spiele für N 64, PSX, Saturn, SNES; auch mit Konsole alle Tauschvarianten möglich- kreuz u. quer. Suche ehrliche Tauschpartner. Verkaufte Spiele u. Zubehör, wenn ich sie doppelt habe o. durchgezockt habe. Postweg per NN. Zahle bar. Tel.: 0171/8234750 Tuncay

Suche Nintendo 64 Spiele! Egal ob Us/Jp/Pal! Z.B.: Mace the Dark Age, Diddy Kong Racing, Automobili Lamborghini.

Suche aber auch (fast) alles andere. Tausche (Raum Detmold) u. verkaufe auch. Tel.: 05232/86159 Thomas. Verk. Außerdem Corel Draw 7 (3 Hammer CD's) Ruft an!! Anzeige gilt dauernd!

Verkaufe für N 64: Turok 90 DM, Blast Corps 90 DM, Mario 64, Wave Race, Mario Kart 64 je 70 DM o. tausche gegen NBA Hangtime, Extreme G, ISS 64. Für PlayStation: Formel 1, R. Evil, C&C, Alien Trilogy, 10 Demo CD's für 230 DM o. Tausch. Tel.: 08167/1684 Stefan

Verkaufe Multinorm N 64 (Us,Pal,JP) mit 8 Topspielen, z.B. Star Fox inkl. Rumble Pak, Mario Kart, Blast Corps, Turok (ungeschnitten), Mario 64, Wave Race, Pilotwings, usw., 3 Joypads, Memory Card, Joypadverlängerung, RGB-Umbau (Topqualität), Hifi-Anschluß von Wolfsoft. Verkaufspreis VB (Neu: 2200 DM) Tel.: 04961/74076

Verkaufe u. kaufe Spiele für N 64 u. PSX, z.B. Star Fox 64(inkl. Rumble Pak) Us 119 DM, usw. Alles Topzustand! Suche alle Neuheiten! Tel.: 04931/15648 Holger

Kaufe, tausche Spiele oder Sammlungen mit Konsole für PlayStation o. N 64. Suche auch SNES mit Spielen (gerne auch Us Konsole).Tel.: 04774/991104 Rainer

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Meine Adresse:

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----
2. -----
3. -----

Auf diese, noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meisten

1. -----
2. -----
3. -----

Feedback

Wie findest Du folgende Rubriken?
Wertung von 1 (super) bis 6 (schlecht)

- ___ Software News
- ___ Scene
- ___ Previews/Work in Progress
- ___ Spieletests
- ___ Tips & Tricks
- ___ Players Guide
- ___ Mega Mail
- ___ Spaceworld 97
- ___ Heftgestaltung

Mega Fun 2/98

Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation Saturn Super Nintendo Verschiedenes

Verkaufe Mario Kart 64, zwei super Prügelspiele u. Wave Race 64. Außerdem verkaufe ich eine JVC Ultra Micro Anlage mit 2x15 Watt u. Fernbedienung, ein Funkempfänger Telmi u. ein Antennenanschlußkabel für den Sega Saturn. Tel.: 0209/379062 Lukas

Verkaufe u. kaufe Spiele u. Hardware für Engine/Duo. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari 2600, 7800, Coleco, NES, Philips, PC Engine, usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe für Nintendo 64 u. Saturn: Lylat Wars mit Rumble Pak 100 DM, Turok 95 DM, Mario Kart 65 DM, S. Mario 64 65 DM, Pilotwings 70 DM, alle zusammen 350 DM. Für Saturn: R. Evil 70 DM, Blam! 60 DM, Dark Savior 70 DM, Daytona CCE &= DM, Thunderhawk 2 40 DM, Virtual On 30 DM, Gun Griffon 35 DM, Magic Carpet 35 DM, alle zusammen 350 DM. Tel.: 035795/32032 nur Sa u. So

Verkaufe Hard- u. Software für PlayStation, N 64, saturn, Neo Geo+CD, PC Engine, SNES, MD sowie Platinen. Suche Grundgeräte u. aktuelle Spiele. Tel.: 0172/7246825

Verkaufe für Nintendo 64 u. Saturn: Lylat Wars mit Rumble Pak 100 DM, Turok 95 DM, Mario Kart 65 DM, S. Mario 64 65 DM, Pilotwings 70 DM, alle zusammen 350 DM. Für Saturn: R. Evil 70 DM, Blam! 60 DM, Dark Savior 70 DM, Daytona CCE 60 DM, Thunderhawk 2 40 DM, Virtual On 30 DM, Gun Griffon 35 DM, Magic Carpet 35 DM, alle zusammen 350 DM. Tel.: 035795/32032 nur Sa u. So

Verkaufe SNES mit SMW, Castlevania 4, SM Kart, RRR, Super Bomberman, 5 Spieleradapter, Action Replay, 5 Pads, SGB für 290 DM. MCD mit 5 Spielen für 150 DM. 6 MD Games je 15 DM, zusammen 50 DM. Für PSX: Magic-The Gathering 80 DM, Viewpoint 30 DM, beide Us. Saturn: Tomb Raider dt 50 DM, Shining Wisdom 40 DM. Suche alles von Spawn (Figuren) Tel.: 06771/2842 ab 19 Uhr Markus

Verkaufe: PSX, Saturn, Nintendo 64 Spiele, z.B.: Wave Race 64, Manx TT, Mario Kart, C&C, etc. Preise 40-60 DM. Suche: SNES, DKC 1-3. Suche: Sonic Jam, Gex für Saturn. Tel.: 0177/3105678 ab 15 Uhr, evtl. AB, rufe zurück

Verkaufe Hard- u. Software für PlayStation, N 64, saturn, Neo Geo+CD, PC Engine, SNES, MD sowie Platinen. Suche

Grundgeräte u. aktuelle Spiele. Tel.: 0172/7246825

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari 2600, 7800, Coleco, NES, Philips, PC Engine, usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe PSX Games, Nintendo 64, Saturn, SNES. Pal u. Import Games. Alles fair. Tel.: 07622/61975 Matthias

Verkaufe für Nintendo 64 u. Saturn: Lylat Wars mit Rumble Pak 100 DM, Turok 95 DM, Mario Kart 65 DM, S. Mario 64 65 DM, Pilotwings 70 DM, alle zusammen 350 DM. Für Saturn: R. Evil 70 DM, Blam! 60 DM, Dark Savior 70 DM, Daytona CCE 60 DM, Thunderhawk 2 40 DM, Virtual On 30 DM, Gun Griffon 35 DM, Magic Carpet 35 DM, alle zusammen 350 DM. Tel.: 035795/32032 nur Sa u. So

Suche Gameboy mit Spielesammlung. Suche auch noch Geräte, Sammlungen, Zubehör für Nintendo 64, SNES, NES, Sony PSX, MD, Saturn. Auch größere Sammlungen sind kein Problem. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641/970436 Monika

Neo Geo

Stop! Neo Geo Sammler u. Einsteiger! Verkaufe Neo Geo Konsole (originalverpackt), 2 Joypads, 10 Module für 850 DM VB. Alles Topzustand. Biete außerdem 40 Neo Geo Module zum Tauschen an. Suche z.B. Ninja Commando, Senguko 2, Samurai Sh. 2-5, u.a. Module. Verkaufe Sega Saturn (originalverpackt), 2 Joypads, Gun, 8 Spiele, z.B. Ballerspiele usw. für 750 DM VB. 1A Zustand. Suche Neo Geo CD Gerät, Spiele. Bei Interesse anrufen unter Tel.: 08431/41991 o. 2564

Verkaufe Neo Geo Modulgerät, 2 Joypads, Memokarte, Zubehör, Art o. Fighting für 350 DM. Senguko 2, Robo Army, Mutation Nation je 150 DM, Ninja Commando 200 DM, Magician Lord, Ninja Combat, World Heroes, Cyberlip je 100 DM. Suche Neo Geo CD Double Speed u. Spiele. Ab 16 Uhr Tel.: 06894/384305

Stop! Neo Geo Sammler u. Einsteiger! Verkaufe Neo Geo Konsole (originalverpackt), 2 Joypads, 10 Module für 850 DM VB. Alles Topzustand. Biete außerdem 40 Neo Geo Module zum Tauschen an. Suche z.B. Ninja Commando, Senguko 2, Samurai Sh. 2-5, u.a. Module. Verkaufe Sega Saturn (originalverpackt), 2 Joypads, Gun, 8 Spiele, z.B. Ballerspiele usw. für 750 DM VB. 1A Zustand. Suche Neo Geo CD Gerät, Spiele. Bei Interesse anrufen unter Tel.: 08431/41991 o. 2564

Inserentenverzeichnis

Bundeszentrale.....95	Jöllenneck.....89
CompuTec Verlag .29, 42, 59, 91, 93, 97	Konami.....U3
Dino Verlag.....77	M.C. Game.....75
Eidos.....6, 7, 18, 19	MLC.....39
Freak's Shop.....79	MVG.....87
Funsoft.....13, 25, 62, 63	Psygnosis.....U4
Game It.....31	Spiele 3000.....21
Gamers Delight.....81	Theo Kranz Versand.....5
Gamerspoint.....85	Video & Game.....73
Gamestore.....67	Virgin.....U2
Groß.....69	Wolf Soft.....67



Wir, ein Tochterunternehmen der Gong-Gruppe und Deutschlands führender Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine, suchen schnellstmöglich eine(n):

Redakteur/-in

Das Spielen mit den bekannten Konsolen ist Ihr Hobby. Sie können Spiele verschiedener Genres in technischer und spielerischer Hinsicht in das Marktangebot einordnen und sind in der Lage, Adventures, Strategicals oder Actionspiele zu lösen und in flottem Schreibstil zu beschreiben.

Sollte Ihnen die ausgeschriebene Stelle zusagen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben und Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung an:



Redaktion MEGA FUN, z. H. Uwe Kraft
Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg
Tel.: 0931/155 17, Fax: 0931/155 19

Das lest Ihr in
der nächsten

MEGA FUN

PlayStation

Deathtrap Dungeon

Wenn alles klappt, lest Ihr in der nächsten Ausgabe den Testbericht zum aufwendigen 3D-Action-Adventure Deathtrap Dungeon, das sich inhaltlich an ein Rollenspielbuch von Ian Livingstone anlehnt. Da Mr. Livingstone „zufälligerweise“ auch der Geschäftsführer von Eidos ist und somit höchstpersönlich dieses Projekt überwacht hat, dürfen wir uns auf einen qualitativ hochwertigen Titel freuen.



Acclaim

Probe-Special

Es ist mal wieder soweit: Die renommierte Software-Schmiede Probe Entertainment lädt zum Tag der offenen Pusstür ein. Diesmal sollen eine nahezu fertige Version des Ego-Shooters Forsaken, Batman & Robin sowie erstmals das vielversprechende Acclaim Soccer für das N 64 präsentiert werden. Vielleicht sogar noch einiges mehr ...



Nintendo 64

Yoshi's Story

Wir haben uns den Tag bereits rot in unserem Kalender angestrichen. Am 21. Dezember wird in Japan Yoshi's neuestes Hüpfvergnügen auf den Markt gebracht, und wir haben uns schon ein Modul reserviert. Freut Euch auf ein Mega-Preview zu dieser absoluten Jump & Run-Perle mit den prächtigsten Render-Grafiken aller Zeiten.



Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2,
97070 Würzburg, Telefon 0931 / 155 18, Telefax 0931 / 155 19

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: Sonntag, den 18. Jan. '98, 14-18 Uhr, Tel. 0931 / 15518
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144

Disposition: Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552

Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Nintendo

Abonnement:
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 3/98 erscheint am **4. Februar 1998**

BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.
ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.
DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE
BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN
ERPRESSER ELIMINIEREN.
WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-
NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH
ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS
ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.
EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".

KOMPLETT
DEUTSCHE
VERSION



DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT
DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH
BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."



WWW.KONAMI.COM




adidas

- **FUßBALLSPAB FÜR BIS ZU VIER SPIELER**
- **ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES**
- **SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE**

- **FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI**
- **LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)**
- **ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN**

