

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Final Fantasy 7 PS

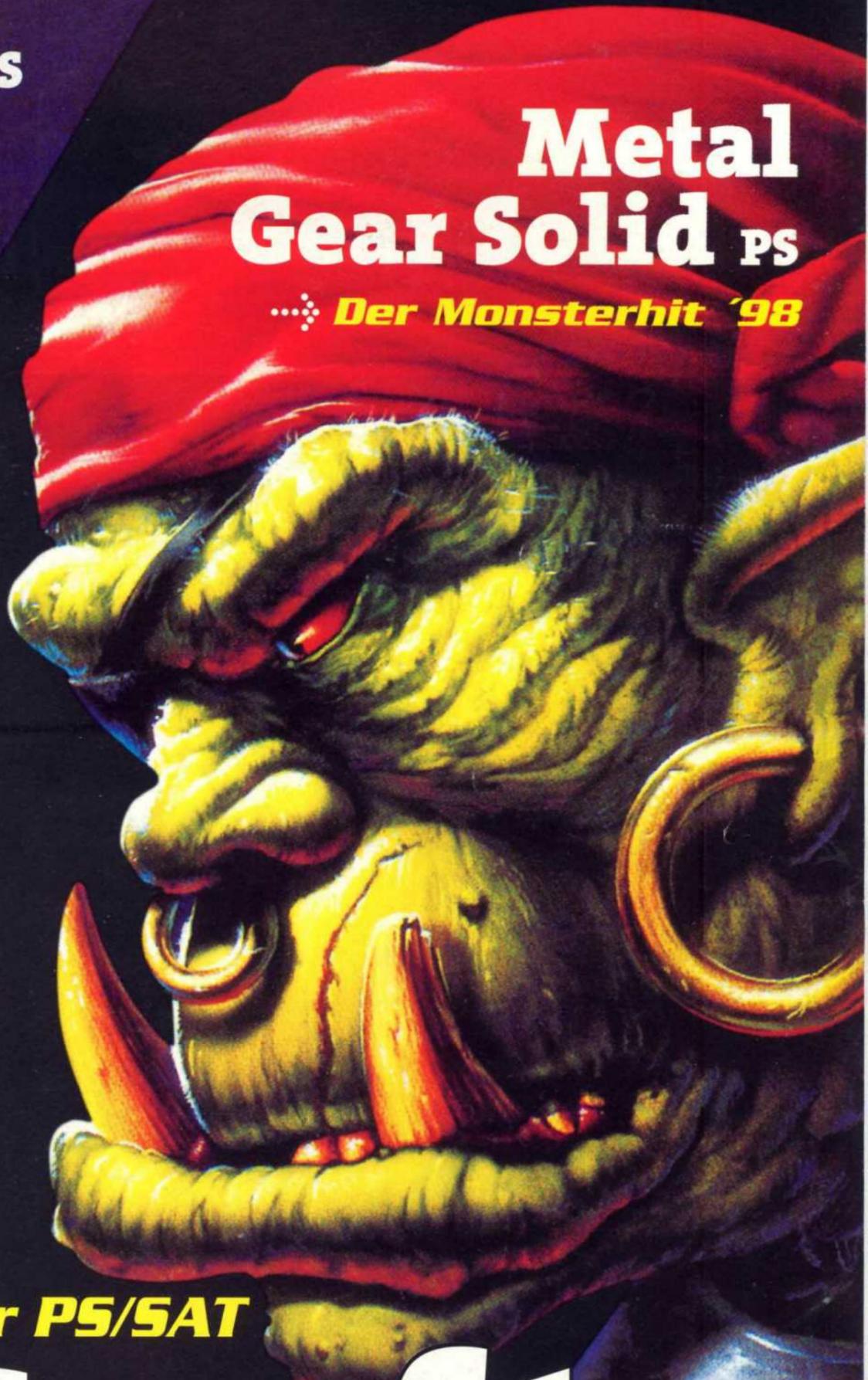
Was verspricht die US-Version?

Blast Corps N64

Rares rasanter Actionspaß im Test

Metal Gear Solid PS

Der Monsterhit '98



Die neue Referenz für PS/SAT

WarCraft 2



International Superstar Soccer 64, Wing Commander 4, Blast Corps, Tobal 2, WarCraft 2 und viele mehr...



Sega Saturn

JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN .. 299,-

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

- SEGA SATURN TOMB RAIDER SET 359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET .. 359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY - NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 94,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ACTUA TENNIS 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER 79,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
- COMMAND & CONQUER 99,-
- DARK SAVIOR 89,-
- DARKLIGHT CONFLICT 89,-
- DOOM SAT 84,-



WARCRAFT II
(PLAYSTATION, SATURN) 89,-

- DRAGON FORCE (SEPT.) 89,-
- DUKE NUKEM 3D SAT (SEPT.) 99,-
- EXHUMED 94,-
- FIGHTERS MEGAMIX 99,-
- FORMULA KARTS (SEPT.) 89,-
- FRANKENSTEIN 89,-
- HEXEN 99,-
- INDEPENDENCE DAY 89,-
- LOST VIKINGS 2 89,-
- MANX TT SUPER BIKE 99,-
- MASS DESTRUCTION 89,-
- MECHWARRIOR 2 94,-
- RELOADED SAT 89,-
- RESIDENT EVIL (SEPT.) 99,-
- RETURN FIRE 89,-
- SEGA RALLY 84,-
- SHINING THE HOLY ARK 89,-
- SKY TARGET 79,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,-
- SONIC JAM (AUG.) 89,-
- SWAGMAN 89,-
- TORICO GEKKA MUGENTAN 89,-



Oddw. Abe's Oddysee (Sept.)
(PlayStation) 89,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

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

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

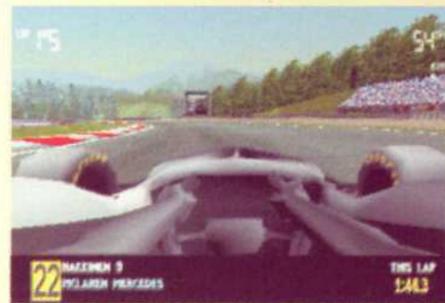
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

- TRASH IT 89,-
- VIRTUA COP 2 79,-
- VIRTUAL POOL 84,-
- WARCRAFT II (AUG.) 89,-
- Z (JULI) 99,-

SONY PLAYSTATION 289,-

Playstation

- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIG. 59,-
- ACTUA GOLF 2 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER INT. 99,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- ALL STAR SOCCER (AUG.) 89,-
- ODDW. ABE'S ODDYSEE (SEPT.) .. 89,-



FORMEL 1 '97
(PLAYSTATION) 109,-

- ATARI ARCADE'S GREAT. 74,-
- BLEIFUSS 2 79,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT.) 79,-
- BUBSY 3D 99,-
- CARNAGE HEART 85,-
- COMMAND & CONQUER 99,-
- CRASH BANDICOOT 109,-
- CROW CITY OF ANGELS 79,-
- DARK FORCES PSX 89,-
- DARKLIGHT CONFLICT 84,-
- DEATHTRAP DUNGEON (SEPT.) .. 89,-
- DISCWORLD 2 (SEPT.) 99,-
- FANTASTIC 4 (AUG.) 84,-
- FATAL FURY (AUG.) 85,-
- FORMEL 1 109,-
- FORMEL 1 97 (SEPT.) 109,-
- FORMULA KARTS (SEPT.) 99,-
- HEAVEN'S GATE (SEPT.) 89,-
- HEXEN 89,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 99,-
- JOE BLOW (SEPT.) 99,-
- JURASSIC PARK LOST WORLD (S.) . 89,-
- LEGACY OF KAIN 89,-
- LETHAL ENFORCERS I+II PSX 99,-
- LIFEFORCE TENKA 99,-
- LOST VIKINGS 2 79,-
- MAGIC THE GATHERING (AUG.) .. 89,-
- MASS DESTRUCTION (AUG) 84,-
- MECHWARRIOR 2 89,-
- MEGA MAN 8 (AUG.) 89,-
- MEGA MAN BATTLE CHASE (AUG.) 89,-
- MICRO MACHINES V3 99,-
- MIDNIGHT RUN (AUG.) 99,-
- MONOPOLY (SEPT.) 89,-
- MONSTER TRUCKS 89,-
- MOTOR RACER (SEPT.) 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 4 (AUG.) ... 85,-
- NEED FOR SPEED II 89,-
- NHL 98 (SEPT.) 89,-
- NUCLEAR STRIKE (SEPT.) 89,-

- PANZER GENERAL II PSX 94,-
- PARAPPA THE RAPPER (SEPT.) ... 85,-
- PERFECT WEAPON 89,-
- PITFALL 3D (SEPT.) 89,-
- PLAYER MANAGER 89,-
- PORSCHE CHALLENGE 85,-
- RAGE RACER 99,-
- RALLY CROSS 85,-
- RAY STORM (AUG.) 85,-
- RAY TRACERS (AUG.) 85,-
- REBEL ASSAULT II 99,-
- RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT .. 84,-
INKL. DEMO VON RESIDENT EVIL 2
- ROAD RAGE 89,-
- SOUL BLADE 99,-
- STADT DER VERLORENEN KINDER . 95,-
- SUIKODEN 89,-
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
- SWAGMAN 89,-
- SYNDICATE WARS 89,-
- TEKKEN 2 109,-
- TOMB RAIDER 89,-
- TOMB RAIDER SPIELEBERATER ... 29,-
- TRANSPORT TYCOON 89,-
- TRASH IT 89,-
- V-RALLY 89,-
- VANDAL HEARTS 99,-
- VIRTUAL BASEBALL 97 84,-
- WARCRAFT II (AUG.) 89,-
- WING COMMANDER IV 89,-
- WING OVER (SEPT.) 89,-
- WIPEOUT 2097 99,-
- X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT.) ... 89,-
- XEVIOUS 3D 85,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64 299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
- BLAST CORPS (AUG.) 119,-
- DOOM 64 (SEPT.) 144,-
- HEXEN 64 (SEPT.) 144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
- LYLAT WARS - STARFOX 64 (SEPT.) 139,-
- INKL. RUMBLING PAK
- MARIO KART 64 89,-
- MK TRILOGY 64 144,-
- NBA HANG TIME (JULI) 129,-
- PILOTWINGS 64 109,-
- STAR WARS 129,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 119,-
- WAVERACE 64 89,-
- WAYNE GRETZKY'S HOCKEY (JULI) 129,-



BLAST CORPS
(NINTENDO 64) 119,-



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

ALLE SPIELE DEUTSCHE
VERSION

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

- 3D LEMMINGS 39,-
- ALIEN TRILOGY 59,-
- AMOK 69,-
- ANDRETTI RACING 49,-
- BAKU BAKU ANIMAL 59,-
- DARIUS 2 39,-
- DESTRUCTION DERBY 49,-
- FIFA SOCCER 97 49,-
- FIGHTING VIPERS 49,-
- FORMULA ONE CHALLENGE 69,-
- GOLDEN AXE THE DUEL 49,-
- GUARDIAN HEROES 49,-
- GUN GRIFFON 49,-
- HANG ON 39,-
- MADDEN NFL 97 49,-
- NBA ACTION 39,-
- NBA LIVE 97 49,-
- NHL 97 49,-
- NIGHTS - AUS SET 49,-
- NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 89,-
- PGA TOUR 97 49,-
- SCORCHER 49,-
- SHOCKWAVE ASSAULT 39,-
- SOVIET STRIKE 49,-
- STORY OF THOR 2 59,-
- TOMB RAIDER 69,-
- TOSHINDEN URA 49,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN ... 89,-
- VIRTUA FIGHTER 2 69,-
- VIRTUA HYDLIDE 39,-
- VIRTUA ON 59,-
- WHIZZ 49,-
- WIPEOUT 39,-
- WORLD SERIES BASEBALL 2 39,-

SONY PLAYSTATION

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

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl

Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602

0931/571601 oder 0180/5211844

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Die Softwareflut beginnt!



Während der „wunderschöne“ Sommer '97 in konspirativer Zusammenarbeit mit Petrus dafür sorgt, daß ein paar neue Bundesländer mit Hochwasser zu kämpfen haben, werfen auch Vorboten der Softwareflut ihre Schatten voraus. Über 20 Spiele des kommenden Weihnachtsgeschäfts füllten unsere Preview-Seiten. Einen Bärenanteil davon machten Rennspiele wie **Formel 1 '97** oder **Total Drivin** aus, so daß schnell die Idee für ein

Rennspiel-

Special geboren war, inklusive einer Mega-Übersichtstabelle aller bisherigen Racer, die auf allen Next Generation-Konsolen erschienen sind bzw. angekündigt wurden. Aber auch der Anteil der Testberichte ist deutlich nach oben gestiegen. Das Repertoire ist dabei so bunt gemischt



Oddworld Abe's Oddysee ab Seite 38

Gib Gas
Ich will
Spaß



Rennspiel-Special ab Seite 81

wie selten zuvor. Für Echtzeit-Strategie-Fans dürfte **Warcraft II** (SAT & PS) ein wahres Festessen darstellen. Es wird in dieser Ausgabe überhaupt erstaunlich viel gegrübelt, sei es bei der Fortsetzung zum skurrilen Abenteuer **Discworld II** (SAT) oder bei dem eher kindlichen Action-Adventure und höchst untypischen Core-Spiel **Swagman** (SAT & PS) - René hatte somit alle Hände voll zu tun. Mit dieser Ausgabe unterstützt uns ab sofort wieder der USA-Heimkehrer Frank Fischer, der in seinem einjährigen Studienaufenthalt in den Vereinigten Staaten vergeblich versucht

hat, den Amis die Abseitsregel zu erklären. Zwar reifte er in den zwölf Monaten zum wahren Soul Blade-Experten, doch das Konsolengeschäft ging an ihm während der Abstinenz leider etwas vorüber, so daß er erst einmal bei Wasser & Handheld-Games wieder ganz von vorne anfangen muß. Ach ja, verliebt hat er sich seit seiner Heimkehr übrigens auch, und zwar unsterblich in **International Superstar Soccer 64** - Konsequenz: allerlei Tips & Tricks zu dieser edlen Bolzerei im Next Level-Teil. Eine Arbeit der ungewöhnlichen Sorte mußten Frank und Ulf schließlich in Frankfurt erledigen. Konami stellte ihr kommendes Line



„Synchronsprecher“ Frank bei der Arbeit

Up vor und war gerade dabei, das ungewöhnliche Action-Adventure **Broken Helix** komplett ins Deutsche zu übersetzen. Da dieser Titel gesprochene Texte von unzähligen Nebenrollen bietet, mußten auch die beiden Redakteure ran und in einem kleinen Tonstudio ihre Oscar-Qualitäten unter Beweis stellen. Ulf überzeugte dabei als debiler Wissenschaftler, während Franks fränkischerbe Zunge für einige Lacher sorgte. Das Ergebnis könnt Ihr ab Oktober hören.

Gute Unterhaltung mit der neuen Mega Fun

Euer Mega Fun-Team



Warcraft 2 Test ab Seite 40, Players Guide ab Tips & Tricks-Seite 4



news scene work in progress preview

Saturn

Dead or Alive	27
Sega Touring Car	91
Sonic R	90

PlayStation

Batman & Robin	20
Broken Helix	32
Crash Bandicoot 2	28
Croc	15
Dead or Alive	27
Einhänder	8
Final Fantasy VII	16
Gunbullet	8
Hercules	28
Lucky Luke	24
Machine Hunter	33
Masters of Teräs Käsi	29
Metal Gear Solid	18
Midnight Run	10
Moto Racer	89
Motor Mash	88
Namco Museum Uncall	11
Pandemonium 2	22
Parasite Eve	8
Red Asphalt	6

Runabout Climax	83
Swiv 3D	6
The Lost Worlds	26
Time Crisis	30
Total Drivin'	86

Nintendo 64

Aero Gauge	9
------------------	---



Das Maß aller Dinge? Final Fantasy VII im Anmarsch



Bomberman 64	23
Buggie Boggie	11
Earthworm Jim 3D	6
Extreme G	84
Mother 3	10
Scene	12

index

Aero Gauge	9
Batman & Robin	20
Blast Corps	64
Blast Corps.....	T&T 10
Bomberman 64	23
Broken Helix.....	32
Bug Too!.....	T&T 14
Buggie Boggie.....	11
Command & Conquer.....	T&T 16
Crash Bandicoot 2.....	28
Croc	15
Dark Rift	66
Dead or Alive	27
Der Sonnentempel.....	71
Die Hard Arcade	T&T 16
Discworld 2.....	70
Earthworm Jim 3D.....	6
Einhänder.....	8
Extreme G	84
Fighting Wu-Shu.....	11
Final Fantasy VII	16
Game & Watch Gallery	68
Ghen War	T&T 16
Go Go Troublemakers	67
Gunbullet.....	8
Hercules	28
Hexen	68
Hexen.....	T&T 2
Hexen.....	T&T 14
Independence Day.....	T&T 3
Independence Day.....	T&T 16
Intern. Superstar Soccer 64.....	T&T 12
Jumping Flash 2.....	T&T 16
Le Mans 24	5
Lucky Luke	24
Machine Hunter.....	33
Masters of Teräs Käsi.....	29
Matthias Sammer Soccer	68
Mega Man X3	66
Metal Gear Solid.....	18
Midnight Run.....	10
Mother 3	10
Moto Racer	89
Motor Mash.....	88
Namco Museum Uncall.....	11
NHL Powerplay	60
Oddworld Abe's Oddysee	38
Pandemonium 2	22
Parappa The Rapper	63
Parasite Eve	8
Player Manager.....	T&T 16
Power Ranger Zou	66
Pro Pinball - The Web.....	T&T 16
Red Asphalt.....	6
Resident Evil.....	69
Sega Touring Car	91
Sonic R	90
Soviet Strike	T&T 14
Spider.....	T&T 14
Steel Harbinger.....	T&T 3
Strikepoint.....	61
Swagman	62
Swiv 3D.....	6
The Lost Worlds.....	26
Three Dirty Dwarves	T&T 14
Time Crisis	30
Tobal 2	T&T 16
Tokio Highway Battle	63
Total Drivin'.....	86
Warcraft 2	40
Warcraft 2.....	T&T 2
Wing Commander 4.....	T&T 12
WipEout 2097	71

spieletest

Nintendo 64

Blast Corps	64
Dark Rift	66
Go Go Troublemakers	67
Hexen 64	68

PlayStation

Discworld 2	70
Mega Man X3	66
NHL Powerplay	60
Oddworld Abe's Oddysee	38

Parappa The Rapper	63
Power Ranger Zeo	66
Strikepoint	61
Swagman	62
Tokio Highway Battle	63
Warcraft 2	40

Saturn

Discworld 2	70
NHL Powerplay	60
Resident Evil	69

Swagman	62
Warcraft 2	40
WipEout 2097	71

SNES

Der Sonnentempel	71
------------------------	----

Game Boy

Game & Watch Gallery	68
Matthias Sammer Soccer	68

tips & tricks players guide

Nintendo 64

Blast Corps	10
Hexen 64	14
ISS 64	12

PlayStation

Hexen	2
Independence Day	3
Jumping Flash 2	16
Player Manager	16
Pro Pinball - The Web	16
Soviet Strike	14
Spider	14

Steel Harbinger	3
Tobal 2	16
Warcraft 2	4
Wing Commander 4	12

Saturn

Bug Too!	14
Command & Conquer	16
Die Hard Arcade	16
Ghen War	16
Hexen	2
Independence Day	16
Three Dirty Dwarves	14



Test und Players Guide im Heft: Warcraft II, die neue Strategie-Referenz

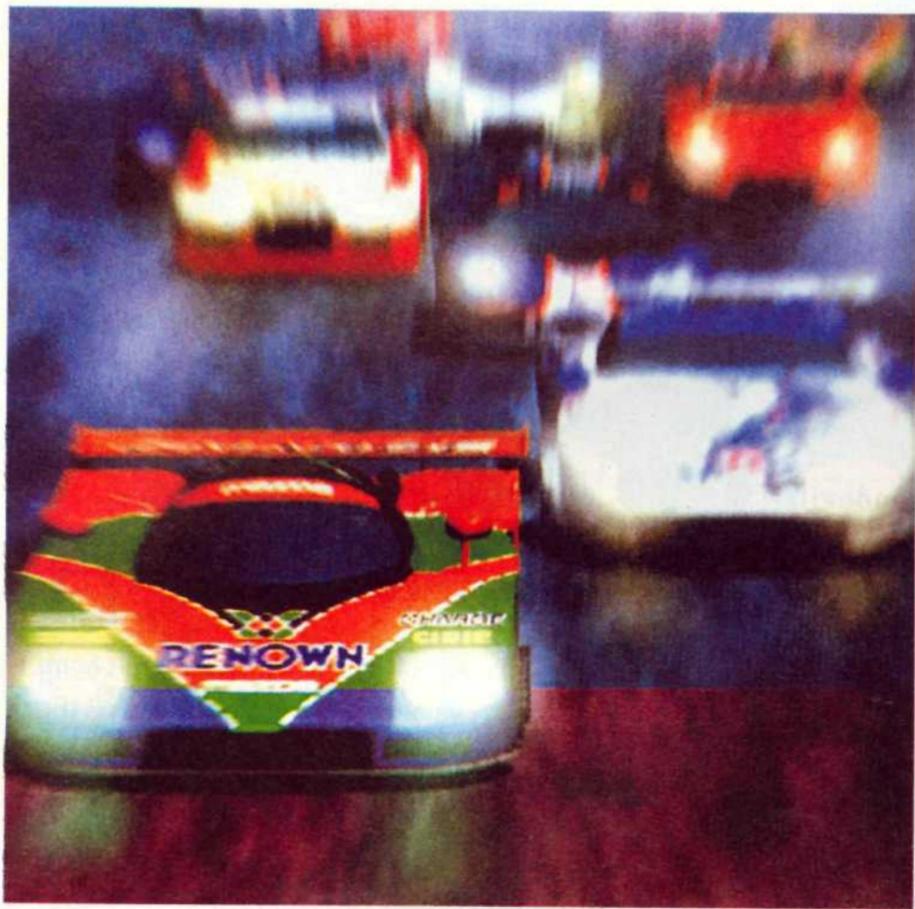
editorial special mega mail

Börse	94
Countdown	36
E3-Special-Nachlese	73

Editorial	3
Game Over	98
Impressum	98

Inserentenverzeichnis	96
Interview Sony	92
Mega Mail	36

Referenzen	72
Rennspiel-Special	81



Arcade Rennspiel

Le Mans 24

Kaum steht mit Scud Race ein Rennspielautomat der absoluten Oberliga in den Spielhallen, schickt Sega schon die nächsten High-End-Boliden ins virtuelle Rennen. Le Mans 24 bietet dementsprechend von der Darstellung der Fahrzeuge bis hin zum Streckendesign eine sehr reale Umsetzung der Atmosphäre von Le Mans. Zu den zahlreichen Rennwagen gehören auch so namhafte Vertreter wie der Sauber C9 Mercedes oder der Mazda 787 B. Jedes Fahrzeug besitzt dabei ein eigenes Cockpit mit unterschiedlichen Instrumenten. Einzigartig bei Le Mans 24 ist wohl die Tatsache, daß das Rennen fortgesetzt wird, auch wenn kein menschlicher Fahrer teilnimmt, d.h. die Computergegner dürfen „tatsächlich“ 24 Stunden über die Piste. Je nachdem, in welchem Stadium sich das Rennen befindet, ändert sich die Umgebung, ebenso wie der Zustand der Fahrzeuge. Mitspieler können dabei zu jedem beliebigen Zeitpunkt in das Rennen einsteigen. Die Perspektiven sind ebenfalls frei wählbar. Dadurch, daß bei der Entwicklung mit erfahrenen Rennsport-Profis zusammengearbeitet wurde, soll hohe Realitätsnähe gewährleistet sein. Le Mans 24 basiert übrigens wie Virtua Fighter 3 und das bereits erwähnte Scud Race auf Segas Model 3-Technologie.



Sega lädt wieder einmal zur High-Speed-Raserei ein; diesmal stehen Tourenwagen im Mittelpunkt



Dank der Model3-Hardware ist die Rennwagen-Optik wie bei Scud Race beinahe auf Foto-Niveau



Bei Le Mans 24 könnt Ihr die modernsten Rennwagen über den Asphalt steuern

Hersteller: Sega/AM3 Erscheint: k.A.
Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: k.A.

DIE FRAUEN LIEGEN IHM



ZU FÜSSEN.

Nintendo 64/PlayStation 3D-Jump & Run

Earthworm Jim 3D

David Perrys abgedrehter Wurm will nun auch im 3D-Spektakel von Mario 64 & Co. kräftig mitmischen. Nicht aber Shiny Entertainment, sondern die schottische Firma VIS kümmert sich um den Sprung in die dritte Dimension. Die Story ist noch abgedrehter als sonst: Jimmy-Boy findet

sich nach einem kräftigen Schlag auf seinen Kopf im Inneren seiner eigenen Gehirnwindungen wieder. Seine Gedanken sind nach dem Hieb total verdreht, und nun muß sich unser Freund intensiv mit seinen Ängsten,



In der riesigen Küche muß unser Held nicht nur fliegendem Toastbrot und umstürzenden Tellern ausweichen, sondern auch so manchen Fiesling besiegen



Achtung Jimmy-Boy, der aggressive Igel will Dir ans Leder

Kindheits-träumen und sonstiger Psyche beschäftigen, um aus der vertrackten Situation herauszukommen. Die 30 Levels siedeln sich in fünf Hauptregionen seines zentralen Kortex ab, wo er nicht nur skurrilen Hindernissen ausweichen



That's cool!! Boarding auf einer riesigen Salamischeibe gehört zu den zahlreichen Zwischenspielen

knackige Rätsel lösen muß, sondern sich auch mit Kontrahenten aus der Vergangenheit (Erinnerungsvermögen!) herumschlagen muß. Für Abwechslung sorgen ebenfalls kleine Zwischenspielen, wie z.B. Rundflüge mit seiner kleinen Rakete oder Snowboarding auf einer überdimensionalen Salamischeibe. Laut VIS werden sich die beiden Versionen in einigen Bereichen merklich unterscheiden.

Hersteller: VIS/Interplay Erscheint: k.A.
Genre: 3D-Jump & Run Umsetzung geplant: keine



Mit dem Mega Fire-Goodie macht es erst recht Spaß, gegnerische Einheiten zu zerstören



Der kleine Radarschirm zeigt Euch immer rechtzeitig feindliche Truppenverbände an

PlayStation Shoot 'em Up

Swiv 3D

Hinter dieser Abkürzung verbirgt sich pure Action. Denn bei Interplays explosivem Shoot 'em Up wird keinesfalls mit Effekten und vor allem nicht mit Munition geizt. In den 24 erbarmungslosen Levels kann der ambitionierte Splatterer fast alle Objekte vom Bildschirm fegen, was puren Spielspaß von Anfang bis Ende bedeutet. Der Fuhrpark besteht aus sechs Vehikeln, die vom schwerbewaffneten Angriffshelikopter über tödliche Panzer bis hin zum schnell-

len Hovercraft reichen. In den Missionen selbst lassen sich die verschiedenen Truppenteile bestens miteinander kombinieren, was bedeutet, daß auf einen satten Luftangriff mit dem Helikopter der „Landgang“ mit dem raketenbepackten Jeep folgt.

Hersteller: Interplay Erscheint: k.A.
Genre: Shoot 'em Up Umsetzung geplant: k.A.

PlayStation Rennspiel

Red Asphalt

Freunde von futuristischen Racern à la WipeOut, bei denen Fahreigenschaften genauso im Vordergrund stehen wie der effektive Einsatz von Waffen und grenzenlose Rivalität der Fahrer, sollten sich Red Asphalt vormerken. Mit den sechs unterschiedlichen Vehikeln gilt es, sich nicht nur gegen die knallharte Konkurrenz durchzusetzen, sondern man muß auch noch gegen Big-Boss



Die heißen Rennen finden auf vier futuristischen Planeten statt



Speed Kills! Mit Vollgas auf den gegnerischen Flitzer aufzufahren und dann noch eine Rakete reinzujagen wird ihn wohl bremsen

seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Hierzu stehen dem Zocker eine breite Palette an Tuning-Teilen und Waffen zur Verfügung, die es ihm ermöglichen, auf herrlichste Weise den Kontrahenten das Fürchten zu lehren. Der Showdown wird auf vier futuristischen Welten stattfinden, mit jeweils sechs Tracks.

Hersteller: Interplay Erscheint: k.A.
Genre: Rennspiel Umsetzung geplant: k.A.

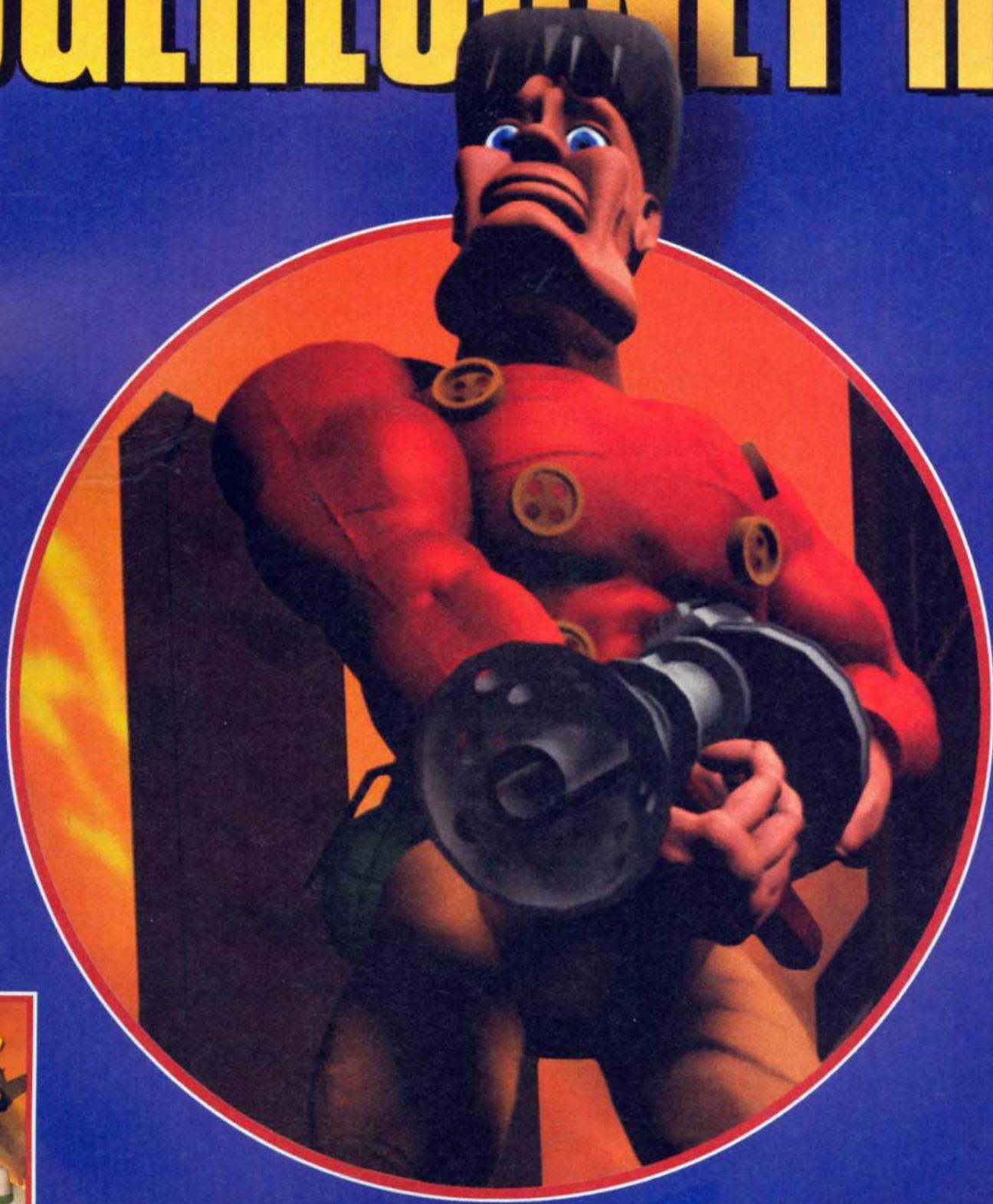
GLEICH NEBEN DEN TYPEN,



MIT DENEN ER



ABGERECHNET HAT.



Hotline: 040/39 10 13 00 · Internet: www.agentarmstrong.de

Auch auf PC CD-ROM!



Sein Name ist Armstrong, **Steed Armstrong**. Schwarm aller Frauen, Schrecken allen Gesindels. Steed gilt als letzte Hoffnung aller, die unter der eisernen Faust der Unterdrückung leiden. Dank seines gewaltigen **Waffenarsenals** hat er es in der Hand, die Welt aus dem Würgegriff des **3D-gerenderten** Syndikats zu befreien. Du hast es in der Hand, ihn dabei zu unterstützen. Und, kann er auf Dich zählen?

Das haut rein: **Full-Motion-Videosequenzen** **fünfzig Frames pro Sekunde**



Shorties



PlayStation

Gunbullet

Der geradlinige Shooter stellt Euch vor die Aufgabe, 70 Levels zu knacken, indem Ihr nach unterschiedlichen Kriterien vorgegebene Ziele abschießt. In einigen Stages muß z.B. eine festgelegte Anzahl von Figuren getroffen werden, in anderen geht es darum, in kürzester Zeit ein bestimmtes Ziel zu treffen. Neben einer Zwei-Spieler-Option gibt es einen Turnier Modus für mehrere Mitspieler. Wer alleine zockt, wird mit einem speziellen Quest Mode bei Laune gehalten.



PlayStation

Einhänder

Squares horizontal scroller Shooter besticht durch einige herausragende Features. Die Verwendung von Polygongrafiken erweckt einen sehr räumlichen Eindruck, verblüffende Licht- und Schatteneffekte zaubern eine phantastische Atmosphäre auf den Bildschirm. Das auffälligste Element ist jedoch das Gun-Snatcher System: Extras werden bei Einhänder nämlich nicht gekauft oder eingesammelt, sondern ganz einfach bei den Gegnern geplündert.

PlayStation Action-Adventure

Parasite Eve



In den Straßen New Yorks macht Aya Jagd auf die Bio-Monster

Ein düsteres Horrorszenario erwartet Euch in Squaresofts jüngstem Rollenspielabenteuer, das unter der Leitung von Sakaguchi Hiro-nobu entsteht, der bereits für die Final Fantasy Serie verantwortlich zeichnete. Eigentlich beginnt alles ganz harmlos. Die junge New Yorker Polizistin Aya Brea plant einen romantischen Abend mit ihrem Freund in der Oper. Doch während der Aufführung geschieht das Unfaßbare: Aus den Körpern der Schauspieler brechen plötzlich lodrende Flammen hervor. Während das Publikum panikartig das Theater verläßt, bemerkt Aya noch eine Person auf der Bühne, die das grauenvolle Geschehen mit einem Lächeln auf den Lippen verfolgt. Mit gezogenem Revolver stürmt Aya auf die Frau zu, als diese sich ihr mit den geheimnisvollen Worten zuwendet: "Ich bin Eve"... Noch weiß Aya nicht, daß die wahren Täter dieses grausamen Schauspiels sich im Körperinneren der Opfer befanden. Mitochondrien, kleinste Zellbausteine und Energielieferanten des menschlichen Körpers, sind in Wirklichkeit intelligente Organismen, die vor Milliarden von Jahren in die Zellen der ersten Lebewesen eindrangten und von dort ihren Weg zum Menschen fanden. Nun vermehren sich diese Kreaturen und beginnen einen gnadenlosen Kampf gegen die Menschheit. Die explosive Story

basiert auf dem gleichnamigen Roman-Bestseller von Hideaki Sena, der vergangenes Jahr in Japan mit dem Preis für den besten Horror Roman ausgezeichnet wurde und bereits als Vorlage für einen Film diente. Für eine stilgerechte Umsetzung der spannenden Geschichte auf Sonys PlayStation konnte das Final Fantasy VII Erfolgsteam gewonnen werden. Rollenspieltypisch werdet Ihr an der Seite von Aya knifflige Rätsel lösen und natürlich in heftigen Kämpfen Eure Skills unter Beweis stellen müssen. Welche Waffen der Heldin zur Verfügung stehen werden ist noch nicht bekannt, allerdings wollen sich die Entwickler, was die Mittel zur Bekämpfung der Mitochondrien be-

trifft, eng an die Romanvorlage halten. Informationen, die Euch Schritt für Schritt der Lösung näher bringen, erhaltet Ihr in Gesprächen mit anderen Personen. Unterstützt wird Aya von ihrem Partner Daniel, dessen bisherige Karriere nicht gerade als Erfolgsstory bezeichnet werden kann, und dem Biochemiker Kuni-hiko, der sich auf die Erforschung von Mitochondrien spezialisiert hat. Technisch zeigt sich das Spiel von der Schokoladenseite: Sanfte Bewegungsabläufe der Charaktere werden durch Motion Capturing ermöglicht, die aufwendigen Special Effects stammen von Digital Artists, den True Lies und Appollo 13 Machern. Die packende Atmosphäre wird unter anderem von zahlreichen Zwischensequenzen getragen, die nahtlos in das eigentliche Spiel übergehen. Spannende Fights verspricht zudem das aus FF VII bekannte Active Battle System, das für Parasite Eve noch einmal überarbeitet und verbessert wurde. (Guido)



Die detaillierten Hintergründe und gerenderten Charaktere wirken noch lebendiger als in FF VII

Hersteller: Squaresoft USA Erscheint: Ende '97 Genre: RPG Umsetzungen geplant: KA



Hochauflösende Render-Vorspanne sollen auf das Spielgeschehen einstimmen

Nintendo 64 Rennspiel
Aero Gauge

Ein weiterer Vertreter der Sparte „Sci-fi-Raserei“ steht uns mit Aero Gauge ins Haus. Besonderheit: hier sind die Vehikel nicht nur an den Boden der Rennstrecke gebunden, sondern können auch abheben und durch die Luft schweben. Die Flugoption bietet dabei natürlich höhere Geschwindigkeit, und Überholmanöver sind nicht nur seitlich, sondern auch durch Über- oder Unterfliegen der Gegner möglich. Damit sich der Joypad-Pilot jedoch nicht

in der Luft aufhält, wurden zahlreiche Schikanen eingebaut, wie z.B. Tunnel, die die Rückkehr auf die Straße unvermeidlich machen. Mit insgesamt fünf Fahr-/Flugzeugen darf sich der Spieler auf ebenso vielen Rennstrecken austoben: der Taglag-Kurs bietet dem Anfänger mit Kurven, Tunneln, Röhren, Steigungen und Gefällen Möglichkeiten, die grundlegenden Steuerelemente ein-



Während Ihr im Flug höhere Geschwindigkeiten erreicht, kommt Ihr nur mit Bodenkontakt durch enge Unterführungen und Tunneln



Im Single-Player-Mode könnt Ihr zwischen Cockpit- und Heckperspektive wählen. Per Splitscreen werden auch heiße Duelle möglich



zuüben. In Shinowa Polis 15124 rast man im Schein von Neonreklamen über einen Kurs, der auch Verzweigungen bietet. Shinowa Polis 43310 ist ebenfalls ein Nachtkurs, der jedoch erheblich schwieriger ist. Am härtesten ist jedoch der A-Stream Circuit: In einer futuristischen Stadt verlangen extreme Steigungen und

Gefälle auf schmalen Straßen alles von Euch. Zusätzlich gibt es noch einen Geheimkurs, über den jedoch nichts näheres bekannt ist. Ein Splitscreen-Modus ist ebenfalls geplant.

Hersteller: ASCII Erscheint: Herbst '97 (Japan) Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: Keine

CYBER SPACE

64 BIT POWER



SV 300 SUPER PAD 64 PLUS

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.

unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 304 FUN PAD 64 PLUS

Klarer Durchblick bei allen rasanten Aktionen mit diesem transparenten Pad mit digitalem Steuerkreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.

unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**



SV 375 MEMORY CARD PLUS

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.

unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 364 ARCADE SHARK

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 362 SHARK PAD PRO 64

Transparenz in jeder Bewegung! Bei diesem außergewöhnlichen Pad für N64 mit Mini-Analog-Joystick, digitalem Steuerkreuz, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.

unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**



SV 380 V3 RACING WHEEL 64

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

unverbindl. Preisempf. **DM 149,95**



Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

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



PlayStation Rennspiel

Midnight Run

Wer schon immer einmal über belebte Tokyo Highways brettern wollte, sollte sich an Konamis Arcade-Konvertierung versuchen

Road Fighter 2 lautet der Untertitel dieses Arcade-Racers (der erste Teil wurde für keine Konsole konvertiert), und der kämpferische Name erhält seinen Sinn, wenn man



Der Fuhrpark besteht aus vier No-Name-Sportwagen, die sich bezüglich des Handlings stark unterscheiden

die Spielmechanik von Midnight Run näher betrachtet. Mit einem von insgesamt vier edlen Reiskochern (Marke und Typ der Boliden läßt sich nur erraten) geht Ihr in Tokyo an den Start. Als Austragungsort für die Benzinverschwendung dienen insgesamt drei Highways, die allerdings eigens für die wüste Raserei nicht abgesperrt wurden, sprich, Ihr müßt bei der Jagd nach Bestzeiten reaktionsschnell dicken Brummern, Bussen oder Motorrollern ausweichen. Die Anzahl der überholten Autos wird dabei rechts unten ange-

zeigt und zusammen mit der Technikwertung und den Rundenzeiten in eine Punktzahl umgerechnet, die per Memory Card - und das motiviert mich bei der Arcade-Version ungemein - abgespeichert wird. Einen zusätzlichen Anreiz für diese ad-

renalinfördernde Hatz stellen drei Konkurrenten dar, die sich allerdings nur äußerst widerwillig überholen lassen. (Ulf)

Hersteller: Konami Erscheint: Herbst
Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: Keine



Unbeabsichtigte Kollisionen sind an der Tagesordnung, wirken sich jedoch nicht negativ auf die Leistung Eures Sportwagens aus

Nintendo 64/64 DD Rollenspiel

Mother 3

Eine mitreißende Story, eine ausgewogene Mischung aus Kampf und Rätselementen und eine Fülle von Gegenständen zeichneten den SNES Vorgänger aus, der außerhalb Japans unter dem Titel Earthbound erschienen ist

Auch die Fortsetzung für das Nintendo 64 scheint ein Abenteuer von epischen Ausmaßen zu werden, das nicht nur edle Polygongrafiken, sondern auch eine fesselnde Handlung besitzt. Da das Rollenspiel als 64 DD Version erscheint, sollte es selbst bei monumentalem Umfang keine Speicherplatzprobleme geben. Einer der Abenteurer im Spiel ist der kleine Ryuka, der mit seinen Freunden zusammen in zwölf einzelnen

Episoden verschiedene Aufgaben lösen muß. Unsicher ist noch, ob Ness, der Titelheld des Vorgängers, wieder mit von der Partie sein wird. Insgesamt treffen die Heroen auf etwa hundert verschiedene Personen, die sich alle durch facettenreiche Charaktereigenschaften auszeichnen: Beispielsweise legen einige Geschöpfe, je nachdem mit wem sie gerade zu tun haben, völlig unterschiedliche Verhaltensweisen an



Umzingelt! Mutig ist er ja, der kleine Ryuka - fragt sich nur, wie lange noch?

den Tag - eben ganz wie im richtigen Leben. Rar sind zur Zeit noch die Informationen zu Story und Kampfsystem. Grundsätzlich scheint es so zu

sein, daß beim Zusammentreffen mit einem Feind automatisch in einen speziellen Kampfmodus umgeschaltet wird. Wie sich das Gefecht entwickelt, hängt allerdings von verschiedenen Faktoren ab, etwa ob man aus dem Hinterhalt oder frontal von vorne auf einen Feind stößt. Den stilgerechten musikalischen Rahmen bilden vor allem kräftige Rhythm & Blues Songs.



Mit diesen beiden Rhinoceros-ähnlichen Ungetümen ist nicht gut Kirschen essen



Zu Beginn des Abenteuers muß ein weitläufiges Höhlensystem erforscht werden



Zusammen mit dem Haudegen Flint durchstreift Ryuka die unheimlichen Wälder von Kimaira

Hersteller: Nintendo/HAL Laboratories
Erscheint: k.A. Genre: RPG Umsetzungen geplant: k.A.

Alle Fighter im Überblick

1 Otori Setsuna
Der junge Japaner übt sich im altüberlieferten Koppo-Karate, das er variiert und zu einer turbulenten Freestyle-Nummer abgewandelt hat.



5 KONGOUJI TESSHIN
In jungen Jahren erlernte er in Peking den Iken-Kampfstil, bevor er nach Hong Kong ging, um sich dort neue Techniken anzueignen.

2 Seikuai Laoshi
Ein Altmeister chinesischer Kampftechniken. Er ist ein Experte im Umgang mit Schwert, Spies, aber auch mit der bloßen Faust.



6 Hibiki Wataru
Ein verschlossener Einzelgänger, dessen Kampfstil genauso geheimnisvoll ist wie er selbst.

3 Saotome Tsubaki
Nachdem sie sehr früh ihre Eltern verloren hat, wurde sie von einem berühmten Kampfsportlehrer aufgenommen und in Judo-Techniken ausgebildet.



7 Yun Song Ming
Von seinem Vater wurde er in Tekwondo unterrichtet. Unbewußt benutzt er während des Kampfes oft verbotene Techniken, weshalb er die Rolle eines Außenseiters spielt.

4 Sho Fu
Mit fünf Jahren trat er in ein buddhistisches Kloster ein, wo er seine hervorragenden Shaolintechniken erlernte. Er hat fünfmal das große chinesische Kampfturnier gewonnen.



8 Fa Yue
Sie ist die Erbin der berühmten taiwanesischen Fa-Dynastie. Wie ihr Vater setzt auch sie die große Tradition erfolgreicher Kämpfer in ihrer Familie fort.

Arcade Beat'em Up

Fighting Wu Shu

Wenn Konami sein Cobra-Board zückt, dann darf mit atemberaubenden Grafiken gerechnet werden. So auch bei diesem Vertreter des Prügelspiel-Genres. Dabei begeistert nicht nur der famose Look der Charaktere, die sich zudem butterweich animiert über den Screen bewegen, sondern auch die Hintergründe, die mit vielen Details ausgeschmückt wurden, sind einen zweiten Blick wert. Wieder einmal trifft sich eine Gruppe von Martial Arts Spezialisten zu einem schonungslosen Wettkampf, um ihre Talente unter Beweis zu stellen. Insgesamt acht Fighter, von denen jeder seinen individuellen Kampfstil zur Schau stellt, steigen in den Ring. Außerdem darf mit einigen zusätzlichen Boss-Charakteren gerechnet werden.



Hersteller: Konami Erscheint: K.A. Genre: Beat'em Up Umsetzungen geplant: K.A.

PlayStation Mix

Namco Museum Uncall



Die Mutter aller Jump & Shoots: Rolling Thunder

Sieben Arcade Klassiker der frühen Neunziger wurden von Namco in der Compilation Namco Museum Uncall zusammengestellt. Neben King & Balloon, einem Space Invaders Clone, bei dem Ihr Euren König vor Ballonfahrenden Aliens

schützen müßt, Wonder Momo, einem horizontal scrollenden Action-Game, Motos, einer Breakout-Variante, Sky Kid und Rompers, einem putzigen Labyrinth-Spiel, befinden sich mit dem Ballerspiel Dragon Saber, Sequel des bekannten Dragon Spirit, und Rolling Thunder, in dem Ihr Euch als Geheimagent durch das Versteck einer Sekte kämpft, zwei echte Schmankerl auf dem Sampler.



In Dragon Saber darf man zu zweit gleichzeitig in die Lüfte steigen und riesige Ungetüme in Schutt und Asche legen

Hersteller: Namco Erscheint: Frühestens Ende '97 Genre: Mix Umsetzungen geplant: Keine



Nintendo 64 Rennspiel

Buggie Boggie

Mit fetzigen Buggies donnert Ihr bei diesem etwas anderen Rennspiel über die staubigen Pisten. Daß es dabei nicht ganz bierernst zugeht, zeigt schon das drollige Aussehen der Vehikel. Eine Besonderheit an Buggie Boggie ist die Möglichkeit, sich sein eigenes Renngefährt ganz nach Wunsch selbst zusammenzubasteln. Die niedlichen Kutschen, die scheinbar ein Eigenleben besitzen, entwickeln sich zudem mit jedem Rennen weiter. Abwechslung wird beim Streckendesign ge-

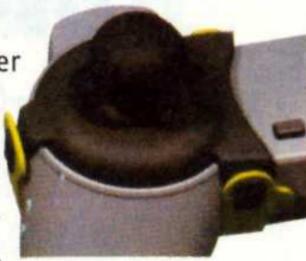
boten: Neben kahlen Steppenlandschaften und buckeligen Sanddünen, die bei einer Buggie Raserei zum Pflichtprogramm gehören, werden auch reizvolle Stadtkurse zur Wahl stehen. Bis die Buggies an den Start gehen dauert es allerdings noch eine Weile, ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Hersteller: Nintendo Erscheint: K.A. Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: K.A.

PlayStick

Joystick-Zauber

Eine coole Idee von der US-Firma Z-Products. Wer sich schon immer über das eigenwillige Steuerkreuz von Sonys Original-Pad aufgeregt hat, kann mit diesem ausgeklügelten Peripheriegerät Abhilfe schaffen. Mittels eines Gummisystems wird ein spezieller Aufsatz über das Richtungskreuz befestigt. Darauf könnt Ihr vier unterschiedliche Joystick-Aufsätze befestigen und so selbst schwierige Techniken, wie den Dragon Punch, mühelos vollführen. Bestellen könnt Ihr das praktische Joypad-Doping bei der Firma **The Next Generation** (Tel: 0209/396961) zum Preis von **29,95 DM** zzgl. Versandkosten.



Micro Machines v3-Gewinnspiel

Gewonnen haben...

Der Hauptpreis geht an: **Frank Kleipzig** aus Kassel. Über den **2. bis 5. Preis** dürfen sich freuen: **Markus Bülow** aus Berlin, **Jens Bischoff** aus Friedrichshafen, **Ingeborg Gayer** aus Hamburg sowie **Henning Lorenz** aus Handorf. Wir gratulieren!

Schon Gehört

+++ Nintendo setzt alles daran, Bomberman 64 noch Ende dieses Jahres in Deutschland zu veröffentlichen.

+++ Konami hat sich für das RPG Suikoden 2 viel vorgenommen: Noch mehr Charaktere, eine nicht-lineare Handlung mit neuer Story sowie aufwendige magische Sprüche in einem komplett überarbeiteten Kampfmodus.

+++ Die Konsolen-Piraterie im fernen Osten hat Nintendo im letzten Jahr schätzungsweise die unglaubliche Summe von 810 Millionen Dollar gekostet.

+++ Die Nintendo 64-Knaller Super Mario 64 und Wave Race 64 werden überraschenderweise in Japan noch einmal neu aufgelegt. Einziger Unterschied gegenüber der ursprünglichen Version: Die Module unterstützen jetzt das neue Jolting Pack.

+++ In einigen wenigen Spielhallen gibt es eine neue Daytona USA Deluxe zu bewundern mit zwei zusätzlichen Strecken, einer überarbeiteten Grafik und einem erweiterten Fuhrpark, bestehend aus acht Stock Cars.

+++ In der Spielhalle räumt derzeit Virtua Striker 2 groß ab. Einige Features in Kürze: Model 3-Board-Grafiken (coole Animationen!), Schußstärke & -winkel beeinflussbar, automatische Flutlichtzuschaltung in den Abendstunden. Dank interne Uhrzeitsteuerung, Umstellung der Taktiken während des Spiels.

+++ Zum ungewöhnlichen Shooter Ghost in the Shell gibt es von Sony Music eine weitere Soundtrack-CD mit hochkarätigen Techno-Künstlern.

+++ Activision hat in Deutschland eine eigene Niederlassung gegründet und zu diesem Zweck das Marketing Unternehmen Take us! übernommen.

Hall of Fame

Starker Anklang & Schummeleien

Wow! Die Resonanz auf diese neue Rubrik war einfach überwältigend! Ein ganzer Karton voller Postkarten mit den Bestzeiten zu den drei vorgegebenen Spielen mußte ausgewertet werden. Dabei sind uns allerdings ein paar Ungeheimheiten aufgefallen, die es noch zu klären gilt. Wenn Ihr also an diesem Wettbewerb teilnehmen wollt, solltet Ihr folgende Hinweise auf jedem Fall beachten:

1. Nur die **PAL-Versionen** der drei Spiele gehen in die Wertung ein, denn bei der NTSC-Version von Wave Race 64 sind beispielsweise Fabelzeiten von 23 Sekunden möglich. Um Mißverständnisse zu vermeiden, solltet Ihr immer möglichst deutsche Bildschirmtexte einstellen.
2. Achtet auf die **Qualität der Fotos!** Wenn wir die Zeiten nicht 100% sicher feststellen können oder aus dem Bild nicht klar hervorgeht, um welche Strecke es sich handelt, wird die Zeit nicht gewertet.
3. Ihr könnt meinetwegen auch **Videokassetten** schicken, wir können allerdings die Videobänder nicht wieder zurückschicken.
4. Es wäre ungemein hilfreich, wenn Ihr **auf dem Briefumschlag die erzielte Bestzeit und den Spielnamen** vermerken würdet - Danke!
5. Die PS-Raserei **Porsche Challenge** hat uns arge Kopfschmerzen bereitet, da hier offensichtlich geschummelt wurde, was die Cheatmenüs hergeben. Absoluter Rekord: 0,04 Sekunden durch den Start/Ziellinien-Trick. Ansonsten gab es eine Reihe von Traumzeiten um die 40 Sekunden, die nur durch das spezielle Cheatmenü „Hyper-Car“ möglich sind, das wir in der Ausgabe 7/97 vorgestellt haben. Da wir kein neues Spiel nehmen wollten, haben wir uns auf folgende Regeländerung geeinigt: Es ist erlaubt, den Boxster im **Cheatmenü** nach Belieben zu tunen. Das ist zwar nicht die schönste Lösung, aber immerhin besser, als den gesamten Porsche Challenge-Wettbewerb abzubrechen, oder?

Schickt uns Eure Bestzeiten zu folgenden Rennspielen:

1. **Porsche Challenge** USA Strecke, Zeitfahren (leicht), beste Rundenzeit
2. **Wave Race 64** Drake Lake, Zeitfahren (leicht), beste Rundenzeit
3. **Daytona USA C.C.E.** Desert City, Time Trail, beste Rundenzeit

Schickt einfach ein Beweisfoto (Raum abdunkeln, keinen Blitz benutzen!) plus ein Passbild von Euch an folgende Adresse:

**Redaktion Mega Fun
„Hall of Fame“
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg**

Der Wettbewerb läuft noch bis zur nächsten Ausgabe, dann werden drei neue Spiele präsentiert. Wer zum Abschluß dann ganz oben auf dem Treppchen steht, darf sich über ein cooles Überraschungspaket freuen. Also: Zockt weiterhin, bis Euch die Finger glühen!

Wave Race 64

1. 28,237 Sek. Tobias Raith aus Pfaffenhofen
2. 28,640 Sek. F. Deudtler aus Remscheid
3. 28,677 Sek. Stefan Engel aus Hamburg

Porsche Challenge

1. 40,00 Sek. Bernd Komínek aus Pfaffenhofen
2. 40,20 Sek. Björn Hake aus Wutha-Farnrodo
3. 40,80 Sek. Jan Wiechmann aus Rathenow

Daytona USA C.C.E.

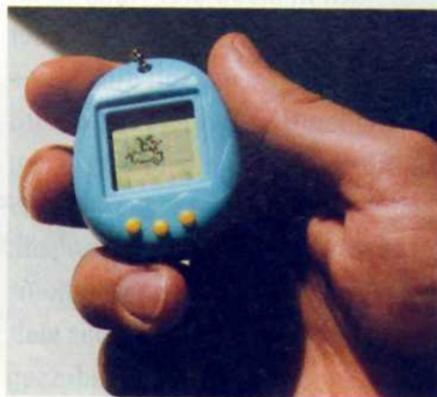
1. 39,84 Sek. Oliver Hasler aus Herne
2. 41,36 Sek. Manuel Schiestel aus Heubach
3. 41,44 Sek. Burhan Demizoglu aus Hamburg

Tamagotchi

Virtuelle Haustiere erobern die Welt!

Protokoll eines Tamagotchi-Liebhabers: Es ist 22 Uhr, mein kleiner Hund (eine von vielen Variationen des Bandai-Originals) wird geboren. Kurz darauf nickt er ein, wie niedlich.... Um sieben Uhr morgens macht sich der digitale Kläffer mit einem lauten Piepsen bemerkbar, er hat Hunger. Gerade wollte ich wieder einschlafen, als sich „Moritz“, so sein Name, erneut zu Wort meldet. Er hat gerade sein „Geschäft“ erledigt, und der Haufen muß natürlich als ordnungsbewußter Tierhalter schleunigst beseitigt werden, bevor sich der virtuelle Vierbeiner irgendwelche Krankheiten einholt. Auch tagsüber will Moritz gepflegt, gefüttert und unterhalten werden, und immer wieder der selbe Tagesablauf: Um sieben Uhr steht er auf und um 22 Uhr legt er sich brav für neun Stunden wieder schlafen. Inzwischen ist der Köter stolze zehn Tage alt geworden, bringt stolze 13 Kilo auf die Waage, und mittlerweile fragt man sich auch nicht mehr, warum ein kleines LCD-Spielchen mir den Alltag diktiert, und das ist auch letztendlich der einzige Unterschied

gegenüber einem normalen Videospiel: Tamagotchi-Besitzer zu sein bedeutet ein 24 Stunden Job, denn nur mit viel Aufmerksamkeit wird das Tier die maximale Lebensdauer erreichen (mein Hund ist mit 99 Tagen ein wahres Überlebenswunder). Die **Tamagotchi-Welle** findet nach seinem Triumphzug in Japan, wo über **14 Millionen** Spielzeugeier über die Ladentische gingen, weltweit immer mehr Anhänger. Selbst in Deutschland berichten schon Lokalsender über das virtuelle Huhn und ihre Pendants, wie der nicht minder erfolgreiche Dinosaurier Dinkie Dino, und überall heißt es in den Geschäften „Ausverkauft“, denn Bandai kämpft derzeit mit akuten

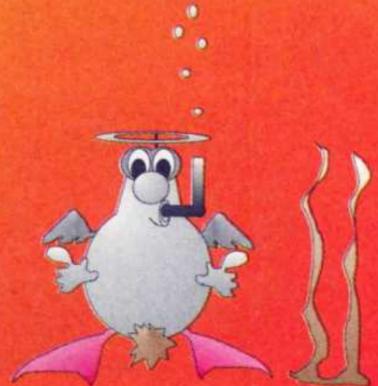


Lieferproblemen, weshalb diese virtuellen Haustiere auf japanischen Schwarzmärkten zum zehnfachen Preis gehandelt werden. Tamagotchi ist ohne Zweifel ein Megahit und dürfte demnächst in einem Atemzug mit dem Zauberwürfel und dem Game Boy genannt werden. Inzwischen kann man sogar von einer regelrechten Hysterie sprechen mit höchst eigenwilligen Auswüchsen. In Japan flennen kleine Teenager hemmungslos nach dem Ableben des fetten Huhns und beerdigen ihre Tamagotchis im Internet auf einem virtuellen Friedhof. Andere hingegen machen sich einen Spaß daraus, die Digi-Tiere möglichst schnell umzubringen, was bei der ersten Tamagotchi-Serie noch ein teurer Spaß war, denn die hatten noch keinen Resetknopf. Inzwischen werkelt die Szene eifrig an der zweiten Tamagotchi-Generation, wo man Monster aufpäppeln und sie via Link-Kabel gegen andere antreten lassen kann (ähnlich dem Barcode-Battler-Prinzip). Die gleichnamige **Game Boy-Version** hat sich sofort an die Spitze der japanischen Ver-

kaufcharts festgesetzt, und Bandai hat außerdem eine aufwendige **N64-Version** für Ende '97 angekündigt. Erfunden hat das virtuelle Huhn übrigens eine Frau. Die 30jährige **Aki Malta** hatte vor zwei Jahren den entscheidenden Geistesblitz und vereitelte damit die **Fusion zwischen Bandai und Sega**. Durch den unerwarteten und enormen Erfolg von Tamagotchi angespornt, versucht der japanische Spielzeugriese nun doch, sich ohne fremde Hilfe aus der finanziellen Misere zu ziehen. Wenn Ihr nun auch ein stolzer Besitzer eines Digi-Tieres sein wollt, ist das Eure Chance: **Die Firma Just! spendiert 20 niedliche Dinkie Dinos**, die auf ihre Herrchen warten. Schickt uns einfach eine Postkarte an folgende **Adresse**:
 Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Tamagotchi
 Pleicherschulgasse 2
 97070 Würzburg
Einsendeschluß ist der 31. August (Rechtsweg ist ausgeschlossen)
 Mitarbeiter von Just! und des Compu-tec Verlages dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör



GAMES AND MORE

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

FAX: (0 33 28) 47 29 25

T-Online: GAMES AND MORE#

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

Versandkosten:

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

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei!

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

Game Boy

Asterix	59,95
Bomb Jack	39,95
Consol Bag	24,95
Consol Bag (Game Boy Pocket)	19,95
FIFA '97	69,95
Humans	64,95
Indiana Jones	49,95
Konami Golf	49,95
Michro Machines 2	69,95
Motocross Maniacs	49,95
Pocahontas	74,95
Pop Up	39,95
Pop'n Twin Bee	49,95
Power Rangers: The Movie	69,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	69,95
Street Racer	69,95
Super Return of the Jedi	69,95
Tarzan	64,95
Worms	69,95

Nintendo N64

Nintendo N64 - Konsole (incl. Controller)	299,95
Antennenweiche N64	59,95
FIFA 64	109,95
Mario Kart 64	89,95
N64 Controller (verschiedene Farben)	je 59,95
Pilotwings 64	119,95
Star Wars: Shadow of the Empire	139,95
Super Mario 64	99,95
Super Mario 64 Spieleberater	24,95
Turok: Dinosaur Hunter (dt.)	139,95
Verlängerungskabel N64	19,95
Wave Race 64	99,95

Super NES

Adams Family Values	79,95
Asterix	69,95
FIFA Soccer '97	129,95
Fighter Pad für NES	49,95
International Superstar Soccer Deluxe	149,95
Kawasaki Superbikes	119,95
NBA Live '97	139,95
NHL Hockey '97	139,95
Pinball Dreams	89,95
SIM City 2000	149,95
SNES Control Pad	24,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	99,95
Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter	99,95
Super Advantage für Super NES	49,95
Theme Park	139,95
Weapon Lord	149,95
Williams Arcade Greatest Hits	109,95
Worms	129,95

Sega - Saturn

Mega-Pack (Console incl. Spiele)	599,95
Alien Trilogy	99,95
Bubble Bobble	109,95
Bug Too 2	119,95
Destruction Derby	99,95
Exhumed	109,95
FIFA '97	109,95
FIFA '97	109,95
Independence Day	109,95
Last Vikings 2	109,95
Rayman	99,95
Road Rash	109,95
SIM City 2000	119,95
Tomb Raider	109,95

Sony - Playstation

Sony - Playstation	299,95
Controller	49,95
Memory Card 1 MB	39,95
Memory Card 8 MB	99,95
2 Extreme	79,95
Air Combat Platinum (dt.)	49,95
Alien Trilogy	49,95
Baphomets Fluch (dt.)	99,95
Battle Arena Toshinden 2 (dt.)	99,95
Bubble Bobble	89,95
Bubble Bobble 2 (dt.)	99,95
Bubsby 3D *	109,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	99,95
Casper	99,95
Chronicles of the Sword (dt.)	99,95
Dark Forces (DA)	99,95
Descent 2 (dt.)	99,95
Destruction Derby Platinum (dt.)	49,95
Destruction Derby 2	99,95
Dungeon Keeper (dt.)	99,95
Earthworm Jim	99,95
Excalibur	109,95
Exhumed	99,95
Fade to Black Platinum	54,95
FIFA '97	79,95
FIFA Soccer '97	79,95
FIFA '96 Platinum	54,95
Flottenmanöver (dt.)	99,95
Formel 1 (dt.)	99,95
Formula Karts	109,95
Independence Day (dt.)	99,95
International Superstar Soccer Deluxe	99,95
Iron Man / XO	99,95

Sony - Playstation

Jonny Bazoakone (DA)	99,95
Little Big Adventure	99,95
Lost Vikings 2	99,95
Magic - Die Zusammenkunft	99,95
Micro Machines 3	99,95
Myst (dt.)	99,95
NBA Hangtime	99,95
NBA Jam Tournament Edition	49,95
Need for Speed Platinum (dt.)	49,95
Need for Speed 2 (dt.)	89,95
NFL John Madden '97	79,95
NHL Hockey '97	79,95
Pandemonium (dt.)	99,95
Panzergeneral 2 (DA)	99,95
Porsche Challenger (dt.)	99,95
Rage Racer (dt.)	99,95
Rayman Platinum (dt.)	49,95
Rebell Assault 2 (dt.)	99,95
Resident Evil	99,95
Revolution X	79,95
Ridge Racer Platinum (dt.)	49,95
Road Rash Platinum	49,95
SIM City 2000	99,95
Soviet Strike	99,95
Street Racer	99,95
Tekken Platinum (dt.)	49,95
Tekken 2 (dt.)	99,95
Theme Park (dt.)	99,95
Toshinden Platinum (dt.)	49,95
Total NBA '97	79,95
Virtual Golf, Pool, Tennis	je 99,95
Warcraft 2 (dt.)	99,95
WipeOut Platinum (dt.)	49,95
WipeOut 2097 (dt.)	99,95

Nintendo 64

Das 64 DD Line Up ist komplett

Höchst interessante Nachrichten aus Nippon. In einem Interview mit der japanischen Zeitschrift Dengeki Nintendo 64 gab der weltbeste Spieledesigner Shigeru Miyamoto ungewöhnlich offenherzige Antworten über die künftigen 64 DD-Projekte, von denen derzeit rund 20 Produkte in der Entwicklung sind. Demnach wird für das 64 DD eine spezielle Version der in Japan überaus beliebten **Pocket Monster**-Serie erscheinen, das aber im Gegensatz zu **Pocket Monster RPG** (ebenfalls 64 DD) kein reinrassiges Rollenspiel darstellt und aufwendige Render-Grafiken bietet. Auch Rares Affenparade wird mit **Ultra Donkey Kong** (Arbeitstitel) auf dem neuen Speichermedium fortgesetzt. Neuigkeiten gibt es auch vom Mammut RPG **Mother 3** (Earthbound 3). Der Produzent bezeichnet das Spiel als sehr realistisch und 100% nicht-linear, das bedeutet, jede Handlung beeinflusst maßgeblich den weiteren Spielverlauf. Kämpfe werden RPG-mäßig in einem speziellen Kampfmodus ausgetragen,



wobei die Gegner auf der Oberfläche sichtbar sind. In technischer Hinsicht werden, wie bei **Zelda 64**, acht unterschiedliche Lichtquellen in Echtzeit berechnet. Apropos **Zelda 64**, das Action-Adventure, auf das alle warten, ist in etwa zu 60% fertig. Um das Spiel Ende dieses Jahres veröffentlichen zu können, wird das Team während der zwei-

ten Programmierhälfte noch einmal aufgestockt. Die neuesten Infos zum Spiel: Link ist diesmal mit einem langen Schwert ausgestattet. Die Kämpfe sollen durch Motion Capture-Animationen sehr realistisch aussehen, und zumindest bei der japanischen Version wird dabei auch Blut fließen. Bleiben wir beim Genre. Momentan werkeln 20 Programmierer an **Mario RPG 2**, das allerdings erst Ende '98 in Japan erscheinen wird. In weiter Ferne ist momentan auch noch **Super Mario 64 II** für das 64 DD, zu dem es bisher nur ein grobes Konzept gibt (möglicher Erscheinungstermin: Ende '98). **Das erste Softwareangebot für das 64 DD** steht hingegen mittlerweile fest: **Mother 3**, **Pocket Monster 64**, **Sim City**, **Mario Paint 64** (inklusive einer speziellen Maus) sowie ein noch unbekannter Titel. Auch in modularer Hinsicht tut sich einiges bei Nintendo. **F-Zero 64**, das definitiv auf der Shoshinkai im November gezeigt wird, soll durch eine hohe Frame Rate einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufstellen. Noch früher dürfte eine spielbare Version zu **Yoshi's Island 64** zu sehen sein, das bereits zu 60 - 70% fertiggestellt wurde und im November erscheinen soll. Die kunterbunte Hopserei wird trotz aufwendiger Render-Sprites mit 60 Frames pro Sekunde laufen. Das vielleicht interessanteste Nintendo-Projekt dürfte indessen **Cabbage** werden, an dem der Mother 3-Entwickler Shigesato bereits fünf Jahre lange werkelt!!! Es handelt sich dabei um eine Lebens-Simulation im Stile von Tamagotchi mit einem geradezu revolutionären Gameplay. Bis zum endgültigen Release werden voraussichtlich noch zwei weitere Jahre ins Land gehen. Auch die Third Party-Firmen sind derzeit nicht untätig. Koei arbeitet an einem interessanten Action-Adventure mit Shoot 'em Up-Elementen (März 1998), von T&E Soft kommt **Augusta's Golf**, und Imagineer gibt der Kickerei]-League **Dynamite Soccer 64** gerade den letzten Schriff.

Nintendo 64

Namco geht fremd

Im Prinzip wäre uns eine Baseball-Simulation, die zudem niemals deutschen Boden erreichen dürfte, keine einzige Zeile wert. Doch der Umstand, daß die Keulenschwingerei **Famista 64** für das N64 mit den typisch japanischen Knuddel-Sprites von Sonys Hoflieferanten Namco stammt, macht dieses Modul in politischer Hinsicht zu etwas ganz Besonderem. Erstmals seit der Einführung der PlayStation beliefert Namco nämlich eine andere Konsolen-Plattform. Aufgrund vertraglicher Vereinbarungen sind dennoch Arcade-Kracher wie **Tekken 3** PlayStation-only. Es bleibt aber abzuwarten, ob sich Namco auch in Zukunft komplett auf die PlayStation konzentriert oder mehrere Plattformen versorgt.



Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Zelda 64 (Nintendo 64)
2. Metal Gear Solid (PlayStation)
3. Resident Evil 2 (PlayStation)

PEPPI PLATTFUß by Ente

ÄH, HERR PLATTFUß, WANN GENAU HABEN SIE GEMERKT, DASS ES SICH BEI DER „LIGHTGUN“ UM EINE VERWECHSLUNG HANDELTE?

NAJA, ALS SIE NICHT MEHR AUTOMATISCH...

...NACHLUD!!!



Analogstick

Steuern mit Feingefühl

Nintendo legte vor, Sega zog mit dem 3D-Pad schnell nach, und seit dem 25. Juli können auch PlayStation-Besitzer bestimmte Spiele mit einem Analog-Stick genießen. Das neue Pad zum Preis von **59,95 DM** sieht im Prinzip genauso wie das normale Sony-Pad aus, bietet jedoch zwischen dem Steuerkreuz und vier Buttons **zwei kleine Analogsticks**, durch die Ihr beispielsweise Eure Figur feinfühlig durch 3D-Szenarien dirigieren und gleichzeitig den Blickwinkel verstellen könnt, wie beispielsweise bei Croc. Ansonsten fällt der Analog Controller etwas größer aus als das Original (liegt aber immer noch gut in der Hand) und bietet außerdem zwei größere, ergonomisch geformtere L2- und R2-Tasten. Auf dem zunächst angekündigten **Vibrations-Erlebnis** kommen wir Europäer allerdings nicht in den Genuß, denn nur die japanische Version bietet diese spezielle „Force Feedback“-Funktion. Grund: Die wenigen Titel, die das Pad zum Vibrieren bringen sollen, wurden nur für den japanischen Markt konzipiert. Folgende erhältliche Spiele werden durch den Analog Controller unterstützt: **Porsche Challenge** und **Rally Cross**. Analog-Unterstützung erhalten zudem die angekündigten Projekte **Rapid Racer**, **G-Police**, **Ace Combat 2**, **Rosco McQueen**, **Crash Bandicoot 2**, **Croc**, **Descent 2**, **Starfighter 3000** sowie **Raging Skies**. Wenn Ihr scharf seid auf dieses heiße Peripherie-Gerät (mit dem man natürlich auch auf Knopfdruck im normalen Digital-Modus zocken kann), dann solltet Ihr bei unserem kleinen **Gewinnspiel** teilnehmen, denn wir verlosen unter allen Einsendern fünf dieser schmucken Analog-Controller. Schickt uns einfach eine Postkarte an folgende

Adresse:

Redaktion Mega Fun

Stichwort: Analog Controller

Pleicherschulgasse 2

97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 31. August (Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Mitarbeiter von Sony und des Computec Verlags dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Viel Glück!



PlayStation

Neues & Preiswertes

Deutsche Sony-Jünger dürfen sich in den nächsten Wochen auf einige Games, die schon längere Zeit als Import-Versionen angeboten werden, freuen. Im August gesellen sich das Shoot 'em Up **Xevius/3D** (22.8) und der 2D-Prügler **Real Bout Fatal Fury** (29.8) für je **89,- DM** zu Sonys Spiele-sammlung. Am 5. September kommt dann noch das Shoot 'em Up **Ray Storm** auf den deutschen Markt. Neues auch von Sonys Nice Price-Reihe. Sonys **Platinum Collection** wird in der nächsten Zeit um einige hochkarätige Titel erweitert. Die heißen Games gibt es natürlich wieder zum sensationell günstigen Preis von **49,95 DM** im gut sortierten Fachhandel. Sony sorgt mit **Ridge Racer Revolution** und **Gremlins Actua Soccer** für kostengünstigen Spielsapf. Mit **Alien Trilogy** und **Bust A Move 2** läßt Acclaim die PlayStation heiß laufen, Electronic Arts ergänzt die Platinum-Reihe mit **Need for Speed** und Ocean legt mit **Worms** den Krieg der Würmer neu auf.

M2

Doch keine High Tech-Konsole in Sicht?!

Eine Hiobsbotschaft für alle 3DO- und M2-Fans. Der lange Zeit angekündigte Hardware-Hoffnungsträger wird höchstwahrscheinlich nicht als neue Konsole auf den Markt kommen. Dies verlautbarte der Matsushita-Boss Yoichi Morishita Anfang Juli bei einer Presse-Konferenz in Japan. Stattdessen könnte die Hardware als **Arcadeplatine** fungieren oder als spezielle **Multimedia-Plattform** vermarktet bzw. lizenziert werden, wobei der Spiele-Bereich nur ein Segment darstellen würde. Letzteres macht jedoch nur wenig Sinn, da es weder dem 3DO-Multiplayer noch Philips CD-i-Spieler gelang, unter dem Zaubernamen Multimedia-Gerät Erfolge zu erzielen. Im Gegenteil: Ihre größten Erfolge erzielten beide Player erst, als man den Begriff „Multimedia“ gänzlich strich, und es als reine Spielekonsole vermarktete. Da aber nach Ansicht von Panasonic dieser Markt fest in der Hand von Sony, Nintendo und Sega ist, räumt man einer neuen Hardware keine Chance ein. Ebenso ungewiß ist auch das Schicksal der bisher entwickelten M2-Software, wie beispielsweise **D2** oder **IMSA Racing**, wobei letzterer Titel durchaus Erfolge als Spielhallenautomat erzielen könnte.

Saturn

Wichtige Wrestler

In japanischen Zeitschriften kursieren die ersten Bilder zu einem aufwendigen **Wrestling-Spiel** mit wunderschön definierten Muskelmännern im kompletten Polygon-Gewand. Das Besondere an diesem Spiel: Unter dem zwölköpfigen Feld mischen auch die beiden **Virtua Fighter-Heroen Wolf und Jeffrey** kräftig mit - wir halten Euch auf dem Laufenden.



COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4

24539 Neumünster

Telefon 04321 / 22737

Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT dt. DM299,00

CONTROLLER PAK dt. DM 34,00

Blast Corps kpl.dt. DM109,00

Hexen N64 dt. DM144,00

Int.Superstar Soccer 64 kpl.dt. DM129,95

Lylat Wars+Rumble Pak kpl.dt. DM129,00

Mortal Kombat Trilogy 64 dt. DM139,95

Star Wars: Shadows... dt. DM109,95

Super Mario 64 kpl dt. DM 89,00

Super Mario Kart 64 dt. DM 89,00

TUROK -UNCUT- pal dt. DM139,95

Waverace kpl. dt. DM 89,00

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl.+Demo-CD's DM299,00

SATURN Tomb Raider Set DM349,95

Adidas Power Soccer dt. DM 79,00

Actua Tennis dt. DM 89,00

Battle Station dt. DM 84,00

Command & Conquer kpl. dt. DM 89,95

Darklight Conflict kpl. dt. DM 89,00

Die Hard ARCADE dt. DM 89,95

Duke Nukem SATURN dt. DM 99,00

Formula Karts dt. DM 89,00

Hexen dt. DM 89,95

Independence Day kpl. dt. DM 89,00

Mechwarrior 2 kpl. dt. DM 89,00

NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00

Pandemonium dt. DM 84,00

Quake Saturn dt. DM 99,00

Resident Evil SATURN kpl. dt. DM 99,00

Shining the Holy Ark dt. DM 89,00

SONIC JAM dt. DM 79,00

Syndicate Wars kpl. dt. DM 89,00

The King of Fighters+Cartridge dt. DM 89,00

Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00

Wipeout 2097* dt. DM 99,00

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett dt. DM299,00

Playstation+Memory Card 120 Blocks DM359,00

Lenkrad VRF 1 X-Cellerator DM139,00

Agent Armstrong dt. DM 84,00

Dark Forces PSX dt. DM 89,00

Darklight Conflict kpl. dt. DM 84,00

Destruction Derby 2 dt. DM 89,00

Exhumed kpl. dt. DM 79,00

Formel 1 '97* dt. DM 99,00

Hard Boiled kpl. dt. DM 89,00

Independence Day kpl. dt. DM 84,00

Lethal Enforcers I+II PSX dt. DM 98,00

Lifeforce TENKA dt. DM 99,00

Mass Destruction kpl. dt. DM 79,95

Overblood kpl. dt. DM 84,00

Panzer General 2 PSX dt. DM 89,00

Perfect Weapon* kpl. dt. DM 84,00

Porsche Challenge dt. DM 79,00

Rage Racer + Demo CD dt. DM 99,00

Rally Cross dt. DM 79,00

Resident Evil DC+Demo Teil 2 dt. DM 79,00

Soul Blade dt. DM 99,00

Soviet Strike kpl. dt. DM 69,00

Super Puzzle Fighter2 Turbodt. DM 69,00

Syndicate Wars kpl. dt. DM 88,00

V - Rally kpl. dt. DM 84,00

Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00

Wing Commander 4 kpl. dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen

Versandkosten NN DM 5,95

Versandkostenfrei ab 3

lieferbaren Artikeln

Versandkostenfreie Nachlieferung

Inklusive Garantie, Schnell-

service, Sicherheitsverpackung

Kostenlose Gesamtpreislisten

Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

Vorbestellungen für *Neuheiten

werden bevorzugt ausgeliefert

Bestellungen am Wochenende per

Fax u. Anrufbeantworter möglich

Wir führen alle deutschen

Spiele aller Hersteller ab Lager

Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.



Vor den Einsätzen trifft Ihr immer wieder auf Helfer, die Euch auch nützliche Tips geben



Cloud mit seinem überdimensionierten Schwert war ehemals Soldat in der konzerneigenen Söldnertruppe

In Japan ist es zur Sucht ausgeartet: Final Fantasy VII erreichte dort solche immensen Verkaufszahlen, daß es sogar den bisherigen Spitzenreiter Final Fantasy VI schon in den ersten Wochen mühelos in den Schatten stellte. Das riecht geradezu nach einem FF VII-Fieber. Die US-Version, die am 7. September in den Handel gehen soll, wird ze-

„Final Fantasy VII auf der Jagd nach dem Referenztitel“

gen, ob sich diese „Krankheit“ auch außerhalb der Nippon-Inseln ausbreiten kann. Zumindest setzt Squaresoft alles daran, damit sich das neue Paradeferd in die RPG-Analen einträgt. Es ist sogar eine Version für Windows 95 (PC) geplant. Squaresoft steht deshalb zur Zeit



PlayStation Rollenspiel

Final Fantasy VII

Der Countdown läuft: Ganz Amerika bereitet sich auf den Sturm auf die US-Version von Final Fantasy VII vor. So stellen wir uns die Frage, ob es sich überhaupt lohnt, ein Import-Exemplar zu ergattern, zumal es sich nur noch um ein paar Wochen handelt, bevor die deutsche Ausgabe zu haben ist



Ein nettes Feature ist das Time Limit Break: Habt Ihr die dazugehörige Leiste voll, so könnt Ihr einen besonders harten Schlag landen

mit solch renommierten Firmen wie Microsoft, Electronic Arts und einigen anderen in Verhandlung. Damit wäre es das erste Rollenspiel, das von der Konsole auf den PC konvertiert wird! Aber das sei nur am Rande bemerkt. Für Euch ist natürlich wichtig zu erfahren, ob die US-Version das hält, was die japanische verspricht. Da nicht jeder perfekt japanisch lesen, sich aber ein paar Worte Englisch aus dem Kreuz lehren kann, sind auch wir endlich in der Lage, ohne Guidos Hilfe ein wenig von der Story zu beschreiben: FF VII spielt in einer futuristischen Welt, die zwar Fantasy-mäßig angehaucht ist, aber sämtliche Zukunfts-



Problematisch kann es mit dem Abspeichern werden: Ihr müßt warten, bis einer dieser Savepoints auftaucht



Cloud stößt Aerith in einer Kirche auf: Sie heuert ihn als Bodyguard an, damit er sie nach Hause bringt - Whitney Houston läßt grüßen...



Eine kleine Gemeinde ist diese Stelle, an der alle drei Helden gleichzeitig drei Knöpfe drücken müssen



Wohl dem, der in solchen Zeiten ruhig schlafen kann: Ihr habt die Wahl, ein normales Bett, eins mit Knarre oder eins mit Piratenkopf zu nehmen



Dieser Boss hat nicht den Hauch einer Chance gegen uns: Der Mensch ist halt doch besser als die Maschine



Schon der erste Obermotz muß überlistet werden: Greift Ihr ihn an, wenn sein Schwanz nach vorn zeigt, rächt er sich mit Gegenangriffen



Wird ein neuer Menüpunkt eingeführt, so kommt ein kleines Tutorial, das den Sinn dieser Neuerung bis ins Detail erläutert

probleme enthält. Die Kluft zwischen Arm und Reich ist immens, viele „Normalsterbliche“ leben in Slums und Ghettos. Rohe Gewalt herrscht vor, die betuchteren Einwohner leisten sich eine Privatarmee, und nicht zuletzt ist die Umweltverschmutzung auf ein unerträgliches Niveau angestiegen. Diese düstere Welt wird von Konzernen

„Greenpeace läßt grüßen: FF VII handelt vom Kampf für die Umwelt“

regiert. Nur eine kleine terroristische Vereinigung namens Avalanche zeigt die Courage, gegen diese Mißstände etwas unternemen zu wollen. Als Ziel hat sich diese Gruppe von Idealisten den nahezu allmächtigen Shinra-Konzern ausgesucht. Dabei sollen dessen Reaktoren in die Luft gesprengt werden. Cloud, ein ehemaliger Elite-Soldat

und jetziger Söldner, wurde als Hilfe angeheuert. Doch genug von der Geschichte, die gesamte Story würde schlicht und ergreifend den Rahmen dieses Previews sprengen. Immerhin soll es sogar mit Storybook über 50 Stunden dauern, bis die Endsequenz erreicht ist. Doch wer wird sich schon den Spaß nehmen lassen, diese exzellente Handlung zu knacken? Wenden wir uns der technischen Seite zu. Aus grafischer Sicht, das ist jetzt schon absehbar, gibt es nichts auszusetzen. Die auf Silicon Graphics-Rechnern gerenderten und auf drei CDs verpackten Hintergründe lassen jede Kinnlade herunterklappen. Daneben sehen die Charaktere schon fast wieder mies aus. Das Problem



daran ist nur, daß eben diese Figuren auf Toshinden-Niveau angesiedelt sind, dessen Grafik bei uns mit stolzen 84% bewertet wurde. Eine nette Sache sind die effektvollen Grafikspielereien. So verdreht sich das Bild zu einer Spirale, und wenn es sich wieder entfusselt hat, dann findet Ihr Euch plötzlich im Kampfmodus wieder. Zudem strotzt das Game geradezu vor Explosionen. Wo findet Ihr schon ein Rollenspiel, in dem es alle naselang blitzt, knallt und stinkt? Keine Sorge, eines muß

man Squaresoft zugute halten: Alles ist wohldosiert und äußerst gezielt



eingesetzt. Wir können nur hoffen, daß bei der NTSC-PAL-Wandlung (die europäischen Versionen laufen mit detaillierterer, dafür aber langsamerer Grafik) nichts zu Schaden kommt. Jedoch wissen wir aus Erfahrung, ein Spiel kann noch so genial aussehen, wenn die Atmosphäre nicht stimmt, und die wird maßgeblich von Geräuschen beeinflusst. Die Hintergrundmusik ist vielfältig. Mal ist sie schwer und düster, mal ist sie leicht und frohlockend oder sanft, je nach passender Situation. Damit werden in jeder Szene die Gefühle der Helden dargestellt. Das ist besonders wichtig, da keine Sprachausgabe vorgesehen ist. Glaubt mir, das hätte Squaresoft auch gemacht, wenn dadurch die CDs nicht elendig ausgebremst werden würden - Performance war den Programmierern wichtiger als die Sprache. Alles in allem ist Final Fantasy VII technisch brillant, die meisten anderen Games können sich hier nicht nur eine Scheibe abschneiden - FF VII wird fraglos wohl der neue Stern am Spieleshimmel sein. (René)

Hersteller: Squaresoft Erscheint: November '97 Genre: RPG Umsetzungen geplant: keine

First Look

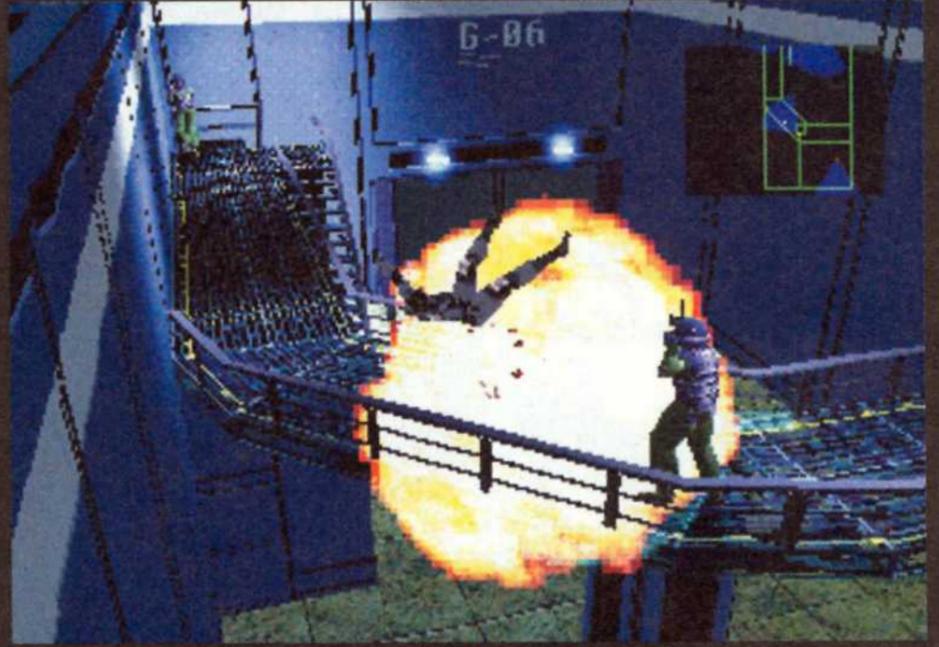
super

Äußerst komplexes und technisch nahezu perfektes RPG mit hervorragender Atmosphäre und Anspruch auf den Referenztitel

Midgar, die Stadt, in der der Konzern agiert, wird hochmodern in einer 3D-Reliefkarte dargestellt



Da der Realismus groß geschrieben wird, kann Euer Held starkem Beschuss nicht lange standhalten



Zu den speziellen Items Eures Superagenten zählen auch Zeitbomben, die Ihr überall plazieren könnt

Nur die wenigsten dürften das Original Metal Gear kennen, das 1987 auf der MSX2-Hardware erschien. Es handelte sich dabei um ein neuartiges Action-Konzept, das trotz verschwundener Hardware vielen Usern im Gedächtnis geblieben ist. Statt dumpfer Ballerei kommt es bei diesem Agenten-Alleingang auf taktisch kluges Vorgehen an. Erstmals wurden geschicktes Verstecken und andere taktische Manöver vom Spieler verlangt, statt willenslos Niederzermalmen. Entwickelt wurde dieses bahnbrechende Konzept von

Hideo Kojima, der sich bereits durch die intelligenten Adventures Snatcher und Policenauts einen Namen gemacht hat. Für das



PlayStation-Debüt wurde dem Liebhaber von anspruchsvoller Software völlig freie Hand gelassen, und das bedeutet neben Geld vor allem Zeit. Bis zur Fertigstellung der japanischen Version Anfang 1998 verschlingt das Undercover-Abenteuer sage und schreibe 2 1/2 Jahre. Ein enormer Entwicklungszeitraum, der nur noch von solchen First Class-Titeln wie Super Mario 64 (drei Jahre) überboten wird. Diese Angaben sollen Euch verdeutlichen, welchen Stellenwert dieser Action-Titel ein-



Licht und offene Plätze solltet Ihr meiden, um nicht entdeckt zu werden

nimmt, der nächstes Jahr mit solchen Granaten wie Resident Evil II und Mission Impossible konkurrieren wird. Worum geht es? Im Mittelpunkt steht ein Undercover Elite-Agent des 21. Jahrhunderts namens

„2 1/2 Jahre Entwicklungszeit steckt Konami in diese Action-Adventure-Granate“

ren wird. Worum geht es? Im Mittelpunkt steht ein Undercover Elite-Agent des 21. Jahrhunderts namens

Solid Snake, der zuvor in der ehemaligen High-Tech Anti-Terror-Einheit FOXHOUND seine Brötchen verdient hat. Diese Einheit stellt nun den Grund für die größte globale Bedrohung seit Menschengedenken dar. In einem geheimgehaltenen Lagerhauskomplex in Alaska



Eine Danger-Anzeige warnt Euch, sobald Ihr von einem Wachposten entdeckt wurdet



Sich hinter einer Ecke zu verstecken ist oftmals das sinnvollste Mittel, um Ärger zu vermeiden

PlayStation Action-Adventure

Metal Gear Solid

Rund zehn Jahre nachdem das Spielkonzept von Metal Gear das erstmalig vorgestellt wurde, griff Konami noch einmal tief in die Tasche und hat mit der PlayStation-Neuaufgabe eines der aufwendigsten Produkte seiner langjährigen Firmengeschichte derzeit in der Mache. Grund genug, den Monsterhit des kommenden Jahres einmal näher vorzustellen

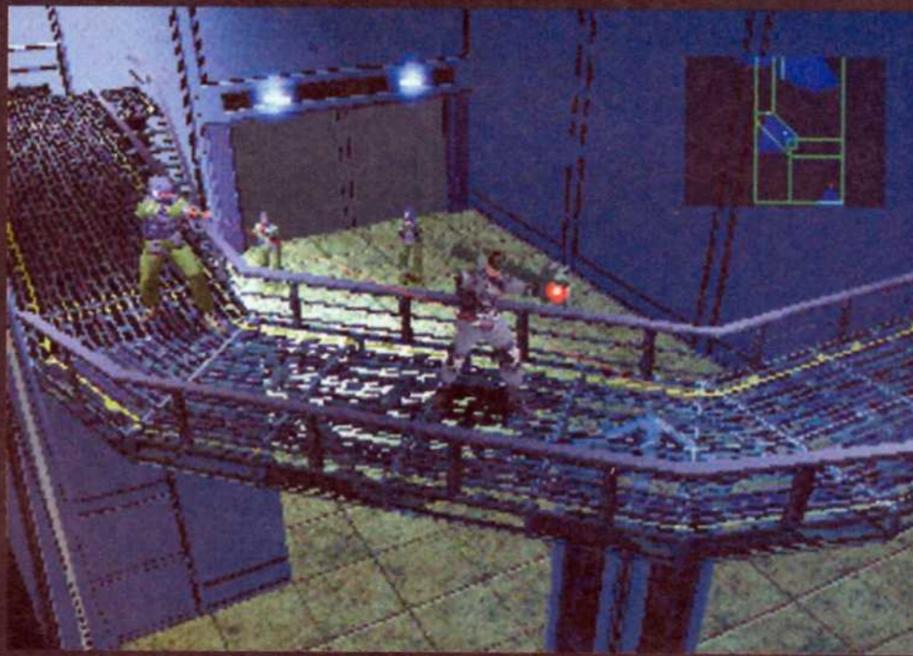


Auf einem engen Treppengelände sind Konfrontationen oftmals nicht zu vermeiden, so daß schnelle Reaktionen zählen



Das gesamte Environment besteht aus einer Echtzeit-Polygon-Welt mit feinsten Texturierung

deponiert die Regierung ihre nuklearen Waffensysteme. Durch ihr Insiderwissen nutzt FOXHOUND eines Tages diese brisante Situation rücksichtslos aus. Ein Großteil der Elite-Einheit stürmt in Windeseile das Gelände, und ist nun drauf und dran, die nuklearen Waffen in ihre Hände zu bekommen, um die gesamte Welt zu erpressen. Da in diesem Fall jeder falsche Zug eine nukleare Katastrophe auslösen könnte, entschließt sich die Regierung, Solid Snake als Einzelkämpfer nach Alaska zu schicken. Hier müßt Ihr nun,



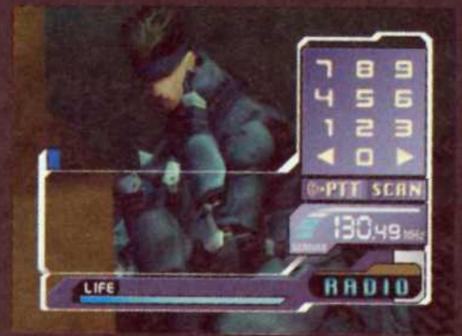
Das umfassende Waffenarsenal bietet auch eine Panzerfaust

ähnlich wie bei Resident Evil, Eurem Helden möglichst unauffällig durch das 3D-Gelände führen. Es bringt dabei herzlich wenig, in Rambo-Mannier patrollierende Posten umzumähen, da der Lärm sofort andere Soldaten aufmerksam machen würde, denn die künstliche Intelligenz aller CPU-Charaktere befindet sich auf einem hohen Niveau. Stattdessen müßt Ihr Euch hinter einer Mauer verstecken, Umwege durch das Luftschachtsystem in Kauf nehmen oder einen Posten hinterrücks durch einen gezielten Messerstich lautlos töten. Im Prinzip - und das ist einfach das Geniale an Metal Gear Solid - müßt Ihr einfach nur Eurem Verstand einschalten und überlegen: „Wie kann ich dieses Problem am

elegantesten lösen?“, denn das variantenreiche Gameplay gibt Euch durch die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten und zahlreichen Items einen sehr großen Spielraum. Neben emotionsloser Action im tristen Lagerhauskomplex garnierte Adven-

„Höchst intelligente CPU-Widersacher reagieren auf visuelle und auditive Signale“

ture-Guri Kojima den Agenten-Thriller auch mit vielen menschlichen Charakteren mit individuellen Eigenschaften. So befreit Ihr eine Gefangene, die Euch zeitweise als virtueller Partner unterstützt, und erlebt mit ihr die volle gefühlsmäßige Palette. Bei solch einem ausgeklügelten Gameplay darf natürlich der technische Rahmen nicht negativ auffallen. Mit einer unglaublichen Akribie kreierte Kojima eine futuristische Polygon-Welt, bei der selbst kleinsten Details, wie der hypermodernen Handfeuerwaffe MK 23, eine



Hin und wieder solltet Ihr mit Euren Kollegen Funkkontakt aufnehmen

ausgeprägte Designstudie gewidmet wurde. Bemerkenswert ist vor allem der hohe Interaktionsgrad zwischen Eurem Charakter und dem 3D-Environment. So könnt Ihr beispielsweise in einem vollgestopften Büroraum mit einem Schnellfeuer-gewehr im Anschlag das komplette Inventar in Schutt und Asche ballern, was in optischer Hinsicht einfach umwerfend aussieht. Soviel zum ersten Vorabbericht zu Konamis Mega-Knaller, der nächstes Jahr wohl für neue Rekorde gut ist - wollen wir wetten? (Ulf)

Hersteller: Konami Erscheint: Mitte 1998
Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: Keine



Anhand dieses Menüs lernt Ihr einen Teil des Waffenrepertoires kennen



Schauplatz des Agenten-Dramas ist ein nukleares Waffenlager in Alaska



Planlose Schußwechsel sind zu vermeiden, da Ihr es sonst binnen kürzester Zeit mit mehreren Soldaten zu tun habt, die durch den Lärm herbeiströmen





Die verschiedenen Locations wirken durch die 3D-Engine äußerst realistisch

Die Metropole Gotham City kommt einfach nicht zur Ruhe. Nachdem das Fratzens Gesicht Joker, der fiese Pinguin und der verrückte Riddler allesamt hinter Gittern gelandet sind, sucht nun eine neue Bedrohung die Großstadt heim. Wer sich schon ins Kino begeben hat und



Auf erhöhten Positionen hat man den besten Überblick über das Geschehen und mit der Karte (unten rechts) verliert man nicht die Orientierung

sich den vierten Teil der Batman-Saga reingezogen hat, weiß von wem ich spreche, dem obercoolen Mr. Freeze. Dieser Bösewicht könnte ein naher Verwandter der uns bekannten Eiseiligen sein, denn sein Ziel ist es, eine neue Eiszeit heraufzubeschwören. Ihm zur Seite stehen

PlayStation 3D-Action-Adventure

Batman & Robin

Hochkarätige Konkurrenz für Tomb Raider & Co kündigt sich an! Die berühmteste Fledermaus der Welt holt zum 3D-Rundumschlag aus

nicht nur seine üblen Gesellen, sondern auch das hinterhältige Weibstück Poison Ivy. Dem entgegen steht ein vielseitiges Trio, bestehend aus Batman, Robin und Batgirl. Wahlweise stehen die drei Helden dem Spieler zur Verfügung, wobei sie sich sehr von einander unterscheiden:

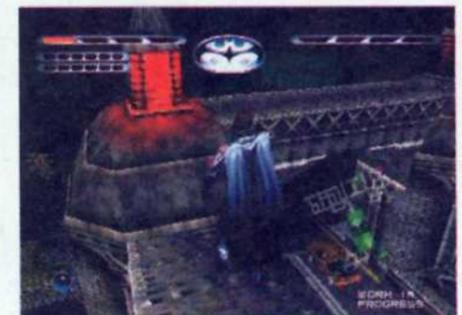
Batman ist der Kämpfertyp, der mit seinem breiten Waffenarsenal für den 1:1-Kampf bestens gerüstet ist. Robin ist der Denker, der sich effektive Alternativen überlegt, um seine Gegner auszuschalten, kurz gesagt: Hirn statt Muskeln. Das betörende Batgirl liebt die Schatten und benutzt eher geheime

Pfade und Umwege statt den offensichtlichen und gefährlicheren Weg zu nehmen. Das wohl Bemerkenswerteste an Batman & Robin ist jedoch das Gameplay. In der virtuellen Welt müssen nicht einzelne Levelabschnitte erfolgreich abgeschlossen werden, sondern dem Spieler

steht es frei, sich durch das komplett digitalisierte Gotham City zu bewegen, um neben neuen Locations auch alte Schauplätze erneut aufzusuchen. Das Gameplay splittet sich in drei Sektoren, wobei die Detektivarbeit im Vordergrund steht. So müssen z.B. Hinweise und Fundstücke von einem Tatort erst in der Bathöhle untersucht werden, bevor sie Euch zu einem anderen Schauplatz führen oder ein geheimer Schalter sorgt für die Erleuchtung. Des weiteren gibt es natürlich hufenweise Kampfsequenzen, in denen das gesamte Arsenal an Ausrüstung benutzt werden kann, und auch der actionlastige Einsatz der authentischen Fahrzeuge (z.B. Batmobil) wird für reichlich Abwechslung sorgen. Der Faktor Zeit wird ebenfalls eine wichtige Rolle einnehmen. So werden Trödler mit einem immer schwierigeren Plot bestraft, wohingegen Schnelldenker einfacher durchs Leben schreiten. Ein weiteres Highlight ist die 3D-Engine, die Euch völlige Bewegungsfreiheit in den dunklen Straßen und Schauplätzen ermöglicht. Nicht nur sind alle Locations



Mr. Freeze befindet sich endlich mal in der schlechteren Position, könnt Ihr diese Chance nutzen?



In den riesigen 3D-Welten könnt Ihr überall hingelangen, vor allem auf den Dächern der Häuserblocks

originalgetreu nachgebaut worden, sondern auch das Aussehen der Helden wirkt fast wie „echt“. Die Bewegungsabläufe sind zwar noch nicht vollständig abgestimmt, wirken aber schon jetzt realistisch. Auch konnte man jetzt schon ansatzweise graphische Leckerbissen wie True-Light-Sourcing und Transparenteffekte bewundern. Schon jetzt läßt sich mit Gewißheit sagen, daß Acclaims neuste Film-Umsetzung ein ganz heißes Eisen ist, das am Ende des Jahres um die Vergabe des besten 3D-Action-Adventures einiges zu sagen hat. (Georg)

Hersteller: Acclaim Erscheint: Herbst '97
Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzung geplant: keine



Skurrile Wesen und Maschinen sind in der Welt von Batman, Mr. Freeze & Co. keine Seltenheit



Die Hauptakteure des nächtlichen Geschehens sind mit sehr viel Liebe zum Detail erstellt worden und ähneln sehr ihren menschlichen Vorbildern

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball	89.-
Actua Soccer Club Edition	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Ball Blazer Champions	89.-
Blast Chamber	84.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Goal Storm	58.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	64.-
NHL Face Off 97	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtual Pool	84.-
Virtua Baseball 97	84.-
WWF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Excalibur	89.-
Kings Field	79.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	84.-
Sentient	99.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Suikoden	94.-
Swagman	84.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-
Power Rangers Pinball	89.-

Shoot-Action

Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crusader - No Remorse	84.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Dark Forces	89.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Lifeforce Tenka	99.-
Mechwarrior 2	89.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tiger Shark	89.-
Tomb Raider	84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-

Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer

zus. nur **88.-**

neGcon

Pad

89.-



Wheel + Pedals

139.-



Sony Mouse

59.-

Gamebuster

84.-

Bag Bundle

89.-

(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box

69.-

Controller

ab **25.-**

Joysticks

ab **49.-**

Lichtpistolen

ab **49.-**

Infrarot

Pads

79.-



Analog

Pad

59.-



Memory 1 MBit

29.-

Memory 8 MBit

69.-

Memory 24 MBit

89.-

Memory 48 MBit

109.-

Dominator

Joystick

59.-



Verlängerung

10.-

RGB Scart Kabel

19.-

Link-Kabel

19.-

HF-Adapter (neu)

39.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Hardcore 4x4	84.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Midnight Run	94.-
Moto X	89.-
Porsche Challenge	79.-
Rapid Racer	99.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	89.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokio Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
VMX Racing	84.-
Wipe Out 2097	99.-
Wrecking Crew	89.-

Beat 'em Up

Battle Sport	84.-
King of Fighters	79.-
Megaman X3	89.-
Soul Blade	99.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	109.-
Tobal No. 1	89.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Mass Destruction	84.-
Sim City 2000	89.-
Panzer General 2	89.-
Transport Tycoon	79.-

Jump 'n Run

Bubsy 3D	89.-
Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Earthworm Jim 2	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix	94.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Independence Day	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Strike Point: The Hex Mission	89.-
Top Gun - Fire at Will	99.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Warcraft II

Der Kampf um Azeroth beginnt im September.
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

Blast Corps

Die ultimative Zerstörungs-Mission wartet auf Sie.
Neu für Nintendo 64.

nur **111.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Agent Armstrong V-Rally

Nur PSX je nur **89.-**

N64+Pad

289.-
Pad: **59.-**
Verlängerung: 24.-



Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Olympic Soccer, Alien Trilogy, Worms,

Nur Virtual Golf je nur **44.-**

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Bust a Move 2, PGA Golf

Nur PSX je nur **44.-**

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden,

Nur Destruction Derby je nur **49.-**

Rally Cross

79.-

Resident Evil D.C. Sept.

84.-

Oddworld: Abe (Sept.)

89.-

Formel 1 '97 (Sept.)

109.-

Panzer General 1

nur **49.-**

Alone in the Dark II

nur **55.-**

Steel Harbinger

nur **39.-**

Starwinder

nur **39.-**

Memory Card 1 Meg

39.-

Memory Card 5 Meg

79.-

S-Videokabel

25.-

RF-Set + Modulator

39.-

Universal-Converter

49.-

DOOM 64 (USA)

179.-

Multi Racing C. (USA)

199.-

Starfox (USA)

199.-

Gamekiller

69.-

Hexen 64

149.-

NBA Hangtime

129.-

W. Gretzky Hockey

129.-

Super Mario 64

89.-

I. Superstar Soccer

139.-

Pilotwings

109.-

Turok

129.-

Wave Race 64

89.-

Star Wars

129.-

Super Mario Kart 64

89.-

FIFA Soccer 64

99.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!



Die Steuerung fiel beim zweiten Teil wesentlich direkter aus



Spektakulär: Nach einer deftigen Karambolage überlisten die Boliden die Schwerkraft

Nikki und Fargus sind also mal wieder unterwegs. Der Grund ihres Abenteuers liegt jedoch dieses Mal wohl weniger an ihrem brennenden Interesse an Magie. Vielmehr scheinen es Außerirdische auf ihr schönes Fantasyland abgesehen zu haben, wie es jedenfalls im knappen Intro angedeutet wird. Dieses war in unserer Version nämlich noch nicht fertiggestellt. Darüberhinaus waren auch erst drei Levels spielbar, die aber aufgrund ihrer Grafikpracht schon einen Blick wert waren. Apropos Grafik: diese ist noch spaciger ausgefallen als beim Vorgänger. Schräge Welten in teilweise äußerst schriller Farbgebung treiben dem Spieler förmlich die Tränen in die Augen. Dazu wurde auch der Soundtrack deutlich modifiziert: waren im ersten Teil noch mittelalterliche Klänge angesagt, so wurden Laute und Pauke nun gegen zeitgenössische Techno-Beats eingetauscht. Am grundlegenden Spielprinzip wurde dagegen wenig geändert. Noch immer wandelt man mit einem der Harlekine auf vorge-



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

PlayStation Jump & Run

Pandemonium 2

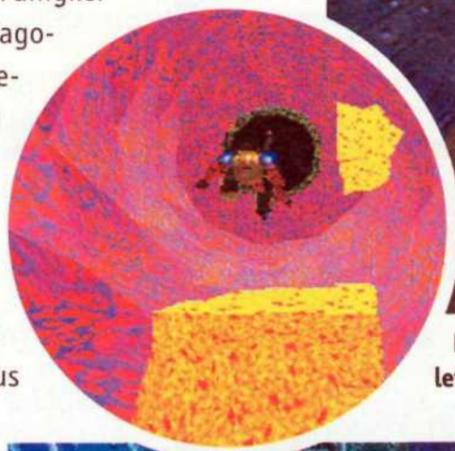
Wer gedacht hat, nach Pandemonium hätte Crystal Dynamics das närrische Treiben satt, hat die Software-Designer fatal unterschätzt. Da das quirlige Jump & Run seinerzeit durchaus zu überzeugen wußte, lag wohl nichts näher als das Chaoten-Duo nocheinmal auf die Reise zu schicken

gebenen Pfaden durch surreale Landschaften und Höhlen, versucht dabei alle Goldmünzen eines Levels einzusacken und dabei nicht den Löffel abzugeben. Zu den Neuerungen gehört dagegen eine komplette Neugestaltung des Outfits der beiden Helden: Fargus trägt nun ein lila-gelbes Narrendress, während Nikki nun mit rotem Pferdeschwanz und leichter Oberbekleidung daherkommt. Die Fähigkeiten der Protagonisten blieben dabei erhalten und wurden ergänzt: Nikki springt höher, Fargus

kann sein Narrenzepter nun auch als Wurfwaffe benutzen. Neu sind dagegen die Kletterkünste der beiden. Springt man eine Plattform zu

knapp an, kann man sich Tomb-Raider-ähnlich seitlich festklammern und hinaufziehen. Außerdem ist es nunmehr möglich, sich an horizontalen Gittern, Seilen oder Stangen entlangzuhangeln. Einen völligen Stilbruch im Gameplay bietet jedoch der dritte Level unserer Version mit dem klangvollen Namen „Collide-o-Scope“. Hier steigen Nikki und Fargus ins Cockpits eines bunten Mechwarrior-Ungetüms und fliegen damit durch einen knallbunten Tunnel. Mit einer Laserkanone kann dabei auf Hindernisse und Gegner gefeuert werden. Doch auch die „herkömmlichen“ Levels sind mit der Originalität kreierte worden, die schon im Vorgänger für Unterhaltung sorgte. Die Kameraführung mit teilweise extremen Perspektiven bringt dabei die Action in die richtige Optik, schließlich bieten z.B. gigantische Apparaturen mit Zahnrädern oder Ventilatoren in voll animierter Texturpracht eindrucksvolle Blickfänge. (Björn)

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: November Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: k.A.



Rängeleien sind insbesondere beim Start keine Seltenheit und können leicht mit einer schwarzen Flagge bestraft werden



Neue CG-Zwischenbilder gibt es während den Nachladezeiten



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



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



Eine von den insgesamt sechs Welten spielt sich im vulkanischen Gefilde ab



Im Battle Modus werden in gewohnter Manier Emotionen geschürt

Nintendo 64 Geschicklichkeit

Bomberman 64

Revolutionär: Nach längerer Sendepause melden sich Hudson Softs knuddelige Sprengmeister wieder zurück - und wie! Mit schicker Polygon-Grafik und einer ganzen Handvoll neuer Ideen

Bomberman ist Kult, Bomberman ist ein Party-Erlebnis, Bomberman ist knuddelige Bitmap-Grafik in Reinkultur, und vor allem: Bomberman ist vom Spielkonzept her einmalig (es gab bislang komischerweise nie einen frechen Clone). Diese Gesetze trafen bisher auf alle, unzähligen Bomberman-Version zu, die seit seinem Debüt Anno 1986 erschienen sind. Doch dieses Jahr wird mit dem 96 MBit schweren Bomberman 64 eine kleine Revolution auf den Markt geworfen. Erstmals wick die simple, zweidimensionale Comic-Grafik einem herausgeputzten Polygon 3D-Environment. Doch da-

mit noch lange nicht genug: Abgesehen von dem grundlegenden technischen Facelifting wurde das bewährte Spielprinzip auch komplett überarbeitet, inklusive einigen wirklich neuen Elementen. Freilich: Am Grundkonzept wurde logischerweise nicht gerüttelt. Nach wie vor muß sich der Bomberman mittels seines unendli-

chen Fundus an Bomben den Weg durch die Levels sprengen. Doch aus den Matrix-ähnlichen Labyrinthen sind bei der mächtig aufgemotzten 64-Bit-Version geräumige 3D-Areale geworden, die aus der 3/4-Perspektive dargestellt werden. Da die Stages mit zahlreichen Polygon-Details, wie beispielsweise Treppen, Häusern oder sonstigen Barrikaden vollgestopft sind, dürft Ihr wie bei Super Mario 64, die gesamte Spielfläche rotieren, um stets die Übersicht zu behalten oder Plattformen bezüglich ihrer Lage exakt einschätzen zu können. Durch diese neue Dar-

stellungsweise ergeben sich logischerweise auch zahlreiche neue Möglichkeiten. Die vielleicht wichtigste (und auch gewohnsbedürftige) Neuheit stellt die Bewegungsmöglichkeit in alle erdenklichen Richtungen dar. Gegner können Euch somit von überall attackieren - gut getimtes Bombenablegen und Abwarten ist somit nicht mehr. Glücklicherweise steht Eu-



Absaufen ist eine neue Art zu sterben

rem Sprengmeister eine ganze Reihe von Bomben-Techniken zur Verfügung. Einmal abgelegte Bomben können - wie bekannt - weggekickt, oder aber aufgesammelt werden, um anschließend die Widersacher damit zu bewerfen. Neu ist jedoch die Pump-Funktion. Sobald Ihr eine Bombe schleppt, könnt Ihr durch schnelles Tastengehämmer den Sprengstoff auf eine imposante Größe aufpumpen und so deren Sprengkraft erhöhen. Im Zusammenspiel mit weiteren, kombinierbaren Techniken ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, die die Designer für allerlei Puzzle-Einlage nutzten - Kopfarbeit wird somit noch stärker gefordert. Neben dem Solo-Modus, das insgesamt acht umfangreiche Welten (z.B. Hafenstadt, Vulkanlandschaft) bietet, gibt es natürlich auch die gefeierte Battle-Option mit dem bewährten Schadenfreude-Prinzip. Hier kommt die N64-Hardware mit den vier integrierten Joypadports dem Multiplayer-Prinzip natürlich sehr gelegen. (Ulf)

Hersteller: Hudson Soft Erscheint: Ende '97 Genre: Geschicklichkeit Umsetzungen geplant: Keine



Völlig ungewohnt: Im Solo-Modus könnt Ihr Euch in alle Richtungen frei bewegen





Schlägereien im Saloon gehören selbstverständlich zum Cowboy-Alltag wie Whiskey, rauchende Colts und schöne Barmädchen

Der Mann, der schneller zieht als sein Schatten, und sein treuer Kumpel: Lucky Luke und Jolly Jumper

Wer kennt ihn nicht, den schlacksigen Revolverhelden, der bekanntlich schneller zieht als sein Schatten?! Unzählige Male hat er in seinen Comic-Abenteuern der Gerechtigkeit zum Sieg verholfen, ob nun als Aushilfskapitän bei einem Schiffsrennen auf dem Mississippi, als Setzer von Telegraphenmasten oder als Streitschlichter im Familienkrieg zweier Sippschaften. Seine Lebensaufgabe wird aber wahrscheinlich darin bestehen, die vier gerissenen Daltonbrüder immer wieder durch das Land zu jagen und sie hinter Schloß und Riegel zu bringen. Auch bei Lukes erstem Aus-

PlayStation Jump & Shoot

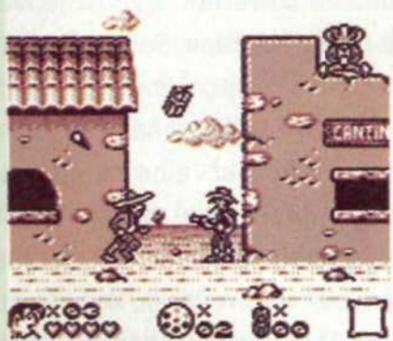
Lucky Luke

Alle Banditos aufgepaßt! Der wohl bekannteste Comic-Cowboy sorgt bald auch auf der PlayStation für Recht und Ordnung

bringt dem heimischen Cowboy eine Vielzahl an unterschiedlichen Genre-Einflüssen. So gibt es nicht nur massenweise Jump & Run-Einlagen, wie über rollende Fässer zu springen, sondern auch „realistische“ Schlägereien im Saloon oder Schießereien, die all Euer Geschick

„Der coolste Cowboy der Comic-Szene nun auch in 3D“

Lucky Luke-Handheld



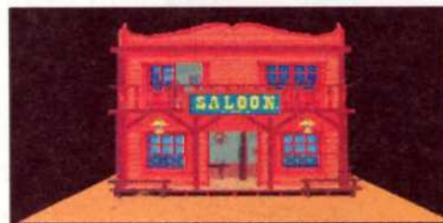
Lucky Luke wird nicht nur in farbenfrohen 3D-Welten auf Sonys 32-Bitter auf Verbrecherjagd gehen, sondern auch auf Nintendos Handheld. Hier bewegt sich unser Cowboy aber im klassischen 2D-Jump & Run-Stil durch zwölf unterschiedliche Settings, die ihn an alle einschlägigen Wild West-Orte führen: vom Saloon über eine Postkutsche bis hin zu tiefen Schluchten ist alles dabei.



flug auf Sonys 32-Bitter sind die vier Brüder wieder einmal auf Freiersfüßen und sorgen für ernste Mienen auf den Gesichtern der verantwortlichen Gefängnisleitung. Also machen sich Lucky Luke und sein treues Pferd Jolly Jumper auf, die Banditos ausfindig zu machen und sie ihrer gerechten Strafe, dem jahrelan-

gen Steineklopfen, zuzuführen. Seine Reise führt ihn an die unterschiedlichsten Locations, wie z.B. eine authentische Wild-West-Stadt, eine Goldmine oder eine riesige Stadt der Puebloindianer. Das Game

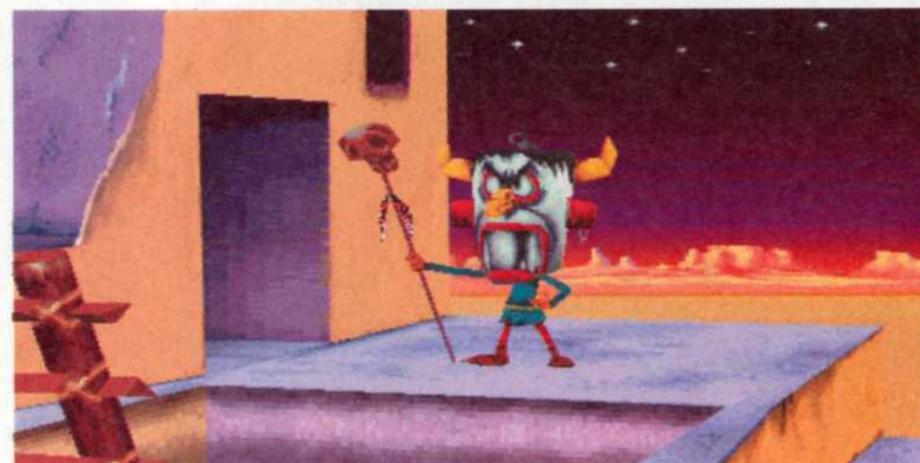
verlangen. Aber auch ein Holzhack-Wettbewerb und natürlich die klassische Jagd auf den Wagondächern eines fahrenden Zuges stehen auf dem Programm der Wild West-Tour von Infogrames. Alle Levels und ihre Locations sind dreidimensional ge-



Die einzelnen Locations werden einzeln im Editor erstellt und dann zu einem Ganzen zusammengefügt; hier der klassische Saloon

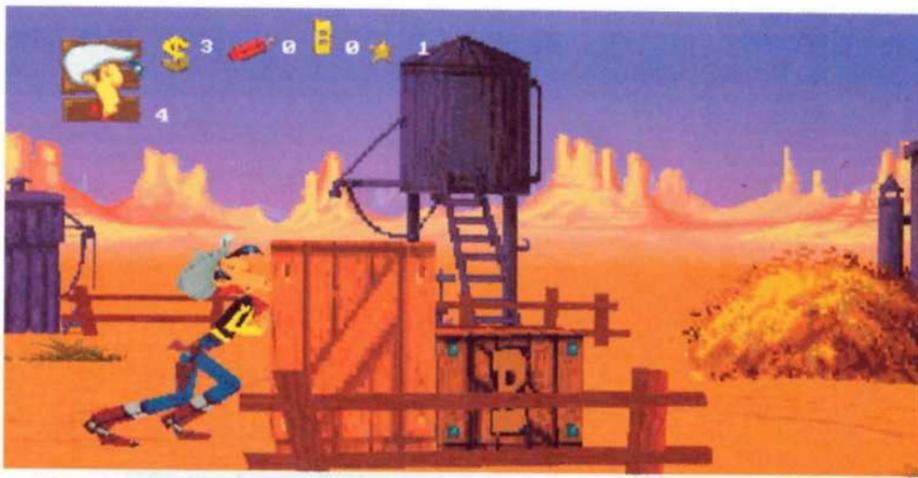


Echte Kerle! Der Holzhackwettbewerb verlangt unserem Helden alles ab



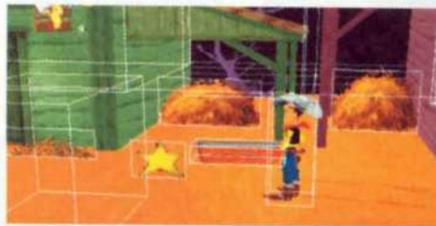
Achtung vor tieffliegenden Fässern! Geschicklichkeit ist bei Lucky Luke des öfteren gefragt

Dieser kleine Medizinmann wird wohl kaum einen Regentanz für Touristen aufführen



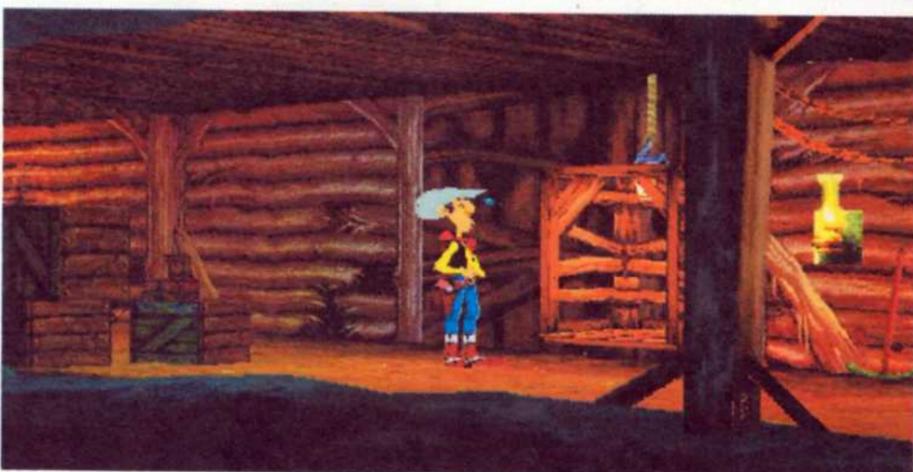
Schwerstarbeit für Bohnenstange Luke. Diese Kiste gilt es, in die richtige Stellung zu rücken, um auf eine erhöhte Position zu gelangen

staltet worden und ermöglichen es Luke, sich meistens frei zu bewegen. Ausnahmen bilden einige Levels, z.B. eine Schießerei in einem Banditenlager, in dem sich unser Cowboy an einen vorgegebenen Plot halten muß. Das gesamte Game vermittelt schon jetzt den authentischen Comicstil, der uns aus den gezeichneten Geschichten bekannt ist. Lukes Fähigkeiten beschränken sich nicht nur auf Rennen, Springen und Schießen, sondern er kann auch Gegenstände bewegen, Dynamit benutzen, Leitern raufklettern und mit Jolly Jumper über die Prärie galoppieren. Schon jetzt läßt sich sagen, Lucky Luke ist hauptsächlich als Plattform-Game ausgerichtet, bietet aber genreübergreifende Levels, die den Spielspaß weit nach oben treiben werden. (Georg)



Mittels des Editors sieht man, wie einzelne Objekte in das aktuelle Bild eingepaßt werden

Hersteller: **Infogrames** Erscheint: **Herbst**
Genre: **Jump & Run** Umsetzung geplant: **k.A.**

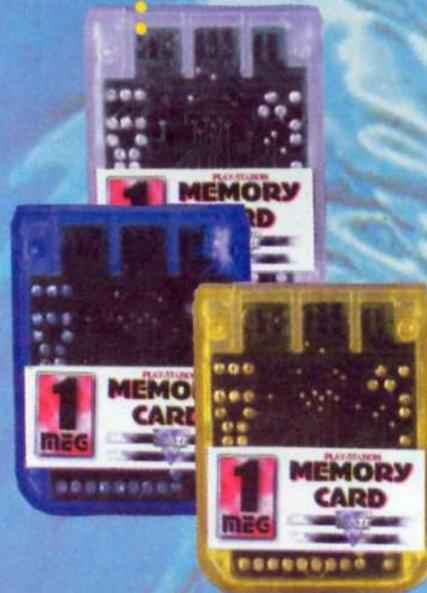


Lukes Wege führen ihn auch in eine Goldmine, wo neben Spitzhacke und Dynamit auch schnelle Beine entscheidend sind

39.95*

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

**USE
OR
LOSE**



49.95*

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



**32 MB PSX
MEMORY CARD**
- bis zu 480
Spielstände,
LCD-Display.
Brandneu!



109.95*



44.95*

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



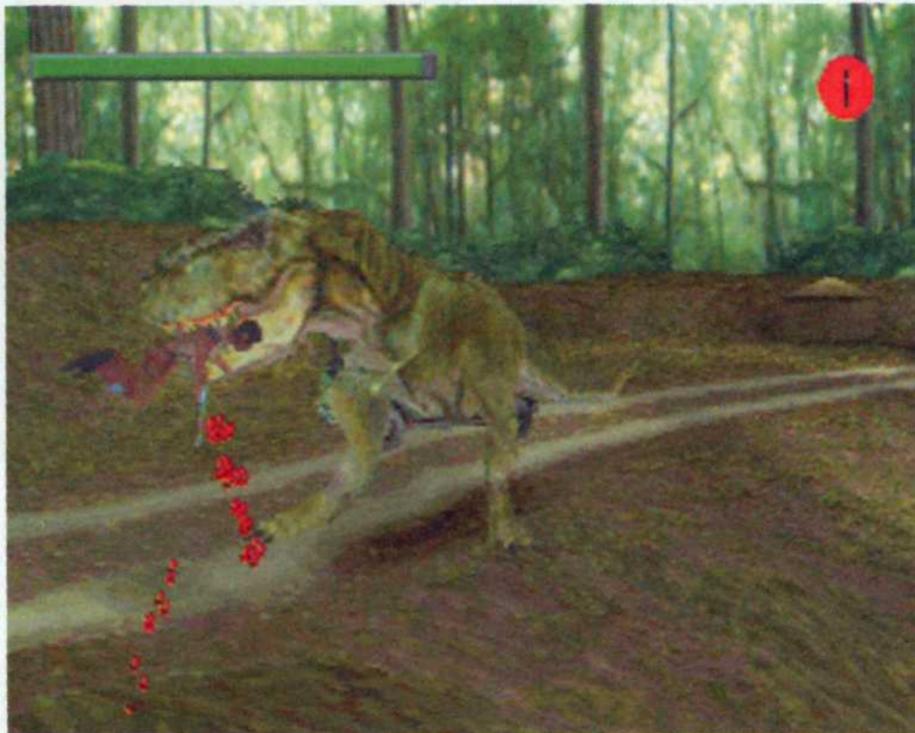
Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
KARSTADT, allkauf und im Fachhandel.
Distribution: speed GmbH - D • ABC Software - CH / A

* Unverbindliche Preisempfehlung.



Das Gebrüll des T-Rex klingt original wie im Film, sehr beeindruckend

In den USA war der zweite Teil von Jurassic Park einer der Kassenschlager dieser Kinosaison. Mitverantwortlich für den großen Erfolg der Dinosauriersaga waren sicherlich die umwerfenden Special Effects der Firma Dream Works, die den „Schreckensechsen“ diesmal für über 30 Minuten Leben einhauchte. Kurz zur Story des Films und auch des Spiels: Zwei Jahre nach der Vernichtung des ersten Parks wird bekannt, daß die auf einer Nachbarinsel gelegene Zuchtstation immer noch lebende Dinos beherbergt und daß diese in freier Wildbahn leben. Zwei Teams brechen auf zum Eiland, eines um die Echs zu erforschen, das andere um möglichst viele davon zu fangen und als Attraktion in die USA zu bringen. Natürlich läuft nichts nach Plan und so finden sich die Jäger und die Forscher in einer unangenehmen Situation wieder, nämlich als Beute der Dinosaurier. Soweit, so gut, doch wer nach dieser konventionellen Story auch ein konventionelles Spiel erwartet, hat sich getäuscht, denn Ihr beginnt das Game nicht als furchtloser Jäger sondern als Compsognathus, ein kleiner



Aber jetzt zerbeiße ich 's! Der T-Rex läßt sich einen Jäger schmecken

PlayStation Jump & Run

The Lost Worlds

Wenn sich Steven Spielbergs Firma Dream Works daran macht, ein Computerspiel zu programmieren, sind die Erwartungen hoch, schließlich sind die Traumarbeiter für die Special Effects in Spielbergs neuestem Dinosaurier-Spektakel verantwortlich. Die Vorab-Version des Jump & Run Games sorgte dann auch für glänzende Augen in der Redaktion

Jäger und Aasfresser. Als solcher müßt Ihr Euch durch die Level hindurchmogeln, immer auf der Flucht vor größeren Sauriern, die in Euch einen willkommenen Snack sehen. Dabei hüpfet Ihr über Plattformen, weicht Brontosaurierbeinen aus und kämpft gele-

gentlich gegen kleinere Artgenossen, um Euren Energielevel wieder zu steigern. Überlebt Ihr alle Level als Compsognathus, schlüpft

Ihr in die Rolle eines Velociraptor. Dieser kann sich viele Gegner mittels seiner scharfen Klauen vom Leib halten und muß nicht vor jedem dahergelaufenen Jäger kapitulieren.

Nachdem Ihr als Raptor für Schrecken im Urwald gesorgt habt, wartet ein echtes Schmankerl auf Euch: Als Tyrannosaurus verbreitet Ihr Angst und Schrecken, Gegner die sich Euch leichtsinnigerweise in den Weg stellen, werden im Klauenumdrehen totgebissen und menschliche Jäger kurzerhand verputzt. Als menschliche Jäger stehen Euch Schußwaffen zur Verfügung, unter anderem könnt Ihr mit einem Gewehr, einem MG und einem Granatwerfer den Tierchen den Garaus



Mit dem Todessprung ist es um den Jäger auch schon geschehen, der bald als Energielieferant dient

Alle Spielfiguren im Überblick



Der Velociraptor ist schnell und ein gefährlicher Kämpfer



Mit Compsognathus läßt man sich am besten auf wenig Kämpfe ein



Den Tyrannosaurus Rex zu spielen macht am meisten Spaß



Der Jäger ist mit einem ganzen Arsenal an Schußwaffen ausgestattet



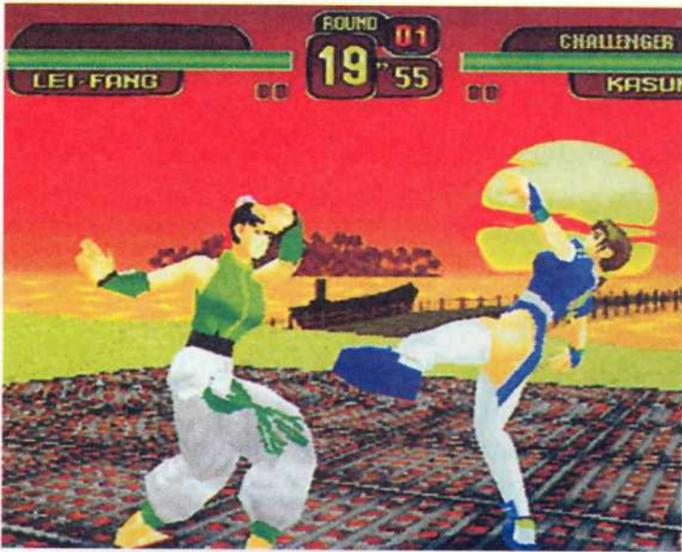
Sarah Harding ist sozusagen die edlere Version des Jägers

machen. In bewährter Jump & Run Manier hüpfet Ihr von Plattformen auf Felsvorsprünge und sammelt Extras, wobei Ihr nebenbei auch noch den einen oder anderen Gegner killt. Nettes Feature: Ihr habt nicht nur eine Route zur Auswahl, an manchen Stellen könnt Ihr auch Alternativrouten nehmen, die Euch oft zu Extras führen. Grafisch präsentiert sich der virtuelle Dino in äußerst beeindruckendem Gewand. Die Polygon-Echs stampfen sehr realistisch animiert durch eine sauber scrollende Landschaft. Der dramatische Soundtrack wurde direkt aus dem Film übernommen, was die ohnehin dichte Atmosphäre des Spiels noch verstärkt, ich persönlich konnte mich am Gebrüll des T-Rex kaum satt hören. (Frank)

Hersteller: DreamWorks/Electronic Arts
Erscheint: September Genre: Jump & Run
Umsetzungen geplant: Saturn



Grafisch gelungene Umsetzung des Kinofilms mit tollem Sound. Ein neues Genre ist geboren: Jump & Eat



Das Hintergrundlayout fiel teilweise recht malerisch aus



Kein Hokus Pokus: Solide Judo-Techniken statt Special Moves

PlayStation/Saturn Beat 'em Up

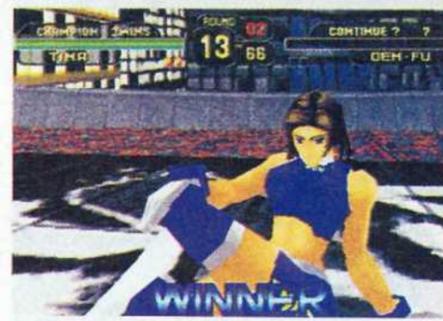
Dead or Alive

Knapp ein Jahr nachdem Tecmo den Prügler in die Spielhallen brachte, sitzen endlich die beiden Konsolen-Versionen in den Startlöchern, und die haben in technischer wie spielerischer Hinsicht einiges zu bieten

Bei der Konvertierung dieses Arcade-Prüglers, der voll und ganz in der Tradition von Virtua Fighter steht, läßt sich die japanische Firma Tecmo sehr viel Zeit, und das Warten scheint sich zu lohnen: Anhand eines längeren Videos konnte man sich auf der E3-Messe



einen wunderbaren Eindruck von der technischen Beschlagenheit dieses Kloppers machen. Alle Grafiken wurden im HiRes-Modus realisiert (zumindest bei der Saturn-Version), und die Kämpfer sehen durch eine gekonnte Verquickung aus feinen Texturen und sauberem Gouraud-Shading optimal aus. So gibt es kaum die üblichen Ecken und Kanten und auch der Detailreichtum der acht Fighter liegt bei weitem über dem Durchschnitt. Auch spielerisch hat sich Tecmo an der oberen Prügel-Riege orientiert; sie verzichteten bei den Zweikämpfen gänzlich auf Waffen oder magischen Hokus Po-



Das übliche Posing darf natürlich nicht fehlen

kus à la Feuerbälle. Stattdessen verfügen die insgesamt acht Martial Arts-Experten über ein durchaus realistisches Schlagrepertoire, das vom Spieler eine Menge Geschick und gute Reaktionen abverlangt, will man den Kontrahenten mit einem 8ter-Combo oder dem finalen „Death Blow“ niederstrecken. Interessant verspricht zudem der Quest-Modus zu werden, wo Ihr durch gewonnene Zweikämpfe Euren eigenen Fighter mit einem individuellen Schlagrepertoire kreieren könnt. (Ulf)

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



Auf dem Saturn gibt es famose HiRes-Grafiken zu bewundern



Alle Charaktere kommen aus den fernöstlichen Gefilden



Ihr
Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör

PC-
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64

Bitte nur
Händleranfragen!

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

PlayStation Jump & Run

Crash Bandicoot 2 Cortez Strikes Back

Mit einer dezenten Innovation im Gepäck schickt Sony seinen Wüstenrennfuchs zum zweiten Mal in die Polygon-Gefilde



Der verrückte Wissenschaftler Cortez hat sich ein paar neue Gemeinheiten einfallen lassen

Sonys bislang erfolgreichste Hopserei (der Silberling wurde weltweit 1,5 Mio. mal verkauft) muß natürlich fortgesetzt werden. Ob des schnellen Tempos dürfte sich der Koyote sicherlich schnell zum renommierten Serienstar etablieren. Großartige Veränderungen darf man allerdings angesichts der geringen Zeitspanne zwischen beiden Titeln nicht erwarten. Nach wie vor latscht der Toon vorzugsweise in die Tiefe des Bildschirms, hüpft über die vielfältigen Hindernisse und vernichtet die Widersacher mittels einer Spin-Attack. Die Grafik präsentiert sich wie beim ersten Teil kunterbunt und höchst ansehnlich. Der gesamte Screen ist voll beladen mit texturierten Polygon-Objekten, wobei die Auflösung sogar noch höher ausfällt. Spielerisch verspricht der Sequel noch abwechslungsreicher zu werden als das Original. In einem Level ist Crash beispielsweise mit einem Jet Ski unterwegs und muß nonstop den TNT-Fässern ausweichen. Ein

Highlight stellt die Weltraum-Welt dar, in der Crash mit einem Raketenrucksack ausgestattet und der Schwerkraft trotzend durch die Levels fliegt. Apropos Welt, sie ist der Ausgangspunkt, von dem Ihr direkten Zugang zu den insgesamt sechs Levels habt, sie ersetzt diesmal die linear aufgebaute Insel-Oberwelt. Kurzum: Crash-Fans werden am zweiten Teil schwerlich vorbeikommen.

Hersteller: Sony/Naughty Dog Erscheint: Dezember Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: Keine



Mehr Abwechslung: Durch ein Ausgangsbild gelangt Ihr in die unterschiedlichen Welten

PlayStation Jump & Run

Hercules

In Amerika bereits erhältlich: das Videospiele zum neuesten Walt Disney-Zeichentrickfilm

Am 27. Juni war die weltweite Premiere in den USA für den neuesten abendfüllenden Zeichentrickfilm aus der Feder von Walt Disney. Im Mittelpunkt steht der griechische Halbgott Herkules, den Walt Disney für den Zeichentrickfilm in einen sympathischen Strahlemann umfunktionierte. Durch eine enge Zusammenarbeit von Virgin mit dem Mickey Maus-Konzern konnte die authentische Atmosphäre des Films



Auch eine Shoot 'em Up-Sequenz mit dem fliegenden Pferd Pegasus gehört zum zehn Level umfassenden Herkules-Abenteuer

optimal eingefangen werden. So gibt es die original Filmstimmen während des Spiels zu hören (z.B. Danny de Vito, James Woods) und zahlreiche FMV-Clips aus dem Film zu bewundern. Für die aufwendigen Bitmap-Grafiken wurden desweiteren über 10.000 Animationsphasen verschlossen. Der Spielverlauf ist kunterbunt gemischt. Mal turnt Ihr schwertschwingend durch die antiken Gefilden (Erde, Olympus, Unterwelt), mal rennt Ihr in die Tiefe des Screens hinein, um Cyclops geworfenen Felsbrocken auszuweichen, oder fliegt mit dem Pegasus-Pferd durch den Olymp-Himmel. Neben geradliniger Side-Scrolling Action könnt Ihr auch in das gerenderte Hintergrundlayout hineinrennen. (Ulf)

Hersteller: Virgin Erscheint: Herbst Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: Keine



In einigen Levels lauft Ihr auf einer vertikalen Spielebene durch die Szenarien



Wie wird Hercules wohl mit diesem überdimensionalen Gegner fertig?



Dem Schlangenmonster wachsen die abgeschlagenen Köpfe immer wieder nach, wenn Ihr den Trick nicht kennt



Luke Skywalker mit seiner Lieblingswaffe: dem grün schimmernden Lichtschwert

PlayStation Beat 'em Up

Star Wars Masters of Teräs Käsi

Der Kampf zwischen der Rebellion und dem Imperium wird bald auch in 3D-Arenen stattfinden

Wer ist der beste Kämpfer im Star Wars-Universum? Auf diese Frage wird uns Lucas Arts hoffentlich schon im Herbst diesen Jahres die passende Antwort präsentieren. Dann soll nämlich eines der spektakulärsten Prügelspiele dieses Jahres exklusiv für Sonys 32-Bitter

erscheinen. Das Kämpferfeld von Masters of Teräs Käsi hat hochrangige Namen zu bieten, so z.B. Luke Skywalker, Han Solo, Boba Fett, Chewbacca, Prinzessin Leia und nicht zuletzt der dunkle Lord Darth Vader. Dieser hat Arden-Lyn (ein neuer Charakter, der eigens für das Spiel entwickelt wurde), eine Nahkampfspezialistin, dazu beauftragt, die Führer der Rebellion in Eins-zu-Eins-Kämpfen zu töten. Zum Glück hat Luke von diesem Komplott Wind bekommen und beginnt, seine Freunde in Teräs Käsi zu trainieren. Neben der Starbesetzung kann der Prügler auch mit einem wirklichen Novum protzen. Die Kämpfe können nämlich einerseits mit Waffen ausgetragen werden oder andererseits nur mit Fäusten und Füßen. So werden dem Spieler

zwei Varianten geboten: der waffen-trächtige Soul-Blade-Mode und die Tekken-Variante. Niemanden wird es daher verwundern, daß Luke mit seinem Lichtschwert die Gegner malträtiert, Han Solo seinen geliebten Blaster benutzt und Chewbacca mit seiner Laserarmbrust um sich balert. Neben den authentisch wirkenden Kämpfern (ca. 1200 Polygone pro Charakter) werden Star Wars-Fans auch die Arenen wiedererkennen. So finden die Showdowns beispielsweise auf Endor oder Tatooine statt. (Georg)

Hersteller: Lucas Arts Erscheint: Herbst '97 Genre: 3D-Beat 'em Up Umsetzung geplant: k.A.

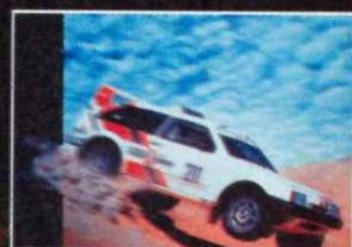


Teräs Käsi bietet zwei unterschiedliche Kampfmodi: eine Soul Blade-Variante und den waffenlosen Tekken-Fight



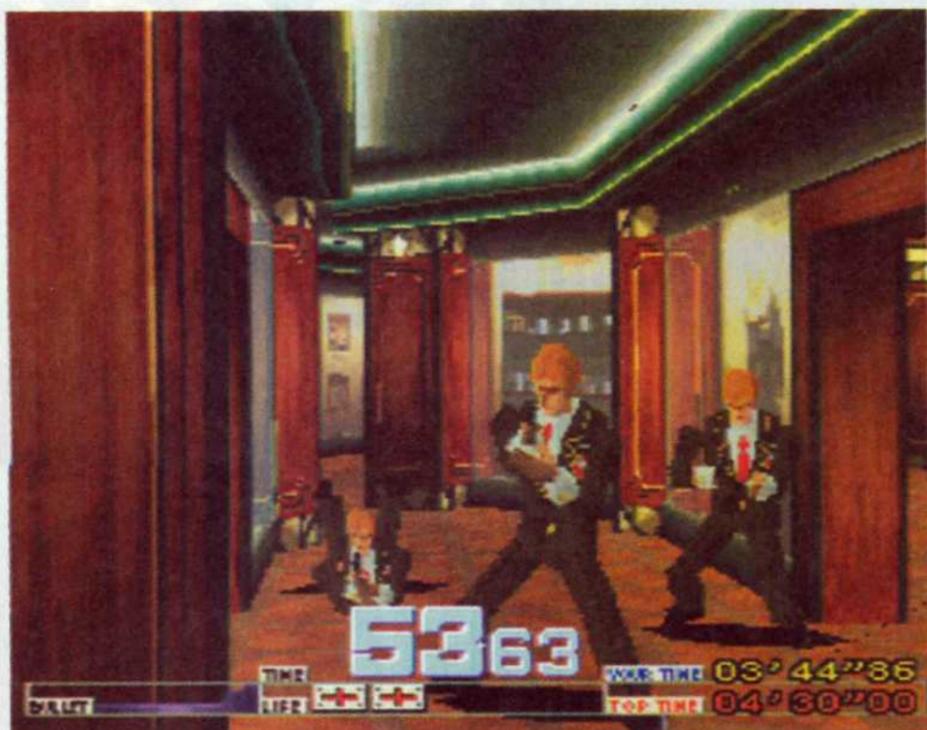
Teräs Käsi bietet zwei unterschiedliche Kampfmodi: eine Soul Blade-Variante und den waffenlosen Tekken-Fight

Geselliger Abend im engsten Freundes- kreis.



Eisschliddern, Seitwärts-Überschlag, Dünenhechten, Schlammfressen. Alles, was ein nettes Beisammensein zu viert unvergeßlich macht. RALLY CROSS, das ultimative Rallye-Spiel mit 4-Spieler-Modus. Exklusiv für PlayStation.





Das Trio sieht gefährlicher aus, als es in Wirklichkeit ist. Die Glasscheiben könnt Ihr ebenfalls zerschießen



Bewegliche Haken wie dieser werden gesondert als Bedrohung gesehen. Wenn Ihr Euch nicht duckt, seht Ihr erst einmal nur Sterne



Dieser Zwischenboß, ein schießwütiger Helikopter, verabschiedet sich mit einer gewaltigen Explosion

PlayStation Shoot 'em Up

Time Crisis

Heiße Konkurrenz für Segas Virtua Cop! Namco sorgt mit der Umsetzung seines beliebten Automatengames für frischen Wind unter den Light-Gun-Games

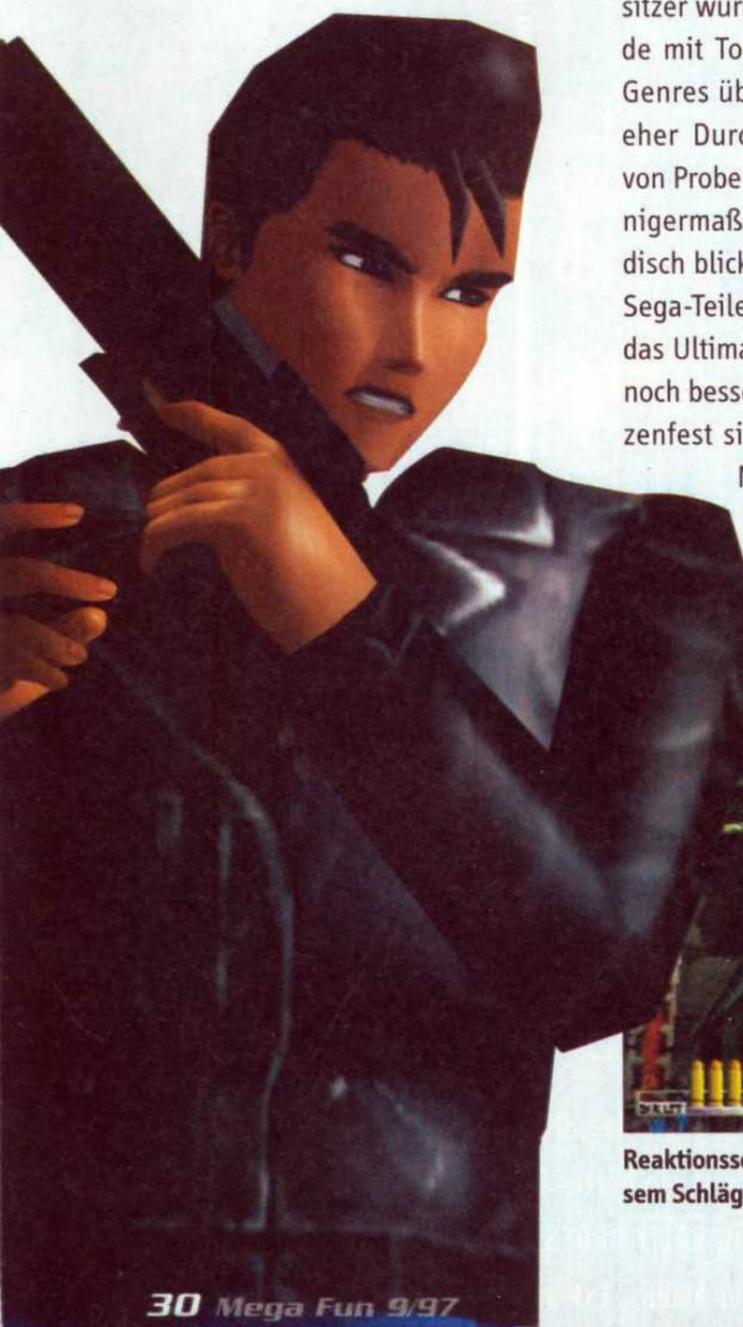
Jede Durststrecke hat zum Glück einmal ein Ende. PlayStation-Besitzer wurden ja bislang nicht gerade mit Top-Games des Light-Gun-Genres überhäuft: Crypt Killer war eher Durchschnitt und das Game von Probe konnte einen auch nur einigermaßen zufriedenstellen. Neidisch blickte man da auf die beiden Sega-Teile, die vielleicht auch nicht das Ultimate darstellen, aber dennoch besser als der Rest vom Schützenfest sind. Mit Time Crisis sorgt Namco für ein wahres Highlight auf dem Kon-

solenmarkt und dies exklusiv für Sonys 32-Bitter. Worum geht es aber? Der Oberkriminelle, Sherudo Garo, hat die Tochter des Präsidenten, Rachel Macpherson, auf seine Inselfestung vor der Küste entführen lassen, um sich an ihrem Vater zu rächen, da dieser seine Pläne durchkreuzt hat. Dummerweise wird das Island von einer Elitetruppe von Söldnern bewacht und gilt daher als uneinnehmbar. Nun tretet Ihr, alias Supercop Richard Miller, in Aktion und begeben Euch zur Rettung des lieblichen Polygon-Mädels in das

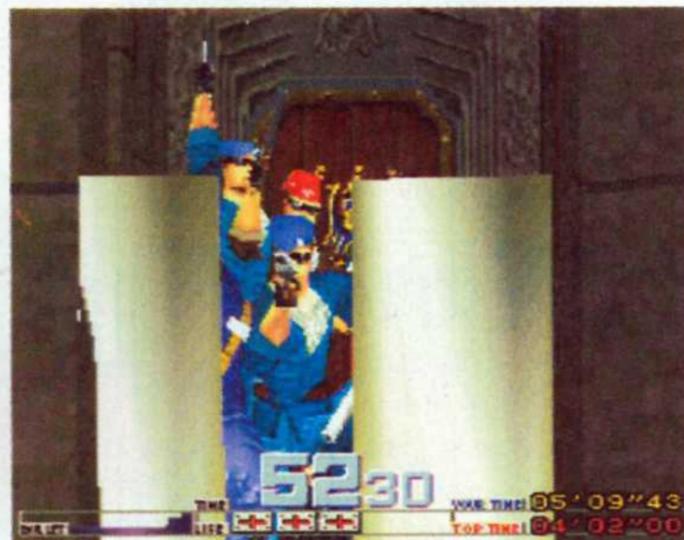
alte Gemäuer. Mit der Namco-Light-Gun (die mit der PS-Version mitgeliefert wird) im Halfter feuert Ihr auf alles, was sich bewegt, denn alle Personen auf der Insel sind deklarierte Feinde. Nicht wie bei anderen Games „lauft“ Ihr via selbstscrollendem Bild durch die Stages, sondern bewegt Euch abschnittsweise von Deckung zu Deckung. Hinter dieser, die alles mögliche darstellen kann

**„Feuer frei!
Light-Gun-Action für
die PlayStation“**

(z.B. Kisten, Säulen, Autos oder ein Klavier), ladet Ihr eure Pistole nicht nur automatisch nach, sondern seid auch vor den Angriffen Eurer Gegner sicher. Mittels Knopfdruck begeben Ihr Euch in den Actionmode, wo Ihr reaktionsschnell und zielge-



Reaktionsschnelligkeit ist bei diesem Schläger besonders gefragt.

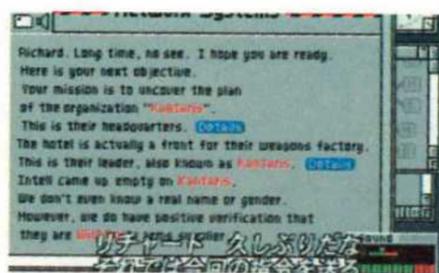


Dicht gedrängt verschanzen sich die Feinde hinter zwei Schutzschildern. Mit gezielten Schüssen ist auch dieses „Bollwerk“ der Gegner schnell überwunden



Der fiese Diktator Sherudo Garo bedroht das Leben der zierlichen Rachel. Nicht mehr lange, dann werdet Ihr ihn hoffentlich in seine Schranken verweisen

nau die Feinde, die vom einfachen Söldner über Offiziere, Ninjas und Scharfschützen bis hin zu Panzern und Hubschraubern reichen, abknallen müßt. Nachdem Ihr alle Schergen einer Location niedergestreckt habt, bewegt Ihr Euch zum nächsten Abschnitt, wo sich das Deckungs- und Ballerszenario wiederholt. Damit sich der heimische Pistolenheld nicht nur versteckt, arbeiten nicht nur Gangster gegen ihn, sondern auch die Zeit, die bedingungslos verstreicht und bei Ablauf natürlich das schnelle Ende bereithält. So gilt es, immer schneller und genauer zielen zu können, um eine exzellente Zeit hinzulegen, denn bei sehr guten Ergebnissen muß man nicht die beschwerlichen Wege gehen, sondern nimmt z.B. statt der Treppe den Aufzug. Time Crisis bietet neben den drei langen Stages der ersten Mission auch einen Time-Attack-Mode dieser Mission, wo Ihr nur dem knallharten Zeitlimit unterliegt, das die besten Schützen von Namco vorgelegt haben. Desweiteren gibt es noch eine zweite Mission, die sich um eine Waffenschieberbande in einem riesigen Hotelkomplex dreht, aber leider nur eine längere Stage zu bieten hat. Dort trifft Ihr auf noch bessere Gegner, die Euch wirklich alles abverlangen. Extrawaffen hat Namcos-Shooter zwar nicht zu bieten, der Spielspaß ist aber gegenüber der Konkurrenz derart hoch, daß diese gar nicht vermißt werden. Grafisch hat das Game eine gute Polygon-Grafik zu bieten, wobei die Personen doch etwas kantig geraten sind. Einziger Wehrmutstropfen ist der Umstand, daß Time Crisis andere Light-Guns nicht unterstützen wird und man daher auf Namcos Produkt angewiesen ist. (Georg)



Das Missionbriefing ist zwar nebensächlich, da der Spielverlauf eindeutig ist, gibt Euch aber genügend Infos über das Hintergrundgeschehen und die Zielpersonen

Hersteller: **Namco** Erscheint: **September**
Genre: **Shoot'em Up** Umsetzung geplant: **keine**

First Look

sehr gut

Abgefahrenes Light-Gun-Spektakel, daß mit einem innovativen Gameplay für helle Freude sorgt



Diesen spinnenartigen Roboter müßt Ihr durch gezielte Schüsse ins Cockpit zerstören

Wial

PlayStation NINTENDO 64

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/59640 Fax: 08142/54654
Bestellannahme: Mo. - Do. 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr. 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

Neue Bestellzeiten: Jetzt auch Samstag von 9 bis 13 Uhr!!!

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

Jetzt auf 2 Etagen

WIAL SHOP / MrGame's NEU ISENBERG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP / MrGame's DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

SONY Playstation

- 4-4-2 FUBBALL DA 89,90
- ADVENTURES OF LOMAX KD 95,90
- AGENT ARMSTRONG* KD 85,90
- A-TRAIN* DA 99,90
- BAPHOMET'S FLUCH KD 95,90
- BATTLE STATIONS DA 85,90
- BEDLAM KD 89,90
- BLACK DAWN DA 79,90
- BREAKPOINT TENNIS DA 59,90
- BROKEN HELIX* KD 99,90
- CARNAGE HEART DA 85,90
- CASPER KD 89,90
- COMMAND & CONQUER KD 99,90
- CRASH BANDICOOT DA 99,90
- CROC* KD 85,90
- CRYPT KILLER DA 99,90
- DARK FORCES PSX DA 85,90
- DARKLIGHT CONFLICT DA 85,90
- DARKSTALKERS DA 79,90
- DAVIS CUP TENNIS DA 85,90
- DEATHDROME* DA 85,90
- DESTRUCTION DERBY 2 DA 99,90
- DISCWORLD KD 89,90
- DUNGEON KEEPER* KD 85,90
- EARTHWORM JIM 2 DA 75,90
- EPIDEMIC DA 85,90
- EXCALIBUR 2555 A.D. DA 89,90
- FIFA SOCCER 97 KD 85,90
- FORMULA 1 DA 109,90
- GRID RUN DA 89,90
- HEAVENS GATE DA 85,90
- HERC'S ADVENTURE -LUCAS ARTS-* KD 85,90
- HEXEN DA 89,90
- INDEPENDENCE DAY KD 85,90
- INT. SUPER STARS SOCCER PRO DA 99,90
- JET RAIDER DA 89,90
- JUPITER STRIKE DA 49,90
- KING OF FIGHTERS DA 85,90
- LEGACY OF KAIN DA 89,90
- LIFE FORCE: TENKA* DA 95,90
- LITTLE BIG ADVENTURE KD 85,90
- LOST VIKINGS 2 KD 89,90
- LOST WORLD: JURASSIC PARK 2* KD 85,90
- MACHINE HUNTER* DA 85,90
- MADDEN 97 DA 85,90
- MAGIC THE GATHERING* KD 89,90
- MECHWARRIOR 2 DA 85,90
- MEGA MAN X3 DA 85,90
- MICRO MACHINES V3 DA 85,90
- MONSTER TRUCKS* DA 99,90
- MOTO RACER* DA 85,90
- MOTOR TOON GRAND PRIX 2 DA 49,90
- NAMCO PRIME GOAL SOCCER DA 49,90
- NANOTEK WARRIOR DA 85,90
- NBA JAM EXTREME DA 85,90
- NBA JAM TOURNAMENT EDITION DA 59,90
- NBA HANGTIME DA 89,90
- NBA IN THE ZONE 2 DA 85,90
- NBA LIVE 97 DA 85,90
- NEED FOR SPEED 2 KD 85,90
- NFL QUARTERBACK CLUB 97 DA 49,90
- NHL HOCKEY 97 DA 85,90
- ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE* DA 85,90
- OLYMPIC SOCCER DA 49,90
- OVERBLOOD KD 85,90
- PANDEMONIUM DA 89,90
- PANZER GENERAL II DA 89,90
- PERFECT WEAPON* KD 85,90
- PGA TOUR GOLF 97 DA 85,90
- PLAYER MANAGER KD 85,90
- PORSCHE CHALLENGE KD 85,90
- POWER RANGERS PINBALL DA 89,90
- RAGE RACER KD 99,90
- RALLY CROSS KD 85,90
- REBEL ASSAULT 2 DA 95,90
- RESIDENT EVIL 2* DA 85,90
- SENTIENT E 99,90
- SKELETON WARRIORS DA 49,90

SONY Playstation

- SOUL BLADE DA 99,90
- SPACE JAM KD 49,90
- SPIDER DA 85,90
- STAR GLADIATOR DA 89,90
- STEEL HARBINGER DA 49,90
- STREET FIGHTER ALPHA 2 DA 85,90
- STRIKE POINT KD 85,90
- SUIKODEN DA 99,90
- SUPER PANG COLLECTION DA 85,90
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO* DA 69,90
- SUPER SONIC RACERS DA 85,90
- SWAGMAN DA 85,90
- SYNDICATE WARS KD 85,90
- TEKKEN 2 DA 109,90
- TEST DRIVE: OFFROAD DA 85,90
- TIGER SHARK DA 89,90
- TILT! DA 79,90
- TIME CRISIS DA 89,90
- TIME CRISIS INCL. PREDATOR GUN DA 159,90
- TOBAL NO. 1 DA 95,90
- TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH KD 89,90
- TOSHINDEN2 DA 99,90
- TRANSPORT TYCOON DA 99,90
- TWISTED METAL 2 DA 95,90
- V-RALLYE DA 89,90
- VANDAL HEARTS DA 99,90
- VICTORY BOXING DA 79,90
- VIRTUA GOLF DA 89,90
- VIRTUAL POOL DA 85,90
- VMX RACING DA 85,90
- WARCRAFT 2* KD 85,90
- WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE KD 85,90
- WHIZZ KD 79,90
- WING COMMANDER 4 KD 89,90
- WIPE OUT 2097 DA 99,90
- WORMS KD 59,90
- WWF IN YOUR HOUSE DA 85,90
- X2 DA 49,90
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM* DA 89,90

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

- PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL) DA 299,00
- ANALOG JOYSTICK SONY PSX DA 119,90
- ANTENNENKABEL SONY PSX DA 49,90
- EURO SCART KABEL SONY PSX DA 69,90
- GAMEBUSTER (ACTION REPLAY) DA 79,90
- INFRAROT JOYPADS (2 STÜCK) DA 69,90
- JOYPAD SONY PSX DA 39,90
- LINK KABEL SONY PSX DA 49,90
- MAD CATZ LENKRAD SONY PSX DA 149,90
- MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS DA 69,90
- PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX DA 69,90
- RGB SCART KABEL SONY PSX DA 29,90
- TASCH + MEMORY CARD + JOYPAD DA 89,90

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL) DA 299,90
- MEMORY CARD 1 MB N64 DA 65,90
- JOYPAD NINTENDO DA 59,90
- JOYPADVERLÄNGERUNG N64 DA 29,90
- UNIVERSALADAPTER (USA/JAPAN) E 49,90
- DOOM N64 (08/97) DA 149,90
- HEXEN N64 (08/97) DA 149,90
- INT. SUPER STAR SOCCER N64** DA 159,90
- KILLER INSTINCT GOLD N64 DA 139,90
- MK TRILOGY N64 DA 149,90
- PILOTWINGS N64 KD 109,90
- SUPER MARIO N64 KD 89,90
- SUPER MARIO KART N64 KD 89,90
- STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE KD 119,90
- TUROK N64 KD 139,90
- TUROK N64 ENGL. PAL VERSION E 139,90
- WAVERACE N64 KD 89,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DT. ANLEITUNG,
* = VORANKÜNDIGUNG
Preisirrtümer + Druckfehler vorbehalten,
Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.
Mindestbestellwert: 30 DM;
Versandkosten: Nachnahme 9.90 DM, Vorkasse 8.00 DM,
Ausland: Vorkasse + 20.00 DM.
Vorkassebestellungen nur gegen Eurocheck.
Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im
Inland versandkostenfrei !!!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: _____
STRASSE: _____
PLZ/ORT: _____

Krisensitzung im Pentagon. Einige Wissenschaftler, die an dem Geheimprojekt Broken Helix auf der Air Force Base Area 51 arbeiten, haben sich gegen ihren Arbeitgeber gewandt und drohen, die Laboratorien in die Luft zu sprengen, wenn man ihren Forderungen nicht nachkommt. In der Rolle des Einzelkämpfers Jake Burton müßt Ihr für Eure Regierung in den Gebäudekomplex eindringen und die Bomben entschärfen, um den wartenden Marines eine sichere „Aufräumaktion“ zu ermöglichen. Nachdem Ihr die Sprengkörper unschädlich gemacht habt, zeigt sich jedoch, daß der Anführer der Spezialeinheit Black Dawn und seine Truppe eigene Ziele verfolgen und Ihr dabei gewaltig stört. Abgeschnitten von der Außenwelt müßt Ihr hinter das Geheimnis von Broken Helix kommen und versuchen, aus dem Komplex zu fliehen. In Tomb Raider Manier stapft Ihr aus einer Verfolgerperspektive durch die meist dunklen



Bevor Ihr Euch in den Komplex begeben, werdet Ihr erst einmal von Eurem Vorgesetzten richtig zusammengestaucht

PlayStation 3D-Action Adventure

Broken Helix

Als Einzelkämpfer in Konamis neuestem Action-Adventure müßt Ihr den Geheimnissen der bekanntesten Ufo-Basis der Welt, Area 51, auf den Grund gehen

Laboratorien. Dabei kann Jake auch auf erhöhte Positionen springen, mit einem akrobatischen Vorwärtssalto auch Abgründe überwinden

und auf dem Boden liegend durch die Gegend robben. Dies ist nicht nur für die Erkundung von engen Luftschächten nützlich, sondern auch um hinter Möbeln Schutz zu finden. Desweiteren kann unser Held mittels der vier L-Tasten nach oben und unten schauen und Side-steps vollführen. In den weitläufigen Komplexen trifft Ihr nicht nur auf schießwütige Wissenschaftler, zielsichere Automatikkanonen oder Gen-Mutanten, sondern auch auf Personen, die Euch freundlich gesinnt sind. So bekommt Ihr von diesen wichtige Informationen und erhaltet Gegenstände, die Euch weiterhelfen. Unterstützung für Eure Suche sind auch kleine Roboter, die Ihr von einer Konsole aus steuern könnt. Mit ihnen erkundet Ihr schwer zugängliche Bereiche, sammelt Gegenstände ein oder dringt in das Innere von Terminals ein, um



An solchen Terminals kann unser Held verschiedene Gerätschaften bedienen: so z.B. Geschütze, Kameras oder seinen kleinen Helfer den Roboter



Nicht alle Personen sind Euch feindlich gesinnt. Diese Reporterin hilft Euch die Sendeanlage von Area 51 mit einer Steckkarte wieder zu aktivieren



Eure erste Aufgabe besteht darin, innerhalb eines Zeitlimits zwei Bomben (großer Kasten links) zu entschärfen



Wie bei Turok und Exhumed ist die Map während der Suche einblendbar und daher sehr hilfreich (rote Punkte sind Gegner, gelbe neutrale Personen)



Wie bei den Ego-Shootern Turok und Exhumed ist die Map während der Suche einblendbar und daher sehr hilfreich (rote Punkte sind Gegner, gelbe neutrale Personen)

dort verborgene Schalter zu aktivieren. Der Spielverlauf selbst läuft in Realzeit ab, was bedeutet, daß das Geschehen sich überall weiter entwickelt, auch wenn sich Jake nicht auf der betreffenden Ebene befindet. So bekommt Ihr beispielsweise über Funk mit, wo sich die Spezialeinheit momentan befindet. Je nachdem wie Ihr handelt, entwickelt sich, wie beispielsweise bei Resident Evil, der Plot in unterschiedliche Richtungen. Alles in allem bietet Broken Helix viele Features aus bekannten Games (Resident Evil, Tomb Raider), bietet aber doch einige interessante Neuigkeiten. Die deutsche Version, die erst im Oktober erscheint, wird mit deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe ausgestattet sein. (Georg)

Hersteller: Konami Erscheint: Oktober
Genre: Action-Adventure Umsetzung geplant: k.A.

First Look

TECHNICAL

gut

Umfangreiches Action-Adventure mit einer höchst interessanten Story

PlayStation Shoot 'em Up

Machine Hunter

MGM Interactives erstes Produkt unter ihrem eigenen Label, das eine Kreuzung aus „Durchladen“ und Smash TV Arcade darstellt



Wenn Euer Energiehaushalt zur Neige geht, solltet Ihr schnell einen anderen Roboter entern

Bereits nach wenigen Spielminuten werden bei Machine Hunter Erinnerungen an den Arcade-Oldie Smash TV wach. Wie bei diesem Titel schleicht Ihr mit einem Pixelmännchen in der Vogelperspektive durch ein futuristisches Korridorlabyrinth. Ausgestattet mit zwei Wummern könnt Ihr mittels der vier Grundtasten in alle Himmelsrichtungen ballern und per Joypad gleichzeitig den Schüssen der Gegnerparade ausweichen. Unter der Feindeschar befinden sich schwer gepanzerte Roboter, denen Ihr ziemlich schutzlos gegenüber steht. Der Clou der Ballerei ist, daß Ihr in der Lage

seid, Roboter zu entern, sobald Ihr sie plattgemacht habt. Auf diese Weise wird nicht nur Euer Energievorrat auf Vordermann gebracht, Ihr übernehmt auch sämtliche Fähigkeiten der insgesamt neun unterschiedlichen Blechhaufen. Der Rest sind Zahlenspiele: über 20, ziemlich lange Levels, 30 verschiedene Waffensysteme, 2-Spieler-Modus sowie eine Vielzahl an Geheimräumen.

Hersteller: **MGA/Eidos** Erscheint: **September** Genre: **Shoot'em Up** Umsetzungen geplant: **Keine**

First Look

gut

Spaciger Shooter mit Morph-Feature in der Tradition von Smash TV Arcade

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NeGCOn	DV	84,95
A-Train	DV	49,95
Ace Combat 2	JP	139,95
Actua Soccer Club Edition	DV	89,95
Adidas Soccer Intern. 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alien Trilogy	DV	49,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alundra	JP	139,95
Andretti Racing	US	49,95
Andretti Racing	DV	84,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Battle Stations	DV	89,95
Bedlam	DV	94,95
Blam! Machine Head	DV	64,95
Broken Helix	US	109,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust A-Move 2	DV	49,95
Buster Bros Collection	US	109,95
Carnage Heart	DV	84,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra	DV	89,95
Cool Boarders	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crusader	DV	84,95
Crypt Killer	DV	94,95
Darklight Conflict	DV	89,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	84,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Die Stadt der verl. Kinder	DV	89,95
Disruptor	DV	59,95
Dracula X	JP	139,95
Epidemic	DV	84,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	84,95
Extreme Games 2	US	59,95
F1	DV	99,95
FIFA Soccer 97	DV	69,95
Final Fantasy Tactics	JP	169,95
Firo & Klawd	DV	89,95
Fighters Impact	JP	139,95
Full Tilt Battle Pinball	DV	94,95
Hard Boiled	DV	89,95

M.C. GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Hercules	US	119,95
Hexen	DV	89,95
Independence Day	DV	89,95
Jet Rider	DV	84,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lifeforce: Tenka	DV	89,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Madden 97	DV	69,95
Mechwarrior 2	DV	79,95
Mega Man X3	DV	89,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Nanotek Warrior	DV	89,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	69,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
NHL Powerplay	DV	89,95
NHL 97	DV	69,95
Overblood	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Panzer General 2	DV	89,95
Persona	US	114,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	69,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Power Move Wrestling	DV	89,95
Psychic Force	DV	89,95
Rage Racer	DV	94,95

Rally Cross	US	119,95
Rebell Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95
Runabout Climax	JP	144,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sangoku Musou	JP	139,95
Sentient	DV	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soul Blade	DV	89,95
Soviet Strike	DV	84,95
Speedster	DV	89,95
Suikoden	DV	94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer	DV	84,95
Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Swagman	DV	89,95
Syndicate Wars	DV	89,95
Tail of the Sun	US	119,95
Tecmo's Deception	US	109,95
Tekken 2	DV	99,95
Ten Pin Alley	DV	74,95
Test Drive Off Road	DV	89,95
The Crow	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Time Crisis, incl. GunCon	JP	199,95
Tobal No.1	DV	89,95
Tobal No.2	JP	139,95
Total NBA 97	DV	84,95
Tomb Raider	DV	79,95
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
Trash It	DV	59,95
Trilogy	DV	89,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95

V-Rally	DV	89,95
V-Tennis	DV	89,95
Vandal Hearts	DV	99,95
Virtual Pool	DV	84,95
Warhammer	DV	74,95
WCW vs the World	US	109,95
Wild Arms	US	99,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
WipEout 2097	DV	94,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Worms	DV	59,95
WWF in your House	DV	89,95
X-Com 2	DV	89,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	349,95
Andretti Racing	DV	49,95
Bomberman	DV	89,95
Bug Too	DV	89,95
Crusader	DV	49,95
Dark Savior	DV	89,95
Die Hard Arcade	DV	94,95
FIFA Soccer 97	DV	49,95
Fighters Megamix	DV	99,95
Hexen	DV	84,95
King of Fighters 95	DV	89,95
King of the Spirits 2	JP	139,95
Last Vikings 2	DV	89,95
Manx TT	DV	89,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
Metal Slug	JP	119,95
NBA Live 97	DV	49,95
NHL Powerplay	DV	89,95
NHL 97	DV	49,95
Pandemonium	DV	89,95
Pinball Graffiti	DV	89,95
Puzzle Bobble 3	JP	109,95
Shining the Holy Ark	DV	89,95
Sonic 3D Blast	DV	99,95
Soviet Strike	DV	49,95
The Crow	DV	89,95
Three Dirty Dwarves	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 3	JP	119,95

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

Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

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

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



In jedem Level gilt es, sechs Gobbo-Babys zu befreien, wofür manchmal auch der passende Schlüssel vonnöten ist



Boss Nr.2: Dieser Yeti-Verschnitt legt sich nach jedem Tritt erst einmal auf seinen Hosboden - achtet auf den famosen Spiegeleffekt auf dem eisigen Boden!

Super Mario 64 gilt aus zwei Gründen als eines der besten Videospiele überhaupt. Zum einen wegen dem überragenden Leveldesign aus der Feder von Maestro Shigeru Miyamoto, zum anderen wegen der spektakulären Echtzeit 3D-Engine, die eine neue Videospiele-Ära eingeläutet hat und die scheinbare technische Überlegenheit des N64 demonstrieren sollte. Lange Zeit hätte man Sonys 32-Bitter ein derart technisch aufwendiges Produkt nicht zugetraut - bis zur E3, auf

„Rabiater Ideenklau, das spielerische Resultat motiviert aber ungemein“

der gleich drei bemerkenswerte 3D-Jump & Runs für staunende Gesichter sorgten: Psygnosis Rascal, Crystal Dynamics Gex 2 sowie Fox Interactives Croc. Letzteres dürfte als erstes den Sprung auf den deutschen Markt schaffen, denn in der



Wenn Ihr diese Baumstumpfschlange vernichtet habt, gelangt Ihr Mario-like durch die Röhre in einen unterirdischen Abschnitt

PlayStation Jump & Run

Croc

Ein schlichter Titel für ein 3D-Jump & Run, das aufgrund der virtuoson 3D-Engine PlayStation-User sicherlich in Verzückung geraten läßt und nicht unbeabsichtigt Mario-Gefühle erweckt

uns vorliegenden Preview-Version waren nahezu alle Levels bereits fertiggestellt. Im Mittelpunkt steht eine niedliche Panzerechse, die vor vielen Jahren an eine Gobbo Insel gespült wurde und sogleich vom König der Inselgruppe adoptiert wurde. Seine physische Stärke sollte den harmlosen Gobbo-Wesen eines Tages nützlich werden. Der eifer-

süchtige Magier Baron Dante entführte sämtliche Gobbo-Babys und legte einen Fluch über das Reich, durch welchen die an sich harmlosen Tiere in aggressive Schädlinge verwandelt wurden. So kommt es, wie es kommen muß: Croc begibt sich auf eine



Via Schaltern bestimmt Ihr selber, in welche Richtung sich diese spezielle Plattform bewegt

abenteuerliche Odyssee, um die Kinderschar wieder zu versammeln. Spielerisch erwartet den Zocker ein 3D-Jump & Run-Cocktail mit sehr bekannten Zutaten: eine große Portion Mario sowie jeweils eine kleine Prise Sonic und Crash Bandicoot. Ihr startet die Hüpforgie auf der ersten Insel, die Euch in tropische Gefilde führt. Inmitten des komplett dreidimensionalen Umfeldes hüpfet Ihr mit dem Dickhäuter von einer Plattform zu nächsten, erledigt per Schwanzschlag die vereinzelt Widersacher und müßt ferner

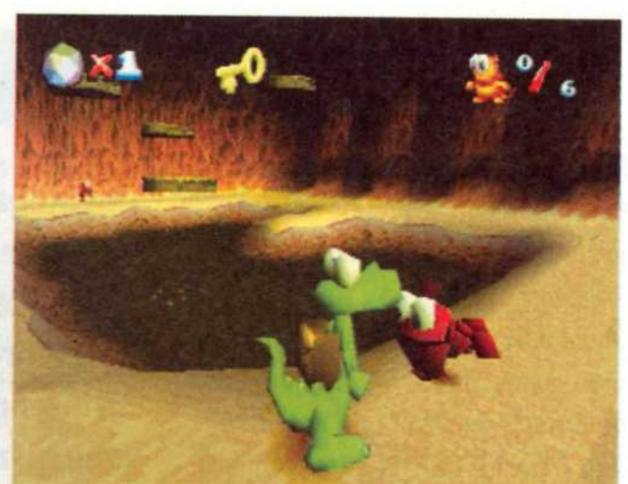
pro Abschnitt diverse Aufgaben erledigen. In jedem Abschnitt könnt Ihr (müßt aber nicht) sechs Gobbo-Babys befreien, die teilweise sehr gut versteckt sind oder in einem Käfig gefangen gehalten werden. In Kisten, die Ihr per Po-Attacke knackt, befinden sich ferner Kristalle, die einen wichtigen Zweck erfüllen. Nur wenn Ihr im Besitz mindestens eines Kristalles seid, kann Sonic - Ups! - Croc eine Attacke überleben. Wie bei Segas Maskottchen verliert Ihr nach einer Feindkollision auch alle bisher eingeheimsten Kristalle, habt allerdings noch eine kurze Zeit die Möglichkeit, ein paar herumliegende Edelsteine wieder einzusammeln. Gelingt es Euch ferner, 100 Stück über die Ziellinie zu retten, winkt ein Extra-Leben. Fox Interactive hat



Der Blickwinkel kann jederzeit verstellt werden, so daß Ihr mitunter einen imposanten Ausblick über den Level genießt



Die vierte Insel führt Euch in das düstere Anwesen von Baron Dante; die Anzahl der Widersacher steigt hier noch einmal merklich



Durch die Knuddel-Optik sehen selbst aggressive Gegner eher allerliebste aus

sich aber auch die motivierende Dramaturgie von Mario-Hüpfereien sehr genau angesehen. Um wirklich alle Aufgaben in einem Level zu erledigen, muß man jeden Winkel absuchen und äußerst planvoll vorgehen. So gibt es in jedem Abschnitt neben diversen Schlüsseln und den passenden verschlossenen Türen fünf verschiedenfarbige Kristalle. Nur wenn Ihr alle fünf Klunker eingesammelt habt, könnt Ihr die spe-

„Die hochauflösende 3D-Engine ist absolut richtungsweisend“

zielle Kristalltür öffnen und so nach den verbliebenen Gobbos suchen. Fehltritte sind dabei nicht schlimm, denn jeder Level darf so oft betreten werden, bis man alle sechs Gobbo-Babys gefunden hat. Croc-Spieler haben viel zu tun: Die Hüpforgie besteht aus vier Inseln mit jeweils einem anderen Thema (Tropic, Polar, Wüste, Gruselschloß), zehn Abschnitten, inklusive der Boss-Zone und zwei geheimen Abschnitten.

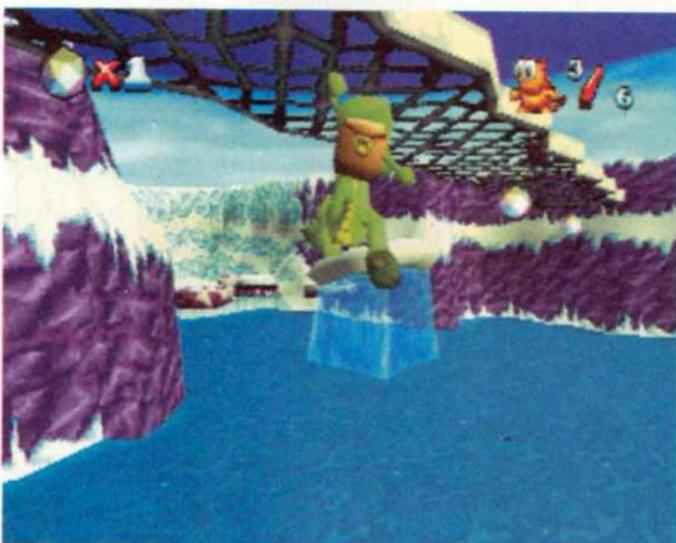


Boss Nr. 1: Im Ring habt Ihr es mit einem konditionsschwachen Marienkäfer zu tun, der nach jeder Attacke erst einmal erschöpft die Deckung fallen läßt

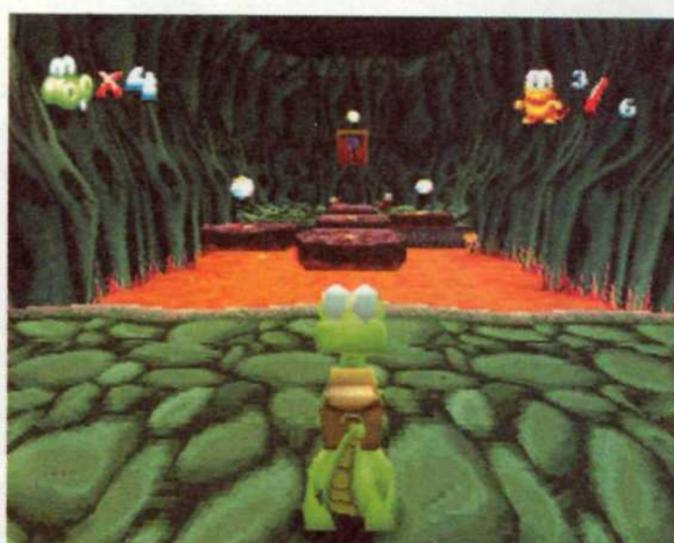
Gelingt Euch das Kunststück, sämtliche Gobbo-Babys einzusammeln, öffnet sich zudem die Pforte zu einer weiteren Insel, die aus zehn Level-Remixen besteht, jedoch mit einem viel höheren Schwierigkeitsgrad. Neben der ständigen Sucherei liegt der Schwerpunkt aber ganz klar auf Geschicklichkeit. In jedem Abschnitt habt Ihr mit schwebenden Plattformen zu tun, die ein sicheres räumli-

ches Denken verlangen. Wie bei Super Mario 64 könnt Ihr zum Glück den Blickwinkel in Echtzeit variieren, um so die Plattformen bezüglich ihrer Lage besser einschätzen zu können. Besitzer des brandneuen Analog-Pads können den putzigen Alligator äußerst feinfühlig durch die 3D-Welten steuern (es lohnt sich!). Zum Abschluß noch ein paar Worte zum technischen Rahmen.

Fox Interactive trimmte die gesamte Optik durch zierliche Comic-Wesen mächtig auf knuddelig, so daß selbst Feinde eher wie Schoßtiere aussehen. Im Hintergrund dudeln kindliche Musikstücke, die auch im Supermarkt die Verbraucher berieseln könnten. Das Prunkstück ist natürlich die 3D-Engine: flott, HiRes-Auflösung, vornehmlich saubere Gouraud Shadings und nahezu fehlerfrei. Kurzum: Es ist ein wahrer Genuß, sich durch diese dreidimensionale Welt zu bewegen und in einigen Levels schier endlos in die Tiefe blicken zu können. Wenn dieses Spiel kein Hit wird, lasse ich mich umtaufen. (Ulf)



Auch Schwimmen und elegantes Hangeln ist für die Panzerechse kein Problem



Das unterirdische Vulkan-Thema zieht sich durch das gesamte Spiel



Diese spezielle Tür knackt Ihr nur, wenn Ihr alle fünf verschiedenfarbigen Kristalle eingesammelt habt

Hersteller: Fox Interactive/EA Erscheint: Ende September Genre: 3D-Jump & Run Umsetzung geplant: Saturn

First Look

MEGA FUN

super

Technisch wie spielerisch vollkommen überzeugender Super Mario 64-Pendant für lange Nächte

Geschundene Daumen

Ich habe einen kleinen Tip für den Controller vom Nintendo 64, genauer für den darauf befindlichen Analog-Stick. Dieser ist ja aus Plastik und damit relativ hart. Um den Daumen etwas zu schonen, aber trotzdem noch optimal spielen zu können, habe ich folgendes ausprobiert: Im Elektrofachhandel solltet Ihr in der Walkman-Abteilung einen Schaumstoffüberzug für die Ohrhörerstöpsel erstehen. Diese passen ohne größere Probleme auch auf den Analog-Stick und sitzen auch ohne Klebstoff fest genug, um nicht zu verrutschen. Ich würde mich freuen, wenn der Tip veröffentlicht werden würde.

Thomas Winkler, Nürnberg

Lob & Tadel

In der letzten Ausgabe habt Ihr nochmals zu Stellungnahmen bezüglich des neuen Layouts gebeten - hier ist meine: Das In-Heft-Layout gefällt mir sehr viel besser als der alte Stil. Es ist nun sehr viel übersichtlicher und sieht auch auf alle Fälle besser aus. Bloß an einigen Stellen hapert es noch etwas. Da verrutschen dann doch schon mal einige Zeilen oder werden Wörter unglücklicher getrennt. Nun gut, da Ihr erst von Atari-Computern (hätte nicht gedacht, daß mit denen noch professionell gearbeitet wird) umgestiegen seid, will ich Euch das mal nicht so ankreiden. In der nächsten Ausgabe wird alles besser, oder?! Ein großer Minuspunkt ist allerdings Euer Cover. Sagt mal, welche Zielgruppe habt Ihr denn mit diesem Cover im Auge - Kindergarten bis 3. Schulklasse, oder was? Ihr hattet schon lange kein Mario Cover mehr, eine Zeit lang war er ja auf der zweiten Ausgabe zu sehen. Obwohl die Zeitung sonst nicht übel ist, werdet Ihr mit diesen Covern wohl etliche Leser (und ich glaube, das ist wohl die Mehrheit) vergraulen. Man traut sich mit diesem Cover ja schon fast nicht mehr in die Öffentlichkeit. Dieser giftgrüne Hintergrund mit einem knuddeligen Plüschtier ist wirklich nicht mein

Moin, Moin!

Die Mega Mail mutiert immer mehr zum Austragungsort verbaler Fehden zwischen N64- und PlayStation-Liebhabern. Stellvertretend dafür wurden diesmal zwei Briefe abgedruckt; einer eher gegen, einer eindeutig für das Nintendo 64. Gerade der letztere Schrieb dürfte dabei eine hitzige Diskussion entfachen. Wir sind auf Eure Reaktionen gespannt. Ansonsten freut es uns, daß das neue Layout bei Euch sehr viel Anklang gefunden hat - das motiviert uns ungemein. Übrigens: Wer es immer noch nicht geschnallt hat: Man kann uns die Briefe auch zifaxen (0931/15519) oder per E-Mail schicken (uk0001@wuerzburg.baynet.de.) Bis zum nächsten mal!

Fall. Also ändert das (das C&C-Cover beweist, daß Ihr es auch besser könnt). Und noch etwas Negatives. In Eurem E3-Special erschien ein Artikel zweimal, dafür fiel der von Crash 2 unter den Tisch (Überschrift und Bilder ausgenommen). Ich weiß, ich weiß, der verdammte Zeitdruck, aber das hätte einem vielleicht doch auffallen können. Trotzdem: macht hauptsächlich weiter so wie bisher.

Jörn Littke, Leipzig

Vielen Dank für Deine konstruktive Kritik. Es freut uns sehr, daß das neue Layout durch die Bank weg sehr gut angenommen wurde. Natürlich sind auch uns Deine angesprochenen Fehler aufgefallen. Wie Du schon vermutet hast, resultieren diese Fehler aus der mangelnden Erfahrung bzw. Routine mit dem neuen DTP-Programm. Ei-

ne Garantie für 100% Perfektion können wir Dir zwar nicht geben, aber wir versprechen Dir, daß sich in der Zukunft der Fehlerteufel seltener einschleichen wird. Auch wir haben uns natürlich maßlos über die Crash 2-Panne geärgert. Da schiebt man Nachtschichten, um auf den letzten Drücker noch einen umfassenden E3-Special ins Heft zu quetschen (der uns im Übrigen sehr gut gefällt), und dann dieser Fehler! Es kamen unglücklicherweise sehr viele Faktoren zusammen: Zeitdruck (es waren die letzten Seiten), Unerfahrenheit sowie ein technischer Fehler. Wir hoffen, daß wir durch unseren Nachbericht, diesen Faux Pas wieder etwas ausbügeln können - nochmals sorry! Zum Cover: O.K., O.K., das Titelbild ist sicherlich nicht jedermanns Sache und dürfte vor allem die ältere Leserschaft, die mittlerweile das Gros



Pseudo Nebel bei Turok oder Extreme-G - Unerfahrenheit der Programmierer oder technischer Schwachpunkt des N64

ausmacht, nicht ansprechen. Ich denke aber, daß es doch auf den Inhalt und nicht auf den Umschlag ankommt. Außerdem kannst Du davon ausgehen, daß dieser infantile Ausflug die Ausnahme darstellt.

Nintendo-Contra

Ich bin seit kurzer Zeit ein mehr oder weniger glücklicher N64-Besitzer. Ich entschloß mich zum Kauf dieser Konsole wegen der viel gelobten 64-Bit-Möglichkeiten, ungeahnter Grafikdimensionen usw.. Aber was sehe ich nun auf meinen N64: dicker Nebel bei Turok und Ex-

Countdown

Leserhits Nintendo 64

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

Leserhits PlayStation

1. Tomb Raider
(2) 7. Monat Action-Adv. Core Design
2. Resident Evil
(1) 5. Monat Adventure Capcom
3. Soul Blade
(4) 2. Monat Beat 'em Up Namco
4. Tekken 2
(-) 1. Monat Beat 'em Up Namco
5. Rage Racer
(-) 1. Monat Rennspiel Namco

Leserhits Saturn

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

Leserhits Super Nintendo

1. Final Fantasy III
(3) 3. Monat Rollenspiel Squaresoft
2. Lufia Fortress of Doom
(-) 1. Monat Rollenspiel Taito
3. Shadowrun
(-) 1. Monat Rollenspiel Data East/Beam
4. Chronotrigger
(2) 2. Monat Rollenspiel Squaresoft
5. Secret of Mana
(5) 2. Monat Action-Adv. Squaresoft

trete G (bei den ersten Bildern) sowie sehr wenige Details. Manchmal denke ich, daß ich eine 32-Bit-Konsole besitze - über die nahezu 1:1 Umsetzung von PC-Spielen, wie Hexen 64, ganz zu schweigen. Viele PS-Spiele haben grafisch viel mehr zu bieten, z.B. Porsche Challenge, Soul Blade oder Rage Racer, und das bei einem deutlich niedrigeren Preis! Meine Frage an Euch: Wann gibt es eigentlich etwas von den angeblich fantastischen Grafikmöglichkeiten zu sehen?

Felix Strudthoff

Nintendo-Pro

Ich bin seit Jahren begeisterter Nintendo-Fan und habe mir somit auch das N64 zugelegt. Die Meinung von Florian Auer, der sich in der MF 7/97 über eben diese Konsole aufgeregt hat, kann ich gut verstehen. Ich wär auch ärgerlich, wenn auf einmal ernstzunehmende Konkurrenz auftauchen würde. Das erlebten im Jahr 1994 viele Nintendo-Fans, als der Saturn und die PlayStation herauskamen. Doch man nahm dies hin und wartete bis zum März diesen Jahres. Endlich konnte man wieder aufatmen und der PS paroli bieten. Ich bin aber mit der Meinung der Redaktion und von Florian nicht ganz einverstanden. Wo bitte schön steht, daß Ihr das N64 für die beste Konsole haltet? Ich lese aus Euren Artikeln mehr Kritik als Lob und finde, daß Ihr das N64 gegenüber der PS nicht gerecht bewertet. Ich weiß zwar, daß Ihr die Spiele nach der Fähigkeit einer Konsole bewertet, doch finde ich es dann ziemlich ungerecht, wenn Spiele auf der PS genauso viel Prozent bekommen wie auf dem N64, welche aber wesentlich schlechter sind. Auch aus der Antwort von Florian Auer höre ich Kritik heraus, z.B. „...daß die Hardware des N64 in einigen Punkten der PS überlegen ist, was ja auch kein Kunststück ist, wenn eine Konsole über ein Jahr später als die der Konkurrenz erscheint.“ In welchen Punkten ist das N64 der PS denn nicht überlegen? Gut, die Module haben nicht so viel Speicherplatz, weshalb es keine FMV-Filme gibt und die Soundfähigkeiten be-



Wunde Daumen durch den Analog-Stick: Thomas Winkler weiß Abhilfe

schränkt sind, doch das ist wohl der einzige Nachteil. Sicherlich habt Ihr das Recht, die Güte einer Konsole nicht an deren technischen Daten zu messen, sondern daran, falls man es kann, was die Programmierer daraus machen, also an den Spielen. Und man kann wohl nicht bestreiten, daß N64-Spiele bezüglich der Grafik weit überlegen sind. Das N64 wird desweiteren von vielen PS-Usern als zu kinderfreundlich heruntergemacht, weil ihnen kein anderes Argument einfällt. Doom 64, Hexen 64 und Duke Nukem 64 beweisen jedoch das Gegenteil. Sicherlich gibt es auch auf der PS sehr gute Spiele, doch alle, die jetzt neu erscheinen, können den Spielen des N64 nicht das Wasser reichen, was man auch in Eurer Liste der besten Videospiele ablesen kann. Durch diesen Bericht möchte ich die PS nicht schlecht machen, sondern nur Fakten auf den Tisch legen.

Markus Bauer, Rödinghausen

Zwei Briefe zum selben Thema, wie sie wohl kaum gegensätzlicher sein könnten. Der eine schimpft über die Software-Qualität, der andere lobt die technischen Qualitäten des N64 in den Himmel. Im Prinzip könnte ich es mir zwischen den Fronten bequem machen und einfach den Wortgefechten lauschen. Ein paar Anmerkungen kann ich mir aber dennoch nicht verkneifen. Zunächst zu Markus' Brief, den ich drastisch kürzen mußte: Ich lach mich Tod! Zuerst heißt es, wir seien N64 Pro, und nun behauptest Du genau das Gegenteil! Das beweist, daß es mit unserer Objektivität anscheinend doch besser bestellt ist, als es uns vorgeworfen wird, und daß die vermeindliche Parteilichkeit immer vom Auge des (subjektiven?) Betrachters abhängt. Dein simples Ur-

teil, das N64 sei der PS weitaus überlegen, sei mal dahingestellt, aber wo haben wir ein technisch schlechteres PS-Spiel genauso gut bewertet wie das N64-Pendant? Mit der Hardware-Voraussetzung ist das eh so eine Sache, denn seit der E3, wo solche 3D-Knaller wie Gex 2 für die PlayStation vorgestellt wurden, kann man von einem eindeutigen technischen Vorsprung einer Konsole nur schwer sprechen. Zu Felix' Brief: Du suchst ein Spiel, daß eindrucksvoll die 64-Bit-Qualitäten unter Beweis stellt? Wie wäre es denn mit Super Mario 64 oder Wave Race 64? Ansonsten kann ich Dir nur empfehlen, Dich in Geduld zu üben, denn die PS hat einen Erfahrungsvorsprung von über einem Jahr, was in diesem Geschäft eine halbe Ewigkeit ist. Es dauert also noch etwas, bis auch die Third Party-Hersteller die optimale Leistung aus der 64-Bit-Hardware herauskitzeln. Ich bin mal gespannt, welches Lauffeuer diese beiden Briefe entzündet haben...

Falsches Bild

Eine Bemerkung zum letzten Zubehör-Special: Die Abbildung der Innovation-Memory Card entspricht der meinen, doch bei mir steht Datel auf der Verpackung, die im Gegensatz zu Eurer Wertung sehr gut funktioniert. Außerdem steht sehr wohl eine Speicherplatz-Angabe dabei - 1 MEG!

Konstantin Aivaliotis, Donnbronn

Die Erklärung für diese Ungereimtheiten ist ganz einfach: Wir haben aus Versehen das Bild der schlechten Innovation-Memory Card mit der, wie Du berechtigterweise bemerkst, sehr guten Datel Memory Card vertauscht - sorry!

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt Eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Hotline-Fragen

Wozu ist der Memory Expansion Port am N64 da?

Mit diesem Port hält sich Nintendo die Möglichkeit offen, den internen Arbeitsspeicher mittels eines RAM-Moduls zu vergrößern. Dies könnte im Fall des neuen Speichermediums 64 DD der Fall sein. Beim Saturn wurde dieses Verfahren beispielsweise bei King of Fighters '95 angewendet.

Wann erscheint denn endlich der Breakout-Verschnitt Arkanoid für das Super Nintendo?

Im September.

Warum haben die deutschen N64-Spiele alle so dicke PAL-Balken und sind merklich langsamer als die NTSC-Versionen?

Da Nintendo Deutschland momentan möglichst schnell Software veröffentlichen möchte, wurde bisher auf eine aufwendige PAL-Anpassung verzichtet. Das erste N64-Spiel mit Vollbild und Geschwindigkeitsanpassung wird Lylat Wars (Star Fox 64) werden. Für den allgemeinen Geschwindigkeitsverlust kann Nintendo allerdings nichts dafür, da es schlichtweg an der europäischen Fernsehnorm liegt.

Wie wäre es mit einem regelmäßigen Poster?

Da Poster logischerweise die Produktionskosten erhöhen und wir auf keinem Fall deshalb den Verkaufspreis der Mega Fun erhöhen wollen, sind wir auf die Zusammenarbeit mit Softwarefirmen angewiesen, weshalb regelmäßige Poster derzeit nicht möglich sind. Wir arbeiten aber daran.

Wieso hat V-Rally doch keine 48 Strecken und einen Strecken-Editor?

Die ersten Angaben des Herstellers, die wir übernahmen, stimmten leider nicht mit der Endversion überein. Die vermeintlichen 48 Strecken kamen nur zustande, da Infogrames die verschiedenen Tageszeiten dazurechnete.

Welches Spiel wurde mehr verkauft, Formel 1 oder Tomb Raider?

Formel 1 ist mit über 200.000 Kopien das bis dato bestverkaufte CD-ROM für eine NG-Konsole.

Kann man auch die US-Version von Wave Rave 64 für die Hall of Fame benutzen?

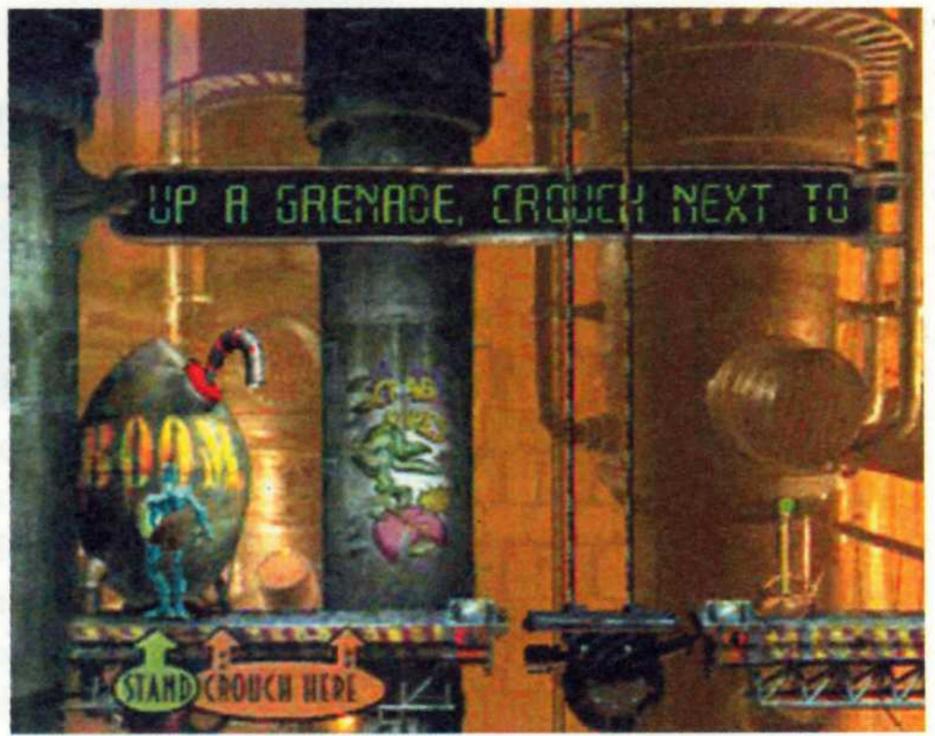
Nein, denn durch die 60 Hz der NTSC-Norm resultieren andere Zeiten.

Wie wäre es mit einem Special über indizierte Spiele?

Die Idee hatten wir bereits, doch die Realisierung käme einem russischen Roulette gleich, da niemand garantieren könnte, daß die Mega Fun deshalb eingestampft würde.



Die beiden Paramites können Abe nicht erkennen, wenn er sich an einem schattigen Platz versteckt hält



Diese Maschine spendet Handgranaten, die Ihr mit einem weiten Wurf auf die Gegner schmeissen könnt



PlayStation Action-Adventure

Oddworld: Abe's Oddysee



Was passiert, wenn zwei erfahrene Hollywood-Haudegen sich intensiv um ein Videospieldesign bemühen? Ende Juni wurde diese Frage bei einer Londoner Pressekonferenz eindrucksvoll beantwortet. Lest alles Wissenswerte über ein durchdesigntes und ungemein faszinierendes Jump & Think-Spiel, das das Zeug hat, demnächst mit anderen renommierten Serienstars in einem Atemzug genannt zu werden!

Über manche Videospiele kann man herzlich wenig berichten, über andere hingegen eine Menge. Zur letzteren Kategorie zählt Abe's Oddysee. Es handelt sich dabei nicht nur um ein Videospieldesign, sondern auch um einen Marketing-Genie-

streich. 1994 gründeten die beiden Hollywooderfahrenen Sherry McKenna und Lorne Lanning die Software-Firma Oddworld's Inhabitants, mit dem Ziel, ein großangelegtes Videospieldesign zu entwickeln. Bevor man jedoch an dem Gameplay tüftelte, verbrachte die Firma erst einmal ein halbes Jahr

damit, die virtuelle Oddworld und deren Einwohner zu kreieren. In dieser kosmischen Welt finden sämtliche Abenteuer statt, die aus der Schmiede des gleichnamigen Softwarehauses stammen. Bei Oddworld handelt es sich nämlich um ein Quintett, dessen letzter Teil wahrscheinlich erst Mitte des nächsten Jahrzehnts erscheinen wird, doch das ist alles noch ferne Zukunftsmusik... Man merkt dem Silberling, der übrigens bis zum Rand mit Daten vollgestopft wurde, diesen enormen Aufwand an. Alles wirkt derart durchgestylt wie bei kaum einem anderen Videospieldesign. Dazu gehört auch der putzige Hauptakteur Abe, eine Art Kreuzung aus einem kosmischen Mönch und Woody Allen - somit alles andere als ein braungebrannter Vorzeige-Hero. Er und seine pazifistische Rasse der Mudokons müssen für ei-



Durch intensives Meditieren öffnet Ihr magische Portale oder übernehmt die Kontrolle über andere Wesen



Psst! Auf Zehenspitzen müßt Ihr Euch den schlummernden Paramite nähern, um die Zeitbombe aktivieren zu können



Ulf: Wer glaubt, daß Render-Grafiken und bilderweises Umklappen im Zeitalter von aufwendigen Polygon-Spielen hoffnungslos veraltet sind, sieht sich auf ganzer Linie getäuscht. Abe's Oddysee ist das innovativste und intelligenteste Videospiel, das mir seit langer Zeit unter das Joypad gekommen ist. Man merkt dem Produkt an, wieviel Entwicklungsarbeit dahinter steckt. Von den urkomischen Charakteren über das streckenweise photorealistisch wirkende Hintergrundlayout und die fulminanten FMV-Sequenzen (die immer fließend ineinander übergehen) bis hin zum genial ausgetüftelten Gameplay stimmt nahezu alles. Die neuartige Kommunikationsmöglichkeit stellt dabei ein erfri-

schend neues Spielelement dar und bietet eine ganze Fülle von spielerischen Möglichkeiten. Virtuos sind aber vor allem die künstliche Intelligenz und die individuellen Charaktereigenschaften aller Akteure. Erst im Laufe des Abenteuers merkt man beispielsweise, daß man immer versuchen sollte, zwei aggressive Scrabs zu versammeln, da sie sofort einen Hahnenkampf untereinander veranstalten. Die Gangart mag zwar streckenweise etwas überzogen wirken, durch die überaus charmante und ziemlich witzige Grafik sowie das perfekte Leveldesign befindet sich die Motivation jedoch stets auf allerhöchstem Niveau, so daß es sicherlich viele Abe's Oddysee-Fans geben wird, die 60 Spielstunden und mehr auf sich nehmen werden.

nen finsternen Industriekonzern namens RuptureFarms als Vollblut-Sklaven tagtäglich die stupidesten Fließbandarbeiten erledigen, um die Einwohner mit seinen Leckereien zu versorgen. Doch die Geschäfte laufen immer schlechter, denn die Ressourcen für den leckeren „Meech Munch“ neigen sich dem Ende. Molock, der Kopf von RuptureFarms, hat bereits eine neue, noch streng geheim gehaltene kulinarische Spezialität in der Mache. Nur durch Zufall lauscht Abe einer Diskussionrunde und erhält dadurch eine erschreckende Erkenntnis: Als Hauptbestandteil des Essens sollen Mudokons verarbeitet werden! Abe ergreift daraufhin natürlich die Flucht, die neben vielen Abenteuern auch seine wahre Identität klärt, den Rest solltet Ihr selber herausfinden. Das Gameplay erinnert vom Grundkonzept her an eine Mischung aus dem Geschicklichkeits-Oldie Prince of Persia und beinharten Adventures wie Another World oder Flashback. Ihr dirigiert Euren skurrilen



Auf dem dümmlichen Reittier der Sorte Elum sitzend muß Abe an dieser Stelle die Melodie des Torwächters nachpfeifen, um weiterzukommen

Helden durch feinsäuberlich geränderte Szenarien, die Bild für Bild umgeklappt werden (es gibt im gesamten Spiel kein Scrolling). Natürlich bedarf es einer gehobenen Portion Geschick, um die zahlreichen Widrigkeiten zu meistern. Doch

„Jedes Wesen hat eine hohe KI und seine eigenen Charaktereigenschaften“

schon nach einer kurzen Eingewöhnungszeit müßt Ihr auch Euer Gehirnschmalz aktivieren, denn nur mit Logik meistert man die zahlreichen kniffligen Situationen. So müßt Ihr die aggressiven Wächter



Diese Lichtsensoren registrieren jede Bewegung; Ihr dürft Euch somit nur bewegen, wenn Ihr nicht durch das rote Licht berührt werdet



Wenn Ihr den Screen durch eine Tür verläßt, wird der Bildschirm, wie bei Super Mario 64, durch einen Wasseroberflächen-Effekt verzerrt

beispielsweise in Fallen locken oder Euch einfach auf Zehenspitzen an ihnen vorbeischnüffeln. Eine weitere Möglichkeit bietet die Meditation. Wenn sich Abe lange genug konzentriert, kann er die Kontrolle über schwache Wesen übernehmen (vorausgesetzt, daß sich kein Gedanken-Blocker im Raum befindet), und so deren Fähigkeiten anwenden. Der wahre Clou stellt jedoch die Möglichkeit der Interaktion mit anderen Charakteren dar. Mit den beiden L-Tasten könnt Ihr mit anderen Mudokons kommunizieren und sie so zum Mitkommen auffordern oder in Senso-Manier Melodien nachträglern, damit Euch der Weg freigegeben wird. Jede der insgesamt acht Rassen verfügt neben einer ungewöhnlich hohen Intelligenz auch über individuelle Charaktereigen-



Director Lorne Lanning und Geschäftsführerin Sherry McKenna stellen ihr bemerkenswertes Projekt in London vor

schaften, die Ihr näher kennenlernen müßt, um sie zu Eurem Vorteil zu nutzen. Gespielt wird übrigens nach dem Trail & Error-Prinzip, das heißt, Ihr verfügt über unendlich viele Leben, um an jeder noch so vertrackten Stelle in aller Ruhe alles ausprobieren zu können.

Test PlayStation

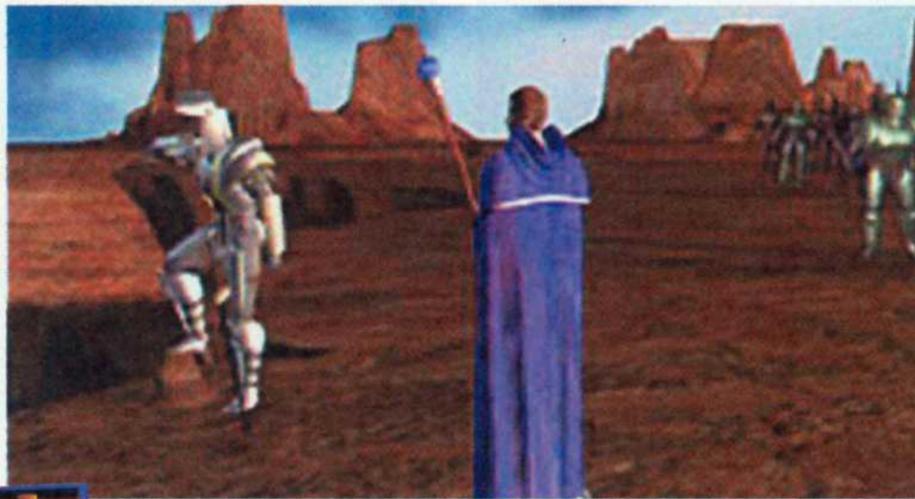
Hersteller: **GT Interactive**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM Deutsch**
 Erscheinungstermin: **September**
 Umsetzungen geplant: **Keine**
 Schwierigkeitsgrad: **Schwer**
 Levels: **15**
 Besonderheiten: **Keine**
 Ca. Preis: **99,-DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik 82 Sound 77

Fun 88



Viele Gebäude könnt Ihr aufrüsten; das ist oft mit besser ausgebildeten Truppen oder neuen Bauoptionen verknüpft



Bei jedem Abschnitt erwartet Euch eine sauber gerenderte Zwischensequenz, hier versucht der Zauberer Kadgar das Dunkle Portal zu zerstören



Vor jedem Level gibt es ein Briefing, in dem sich aus der Handlung Eure momentane Mission herauskristallisiert und Euer Auftrag beschrieben wird

Die Menschen und die Orks leben in zwei Parallelwelten. Doch nun ist es einem Ork-Magier gelungen, eine Verbindung zwischen den Welten herzustellen: das dunkle Portal. Das nutzen natürlich die Orks und greifen die nichtsahnenden Menschen an. Warcraft 2 besteht aus zwei Teilen. Während in „Tides of Darkness“ sich die Menschen gegen die Orks verteidigen müssen, werden in „Beyond the Dark Portal“ ihrerseits die Orks in ihrer Welt angegriffen, nachdem die Menschen die Horde aus ihrer Welt vertrieben hatten. Ihr beginnt mit einfachen Aufträgen, deren Schwierigkeitsgrad sich im Laufe der Handlung steigert. Die Missionvielfalt reicht vom Errichten bestimmter Gebäude über das



PlayStation/Saturn Strategiespiel
Warcraft 2

Auf dem PC gab es große Diskussionen, als die Warcraft 2-Fans und die Command & Conquer-Anhänger die jeweils anderen von ihrem Spiel überzeugen wollten - wird sich das auch auf den 32-Bitern fortsetzen?

Eskortieren wichtiger Personen bis hin zum schlichten Vernichten aller gegnerischen Einheiten. Insgesamt stehen Euch dabei sage und schreibe 38 Level zur Verfügung. Ihr könnt Euch dabei wahlweise die orkische Horde oder die Allianz der Menschen aussuchen. Die wesentlichen Unterschiede zwischen beiden Seiten bestehen in der Zusammensetzung ihrer Truppen. Zwar gibt es für jede Einheit ein Pendant auf der gegnerischen Seite, doch sind sie nicht automatisch gleich stark. So sind die Grunzer der Orks besser als die Schwertkämpfer, und die Bogenschützen der Menschen stärker als die Axtwerfer. Besonders deut-



Nicht in allen Levels kämpfen Menschen gegen Orks, ab und zu sollt Ihr auch wie hier abtrünnige Orks bestrafen



Im About-Kasten könnt Ihr nicht nur die Attribute Eurer Einheiten abfragen, er gibt auch Auskunft über die Reserven einer Goldmine oder einer Ölquelle



In manchen Levels könnt Ihr kein Gebäude bauen, Ihr müßt dann mit einer Handvoll Leute einen Helden eskortieren oder in einem Kamikaze-Einsatz ein wichtiges Gebäude zerstören

Einige Truppen sind vollständig von Mauern umgeben. Diese Mauern müßt Ihr zerstören und diese Einheiten schließen sich als Dank für ihre Befreiung Eurer Armee an



sten. Die sogenannten Peonen oder Arbeiter sammeln für Euch Rohstoffe ein, die Ihr in Gebäude und Streitkräfte verwandeln könnt. Das schnell zu gewinnende Gold gibt es in Minen und das dringend benötigte Holz muß erst im Wald abgesägt werden. Der dritte Rohstoff ist Öl, das Ihr mit Hilfe von Bohrtürmen und Tankern auf hoher See abbaut. Gegenüber Command & Conquer wurde bei Warcraft 2 mehr Wert auf Gebäude gelegt. Ihr könnt nicht nur bestimmte Truppen erst bauen, wenn Ihr das passende Gebäude habt, sondern durch bestimmte Aufrüst-Optionen in den Gebäuden werden Eure Einheiten teilweise auch entscheidend verbessert.



Unterschätzt den Einfluß von Türmen nicht - wartet dahinter ein Peon, der diesen wieder repariert, so kann damit eine ganze Armee aufgehalten werden



Ohne Peonen läuft gar nichts: Sie sammeln für Euch die Rohstoffe ein; die Bauernhöfe braucht Ihr, um Eure Truppen ernähren zu können



Geht Ihr in das Spielmenü, dann erwartet Euch fantasy-gerecht eine Schriftrolle mit fremdartig wirkender Schrift



René: Warcraft 2 ist ein echter Hammerhit. Nicht nur die ausgefeilte künstliche Intelligenz läßt nicht zu wünschen übrig: Zwar besteht der Vorteil des Gegners nach wie vor in einem Anfangsvorsprung, aber der Computer ist erst geschlagen, wenn er nichts mehr zum Angreifen hat. Durch die langsame Einführung der unterschiedlichen Einheiten über zehn Level ist ständig etwas Neues zu entdecken, und das fördert die Motivation ungemessen. Ein weiterer Grund für die hohe Wertung ist die Anzahl der Level. Mit 38 Missionen liegt die Anzahl fast doppelt so hoch wie bei Westwoods Command & Conquer! Hinzu kommen die 50 Szenarien. Augenscheinlich hat Blizzard aus den Konvertierungsproblemen von C&C gelernt und die Bedienung speziell für das Joypad umgesetzt. Es gibt sogar einen Vorteil gegenüber der PC-Version: Die Anzahl der Truppen, die auf einmal gesteuert werden können, ist nicht mehr auf neun beschränkt! Ein weiteres Positivum ist die Speicheroption: Ihr könnt während des Spiels Eure Stellungen sichern. In Sachen Sound und Grafik gibt Warcraft 2 nicht ganz so viel her wie es könnte, das beeinträchtigt jedoch kaum den Spielspaß. Warcraft 2 wird meiningungsgerecht unsere neue Referenz.

Die Anzahl der Truppen, die auf einmal gesteuert werden können, ist nicht mehr auf neun beschränkt! Ein weiteres Positivum ist die Speicheroption: Ihr könnt während des Spiels Eure Stellungen sichern. In Sachen Sound und Grafik gibt Warcraft 2 nicht ganz so viel her wie es könnte, das beeinträchtigt jedoch kaum den Spielspaß. Warcraft 2 wird meiningungsgerecht unsere neue Referenz.

Test PS / SAT

Hersteller: EA / Blizzard
 Spieleranzahl: 1
 Datenträger: CD-ROM deutsch
 Erscheinungstermin: August
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer

Levels: 38+50 Szenarien
 Besonderheiten: dt. Texte
 Ca. Preis: 99,-DM
 Muster von: Electronic Arts

Grafik 76 Sound 75

Fun 92

Game It!

Titel des Monats

August:
V-Rallye
 79,95

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

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung 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 9.7.97

* = noch nicht verfügbar am 9.7.

N = Neu im Programm P = Preisänderung
 H = Hit, Supertitel

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

SONY PSX

4-4-2 Fußball*	79,95
Actua Golf 2*	84,95
Actua Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Ball Blazer Champions*	84,95 N
Baphomets Fluch	74,95 P
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubby 3D	89,95

Need 4 Speed 2	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quarterback Club '97*	74,95
NHL Face Off 97	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98*	84,95 N
NHL Open Ice	79,95
NHL Powerplay Hockey '97*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Panzer General 2	79,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	84,95
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	74,95 P
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide*	82,95
Pro Pinball	44,95 P
Psychic Force*	74,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmarke

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

Analog Joystick	109,95 P
Avenger Sonty	37,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95 N
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	24,95 P
Memory Card 120 Slot	54,95 P
Memory Card 360 Slot	69,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95 P
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	79,95 P
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	19,95 P
Verlängerungskabel f. Pads	19,95 N

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Wir geben Preissenkungen sofort weiter
- Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Bust a Move 2	42,95
Cheesy	84,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,99
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	89,95 P
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Dark Forces	79,95
Darklight Conflict*	84,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Deadly Skies	79,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95 P
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Excalibur	89,95
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	44,95
Fantastic Tour	79,95 N
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Firo & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	99,95
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run*	79,95
Gunship	84,95
Heavens Gate	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hi-Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day*	84,95
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
Jet Rider	74,95
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95 N
King of Fighters*	69,95 P
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Krazy Ivan	77,95
Legacy of Kain	74,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2*	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	74,95
Manic Karts	79,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3*	79,95
Megaman 8*	89,95
Micro Machines V3*	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed	44,95

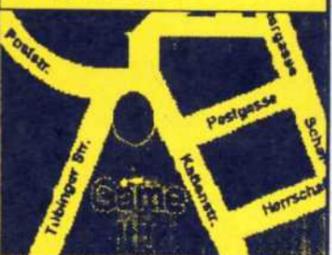
Rage Racer	84,95 P
Rayman	84,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil	79,95
Return Fire	84,95
Revolution X	39,95
Ridge Racer	39,95
Riot*	79,95
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95
Road Rage*	82,95
Road Rash	44,95
Robo Pit*	84,95
Robotron X	89,95
Sampras Extreme Tennis	89,95
Samurai Showdown	72,95
Sentient*	84,95
Shellshock	77,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n Jam	74,95
Soul Blade	79,95 P
Soviet Strike	79,95
Speedster*	79,95
Spider*	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95 P
Starfighter 3000*	84,95
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95
Strike Point	89,95 N
Striker 96	74,95
Suikoden	89,95
Super Pang Collection	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken	89,95
Tekken 2	99,95
Ten Pin Alley*	64,95
Tenka Life Force	79,95 P
The Devide: Enemies Within	77,95
The Note*	82,95 N
Thunderhawk 2 - Firestorm	79,95
Tilt	69,95
Time Commando	77,95
Titan Wars*	74,95
Tomb Raider	77,95
Top Gun	79,95
Tour NBA 97	72,95
Transport Tycoon	82,95 P
Trash It!	79,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts*	89,95
Victory Boxing	77,95
Viewpoint	77,95
Viking 2	74,95
Virtual Tennis	74,95
VMX Racing*	84,95 N
VR Baseball*	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
War Hawk	79,95
WC 4	79,95
Wing Over*	79,95
WipeOut	39,95
WipeOut 2097	84,95
Worms Platinum	44,95 P
Wreckin' Crew*	89,95
WWF in your house	74,95
X-Com	77,95
X2	84,95
X-Men*	79,95
Zero Devide	84,95

www.gameit.de
 alle Links zur Spielewelt

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
 Poststr. 36



Kempten:
 In der Brandstatt 6



Lindau:
 Kolpingstr. 3

Neu! Ab 20.9.
 Am Römerpark

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

MEGA FUN - IM ABO- DEINE VORTEILE:

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



JETZT ABONNIEREN!

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

1. Unterschrift
(ggf. des Erziehungsberechtigten)

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Widerrufsbelehrung)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

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

BLZ

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

3130

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 9/97

PlayStation

Hexen	2
Independence Day	3
Jumping Flash 2	16
Player Manager	16
Pro Pinball-The Web	16
Soviet Strike	14
Spider	14
Steel Harbinger	3
Tobal 2	16
Wing Commander 4	2

Saturn

Bug Too!	14
Command & Conquer	16
Die Hard Arcade	16
Ghen War	16
Hexen	2
Independence Day	16
Three Dirty Dwarves	14

Nintendo 64

Hexen	14
-------------	----

Player's Guide 9/97

PlayStation

Warcraft 2	4
------------------	---

Nintendo 64

Blast Corps	10
International Superstar Soccer 64	12

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

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

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

PlayStation (Pal) Cheatmenü

Hexen

Es gibt im Konsolenbereich mehrere Grundgesetze. So wie das eine da lautet „Softwareebbe zur Sommerzeit“, lautet ein anderes „Kein Ego-Shooter ohne Cheatmenü!“. Und siehe da, Hexen bestätigt diese Regel aufs neue. Um nun das Cheatmenü zu erreichen, startet Ihr die Scheibe und begeben Euch ins Optionsmenü. Dort schaut Ihr in die Controlleroptionen. Nun haltet Ihr die R2-Taste gedrückt und gebt schnell →, ↓, →, D, X ein. Ein diabolisches Husten bestätigt Euch die richtige Eingabe. Im Hauptscreen mit den Optionen „New Game, Options, Game Files“ ist nun unten das Wort „Cheats“ in grauer Tönung zu sehen. Um diese zu aktivieren, startet Ihr einfach ein Spiel und pausiert. Im Pausenscreen ist wiederum der Punkt „Cheats“ anwählbar. Hier findet Ihr den allseits recht beliebten Godmode und weitere hilfreiche Pokes. Also, fröhliches Dungeonaufräumen.



Pad-Legende / Spielversionen

Die PlayStationsymbole kürzen wir folgendermaßen ab:

Viereck = V Dreieck = D Kreis = K X = X

Sehr oft kommt es vor, daß der eine oder andere Cheat nicht in allen Versionen eines Games funktioniert. Um Verwechslungen zu vermeiden, geben wir ab sofort bei jedem Spiel an, mit welcher Version wir den Trick ausprobiert haben. Die unterschiedlichen Versionen kennzeichnen wir folgendermaßen. **PAL**: Die deutsche, erhältliche Version. Sollte es eine unterschiedliche Version in Pal geben (z.B. aus England, wie bei Turok) schreiben wir dies dazu. **US**: US-Version aus den Vereinigten Staaten. **JAP**: Japanische Version aus dem Land der aufgehenden Sonne. **Presse**: Immer wieder kommt es vor, daß uns ein wunderbarer Cheat in die Hände fällt, aber noch keine Verkaufsversion zum Austesten erhältlich ist. Also probieren wir es in der uns vorliegenden Presseversion für Euch aus. Grundsätzlich gilt: Wir probieren immer jeden Trick aus, um sicher zu gehen, daß er auch funktioniert. Sollte es einmal nicht möglich sein (z.B. wegen Streß, Zeitmangel, Abgabetermin steht vor der Tür) dies zu tun, vermerken wir es zusätzlich im Text.

Saturn (Pal) Cheatmenü

Hexen

Startet den Saturn und schaut in das Optionsmenü (vor dem Spielstart). Dort gebt Ihr flüssig folgendes ein: ↑, ↓, ←, →, Y, Y, Z, Z, A, X, ↑, ↓, C, B. Nun solltet Ihr einmal unter dem Punkt „Miscellaneous“ nachschauen. Dort erscheint der neue Punkt „Cheat“, unter welchem sich wieder einmal alle wichtigen Sachen befinden, die einen Ego-Shooter erst interessant machen. Achtung, die Tastenkombination muß vor dem eigentlichen Spielbeginn eingegeben werden. Im Spiel pausiert Ihr dann einfach und schaltet die Cheats im oben genannten Punkt bei den Optionen zu.



Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Ebbe in der Geldbörse, Ebbe im T & T Zuschriftenfach. Diesen Monat mußte ich meine Chatexzesse dazu nutzen, permanent einen zweiten Browser im Internet auf die Jagd nach frischen Tips & Tricks zu schicken. Aber es hat sich gelohnt, wie Ihr diesen Seiten entnehmen könnt.

Außerdem dürfen sich vier Leser freuen, deren Zuschriften bei uns zum Abdruck kamen und die dies in Form eines Spiels honoriert bekommen. Erneut bedanken wir uns beim Theo Kranz Versand in Würzburg für die Bereitstellung der Games. Die Gewinner lauten: Dirk Ruhrmann aus Hattingen (Mr. Bones, SAT), Christian Bergold aus Bad Säckingen (Beyond the Beyond, PS/JAP), Markus Nickel aus Backnang (Toughman Contest, MD) und Hjalmar Jorge Joffre-Eichhorn aus Hamburg (X-Com, Terror from the Deep, PS).

Auch kommenden Monat winken einige Games, also schickt Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, Kennwort: Tips & Tricks, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

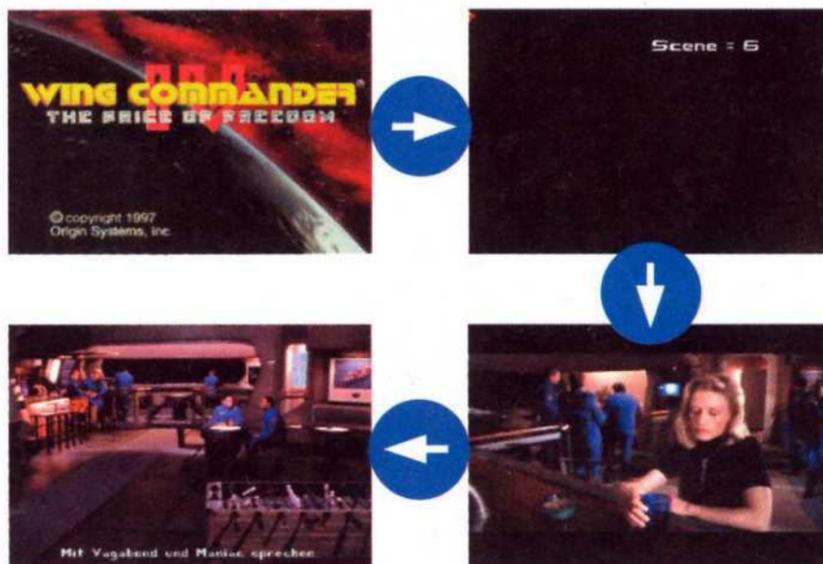
MEGA FUN

Theo **KRANZ** **VERSAND**

PlayStation (Pal) Levelanwahl

Wing Commander 4

Levelselect: Startet die erste CD. Während nun das PS-Logo erscheint, der Copyrightbildschirm zu sehen ist und das Wing Commander 4 Startfenster erscheint, solltet Ihr mehrmals hintereinander ↑, ↓, ↓, ↑, R2 drücken. Es erscheint nun nach dem Wing Commander 4 Startscreen eine praktische Levelanwahl. Mit den Tasten R1 und R2 dürft Ihr Euch für eine Szene entscheiden. Um in diesen Levelselect zu kommen, solltet Ihr etwas Geduld mitbringen, da es nicht immer funktioniert. Die Eingabe der Tastenkombination ist eine Timingfrage. Aber beim Austesten haben wir es ja auch geschafft. Angeblich sollt Ihr dann auch während den Missionen die Möglichkeit haben, durch Drücken von L1 + L2 + V alle Schiffe in Eurer Umgebung zu zerstören. Probiert das einfach einmal.



HOOOTLINE !!!

Die nächste Hotline findet am 24. August 1997 von 14.00-18.00 Uhr statt. Unter 0931/15518 dürft Ihr uns mit Euren Fragen rund um die Konsolenkost löchern. Aber auch Lob, Kritik und sonstiges loswerden.

PlayStation (Pal) Cheats

Steel Harbinger

Abspann sehen: Drückt im Hauptmenü vor dem Spielbeginn mit den Worten „Start, Options, Load Game“ V, V, V, V, K, K, K, V, V. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Nun markiert den Punkt Start und drückt die X-Taste. Mit der Starttaste kehrt Ihr wieder in das Hauptmenü zurück.

Filmsequenzen: Drückt im Hauptmenü L2, L2, R2, R2, L1, R1, V, K, ↑, ↓. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Markiert nun den Punkt „Start“ und betätigt mit der X-Taste. Es wird ein dunkler Bildschirm sichtbar. Hier könnt Ihr nun verschiedene Moviesequenzen auswählen. Haltet Ihr die Select- und die Starttaste gleichzeitig gedrückt, gelangt Ihr wieder in das Hauptmenü.

Einzelne Level auswählen: Gebt im Hauptmenü den entsprechenden Code ein und bestätigt auf dem Menüpunkt Start mit der X-Taste.

- Los Angeles: K, K, R2, R2, ←, →, ↑, L2, L2, D.
- Los Angeles 7: K, K, L2, L2, ←, →, ↑, R2, R2, D.
- Las Vegas: V, V, L2, L1, ↑, ↓, R1, R2, ←, →.
- Las Vegas 7: V, V, L2, L1, ↑, ↓, R1, R2, →, ←.
- San Franzisko: K, V, L2, R1, D, L1, R2, ↓, ↑, ←.
- Houston: L2, L1, R1, R2, K, ←, ←, D, →, →.
- Washington: K, K, L1, R1, L2, R2, ←, →, D, V.
- Florida: L1, R1, V, K, R2, L2, ↑, D, ↓, ↓.
- Nebraska: V, V, ←, ←, V, K, K, ↑, ↑, V.
- Moonbase: R1, R1, L2, R1, V, D, ←, →, R2.



Und nun zu den Cheats, die während eines aktuellen Spiels eingegeben werden. Bitte beachtet, daß einige Cheats nur begrenzt verfügbar sind. Nach einer gewissen Anzahl von Eingaben funktionieren sie nicht mehr. Ihr seid also gut damit beraten, sehr sparsam mit ihnen umzugehen. Hier sind sie:

Lebensleiste auffüllen: Pausiert und gebt folgendes ein: L2, L2, R2, R2, ↑, L1, ↑, R1. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Waffen: Pausiert und gebt folgendes ein: X, D, R2, D, X, L2, R2, ↓, L2, V, →. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

M-16 Munition: Pausiert und gebt folgendes ein: ↓, V, V, V, K, K, ↑, →. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Im Spiel müssen die Waffen mit K oder V durchgeschaltet werden.

Rocket Munition: Pausiert und gebt folgendes ein: ←, ←, L1, R2, V, R1, →, →. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Im Spiel müssen die Waffen mit K und V durchgeschaltet werden.

Schild: Pausiert das Spiel und gebt folgendes ein: D, X, D, X, D, X, V, K,

V, K, ↑, R1. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Arktikkarte: Pausiert das Spiel und gebt folgendes ein: ↑, →, D, K, ↓, ←, X, V. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Net Mode Karte: Pausiert das Spiel und gebt folgendes ein: ←, D, L2, →, R1, K, R1, ↓. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Teleport Kredit: Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein: L1, R1, R1, L2, R2, L2, K, D. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Somit dürfte der Weltrettung nichts mehr im Wege stehen.

Die Spiele Hotlines in Deutschland:

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

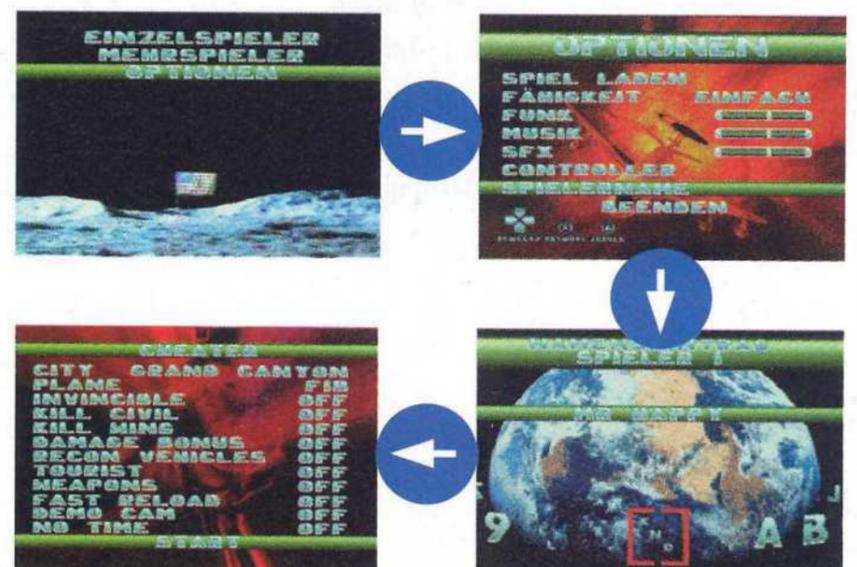
PlayStation (Pal) Cheats

Independence Day

Cheatmenü: Startet und geht in die Optionen. Dort gebt Ihr als Spielernamen MR HAPPY ein (Leerzeichen beachten!). Mit „End“ verlaßt Ihr die Namenseingabe. Verlaßt auch dieses Menü und Ihr befindet Euch im Hauptmenü. Nun gebt Ihr ←, →, V, K, D, D, ↓ ein. Daraufhin erscheint ein „Cheaterscreen“. In ihm dürft Ihr einige nette Optionen einstellen, die die Weltrettung etwas einfacher gestalten. Allerdings müßt Ihr noch folgendes erledigen.

Stadt wählen: Gebt, nachdem Ihr im Cheatmenü wart, (wie oben erklärt) als Namen FOX ROX (Leerzeichen beachten!) ein. Geht Ihr erneut in den Hauptscreen und gebt dort nochmal ←, →, V, K, D, D, ↓ ein, dürft Ihr im Cheatscreen die Zielstadt aussuchen.

Weitere Optionen im Cheatermenü werden durch Eingabe des Namens GO PASTAL, TOURIST, GODZILLA, LIVE FREE (stets Leerzeichen beachten!) eröffnet.



PlayStation / Saturn

Warcraft 2

Da bei unserer neuen Referenz wieder die Hotline-Telefone heißlaufen werden, haben wir für Euch einen Levelführer zusammengestellt. Hier ist der erste Teil „Tides of Darkness“, den zweiten Teil „Beyond the Dark Portal“ gibt es in der nächsten Ausgabe.

Allgemeine Tips

Es gibt ein paar allgemeine Tips, die Eure Level-Strategien ungemein erleichtern können:

* Baut zuerst Euer Lager auf, bevor Ihr eine Armee aufstellt. Es kann sonst passieren, daß Euch plötzlich die Rohstoffe ausgehen und Ihr eine Armee von Schwertkämpfern habt und eigentlich Ritter oder Oger bauen könntet. Es ist im Normalfall besser, erst Eure Gebäude zu upgraden, bevor Ihr neue Einheiten rekrutiert. Dadurch erhaltet Ihr schneller bessere Krieger.

* Ihr solltet immer mindestens acht bis zehn Peonen oder Arbeiter besitzen, von denen die eine Hälfte nach Gold gräbt und die andere Hälfte Holz fällt.

* Einige Einheiten lohnen sich nicht zu bauen. Dazu gehören unter anderem U-Boote bzw. Schildkröten, die viel zu schnell

zerstört werden. Außerdem gehören Greifen bzw. Drachen dazu, bei denen das Preis-Leistungsverhältnis nicht stimmt.

* Bevor Ihr einen Angriff startet, solltet Ihr die gesamte Karte erkunden. Anfangs bieten sich Zeppeline bzw. Flugapparate an, später könnt Ihr Eure Paladine bzw. Ogermagier mit ihren Zaubersprüchen dafür einsetzen.

* Bei Angriffen ist es am besten, mehrere Waffengattungen zu kombinieren. Müßt Ihr beispielsweise mit Drachen rechnen, so solltet Ihr immer Bogenschützen dabei haben. Gegen Türme sind Katapulte am wirksamsten. Bogenschützen und Katapulte schützt Ihr dann mit Rittern und Ogern.

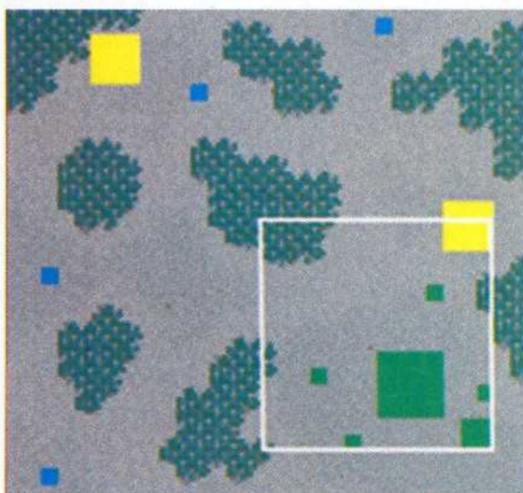
* Auf See solltet Ihr vor allem in den höheren Levels eine Mischung aus Zerstörern und Schlachtschiffen haben. Die Schlachtschiffe zerlegen jedes gegnerische Schiff

oder störende Türme, und die Zerstörer lassen keinem Drachen eine Chance. Zudem solltet Ihr noch einen Flugi mitnehmen. Er kann aus der Luft feindliche U-Boote entdecken, die dann natürlich sofort zerstört werden.

* Beim Bau von Kanonentürmen scheiden sich die Geister. Der Vorteil von Kanonentürmen ist ihre Widerstandskraft und ihre Wirkung auf entfernt stehende Truppen. Wachtürme haben den Vorteil, daß sie gegen Luft einsetzbar sind und auch bei sich bewegenden und sehr nahen Truppen treffen. Gerade in den späteren Levels ist es sinnvoller, drei Wachtürme statt zwei Kanonentürme zu errichten. Gegen Seestreitkräfte sind sowieso ein paar Schlachtschiffe die bessere Wahl.

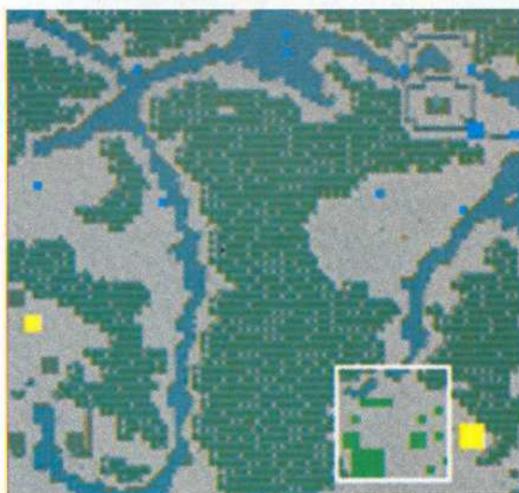
Orks

1. Level: Zul' Dare



Ihr müßt eine Kaserne und vier Bauernhöfe bauen. Wenn Ihr nur durchkommen wollt, dann baut zunächst vier Peonen, die Gebäude, und schon seid Ihr fertig. Solange Ihr Euch nicht bewegt, wird Euch auch niemand belästigen.

2. Level: Überfall bei Hillsbrad



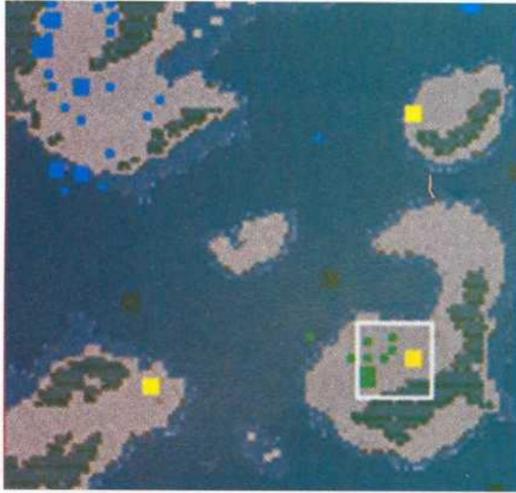
Der Trollanführer Zuljin wurde von der Allianz gefangengenommen. Ihr sollt ihn befreien und zum Leuchtkreis bringen. Baut zunächst ein paar Peonen und danach eine Kaserne. Habt Ihr mindestens zehn bis fünfzehn neue Streiter rekrutiert, dürftet Ihr keine Probleme mehr mit den Alliierten haben.

3. Level: Southshore



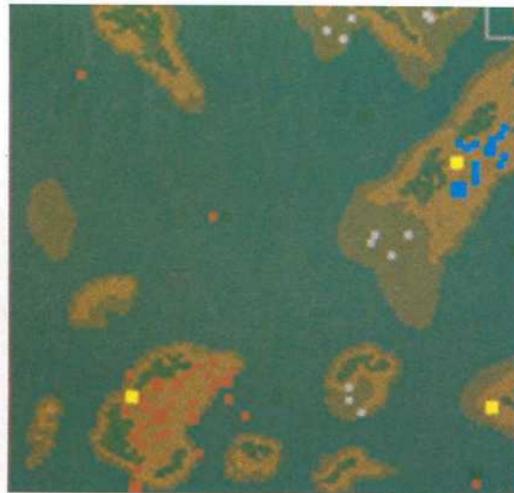
Ihr sollt dabei einen Hafen und vier Öltürme bauen. Es ist sinnvoll, so schnell wie möglich einen Hafen zu errichten. Dafür brauchen wir ein paar Voraussetzungen: ein Sägewerk und eine Kaserne. Die ideale Position für den Hafen ist direkt am Ufer südlich des Haupthauses. Die nächste Ölquelle ist im Prinzip direkt vor der Haustür. Errichtet mit einem Tanker einen Ölturm und baut vier bis fünf weitere Zerstörer. Die übernehmen dann die Prügelei mit den Menschen. Auf Eurer Insel solltet Ihr aufpassen, da ein paar Menschen unbedingt Euren Peonen an den Kragen wollen. Ist Euch das Level in dieser Form zu einfach, dann killt doch alle Menschen und deren Gebäude, bevor Ihr den vierten Ölturm baut.

4. Level: Angriff auf Hillsbrad



Diesmal sollt Ihr die Ortschaft Hillsbrad zerstören. An und für sich sollten die Rohstoffe reichen. Im Extremfall baut ein neues Haupthaus auf einer anderen Insel. Hierfür bietet sich die vom Haupthaus aus im Westen liegende Insel an. Euren Hafen baut Ihr sinnvollerweise im Südosten. Dort liegt auch eine Ölquelle. Die einzige Schwierigkeit sind Fähren, die ab und zu Eure Kreise stören. Fünf bis sechs Zerstörer sollten reichen, um die Gewässer sauber zu halten. Stationiert Ihr sie in der Nähe des gegnerischen Hafens, so sollte keine der bei Euch anlandenden Fähren mehr durchkommen. Für den Sturm auf Hillsbrad benötigt Ihr drei bis vier Fähren und entsprechend viele Grunzer und Axtwerfer. Sinnvollerweise solltet Ihr zuerst die Wachtürme zerstören. Der Rest ist dann ein Kinderspiel.

5. Level: Tol Barad



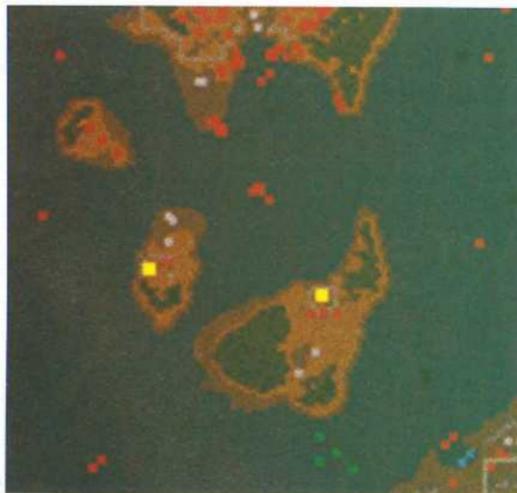
Ihr sollt die Ortschaft Deen Modr wiedereinnehmen und die Menschenstadt Tol Barad zerstören. Euch stehen Zeppeline zur Verfügung. Die solltet Ihr auch gleich zum Erkunden einsetzen. Ihr dringt mit Euren Truppen nach Süden vor und zerstört Deen Modr. Besetzen könnt Ihr die Gebäude leider nicht. Hier errichtet Ihr Euer Lager. Rohstoffe sollten genug vorhanden sein. Baut im Südwesten drei Wachtürme gegen Eindringlinge und postiert ein paar Grunzer gegen ankommende Katapulte. Mit einer Zerstörerflotte (Ölquelle im Südosten Eurer Basis) reinigt Ihr die Gewässer und laßt diese dann gegen die feindliche Basis antreten. Fünf beladene Fähren dürften zum Sturm reichen.

6. Level: Die Brachländer



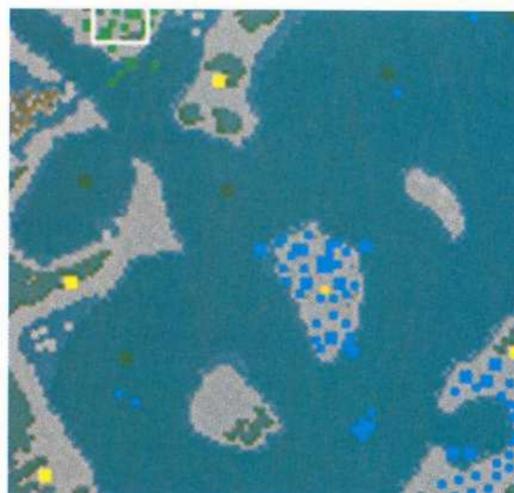
Ihr müßt den Oger-Magier Cho'gall zum Leuchtkreis eskortieren. Das Problem bei diesem Level ist, daß Ihr nicht bauen könnt - geht also sparsam mit Euren Truppen um. Nutzt den Zauber „Auge von Kilrogg“, um das Gelände zu erkunden. Der sicherste Weg ist entlang der Südküste. Die Katapulte solltet Ihr nur gegen die zwei Schiffe einsetzen, Ihr könntet sonst die eigenen Leute treffen. Steht der Feind hinter einer Mauer, so ist er das gefundene Fressen für die Steinschleudern. Die restlichen Gegner auf Eurem Weg solltet Ihr möglichst einzeln angreifen - so verliert Ihr unter Umständen nicht eine Einheit!

7. Level: Der Fall von Stromgarde



Ihr beginnt im Südosten der Karte. Die nächste Goldmine ist auf der benachbarten Insel. Daher vernichtet Ihr zunächst die gegnerischen Zerstörer mit Eurer Flotte und befreit die Fähren. Beschießt die menschlichen Landtruppen mit den Schiffen und vernichtet die Überreste mit Euren Ogern und Axtwerfern. Setzt über und errichtet Euer Lager. Vergeßt die Wachtürme nicht, sonst fügt Euch der Gegner empfindliche Nadelstiche zu. Die Ölquelle liegt im Südosten. Errichtet zunächst eine Flotte und sichert die Gewässer. Die Stadt Stromgarde liegt direkt im Norden. Mit Eurer Flotte lockt Ihr zuerst die Ballistas ans Ufer, wo Ihr sie zerstören könnt. Erst danach solltet Ihr mit dem Beschuß auf ufernahe Gebäude beginnen. Landet dann mit fünf Fähren am Westufer der Bucht und stürmt die Stadt. Schwerpunkt sind die gegnerischen Einheiten. Gegen die Türme und Gebäude könnt Ihr auch ein paar Katapulte mitnehmen - haltet sie jedoch im Hintergrund.

8. Level: Der Runenstein bei Caer Darrow



Das Schloß der Menschen soll zerstört und der Runenstein entwendet werden. Baut zunächst das Lager auf. Gold findet Ihr im Norden und im Osten (über Eis erreichbar). Die Küste solltet Ihr mit Kanonen- und Wachtürmen sichern, damit Ihr gegen Landungstruppen gesichert seid. Die nächste Ölquelle ist in der Bucht im Südwesten. Baut eine Kampfpottflotte auf. Ab diesem Level sollte jede Flotte mit einem oder zwei Zeppelinen verstärkt werden, damit Ihr gegnerische U-Boote entdecken könnt. Knöpft Euch auf der Insel mit dem Runenstein systematisch die einzelnen Türme und Ballistas vor. Dann könnt Ihr auf der Insel landen und das Schloß sowie den Runenstein erobern.

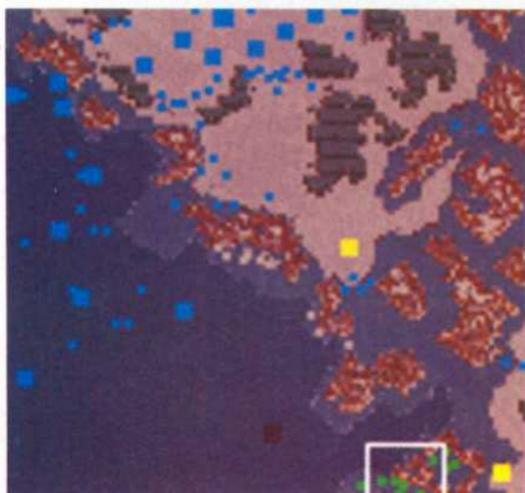
9. Level: Die Vernichtung von Tyrs Hand



Auf Tyrs Bay sollt Ihr eine Festung und einen Hafen errichten. Baut also Eure Basis und säubert die zwei Südsinseln von Gegnern. Als Ölspende solltet Ihr die Quelle im Nordwesten nutzen. Baut eine Flotte mit Kampfpöten und vernichtet die gegnerische. Zerlegt die Türme an der Küste und stürmt dann die Insel in der Tyrs Bay mit Ogern. Paßt auf, daß Ihr genügend Gold und Holz für die geforderten Gebäude übrig habt. Die Menschensiedlung braucht Ihr nicht zu zerstören.

10. Level:

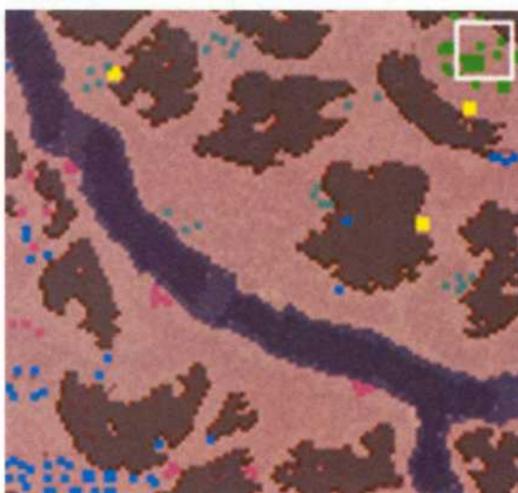
Die Zerstörung von Stratholme



In diesem Level gibt es einen eklatanten Holz- und Goldmangel. Zunächst sprengen die Kobolde den Weg zur Insel frei. Vernichtet dort die Wachen und baut ein Haupthaus sowie ein paar Höfe. Mit den anderen Truppen marschiert Ihr nach Norden zur anderen Mine. Größeren Kontakt mit dem Gegner müßt Ihr vermeiden. Baut ein weiteres Haupthaus, eine Kaserne und zur Sicherung vier Wachtürme. Paßt beim Boden auf Eure Peonen auf, sie sind ein beliebtes Ziel. Die Türme werden von Axtwerfern unterstützt. Ist der größte Ansturm abgewehrt, greift Ihr mit 30 Axtwerfern und Ogern sowie mit zwei bis drei Katapulten an. Für die Flotte solltet Ihr drei bis vier Kampfpötte bauen, die sich jedes gegnerische Schiff einzeln vorknöpfen. Sie können dann die Küstenanlagen zerstören.

11. Level:

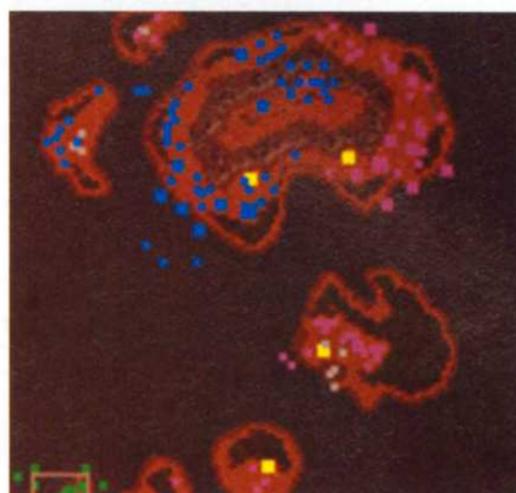
Die Untoten von Quel'Thalas



Ihr sollt die Festung der Elfen zerstören. Baut Eure Basis auf und sichert Euch vor allem gegen den Blauen mit Wachtürmen und Ogern. Beseitigt dann die Gegner bei Euren Minen im Nordwesten und im Südosten. Greift dann jeweils mit zehn Ogern und zwei Katapulten die violetten Stellungen im Norden und im Osten an und sichert diese. Für den Siegeschlag stellt zwei weitere solche Armeen auf und greift den Gegner frontal durch die Mitte an. Beschäftigt ihn dort und greift mit den wartenden Armeen im Norden und im Osten die Flanken an. Auf breiter Front dürften die Elfen keine Chance haben.

12. Level:

Das Grabmal des Sargeras

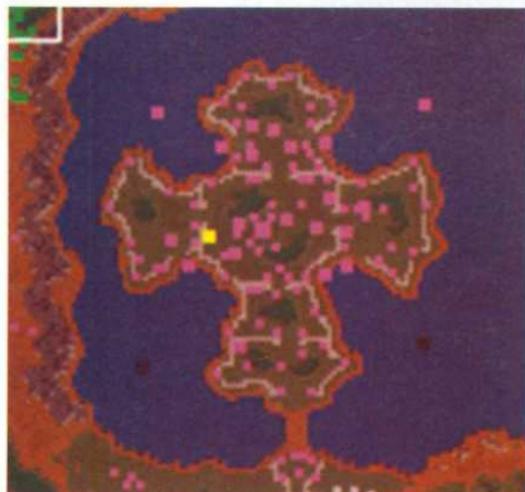


Zwei Ork-Clans haben die Horde verraten und müssen bestraft werden. Die Startinsel bringt nichts, setzt deshalb über. Störende gegnerische Schiffe bekämpft mit Katapulten. Öl gibt es ganz im Osten. Zwei oder drei mit Axtwerfern beladene Fähren landen auf der Nachbarinsel und schützen die Stellungen. Baut hier ein Haupthaus für die Mine. Mit Eurer Flotte säubert dann die Insel im Nordwesten und macht im Südwesten der großen Insel Platz zum Landen. Zwanzig Oger, zehn Axtwerfer und zwei Katapulte sollten reichen, um die Westseite zu reinigen. Gegen die Todesritter im Osten ist jede weitere Truppe, die Euch unterstützt, wertvoll. Für die Mitte braucht Ihr vier Kobolde, die den Weg freisprengen. Für den Rest dürften die Truppen reichen.

Menschen

13. Level:

Die Belagerung von Dalaran



Arbeitet Euch so schnell wie möglich zu der Mine im Süden vor. Errichtet hier Eure Basis und sichert diese mit Wachtürmen. Mit einer Truppe aus zehn Axtwerfern und zwei Katapulten stürmt Ihr dann den Eingang zur Feste und verschanzt Euch hier. Errichtet im Osten bei der Mine noch ein Haupthaus und ein paar Wachtürme. Zieht dann mindestens 30 Oger und vier Katapulte zu Eurer Stellung in der Mitte und rückt gegen die nächsten Mauern vor. Der Vormarsch dauert zwar, ist jedoch relativ einfach, da Ihr Euch jedesmal verschanzen könnt. Paßt jedoch auf die Greifen und die Magier auf. Habt Ihr alle Gebäude zerstört, dann baut noch drei bis vier Drachen, die auf U-Bootjagd gehen.

14. Level:

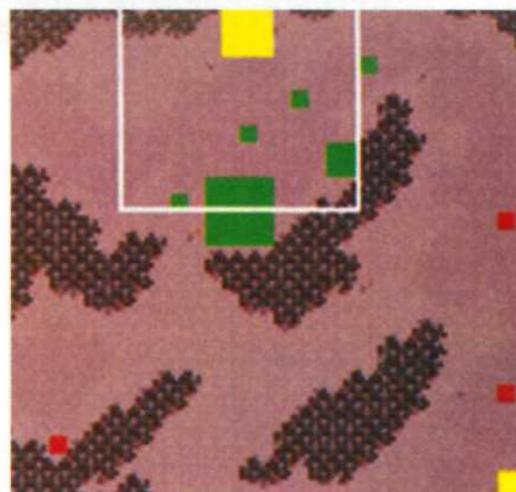
Der Fall von Lordaeron



Baut von Anfang an das Lager im Südwesten aus. Postiert im Norden Wachtürme und Truppen gegen Landungstruppen. Im Osten errichtet ein kleines Lager mit Wachtürmen. Säubert dann die Insel. Baut danach eine Flotte aus zehn Kampfpötte auf, die von drei Zerstörern (Luftabwehr) und einem Zeppelin unterstützt werden. Bombardiert dann die Küste der Nordinsel. Landet dann dort mit 40 Ogern, zehn Axtwerfern und sechs Katapulten entweder im Westen oder im Osten. Der Endsieg dürfte dann nicht mehr das Problem sein.

1. Level:

Hillsbrad



Baut vier Höfe und eine Kaserne. Um die Gegner braucht Ihr Euch nicht zu kümmern - bleibt einfach, wo Ihr seid. Baut zunächst vier weitere Peonen und wartet ganz gemütlich das Ende ab.

Menschen

2. Level: Hinterhalt bei Tarren Mill



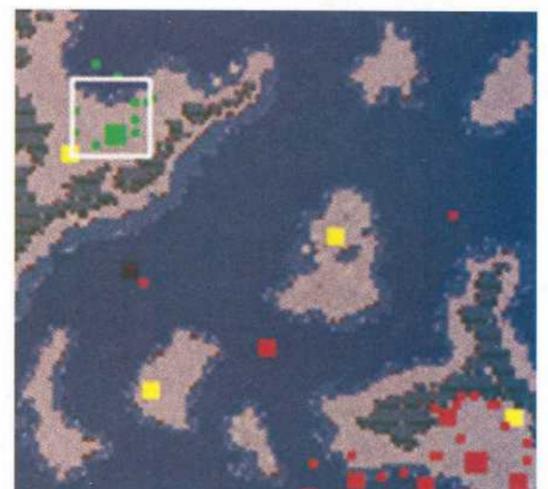
Ihr müßt einen Elfen befreien. Sammelt dazu Eure Truppen und dringt durch die Mitte langsam nach Norden vor. Vernichtet die ankommenden Orks und knöpft Euch den Turm vor. Zerstört dann eine Mauer und begleitet den Elfen zum Leuchtkreis den gleichen Weg zurück.

3. Level: Southshore



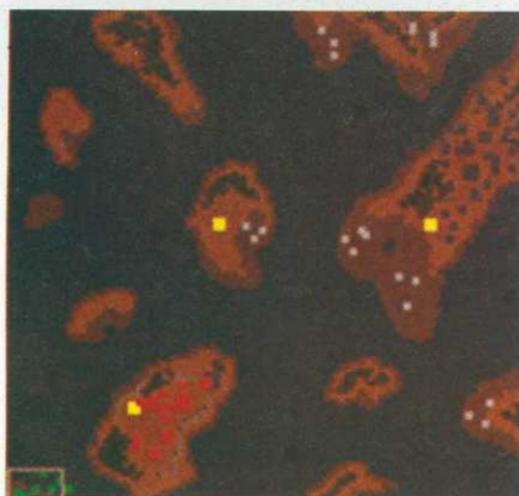
Ihr sollt vier Bohrtürme und einen Hafen errichten. Für die erste Ölplattform bietet sich die Quelle im Westen an. Vernichtet die vier Orks auf der Insel. Baut dort auch den Hafen. Mit einer Flotte von vier bis fünf Zerstörern knöpft Ihr Euch die gegnerischen Schiffe und den Hafen vor. Die unbewachten Öltürme werden dann durch die eigenen ersetzt.

4. Level: Angriff auf Zul'Daret



Arbeitet Euch so schnell wie möglich zu der Mine im Süden vor. Errichtet hier Eure Basis und sichert diese mit Wachtürmen. Mit einer Truppe aus zehn Axtwerfern und zwei Katapulten stürmt Ihr dann den Eingang zur Feste und verschanzt Euch hier. Errichtet im Osten bei der Mine noch ein Haupthaus und ein paar Wachtürme. Zieht dann mindestens 30 Oger und vier Katapulte zu Eurer Stellung in der Mitte und rückt gegen die nächsten Mauern vor. Der Vormarsch dauert zwar, ist jedoch relativ einfach, da Ihr Euch jedesmal verschanzen könnt. Paßt jedoch auf die Greifen und die Magier auf. Habt Ihr alle Gebäude zerstört, dann baut noch drei bis vier Drachen, die auf U-Bootjagd gehen. Ihr sollt eine Orkbasis zerstören. Baut eine Kaserne und einen Hafen. Mit Euren Peonen schlachtet Ihr die Mine aus und holzt den Wald an der Südküste ab - Ihr könnt Euer Lager besser verteidigen. Baut eine Flotte aus acht Zerstörern und zerlegt alles, was im Weg schwimmt. Nehmt das gegnerische Lager unter Beschuß. Zum Stürmen sollten dann zwei Fähren mit Schwertkämpfern reichen.

5. Level: Tol Barad



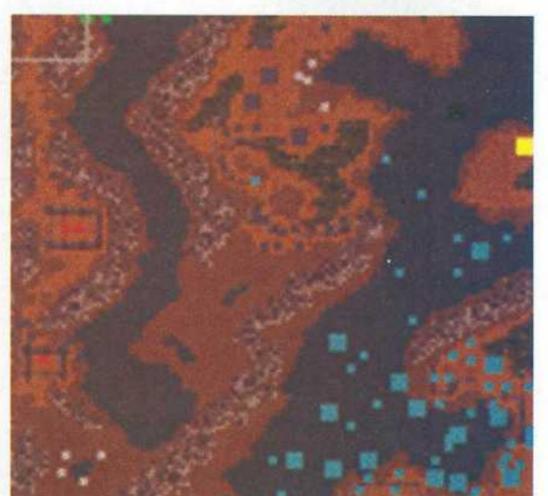
Ihr sollt Tol Barad wieder einnehmen und die Orkbasis zerstören. Mit unseren Fähren setzen wir nach Nordosten über und erobern die Stadt. Schützt sie gegen Fähren mit Türmen. Baut einen Hafen im Osten und eine Zerstörerflotte. Erledigt die einzelnen Schiffe (vor allem die gegnerischen Fähren) und nehmt die gegnerische Stadt unter Beschuß. Landet mit zwanzig Schwertkämpfern und zwei Katapulten im Südwesten des Orklagers. Bis auf die Türme sollte Euch nichts Probleme bereiten.

6. Level: Dun Algaz



Baut im Nordosten Euer Lager und sichert dieses ausreichend mit Wachtürmen. Nehmt acht Ritter und sichert Euch die Mine im Westen. Errichtet dort ein Haupthaus und ein paar Wachtürme. Dringt mit zehn Rittern nach Süden vor und bewacht die Mine im Norden des Orklagers. Mit fünfzehn weiteren Rittern und vier Katapulten dringt Ihr von Eurer Basis nach Süden vor und zerstört den Vorposten. Bewegt Euch nach Westen und vernichtet die Truppen an der mittleren Brücke. Zieht nun beide Truppenteile zusammen und greift die Türme von Dun Algaz an. Die gegnerischen Einheiten sind problemlos besiegbare.

7. Level: Grim Batol



In dieser Mission sollt Ihr fünf Ölraffinerien zerstören. Befreit zuerst die Gefangenen im Süden. Setzt danach in die Mitte über. Der Schwarze ist leicht zu besiegen, da Ihr ihn aus dem Hinterhalt einer Mauer beschießen könnt. Errichtet nahe der Mine Euer Lager. Baut in der Bucht Euren Hafen, den Ihr mit den Ballistas bewacht. Habt Ihr zehn Schlachtschiffe zusammen, dann dringt nach Süden vor und zerstört die Feindflotte, ein paar störende Türme und die Raffinerien.

8. Level: Tyr's Hand



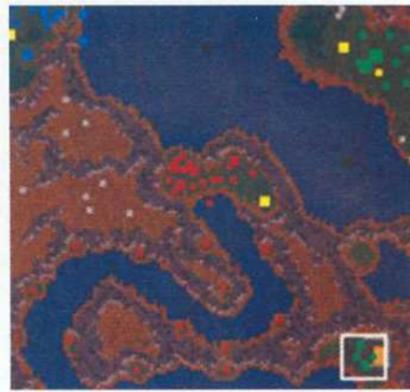
Ihr sollt einen Bauernaufstand niederschlagen. Diese Aufgabe ist schnell erledigt. Danach baut Ihr an den Eingängen zu Eurer Basis je drei Wachtürme. Sammelt dahinter eine Ritterstreitmacht. Erstes Opfer ist der Rote im Südwesten. Gegen fünfzehn Paladine und zwei Katapulte hat er keine Chance. Sichert Euch die Mine. Gleiches Spiel mit dem Violetten im Nordosten. Hier ist ebenfalls die Mine wichtig. Der Blaue ist etwas härter. Für ihn sind mindestens vierzig Paladine und sechs Katapulte nötig. Gewonnen habt Ihr, wenn Ihr seine Oger ausgeschaltet habt.

9. Level: Die Schlacht bei Darrowmere



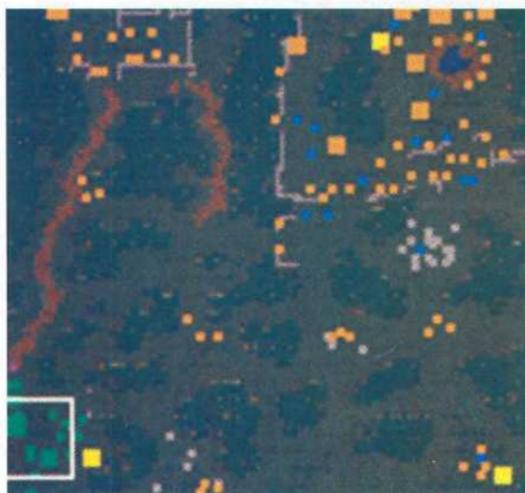
Ihr sollt den Ritter Lightbringer zum Leuchtkreis geleiten. Dabei hat sich Vorsicht und Defensive als bestes Mittel erwiesen. Landet mit den Ballistas und zwei Rittern ganz im Norden der Nordinsel. Während sich die Ballistas die Türme vorknöpfen, übernehmen die Ritter ankommende Katapulte. Dringt dann langsam nach Süden vor und beschießt die Türme der Westinsel über den Kanal hinweg. Landet dann mit den Katapulten im Süden der Westinsel - gleiches Spiel. Holt den Ritter. Landet dann mit den gesammelten Streitkräften auf der Südinsel und überrennt die dortigen Orks. Der Weg ist dann frei - die Ostinsel hat kaum Bedeutung. Versenkt noch die Verräter (orange) und setzt den Ritter im eigenen Dorf ab.

10. Level: Die Gefangenen



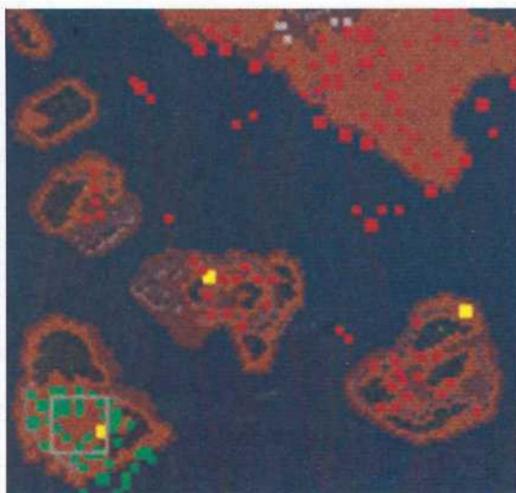
Sichert zunächst die West- und Südseite Eures Dorfes mit Türmen. Baut dann eine Flotte aus zehn Schlachtschiffen auf, die das angrenzende Gewässer aufräumen. Zerstört die Küstenanlagen des Blauen und laßt fünf Schiffe als Wachen patrouillieren. Stürmt mit den Schiffen und zwanzig Rittern den Roten und sichert Euch die dortige Mine. Die Kampfpötte im Kanal zerstört Ihr am besten mit Ballistas. Errichtet im Kanal einen Hafen und baut drei Schlachtschiffe, die dann die Türme am Ufer zerstören. Die Verräter braucht Ihr dann nur noch abzuholen.

11. Level: Bestrafung der Alterac-Verräter



Zieht mit Eurer Armee nach Norden und zerstört die Türme mit den Ballistas und den Zwergen. Bewegt Euch dann mit den Gefangenen zum Lager zurück. Mit zehn Rittern, zehn Bogenschützen und vier Katapulten säubert Ihr die Südhälfte der Karte und schaltet die Türme aus. Greift dann die Magier in Schüben von vier Rittern an - sonst werden zu viele Eurer Leute geröstet. Mit weiteren zehn Rittern dürfte der Rest des Lagers kein Problem darstellen.

12. Level: Die Schlacht bei Crestfall

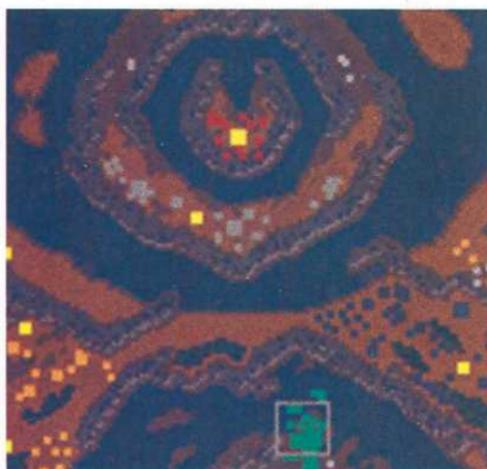


Ihr müßt alle Bohrtürme, Fähren und Häfen zerstören. Baut zunächst je vier Schlachtschiffe und einen Flugjäger, die die Nordseite und die Ostseite der Insel bewachen. Mit einer Flotte von 15 Schlachtschiffen und zwei Flugjägern fahrt dann in die Orkgewässer und erfüllt diesen relativ leichten Auftrag. Das Level bekommt an Würze, wenn Ihr mit vier Rittern und zwei Katapulten die Nachbarinseln erobert.

13. Level: Angriff auf Blackrock Spire



Baut zunächst im Osten und im Westen eine Kette von Türmen gegen die empfindlichen Angriffe. Sichert Euch die zwei freien Minen mit je zehn Rittern und zehn Bogenschützen. Mit einer Flotte aus fünf Schlachtschiffen, fünf Zerstörern und zwei Flugjägern bereitet Ihr die mittlere Insel zum Sturm vor. Zehn Ritter, zehn Bogenschützen und vier Ballistas sollten genügen. Nächstes Ziel ist die westliche Siedlung. Zerstört küstennahe Türme mit der Flotte und landet dann mit zwanzig Paladinen und sechs Katapulten im Süden der Insel. Schwierigkeiten machen nur die Todesritter und die Katapulte. Auf der Westinsel landen wir mit dreißig Rittern und sechs Katapulten. Bei den Mauern könnt Ihr auch Hinterhalte legen. Ernst zu nehmende Gegner sind hier die Oger-Magier und danach die Todesritter.



14. Level: Das Große Portal

Das schwierigste Level der 28 von Tides of Darkness. Mit Eurer Handvoll Einheiten müßt Ihr den Orangen überrennen. Opfert dabei Eure Flotte gegen die Türme - Ihr braucht sie sowieso nicht mehr. Baut an der nördlichen der beiden Minen Euer Lager und schützt es im Norden und im Südosten gegen Drachen (Wachtürme). Gegen die Todesritter im Osten helfen nur mobile Truppen. Greift das Lager im Osten mit fünfzehn Rittern und zehn Bogenschützen an und sichert Euch die wertvolle Mine. Sprengt Euch mit Kobolden den Weg zur vierten Mine frei und errichtet dort einen gut gesicherten Hafen. Versenkt mit acht Schlachtschiffen die gegnerische Flotte. Landet dann mit zwanzig Rittern, zwanzig Bogenschützen und sechs Katapulten auf dem äußeren Ring. Habt Ihr den dortigen Ork besiegt, so baut dort einen Hafen. Lockt dann mit vier Greifen die Dämonen in einen Hinterhalt aus Bogenschützen. Landet mit sechs Paladinen in der Mitte und vernichtet die Todesritter mit Zaubern. Gegen die Türme helfen sechs Katapulte und gegen das Große Portal ist die Macht von sechs Magiern (Blizzard) von Nöten.

SEGA MAGAZIN:

Damit Du immer

im Spiel bleibst!



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

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

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

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

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Nintendo 64

Blast Corps

In Blast Corps könnt Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen. Wie das Ganze vor sich gehen sollte und welche Mittel Euch hierfür zur Verfügung stehen, lest Ihr auf den folgenden Seiten. Hier versuchen wir, Euch auf den richtigen Weg zu bringen

LEVEL EASY



Simian Acres

1. Simian Acres
Fahrt mit dem Zug ein Stück vor und holt Euch den Bonuswagen.
2. Sideswipe
Zerstört sechs Gebäude in weniger als 40 Sekunden.
3. J-Bomb
Zerstört sieben Gebäude in weniger als 1.30 Minuten.

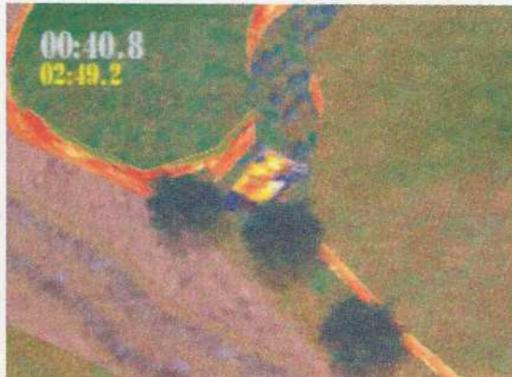


4. Backlash
Zerstört drei Gebäude in weniger als 21 Sekunden. Driftet in die Häuser, während Ihr den roten Pfeilen folgt.



Blackridge Works

5. Blackridge Works
Macht den Weg für das Fahrzeug frei und findet die zwei Kommunikationspunkte.
6. Salvage Wharf
Zerstört alle Container mit dem Bulldozer innerhalb von 50 Sekunden.



7. Jade Plateau
Fahrt die vier Runden mit dem Bonuswagen aus dem ersten Level.

Abkürzung:
A. Nach der ersten Brücke ist ein kleiner Pfad zwischen zwei Bäumen, der über den Berg führt. Ihr fahrt über Sumpf und sonstiges Gelände, das Euer Fahrzeug verlangsamt, seid aber immer noch schneller als auf dem normalen Weg.
B. Gleich nach der zweiten Brücke ist eine Häusergruppe auf der rechten Seite, die Ihr mit dem Bulldozer überfahrt. Das hilft über die zweite Hälfte der Strecke hinweg. Auch wenn das Niederwalzen der Häuser aufhält, schneller ist man damit allemal.

8. Thunderfist
Zerstört innerhalb von 30 Sekunden ein Schloß, viele Container und einige Kisten.

9. Argent Towers
 Habt Ihr das Transportfahrzeug erfolgreich durchgebracht, kümmert Ihr Euch um den Stein im Westen, den Ihr verschiebt, damit Ihr den dahinter liegenden Pfad nach unten durchlaufen könnt. Steigt in den Bulldozer und schiebt das TNT auf die Tür. Benutzt den dahinter parkenden Zug und fahrt damit zur nächsten Station, wo Ihr in das Motorrad steigt. Sammelt die Munition auf und fahrt nach oben, wo Ihr die blinkende Lampe ausschießt. Fahrt damit an die Grube im NO und schießt die Tür von oben auf. Benutzt wieder den unscheinbaren Pfad und geht durch die Tür den Gang entlang, welcher zum Roboter führt. Damit könnt Ihr die letzten Gebäude zerstören und den zweiten Kommunikationspunkt erreichen.

10. Orion Plaza
Schiebt das TNT an die sechs Löcher innerhalb einer Minute.
11. Marine Quarter
Fahrt vier Runden in unter 40 Sekunden.

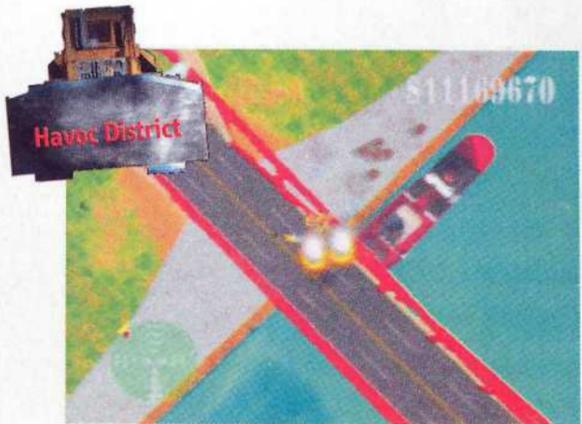


Carrick Point

12. Carrick Point
Schießt das Schiff mit Hilfe des Motorrads ab und findet die zwei Kommunikationspunkte.

13. Sleek Streets
Fahrt die vier Runden in max. 50 Sekunden.

14. Kipling Plant
Zerstört sechs Öltanks in unter 20 Sekunden.



Havoc District

15. Havoc District
Sucht den Roboter, um den Weg damit zu ebnen. Sucht nach der Insel im Meer und vergeßt nicht, unter der Brücke nachzuschauen. Zerstört auch die Spitzen der Brücke. Findet das Motorrad, welches sich an der Brücke befindet und versenkt damit das Schiff. Findet den Kommunikationspunkt an der Steilwand.

16. Cooter Creek
Fahrt vier Runden in unter 35 Sekunden.

Abkürzung:
A. Ganz am Anfang befindet sich eine kleine Gruppe Bäume, die Ihr, immer noch dem Kurs folgend, umfahren könnt. Ihr könnt einige Sekunden pro Runde einsparen. Laßt Euch nicht täuschen, wenn das Fahrzeug dadurch langsamer wird. Ihr kommt kurz vor dem Fluß wieder auf die Strecke.
B. Wie bei der ersten Abkürzung fahrt Ihr nach dem Fluß über die Baumgruppe und kommt kurz vor dem Ziel wieder auf den offiziellen Kurs. Nehmt dafür das rote Racecar.



17. Skyfall
Zerstört das Gebäude in 10 Sekunden.

18. Twilight Foundry
Findet 85 RDUs in 35 Sekunden.

LEVEL MEDIUM



Tempest City

19. Tempest City
Zerstört den Teil des Gebäudes, an dem sich das Licht ausschießen läßt. Fahrt nach oben und erledigt das Weitere.

20. Glander's Ranch
Fahrt die vier Runden in weniger als 1.45 Minuten.

21. Shuttle City
Setzt den Turbo ein um die vier Kugeln zu zerstören.

22. Cobalt Quarry
Vier Runden sind in weniger als 40 Sekunden zu fahren.



23. Outland Farm
Fahrt den Graben entlang, bis Ihr in der Linkskurve nach innen ausweicht. Hier findet Ihr einen Kommunikationspunkt. Überquert die Brücke, die Ihr am Anfang des Levels seht, wo noch ein paar wichtige Sachen zu finden sind.

24. Corvine Bluff
Fahrt vier Runden in unter 55 Sekunden.

Abkürzung:
Am Ende jeder Runde fahrt Ihr anstatt über den Fluß daran vorbei. Es ist im übrigen der einzige Level, in dem Ihr nicht über die Ziellinie fahren müßt um die Runde zählen zu lassen. Ihr müßt nur daran vorbei fahren.

25. Geode Square
Zerstört 10 Kugeln in weniger als 40 Sekunden.



Ebony Coast

26. Ebony Coast
Transportiert den Bulldozer mit dem Zug auf die andere Seite. Schiebt das TNT auf die Wohnblocks. Nach der ersten Mission schiebt Ihr das TNT am Anfang des Levels in den Tunnelleingang und fahrt dann hinein. Einen Kommunikationspunkt findet Ihr, wenn Ihr der Straße über das Meer folgt. Das TNT am Bahnhof schiebt Ihr auf den Zug und fahrt damit so vor die Statue, daß diese mit in die Luft fliegt. Mit dem Roboter, den Ihr hierfür bekommt, fliegt Ihr über das Meer zu einer Insel mit RDUs. Auch da werden die Statuen zerstört.

27. Morgan Hall
Zerstört 17 Gebäude.



28. Ironstone Mine
Nach den zwei Häuseransammlungen sucht Ihr den Roboter, der das letzte Stück freimachen kann. Steigt in den Bulldozer und fahrt ihn zum Kran. Hebt dann den Bulldozer auf die andere Seite.



29. Cromlech Court
Sucht einfach alles.



30. Echo Marches
Lauft vor bis zum Bahnübergang, folgt dann den Schienen und holt Euch den Zug, der zum Bahnübergang gefahren wird. Hier fahrt Ihr das Auto vom Zug und fahrt damit zum Roboter. Zerstört auf dem Weg zum Fluß die nötige Häuserfront und folgt dem darauffolgenden Fluß nach links. Das Schiff fahrt Ihr an die gekennzeichnete Stelle und fahrt mit dem Fahrzeug wieder zum Roboter, mit dem Ihr dann alles Weitere erledigt.



31. Beeton Tracks
Fahrt mit dem Zug vor und steigt in den Bulldozer, der sich vor dem LKW befindet. Fahrt den Bulldozer mit dem Kran über die Schienen. Steigt wieder in den Bulldozer und schiebt das TNT vom Wagon auf das Gebäude. Steigt nach der ersten erfolgreichen Mission dieses Levels nicht in den Zug, sondern untersucht die Gegend nach dem Kommunikationspunkt.

32. Silver Junction
Zerstört 25 Kisten in weniger als einer Minute.

LEVEL HARD



33. Crystal Rift
Fahrt mit dem Zug vor. Steigt in das Fahrzeug und fahrt den Weg entlang. Zerstört unterwegs alle wichtigen Gebäude, bis Ihr beim Bulldozer seid, mit dem Ihr die Steine in die Löcher schiebt. Folgt der Spur RDUs bis zu einem Kontrollpunkt.

34. Falchion Field
Zerstört sechs Öltanks in weniger als 30 Sekunden.

35. Orsidian Mile
Walzt alles nieder, was zerstörbar ist.

36. Diamond Sands

WEITERE TIPS

1. Achtet auf die grün umrandeten Levels. Dies bedeutet, daß hier noch irgend etwas zu erledigen ist. Ihr habt also etwas vergessen und solltet wieder an diesen Punkt zurückkehren.
2. Verdächtig sind die Stellen an Eurem Startpunkt sowie die Stelle, an denen das Transportfahrzeug losfährt.
3. Achtet darauf, ob Dinge sich verändern, wenn Ihr darauf schießt. Ein ausgehendes Licht oder ein veränderter Ton können Hinweise darauf sein, daß z.B. eine Mauer zerstörbar ist (siehe z.B. Tempest City).
4. Alles kann zerstört werden. Wenn Ihr eine Statue, ein Schiff oder etwas ähnlich Verdächtiges entdeckt, versucht es zu zerstören oder zu sprengen.
5. Falls Raketen ein Ziel nicht zerstören können, versucht es mit TNT oder etwas anderem. Irgendwie ist alles zu zerstören!
6. Ist ein Level scheinbar nicht zu schaffen, solltet Ihr versuchen, ein anderes Fahrzeug zu bekommen oder erst einmal ein anderes Level aufzusuchen.
7. Befindet sich in einem Level mehr als ein Fahrzeug, müßt Ihr sicher sein, alle zur Verfügung stehenden Maschinen gefunden zu haben. Denn keines dieser Fahrzeuge steht vollkommen nutzlos herum.

ALLGEMEINE TIPS

Lernt, mit den verschiedenen Fahrzeugen umzugehen, und versucht, ihre Vor- und Nachteile, die Schwächen und Stärken zu erkennen. Wo auch immer ein Fahrzeug zu finden ist, es gibt immer einen triftigen Grund, warum es da steht. Ihr müßt also im Verlauf des Spiels alle zur Verfügung stehenden Fahrzeuge einsetzen, um die Levels komplett und erfolgreich zu beenden.

Ramdozer
Hiermit könnt Ihr Gebäude mit Leichtigkeit zerstören oder herumliegende Objekte vor Euch herschieben. Ein gutes Fahrzeug, das durch seine vielseitigen Einsatzmöglichkeiten und eine hohe Höchstgeschwindigkeit überzeugt.

Backlash
Ein interessanter Wagen, mit dem Ihr viel Spaß haben werdet. Lernt, damit zu driften, damit Ihr Gebäude in kürzester Zeit dem Erdboden gleich-

macht. Allerdings ist die Steuerung recht gewöhnungsbedürftig, und es erfordert viel Zeit und Geld, bis Ihr den Backlash voll unter Kontrolle habt. Schaut in den Sidewipe Level, um diese Funktionen zu üben, denn vor allem in den höheren Levels ist der Umgang damit lebenswichtig.

Skyfall
Benutzt den Wagen nur, wenn es unbedingt notwendig ist. In den Rennlevels ist er Euch mit seiner niedrigen Geschwindigkeit kaum nützlich, auch wenn es die Möglichkeit gibt, Turbos einzusetzen. Nehmt wenn möglich immer einen anderen Wagen.

Thunderfist
Ein Zerstörer der Extraklasse, mit dem Ihr so ziemlich alles vernichten könnt. Lauft immer erst von einem Gebäude weg und wieder darauf zu, um dieses zu vernichten (vor und zurück). Mit dieser Technik könnt Ihr alles sehr schnell und effektiv dem Boden gleich machen.

Nintendo 64

International Superstar Soccer 64

Wie sagte schon Gary Lineker so treffend? „Fußball ist ein einfaches Spiel bei dem 22 Mann mit einem Ball 90 Minuten auf zwei Tore spielen und am Ende gewinnt Deutschland.“ Ganz so einfach ist Fußball allerdings nicht, weder auf dem echten Rasen noch auf dem Bildschirm. Bestes Beispiel für diese Behauptung ist sicherlich der Superhit International Superstar Soccer 64, das Otto Normalspieler ganz leicht zur Verzweiflung treiben kann. Da auch einigen unserer geübten Zocker bei diesem Spiel die Puste ausging, schloß sich unser Redakteur Frank mitsamt seinem N64 einige Tage ins stille Kämmerlein ein, um einige nützliche Tips für Euch zusammenzustellen. Allerdings handelt es sich bei den Tips nicht um Patentrezepte, das Schöne an ISS64 ist ja, daß auch der versierteste Spieler seine Probleme hat



1. Obwohl es bei ISS64 keinen garantierten Weg zum Torerfolg gibt, hat sich vor allen Dingen das Kurzpaßspiel als äußerst wertvoll erwiesen. Dabei könnt Ihr schnell die Mittelfeldpositionen überbrücken und Eure Stürmer in Szene setzen. Drückt hierzu die Kurzpaßtaste und bewegt den Controllstick in Richtung des nächsten freistehenden Spielers, wiederholt dies, während der Ball noch unterwegs ist. So läuft der Ball über mehrere Stationen wie am Schnürchen gezogen, der Gegner hat kaum eine Chance, das Leder zu ergattern. Sobald einer Eurer offensiven Mittelfeldspieler oder Stürmer den Ball hat, könnt Ihr entweder zum Flankenlauf antreten, einen Steilpaß in den Lauf eines Stürmers spielen oder versuchen, Euch alleine durchzusetzen.



2. In Situationen wie dieser empfiehlt sich der Paß in den Lauf, da der Stürmer freie Bahn zum Tor hat. Laßt den Stürmer mit der Sprinttaste schneller rennen, damit er durch die überraschende Aktion auch einen Vorteil bekommt. Je nach Position kann nun ein flacher Paß gespielt oder eine Flanke geschlagen werden. Steht Ihr günstig genug, könnt Ihr auch einen Direktschuß versuchen.



3. Der Doppelpaß ist natürlich der eleganteste Weg, den Gegner zu überlisten. Lauft mit Eurem Spieler auf den Gegner zu. Drückt dann die Doppelpaßtaste. Wichtig: Der abspielende Spieler sollte jetzt mit einem Sprint an den Gegnern vorbeiziehen, damit Ihr auch eine Chance habt, den Paß zu erlaufen. Haltet Ihr während des Laufens die Kurzpaßtaste gedrückt, so habt Ihr Zeit, den Spieler in eine gute Anspielposition zu bringen. Laßt die Taste los und Euer Mitspieler spielt ab.



4. Um beim Direktschuß eine bessere Chance auf einen Torerfolg zu haben, solltet Ihr auf das Tor zulaufen bis der Keeper Euch entgegen läuft. Schlagt nun einen Haken nach links oder rechts und schießt sofort, mit etwas Glück landet der Ball im Netz.



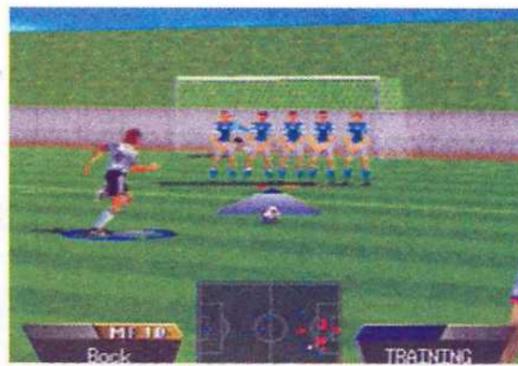
5. Das Flanken gehört zu den am schwersten zu meisternden Aktionen. Wenn Ihr auf einer Seite durchgebrochen seid, sprintet entlang der Außenlinie, bis Ihr Euch etwa auf Höhe des Fünfmetersraums befindet. Lenkt Euren Spieler nun in Richtung Tor und drückt die Flugballtaste.



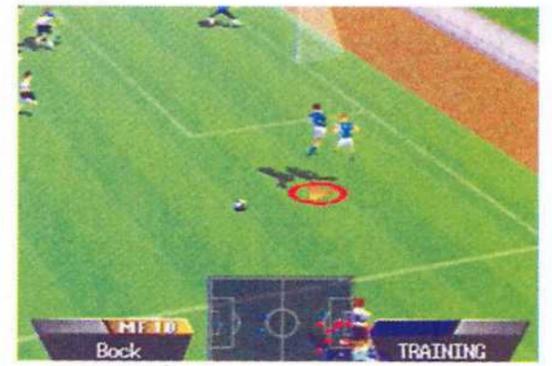
6. Ihr könnt den Ball durch Bewegungen des Controllsticks noch steuern, je nachdem wie lange Ihr den Stick in eine Richtung gedrückt haltet, desto mehr Effekt bekommt das Leder. Spielt den Ball so, daß er sich vom Tor und damit vom Keeper wegdreht.



7. Halte nach der Flanke die Schußtaste gedrückt. Stehen Eure Stürmer günstig, köpfen sie den Ball auf das Tor, woraus mit etwas Dusele ein Tor entstehen kann.



8. Die Standardsituationen Freistoß und Ecke führen wie im richtigen Spiel auch immer wieder zu guten Torchancen. Wenn Ihr einen Freistoß aus einem spitzen Winkel erhaltet, ist es am besten, den Ball mit 90% Stärke (Bild) auf eine Ecke zu zielen, da so spektakuläre Treffer unter die Latte erzielt werden können.



9. Aus einem flachen Winkel gibt es zwei Möglichkeiten: Spielt den Ball flach und fest mit der Kurzpaßtaste in die Mitte des Strafraums, wo Eure Stürmer schon auf ihre Chance lauern. Drückt die Schußtaste, um den Ball ins Tor zu befördern. Die andere Möglichkeit ist ein angeschnittener Flugball in den Strafraum, um Euren Offensivleuten die Chance zum Kopfball zu geben.



10. Beim Eckstoß habt Ihr auch die Möglichkeit, die Stellung Eurer Stürmer zu bestimmen. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen drei Formationen. Bei der Formation in diesem Bild ist ein flacher Ball auf den am Fünfer stehenden Spieler günstig, da dieser den Ball entweder direkt auf das Gehölz schießen oder mit einem flachen Paß in die Mitte die anderen Stürmer in Szene setzen kann.



11. Diese Formation ist für einen angeschnittenen Flugball vor das Tor geeignet, wo Eure Stürmer mittels der Schußtaste auf den Kasten köpfen können. Dreht den Ball mittels des Controllsticks vom Tor weg, so hat der Kopfball mehr Wucht und der Torhüter kann den Ball nicht so einfach aus der Luft pflücken.



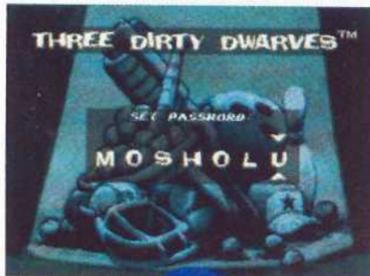
11. Hier bietet sich ein hoher harter Schuß in die Strafraummitte mittels der Schußtaste an. Schießt nicht zu stark, da der Ball sonst im Seitenaus landen kann. Wieder können Eure Stürmer mit Kopfbällen zum Erfolg kommen.



Saturn(Pal) Levelanwahl

Three Dirty Dwarves

Let's kick some aliens! Und um sich hier etwas leichter zu tun, solltet Ihr einmal als Paßwort MOSHOLU eingeben. Den Paßwortscren erreicht Ihr übrigens im Optionsmenü durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Taste. Habt Ihr das Paßwort eingegeben und bestätigt, dürft Ihr Euch den Ziellevel, welchen Ihr mit den Dwarves beehren wollt, aussuchen. Hierzu müßt Ihr nur im Optionsscreen beim Levelnamen ← oder → betätigen. Viel Spaß damit.



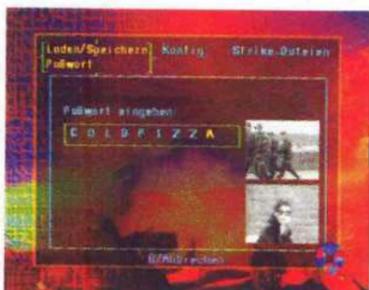
PlayStation (Pal) Paßwort

Soviet Strike

Die Paßwörter zur Helihatz haben wir Euch ja bereits verraten. Heute liefern wir einige Cheater ab. Gebt die nachfolgenden Worte als Paßwort ein. Der Effekt steht in Klammern dabei.

- COLDPIZZA: Spritvorrat geht nicht zur Neige
- FREEBIE: Ein zusätzliches Leben
- VOODOO: Vier zusätzliche Leben
- GABRIEL: Waffen Upgrade
- ALBATROSS: Halber Spritverbrauch

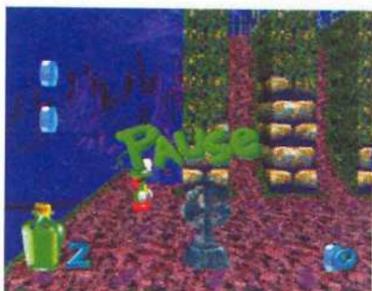
Ein Paßwort konnten wir noch herauskramen. Gebt einmal GHANDI im Paßwortscren ein, und laßt Euch überraschen, was dieser Name denn wohl ausrichten mag.



Saturn (Pal) Unverwundbarkeit

Bug Too!

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe bereits die Levelanwahl, sowie Bugs Schwebetrick verraten haben, wollen wir Euch diesmal zu etwas Unverwundbarkeit verhelfen. Pausiert ein Spiel und gebt folgende Tastenkombination ein: R→AL→A↓Y. Hierdurch wird die Kollisionsabfrage deaktiviert. Also, schiere Unverwundbarkeit. Nur, falls Ihr den Kleinen über den Levelrand jagt, ja dann gibt es trotzdem ein unangenehmes „Klatsch“.

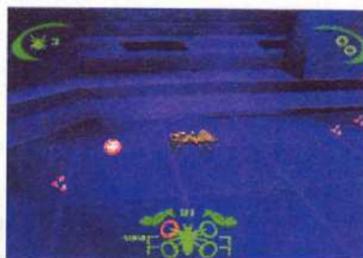


PlayStation (Pal) Cheats

Spider

Energie und Waffen aufladen: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt folgendes ein: D, X, X, X, K, X, V, D, X, D, K. Die kleine Spinne leuchtet silbern auf und Ihr habt die Energie- und Waffenvorräte aufgefrischt.

Mini-Mode: Um die Spinne in ein winziges Etwas zu verwandeln, pausiert Ihr ein Spiel und gebt folgendes ein: D, V, K, D. Daraufhin schrumpft Eure Spinne stark zusammen. Allerdings ist das Spiel hierdurch etwas schwieriger zu meistern. Sollte Euch diese Größe stören, pausiert Ihr erneut und gebt den Code noch einmal ein. Hierdurch erhaltet Ihr die normale Größe wieder.



N64 (US) Cheats

Hexen

Alex Zwack hat mal wieder als Erster einiges zu einem topaktuellen Game geschickt. Hier seine Erkenntnisse:

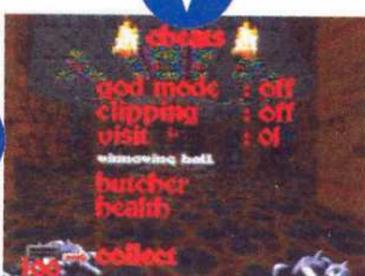
Um in das versteckte Cheatmenü zu gelangen, pausiert Ihr ein aktuelles Spiel und drückt C↑, C↑, C←, C→. Es ertönt ein „Wusch“ und unten erscheint das Wort Cheat. Nun können verschiedene Optionen im Cheatmenü eröffnet werden. Gebt IM Cheatmenü erst einmal C↓, C↑, C←, C→ ein. Dadurch eröffnet sich im Cheatmenü die zusätzliche Option „Collect“. In diesem Menü gebt Ihr C→, C↑, C↓, C↓ ein. Hierdurch erhaltet Ihr sämtliche Waffen im Spiel. Im eigentlichen ersten Cheatmenü erhaltet Ihr Zugriff zu verschiedenen Optionen durch diese Kombinationen:

Health: C←, C↑, C↓, C↓.

Butcher: C↓, C↑, C←, C←.

God Mode: C←, C→, C↓.

Thaaanx Alex!



NEU: N-ZONE

Damit Du immer

Dein Spiel machst!



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

Im Mittelpunkt der August-Ausgabe stehen ausführliche Reportagen zu allen Nintendo 64-Hits '97/'98.

Beispielsweise werden mit **F-Zero 64**, **Yoshi's Island 64** und **Zelda 64** die neuen Werke des Mario-Erfinders vorgestellt.

Außerdem: interessante Berichte zu **Banjo-Kazooie** und **Conker's Quest**, welche von den Donkey Kong Country-Machern inszeniert werden.

Außerdem erwarten Dich **Sammelkarten**, **Lesercharts**, **Hotline**, **News aus Japan** ...
Der Preis? Nur geniale **3,90 DM monatlich!**

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

PlayStation (Pal) Support AI

Jumping Flash 2

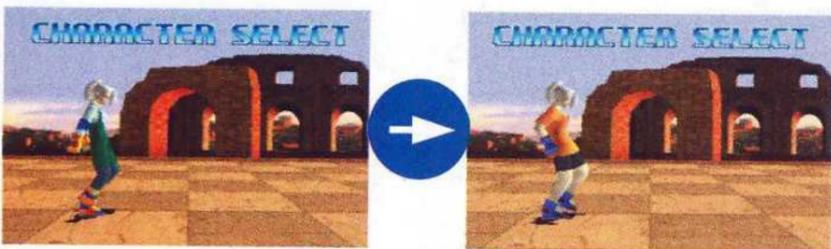
Im Startscreen mit den Optionen „Game Start, Time Attack, Load, Save, Options“ gebt Ihr zügig die folgende Tastenkombination ein: ←, →, R1, L2, L1, R2, ↑, ↓, D, Select. Nun schaut Ihr unter dem Punkt „Options“ nach. Dort steht jetzt der Support AI „Rachel“ zur Verfügung.

PlayStation (Jap) Diverses

Tobal No 2

Sobald Ihr einen Kampf gewonnen habt und Euer Kämpfer die Siegerpose zeigt, solltet Ihr einmal das Steuerkreuz in verschiedene Richtungen bewegen. Schaut Ihr genau hin, seht Ihr, wie sich hierdurch die Augen des Charakters bewegen.

Alternative Outfits: Die alternativen Outfits erhaltet Ihr, indem Ihr das Steuerkreuz nach oben gedrückt haltet, bevor Ihr Euch einen Kämpfer aussucht.



PlayStation (Pal) Turbomode

Pro-Pinball-The Web

Sollte die Flipperei zu langsam sein, solltet Ihr Euch in die Highscoreliste mit PRO eintragen. Dies aktiviert (angeblich!) eine Art Turbomode.

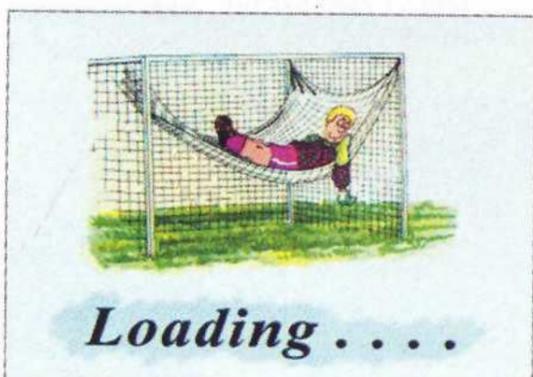
PlayStation (Pal) Tip

Player Manager

Dirk Ruhrmann aus Hattingen hat uns einen interessanten Tip zu Player Manager zugeschickt. Er schreibt:

Zu oft hatte ich schon das Problem, daß die guten Spieler zu teuer sind. Aber nun weiß ich, wie man bei so einem Transfer einige Millionen sparen kann. Wir wollen beispielsweise Hristo Strohikov (Preis 6.500.000) versuchen zu kaufen. Wir bieten 5.500.000 DM und sind somit im Transfer drin. Als nächstes verringern wir unser Angebot; z.B. um 200.000, und bestätigen dies. Nun schlagen wir wieder 200.000 drauf und siehe da, die Gegenpartei sieht dies als Erhöhung an und verringert den Preis des Spielers um dieselbe Summe. Es klappt nicht immer, teilweise muß man dies mehrmals ausprobieren. Aufpassen muß man, daß der gebotene Preis auch nach der Verringerung noch kleiner ist als der Grundpreis. Außerdem würde ich ab 600.000 nur noch mit 10.000-Schritten arbeiten. Leider habe ich es noch nicht geschafft, den Preis auf Null runterzuhandeln.

Ich hoffe, daß Dirk einmal Zeit hat mir bei Verhandlungen des Kaufpreises eines neuen Autos zu helfen (Anm. d. Red.).



Saturn (Pal) Cheatmenü

Independence Day

Auch die Saturnversion beinhaltet ein Cheatermenü. Tragt Euch zuerst einmal mit dem Namen MR HAPPY ein. Beachtet aber das Leerzeichen! Nun kehrt Ihr in das Hauptmenü zurück, in welchem Ihr die amerikanische Flagge auf dem Mond seht. Hier drückt Ihr folgende Kombination: ←, →, ↑, ↓, X, Z, Y. Daraufhin erscheint ein neues Menü, welches die freundliche Überschrift „Cheater“ aufweist. Falls Ihr nicht beim ersten Anlauf das Menü erreicht, solltet Ihr die Kombination mehrmals eingeben. Es ist eine reine Timingfrage. So, und mit diesen Wörtern, die Ihr nun als Namen einträgt, dürft Ihr im „Cheatermenü“ wüten. FOX ROX, GO PASTAL, GODZILLA, TOURIST, LIVE FREE, DAB DAB. Natürlich müssen die Leerzeichen beachtet werden. Kleiner Hinweis am Rande: Wir hatten leider nur die amerikanische Version zum Austesten vorliegen. Dort hat es wunderbar geklappt.

Saturn (Pal) Diverses

Die Hard Arcade

Andere Musik: Markiert im Startscreen die Option „Die Hard Arcade“. Drückt und haltet nun nacheinander X, +Y, +Z. Bei gehaltenen Tasten betätigt Ihr dann Start.

Aggressivere Gegner: Markiert im Startscreen die Option „Die Hard Arcade“. Drückt und haltet nun nacheinander X, Y, Z, B. Bei gehaltenen Tasten betätigt Ihr dann Start.

Hyper Deep Scan: Markiert im Startscreen die Option „Deep Scan“. Haltet die Tasten X + Y + Z gedrückt. Bei gehaltenen Tasten betätigt Ihr Start. Deep Scan weist nun eine schier endlose Armada von U-Booten auf. Das haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe verraten. Als kleine Dreingabe solltet Ihr einmal im Startscreen die Option „Deep Scan“ markieren und X + Y + Z + B gedrückt halten und Start betätigen! Daraufhin dürft Euch die hohe Geschwindigkeit der U-Boote mehr als zu schaffen machen.

Noch ein Hinweis: Anscheinend ist ein Cheatmenü im Spiel versteckt, welches durch die Eingabe von C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y aktiviert wird. Leider können wir dies nicht bestätigen, da wir besagtes Cheatmenü mit dem Code nicht aktivieren konnten. Hinweise hierzu nimmt die Helpline gerne entgegen.

Saturn (Pal) Diverses

Command & Conquer

Hinweis! Einige der folgenden Tricks funktionieren erst in den höheren Levels bzw. erst dann, sobald gewisse Bauoptionen erfüllt sind. Probiert es mal aus. Die Codes müssen während einer Mission eingegeben werden, ohne eingeblendete Baukarte.

Nuclear Strike: A, B, C, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, A.

Ionenkanone: A, B, C, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, B.

Airstrike: A, B, C, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, C.

Das gesamte Kampfgebiet aufdecken: ↑, ↓, →, ←, A, ↑, ↓, →, ←, A.

5000 Geldeinheiten: →, ←, A, B, C, Z, Y, X, →, ←.

Saturn (Pal) Cheat

Ghen War

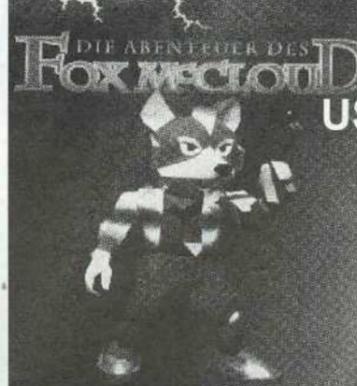
Hm, obwohl Ghen War schon zu den älteren Titeln zählt, wollen wir Euch diesen Cheat nicht vorenthalten. Betätigt während einer Mission die Start-Taste und haltet diese gedrückt! Ihr gelangt in den Missionsscreen. Dort gebt Ihr (bei immer noch gehaltener Start-Taste) folgendes ein: A, R, ↓, →, ↓, A, L. Dann dürft Ihr die Start-Taste loslassen und zurück ins Spiel gehen. Schaut doch einmal Eure Anzeige für die zusätzlichen Waffensysteme an. So machen Shooter richtig Spaß!



ab 06/97.... **139.95**



ab 08/97 **114.95**



ab 07/97 **179.95**

Nintendo 64 Hardware - Nintendo 64 Hardware

US/JP Adapter

PREIS TIP: **49.95**

Mario Kart dt.

+ N64 Joypad **129.95**

5M Memory C.

PREIS TIP: **74.95**

N64 Super Pad	49.95
N64 Pad (Color)	54.95
Lenkrad + Pedale	149.95
Joypad Verlänger.	24.95
RF Modulator + Switch	44.95
N64 SVHS-Kabel	29.95
N64 Profes. AV-Kabel	24.95
N64 Antennenkabel	69.95
1Meg Memory Card	39.95
N64 Gamekiller Modul	89.95
Multinorm Adapter	79.95

- Nintendo 64 Games - Nintendo 64 Games -

Blade & Barrel (dt 8/97)	139.95	Multi Race Champion (us 7/97)	179.90
Blast-Corps (dt 8/97)	114.95	NBA Hang Time (dt 7/97)	129.95
Dark Rift (us 7/97)	189.95	NBA JAM 64 (dt 10/97)	139.95
Descent 64 (dt 09/97)	144.95	Pilotwings 64 (dt)	109.95
Doom 64 (dt 8/97)	159.95	Reverse Limit (dt TBA)	139.95
Doom 64 (us)	189.95	Robotec (dt TBA)	149.95
Doraemon (jp)	169.95	St. Andrews Golf (dt TBA)	139.95
Extreme G (dt 11/97)	149.95	Shadows of the Empire (dt)	129.95
Fifa Soccer 64 (dt)	89.95	Starfox 64 (us 7/97)	179.95
Golden Eye (us 7/97)	179.95	Turok (dt)	139.95
Geomon (dt 8/97)	129.95	Turok (ev unzensiert)	149.95
Hexen 64 (us)	189.95	War Gods (us)	189.95
Hexen 64 (dt 8/97)	159.95	War Gods (dt TBA)	159.95
ISS 64 (dt)	139.95	Wave Race (dt)	89.95
Joost X (dt 11/97)	159.95	W. Gretzky 3D Hockey (dt 7/97)	129.95
Killer Instinct Gold N64 (dt)	144.95	W. Gretzky 3D Hockey (us)	159.95
Legends of Zelda 64 (dt 12/97)	109.95	Wild Choppers (us 7/97)	189.95
Mario 64 (dt)	89.95	Wild Choppers (dt TBA)	139.95
Mario Kart 64 (dt)	89.95	Wonder Project 2 (jp)	94.95
Mortal Kombat T. N64 (dt 7/97)	149.95	WWF Wrestlemania 64 (dt TBA)	149.95

- Playstation Games - Playstation Games -

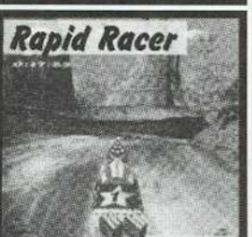
Adidas Power S. Soccer Intern.	89.95	Need for Speed 2	84.95
Adventure of Lomax	84.95	NHL Hockey 97	64.95
Agent Armstrong	84.95	NHL Powerplay Hockey '96	79.95
All Star Soccer	79.95	Olympic Games	49.95
Battle Monsters	79.95	Onside Soccer	84.95
Broken Helix	99.95	Overblood	84.95
Carnage Heart	77.95	Pandemonium	79.95
Castlevania: The Bloodletting	94.95	Parappa the Rappa	94.95
Chronicles of the sword	84.95	Pete Sampras extreme Tennis	94.95
Command & Conquer	99.95	PFA Soccer Manager	84.95
Conquest Earth	84.95	Philosoma	84.95
Contra: Legacy of War	94.95	Pinky and the Brain	94.95
Cool Boarders	84.95	Porsche Challenge	79.95
Crash Bandicoot	99.95	Power F1 (Lankhor)	84.95
Creation	79.95	Psychic Detective	74.95
Crow: City of Angels	84.95	Psychic Force	99.95
Crypt Killer	94.95	Rage Racer	94.95
Cyberia	89.95	Raging Skies	93.95
Darklight Conflict	79.95	Rally Cross	74.95
Descent 2	84.95	Rapid Racer	94.95
Destruction Derby 2	84.95	Ray Storm	74.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95	Ray Tracer	74.95
Epidemic	79.95	Rebell Assault 2	94.95
Excalibur 2555 A.D.	89.95	Resident Evil	84.95
Eihumed	84.95	Revolution X	59.95
FIFA 97	64.95	Riot	84.95
Formular 1 '97	99.95	Road Rash	84.95
Frankenstein	82.95	Robo Pit	84.95
G-Police	94.95	Sentient	94.95
Galaxian 3	89.95	Sim City 2000	84.95
Gex	84.95	Slayer AD&D	94.95
Gunship 2000	94.95	Soul Blade (Edge)	94.95
Hexen	85.95	Soviet Strike	82.95
Hi-Octane	79.95	Speed King	94.95
Hyper Final Match Tennis	85.95	Speedster	84.95
ian Livingston D.Dungeon	84.95	Spider	84.95
		Stadt der verl. Kinder	84.95
		Sulkoden	94.95
		Super Puzzle Fighter 2	64.95
		Swagman	84.95
		Syndicate Wars	84.95
		Tekken 2 dt	99.95
		Ten Pin Alley	84.95
		Test Drive Off Road	84.95
		Theme Park	79.95
		Time Commando	79.95
		Tomb Raider	84.95
		Tomb Raider 2	84.95
		Toshinden 3	74.95
		Trash It	84.95
		Twisted Metal II	84.95
		V-Rally	94.95
		Virtual Open Tennis	82.95
		Virtual Tennis	84.95
		VR Pool	84.95
		Wing Commander IV	84.95
		Wing Over	84.95
		WipOut 2097	89.95
		Worms	44.95
		WWF: In your house	84.95
		Xevios 3D	74.95



79.95



94.95



94.95



99.95



94.95



84.95



84.95



94.95

Info-Hotline*
02841-942613

Aktuelle News,
Erscheinungstermine
Hardware Hotline
günstige Schnäppchen
+ Angebote u.v.m

* 2,40 DM/Min

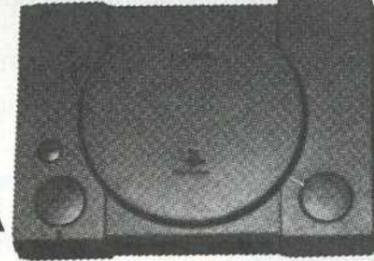
Playstation Hardware - Playstation Hardware

Multinorm Playstation

GER

JPN

USA



Barpreis: **369.95**

oder: **12 x 39.-**

LASER GUN



- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire

PREIS TIP: **44.95**

PC Copy-Station



133MHz SCSI Komplett PC
incl. 14" Monitor + CDWriter
+ Software zum Erstellen oder Kopieren von Audio, Daten oder PSX CD's.

- 16MB RAM
- 1.2GB HD
- Windows 95
- Big Tower
- SCSI II Kontr.
- 2/6x CD Write
- 14" Monitor

FINANZKAUF. 47 X 67.-

Station Pad A/F



29.95

- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Hyperblaster



59.95

Wertung Megafun
Ausgabe 06/97
Sehr gut

Memory Card 24Meg	89.95
Memory Disk Drive	199.95
Org. Link Kabel	19.95
Org. HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org. Controll Pad Sony	44.95
Org. Maus incl. Pad Sony	54.95
NeGcon Pad	79.95
Station Master Pad	39.95
Joypad Verlängerung	19.95
Steering Wheel	169.95
Per4mer Lenkrad	119.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Org. Playstation Tasche	14.95
Tasche + Pad + MemCard	89.95
Gamebuster Mogell Modul	89.95
Gamekiller Mokelm.. Junior	54.95

1MB Memory Card

PREIS TIP: **29.95**

8MB Memory Card

PREIS TIP: **64.95**

3D Sound Dimension

240 Watt-Boxen **89.95**

PSX CD Leerhüllen

20 STÜCK: **11.95**

PSX Infrarot Pad



2er Packung **79.95**

Multinorm Chip

incl. farbiger Einbauleitung



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 einschicken und 24Std Geduld aufbringen..

59.95

Alle Toptitel jetzt mit 7 tägigen Rückgaberecht

Bei Rückgabe berechnen wir lediglich unsere Unkosten. Erfragen Sie weitere Info's und mögliche Produkte..

Independence Day	79.95
Intern. Superstar Soccer Pro	99.95
Iron & Blood	84.95
Jef Rider	79.95
Jumping Flash 2	84.95
King of Fighters	77.95
King's Field	79.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Legacy of Kain	89.95
Lifeforce: Tenka	94.95
Little Big Adventure	82.95
Lost Vikings 2	84.95
Machine Hunter	84.95
Magic the Gathering	84.95
Mass Destruction	79.95
Megaman X3	85.95
Micro Machines V3	94.95
Midnight Run	94.95
Monster Truck	84.95
NBA in the Zone 2	94.95
NBA Live 97	79.95
NBA in the Zone	94.95
Need for Speed	49.95



Solch ein Torjubel ist aufgrund der fast schon übertrieben sicheren Schlußmänner sehr selten



Beim Face Off kann man nicht optimal erkennen, wann der Unparteiische den Puck freigibt



Ulf: Nach solch einer langen Wartezeit ist eine Neubewertung beider Versionen unumgänglich. Ohne Zweifel

stellt NHL Powerplay auch nach heutigen Kriterien die momentan beste Eishockey-Simulation auf einer NG-Konsole dar, dennoch will bei mir nicht mehr dieselbe Euphorie wie vor gut einem Jahr aufkommen. Zum einen, da die Ansprüche logischerweise gestiegen sind (die hochgelobte Polygon-Optik wirkt nicht mehr ganz so spektakulär), zum anderen, weil die langsamere PAL-Version der Puckjagd etwas die Dynamik genommen hat. Beide Versionen bieten übrigens kleine, aber feine Unterschiede: Die PS-Version ist etwas schneller, hat dafür aber das unsaubere Scrolling gegenüber der Saturn-Variante. Graphisch gesehen hat wiederum die PlayStation aufgrund der farbreicheren Texturen, leicht höheren Auflösung und der transparenten Plexiglasscheibe die Nase vorn. Dafür bietet der Saturn-Silberling eine variantenreichere Zuschauerkulisse sowie mehr Kommentare des Reporters.

PlayStation/Saturn Sportspiel

NHL Powerplay

Es geschehen noch Zeiten und Wunder: Nach gut einem Jahr geduldiger Wartezeit hat Virgin's hochgelobte Eishockey-Simulation endlich germanisches Festland erreicht



Verschiebungen und Verspätungen sind im Konsolen-Geschäft sicherlich gang und gäbe, doch bei Virgin's Puckschuberei mußte man sich aus schleierhaften Gründen derart lange gedulden, daß man die ursprüngliche Jahresangabe „96“ auf der Verpackung gestrichen hat (im Titelbild ist die veraltete Jahresangabe aber noch zu sehen). Sei's drum, freuen wir uns einfach, daß beide NHL Powerplay-Versionen endlich erhältlich sind. Wie schon „damals“ bietet diese Puckjagd erfreulich viele Mannschaften: Zur Auswahl stehen die gesamte - leicht veraltete - NHL-Liga sowie alle relevanten Nationalteams. Habt Ihr Eure Wahl markiert, dürft Ihr vor dem Face Off noch schnell ein paar takti-

sche Finessen erledigen: Zusammenstellung der Blöcke sowie im speziellen Strategieteil die Festlegung der taktischen Marschroute. Danach geht es ohne Umschweife ins Polygon-Stadion. Bei der Auslegung des vollen Regelwerkes (inklusive dem verbotenen 2-Linien-Paß) gehen Eure virtuellen Akteure auf Torejagd. Die Aktionsmöglichkeiten sind recht üppig: Neben den Standardtechniken (Paß, Bodycheck) und speziellen Aktionen (z.B. rückwärts Skaten) gibt es zwei unterschiedliche Schlagtechniken. Der schnelle Schuß aus dem Handgelenk bietet sich bei One Timers an, während der hart abgezogene Schlenzer den Goalie auch aus der weiten Distanz ins Schwitzen bringt.

NHL Powerplay '98



Der offizielle Nachfolger sitzt bereits in den Startlöchern. Beim Nachfolger gibt es völlig neue Motion Capture-Animationen zu bewundern, die den Realismus zusätzlich erhöhen sollen. Außerdem wurde die künstliche Intelligenz der CPU-Akteure hochgeschraubt, was sich vor allem in der Defensive bemerkbar macht. Das gesamte Drumherum wird last but not least wesentlich üppiger ausfallen. Im neugestalteten Coach-Bereich stehen Euch beispielsweise drei unterschiedliche Strategien beim Powerplay zur Auswahl und Spielertransfers werden auch endlich möglich sein. Erscheinungstermin: Herbst.



Im Gegensatz zur Saturn-Version strotzt der Instant-Replay auf der PlayStation nur so vor Grafikfehlern



Es gibt nur eine einzige Perspektive mit einer individuellen Kameraführung

Test PS/SAT

Hersteller: **Virgin Interactive**
 Spieleranzahl: **1-6**
 Datenträger: **CD-ROM Deutsch**
 Erscheinungstermin: **Erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **Keine**
 Schwierigkeitsgrad: **Mittel**
 Levels: **Entfällt**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Virgin**

Grafik **72** Sound **61**

Fun 85

PlayStation Shoot 'em Up

Strikepoint

Rettet die Ökosphäre der Erde und zwingt die üble Hex-Organisation in die Knie

Die üble Organisation hat es sich zum Ziel gesetzt, explosive Druckwellen-Anlagen rund um den Erdball zu installieren und zur Detonation zu bringen. Eure Aufgabe besteht darin, eben dies zu verhindern. Dazu steigt Ihr in die Kanzel eines Helikopters und absolviert (in belie-



Christoph: Beim Intro kommen noch Erinnerungen an die Spiele der Strike-Serie auf - doch schon mit den ersten Bildern zeigt sich, daß Strikepoint bis auf die Namensähnlichkeit nichts mit der legendären Trilogie gemeinsam hat. Schon von weitem ist die Grafik unansehnlich; fliegt Ihr mit Eurem Heli aber Richtung Boden oder Wasser, mutiert die Landschaft

zu einem wahren Pixelgebirge. Weitere Patzer komplettieren das negative Erscheinungsbild: Steuert Ihr mit vollem Karacho in ein Bergmassiv, so hat dies keinerlei optische oder akustische Wirkungen. Dafür könnt Ihr die Propellerkiste nach einem Bodenkontakt problemlos wie ein Hovercraft über Land und Wasser dirigieren. Laßt von Strikepoint die Finger weg; wer ein Spiel dieser Art sucht, greife zu Soviet Strike.

biger Reihenfolge) zehn Einzelmis-sionen - in der Antarktis, Asien, Afrika usw. Dabei müssen in jeder Mission diverse Aufgaben erfüllt werden: Chemiefabrik zerstören, Wissenschaftler befreien, Jeepkon-voi aufreihen, Panzerbrigaden vernichten ... Neben der Bordkanone sind noch Luft-Luft-, Luft-Boden-Raketen und Bomben im Arsenal. Via Splitt-Screen dürfen zwei Spieler gleichzeitig den Feinden kräftig einheizen.

In der Außenperspektive fliegt es sich doch am besten, da man den größten Überblick hat

Test PlayStation

Hersteller: **elite**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Datenträger: **CD-ROM dt.**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzung geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **10**
 Besonderheiten: **Paßwort**
 Ca. Preis: **99.-DM**
 Muster von: **Theo Kranz**
0931/571604

Grafik **47** **55** **Sound**

Fun
45

WORLD OF GAMES

Inh. C. Markatsch

Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

SONY PlayStation Spiele CD's

Grundgerät	289.--	Rebell Assault 2	89.90
Memory Card ab	39.90	Resident Evil	89.90
Memory Card 360	79.90	Stadt d.v.Kinder	89.90
Memory Card 720	99.90	Soul Blade	99.90
Namco Arcade Stick	89.90	Super Star Soccer Pro	89.90
Agent Armstrong	79.90	Syndicate Wars	89.90
Alien Trilogy	49.90	Tomb Raider	89.90
Bust-A.Move	49.90	Tenka	99.90
Com&Conquer	99.90	V-Rally	89.90
D.Force Star Wars	89.90	Warcraft 2	99.90
Destruction Derby 2	89.90	Wing Commander 4	89.90
Excalibur	89.90	Wild Arms US	119.90
FIFA Soccer 97	89.90	NINTENDO 64	
Formel 1	99.90	N 64 Grundgerät	299.--
Independence Day	89.90	N64 Multinorm Adapter	69.90
NBA Live 97	89.90	N64 NBA Hangtime	139.90
Need for Speed 1	49.90	N64 Mario Kart	99.90
Need for Speed 2	89.90	N64 Super Star Soccer	149.90
Overblood	89.90	N64 Turok auch englisch	149.90
Panzer General 2	89.90	N64 Wayne Gretzky Hockey	139.90
Porsche Challenge	79.90	Dark Rift US	189.90
Rage Racer	99.90	Wargods US	189.90

Für Neuheiten bitte anrufen Liste Gratis!
Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-15.00

Schnellversand in 1-2 Tagen falls Artikel lieferbar! per N.N. Zusätzlich DM 10.--

Achtung! Ladenpreise können abweichen! ** Vorbestellungen möglich! **

Telefon:
(02622)
83517

HARDWARE
SOFTWARE
& SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Gerät+S-VHS-Kabel für Top Bildqualität **349,99DM**
 N64 us/jp/deutsche Umrüstung **149,99DM**
 Adapter für Importspiele **49,99DM**
 RGB-Umbau für usa+Japan N64 **99,99 DM**
 Joypadverlängerung 2m **24,99DM**
 Spiele zB.M kart,Wave Race ab **99,99DM**
 Shadows of The Empire **149,99DM**
 Turok (ungeschnitten) **149,99DM**

SONY PSX

Neu!! Umbau für Importspiele 89,99DM
 Einfach CD einlegen und Spielen!
 RGB-Kabel für Umbau PSX **39,99DM**
 PSX+Umbau+Spiel+RGB-Kabel **499,99DM**
 Joypadverlängerung 2m **24,99DM**

Sega

Saturn+Umbau+2Spiele+RGB **549,99DM**
 Saturn Umbau dt,jp,us,/50/60Hz**99,99DM**
 Joypadverlängerung 2m **24,99DM**
 Spiele lieferbar dt,usa,jap. ab **69,99DM**

MAK

Original Spielhallenspiele für Zuhause!!
MAK, die Arcade-Konsole 549,99DM
 Sonderangebote lieferbar wie z.B.:
 Trog2, Streetfighter2, und viele Oldies
*desweiteren führen wir auch Spiele für:
 PC, Jaguar, Neo Geo CD, SNES, SMD, 3D0*

**ca. 1000 Spiele für
alle Systeme lieferbar**
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
 Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
 Der RGB-taugliche Umschalter für Video-spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	159,99DM
7-fach Umschalter	249,99DM
Audiokabel 2,5m	7,99DM

Anschlußkabel

NEU! Sony RGB BESSER!!! 39,99DM
N64 S-VHS Kabel+Hifi TOP!!! 59,99DM
 Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi **49,99DM**
 SNES RGB-Kabel + Hifi **49,99DM**
 Neo Geo, CD-Kabel Stereo **49,99DM**
 Mega Drive1,2 RGB Stereo **49,99DM**
 Hifi Adapter für RGB-Kabel **39,99DM**
 Jaguar RGB-Kabel+Hifi **39,99DM**

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
 Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u. a.. Hersteller **49,99DM**

Umbau, Tuning

Nintendo 64 jp,us,deutsch	149,99DM
Playstation dt,jp,us mit Chip	89,99DM
Saturn dt,jp,us 50/60Hz	99,99DM
Super NES dt,jp,us 50/60Hz	99,99DM
Sega SMD dt,jp,us 50/60Hz	75,75DM
Jaguar 50/60Hz	75,75DM
Neo Geo, CD dt,jp,us 50/60Hz	99,99DM

Tips & Tricks

-durch einen Umbau 50/60Hz laufen die Spiele bei 60 Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken oben und unten
 -RGB&S-VHS-Kabel geben bestes Bild

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



Per SELECT-Button ruft Ihr das Inventar auf - dort könnt Ihr Zack und Hannah die verschiedensten Sachen in die Hände drücken

Eigentlich wollten der achtjährige Zack und seine Zwillingsschwester Hannah vorm Zubettgehen nur noch dieses schöne Märchenbuch zu Ende lesen. Da es aber inzwischen schon ziemlich spät war, schliefen sie ein. Eine Traumfee kam und schenkte ihnen süße Träume....Stop! Was war das? Ein paar gehässige Kobolde, die Häsher des Swagman, Herr der Alpträume, schauten hinter einer Ecke vor. Und warfen ein Netz, mit dem sie die Traumfee einfingen. Die Kinder, die sich inzwischen verkrochen hatten, mußten mit ansehen, wie die Kobolde ihr Zimmer verwüsteten und die liebsten Spielsachen wegschleppten. Sie ließen sogar Zacks Käfer frei! Doch dann entdeckten sie Hannah: sie ließen sie schrumpfen und sperrten sie in den Vogelkäfig am Fenster. Dann war der Spuk verschwunden. Nur sitzt Hannah immer noch im Käfig. Also macht sich Zack auf, sein Schwesterchen zu befreien und auf



Die erst so normal aussehende Garage besitzt einen Ausgang in die Kanalisation, jedoch steht das Auto darauf



Der Brunnen birgt ein Geheimnis: In ihm befindet sich ein unterirdischer Durchgang



PlayStation/Saturn Action-Adventure

Swagman

Ein Action-Adventure für das junge Gemüse ist dieser Eidos-Titel trotz der rigorosen Knuddel-Optik beileibe nicht

Normalgröße zu zaubern. Nach dem langen Vorspann steuert Ihr zunächst nur Zack, bis dieser Hannah erlöst hat. Danach dirigiert Ihr beide Zwillinge durch die 16 Welten. Diese sind in zwei Hauptteile untergliedert: die Realwelt von Paradise Falls und die Alptrawelt. In diesen Welten sind irgendwo die zwölf Traumfeen gefangen, die Ihr befreien müßt, und zu guter Letzt der Swagman, den Ihr besiegen müßt. Wo andere Hersteller von Action-Adventures oft genug auf Altbewährtes zurückgreifen, hat sich Eidos mal etwas Neues einfallen lassen. Ihr habt zum Beispiel keine üblichen Hitpoints sondern Zzzz - Ihr könnt es aussprechen als schnarchende „Chrrr“. An bestimmten Punkten könnt Ihr sie wieder aufladen: die Schnarcher vom Vater oder ein Diwan sind nur zwei Beispiele.

Wie so üblich müßt Ihr spezielle Gegenstände einsammeln. So sind Schlüssel besonders wichtig - Ihr kommt ohne sie nicht weiter - ebenso wie die von den Kobolden befreiten Käfer. Kommt Ihr in das Limbo - dort sind die Traumfeen gefangen - so zeigen Euch die kleinen Helfer den richtigen Weg durch ein Labyrinth. Habt Ihr zu wenig, so müßt Ihr den Weg selbst suchen und jeder Fehltritt bedeutet den sofortigen Exodus. Doch Gefahren lauern überall: Die Kobolde kann Zack ja noch mit seiner Taschenlampe erschlagen, jedoch hat er gegen Gespenster keine Chance. Da heißt es „Augen zu und durch“. Solltet Ihr alle Eure Zzzzs verloren haben, dann ist das halb so wild: Durch die unendlich vielen Continues beginnt Ihr immer wieder am Anfang des entsprechenden Raumes.



Mit den Kirschbomben sprengt Ihr Euch den Weg durch bröckelnde Mauern und andere störende Hindernisse frei

Durch Spiegel wechselt Ihr zwischen der realen und der Traumwelt, in der Zack und Hannah zu durchschlagkräftigen Monstern mutieren



René: Swagman ist ein Wolf im Schafspelz. Die niedliche Knuddelgrafik ist - so wie das ganze Spiel - sicherlich

für Kinder gemacht, nur gibt es ein Problem: Der Schwierigkeitsgrad ist alles andere als kindgerecht. Die Rätsel sind teilweise ziemlich knifflig und erfordern ein hohes Maß an Aufmerksamkeit. Ähnliches betrifft den Geschicklichkeitsanspruch. Die Bosse sind so hart, daß Ihr ewig braucht, um sie zu besiegen. Sieht man über diese Punkte hinweg (Heißt es nicht: „Kinder sind sowieso cleverer als wir Erwachsenen“?), so erwartet uns ein abwechslungsreiches Action-Adventure, in dem sich die Rätsel kaum wiederholen. Die gesamte Aufmachung des Games ist so angelegt, daß es die Phantasie anregt, ohne gleich spektakulär zu wirken. Alles in allem ist es meiner Ansicht nach ein Tip für alle braven Kinder im Grundschulalter und alle diejenigen Junggebliebenen, die sich nach wie vor gerne Märchen anschauen.



Kommt Ihr in das sogenannte Limbo, dann werden all Eure eingesammelten Käfer wieder freigelassen - als Dankeschön zeigen sie Euch den sicheren Weg

Test PS/SAT

Hersteller: **Eidos**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **deutsche Texte**
 Ca. Preis: **99,-DM**
 Muster von: **Theo Kranz**
0931/571601

Grafik	Sound
76	66
76	

Fun



In jeder Stage gibt ein Rap-Lehrer die Moves vor und beglückt Euch noch mit belehrenden Phrasen

PlayStation Geschicklichkeit

Parappa the Rapper

Yo man! Sony funktioniert mit einem rappenden Hund die PS zum Instrument um

Wie der Titel schon verrät, steht das Rappen im Mittelpunkt der spielerischen Leistung. In der Rolle des Comic-Hundes Parappa müßt Ihr via Tastendruck Eure Geschicklichkeit und Euer Taktgefühl unter Beweis stellen. In den sechs unterschiedlichen Stages geben verschiedene Figuren, die vom Hip-

Hop-Chinesen bis hin zum tanzen-den Frosch reichen, jeweilige Dance-Moves bzw. Gesangseinlagen vor, die dann von Euch im richtigen Rhythmus wiederholt werden müssen. Beim Rappen kommen alle vier Aktionsknöpfe des Pads zum Einsatz. Nach jeder Showeinlage werdet Ihr bewertet, was sich auf dem Rappometer (eine Skala mit vier Bewertungen) zeigt. Hört Ihr am Ende eines Levels die Worte „U rappin good“, erwartet Euch ein neuer Hip-Hop-Kollege; andernfalls muß noch kräftig geübt werden. Um das richtige Timing zu erlernen, können Anfänger bei Parappas Freundin eine kurze Übungsrunde einlegen.



Georg: Mit Parappa the Rapper bringt Sony ein wirklich eigenartiges Game auf den Markt, das nicht nur völlig konkurrenzlos ist, sondern auch sofort eine Frage aufwirft: Was kann man eigentlich von einem Produkt erwarten, dessen Prinzip nur darin besteht, zum richtigen Zeitpunkt die entsprechende Taste zu drücken? Die Grafik ist eher für das Kinderprogramm geeignet, als daß ältere Semester davon angesprochen werden, und Hip-Hop-Rhythmen sind ja sowieso Geschmackssache. Dennoch, schnödes Knopfdrücken ist es keinesfalls, denn den richtigen Rhythmus zu finden, das ist vor allem ab dem dritten Level verdammt schwer. Die Musik ist für Liebhaber ansprechend und die japanischen Verkaufszahlen (600.000!) sprechen für sich. Wer mit dem Gedanken spielt, den Karaoke-Verschnitt zu kaufen, sollte auf jeden Fall vorher eine Runde proberrappen.

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-Rom dt.**
 Erscheinungstermin: **September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **6**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **55** **60** **Sound**

Fun **65**



Auch in der Außenperspektive läßt sich der Bolide gut fahren

PlayStation Rennspiel

Tokyo Highway Battle

Mit THQs neuester Flitzerei könnt Ihr durch Japans Metropole fahren

Nachdem Ihr im kurzen Intro einem ambitionierten Rennfahrer bei der Arbeit zugeschaut habt, steht Ihr vor der Qual der Wahl: Übungsrunden drehen, ein Duell mit der CPU veranstalten oder den Szenariomodus wählen. Die beiden ersten Optionen bieten alle drei Grundstrecken und zwölf voll modifizierte Boliden zur Auswahl. Im Szenario beginnt Ihr mit einem eher schlechten Flitzer,

den Ihr aber mit genügend Geld richtig aufmotzen oder elf weitere Karren erstehen könnt. Um an die begehrten Scheine zu kommen, müßt Ihr auf den verschiedenen Strecken gegen sechs Fahrer antreten und natürlich siegen. Nach erfolgreichem Rennen könnt Ihr im Shop bis zu 64 Komponenten kaufen und sogleich mit dem Tunen beginnen. Bei der Asphaltatz stehen zwei verschiedene Blickwinkel zur Auswahl und via Drifttaste (L1) könnt Ihr scharfe Kurven und Schikanen bestens meistern. Auf den Pisten behindern Euch neben der Konkurrenz auch Busse, Trucks und andere PKWs.



Georg: Leute, die Freude am Tunen von Autos haben, denen aber das nötige Kleingeld fehlt, können sich hier vollends austoben, denn mit 64 Spezialprodukten der Automobilindustrie ist hier einiges geboten. Wer aber auf einen flotten und ansprechenden Rennspaß steht, kommt hier vollends zu kurz. Pro Strecke gibt es nur einen ernstzunehmenden Gegner, denn die restlichen Verkehrsteilnehmer behindern Euch nur wenig. Desweiteren sorgt der Geschwindigkeitsrausch (welcher Rausch!?) nur bei Rentnern für Herzflattern und auch die Drift-Option ist nicht der Brüller. Ein weiterer Kritikpunkt ist die fehlende neGcon-Unterstützung, und das nervt extrem. Die Grafik ist guter Durchschnitt und der Sound läßt sich auch noch hören, sorgt aber nicht wie bei Rage Racer für fahrerische Euphoriesprünge.

Test PlayStation

Hersteller: **Jaleco/THQ**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM dt.**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **k.A.**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **3+ Strecken**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,-DM**
 Muster von: **Theo Kranz**
0931/571601

Grafik **60** **53** **Sound**

Fun **54**



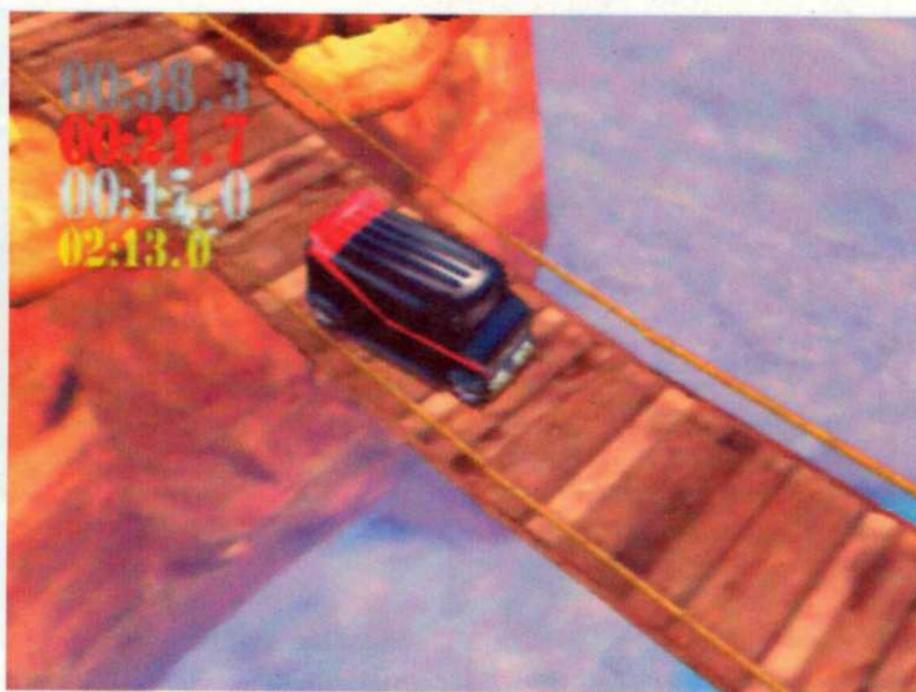
Auf der Oberwelt erkennt Ihr anhand der farblichen Markierung, ob Ihr den Level zu 100% gelöst habt, oder ob es noch weitere Abzweigungen gibt



Der J-Bomb-Roboter zerstampft aus der Luft heraus die Gebäude

Blast Corps, ehemals unter dem Titel Blast Dozer bekannt, wartet mit einer einfallsreichen Story auf. In einer nahen Zukunft gerät ein ferngelenkter Transporter mit zwei Atomraketen außer Kontrolle. Ein Fall für die Blast Corps-Spezialeinheit, die mittels ihrer tonnen-

Ulf: Nintendo und ihre Schützlinge von Rare verstehen es wie kaum ein anderes Softwarehaus, ein intelligent ausgetüfteltes Gameplay ebenso perfekt umzusetzen. Allein schon die Idee, mit einem Bulldozer den Weg für einen Atomtransporter freizuräumen, ist bereits ungemein spannend. Doch Rare gab sich damit noch lange nicht zufrieden. Die unterschiedlichen Einsatzfahrzeuge erfordern jeweils eine andere Rammtechnik, die es erst einmal zu erlernen gilt. Damit aber noch nicht genug: Jeder Level besitzt ein Design, das sich so präzise wie ein Schweizer Uhrwerk präsentiert. Unterschiedliche Transportmittel, wie z.B. ein Baukran, müssen eingesetzt werden, um Barrikaden zu überwinden, versteckte Flitzer vergrößern Euren Fuhrpark, und schließlich die motivierende „100% gelöst“-Dramaturgie, durch die man vier sehenswerte Bonusrunden erreicht. Kurzum: Blast Corps verbindet höchst virtuos intelligentes Leveldesign mit spannender Geschicklichkeit - das ideale Modul für Tüftler.



Die feintexturierte Polygon-Grafik ist absolut sehenswert und bietet in einigen Levels einen verblüffenden Tiefeneffekt

Nintendo 64 Rennspiel/Action Blast Corps

Die Softwarepalette des Nintendo 64 wächst langsam aber stetig: Als nächstes dürfen N64-User mit diesem Titel ihren vandalistischen Trieben freien Lauf lassen

schweren Spezialfahrzeuge eigentlich darauf spezialisiert sind, Altbauten in Sekundenschnelle dem Erdboden gleichzumachen. Von dieser Mission hängt jedoch das Leben von unzähligen Menschen ab. In jedem der insgesamt 60 Levels müßt Ihr mit dem vorgegebenen Vehikel sämtliche markierten Häuser aus dem Weg rammen, damit der „Castor-Transporter“ wohlbehütet den Zielpunkt erreicht. Das Hauptproblem dieser „Ramm alles zu Brei“-Mission ist neben dem gehörigen Zeitdruck vor allem der sichere Umgang mit den unterschiedlichen Einsatzfahrzeugen. Die Palette reicht

vom simplen Bulldozer über den J-Bomb-Roboter, der die Häuser aus der Luft heraus zerstampft, bis hin zum Backlash, der nur mit seinem Heck zulangend kann und deshalb eine komplizierte Drehtechnik erforderlich macht. Die findigen Designer von Rare haben neben der Hauptaufgabe die Levels auch mit allerlei Nebenmissionen versehen. So müßt Ihr teilweise während des Levels das Einsatzfahrzeug verlassen, um beispielsweise mit einem Zug einen Tunnel durchqueren zu können. Wer genug Zeit herauschindet, sollte auch sämtliche Häuser niederwalzen, alle Gefangenen



Das Zerstören der Häuser mit dem Backlash erfordert eine komplizierte Drehtechnik



Gleich knallt's! Der nukleare Transporter rammt gleich das markierte Haus, wenn es dem Ballista nicht gelingen sollte, die Barrikade rechtzeitig zu zerstören



Transportmittel, wie dieser Zug, müssen auch genutzt werden, um den Weg freizuräumen



Sobald Ihr versteckte Karren entdeckt, wird Euer Fuhrpark um ein zusätzliches Vehikel aufgestockt

befreien und alle „RDUs“ (Leuchtpunkte) zum Aufleuchten bringen. Lohn der Anstrengung: Für jeden 100% gelösten Level gibt es eine Goldmünze. Wurden alle Abschnitte perfekt gemeistert, geht es mit einer Raumfähre in den Weltraum, wo noch vier beinharte Bonusrunden auf Euch warten.

Test Nintendo 64

Hersteller: Rare
 Spieleranzahl: 1
 Datenträger: 64-Mbit Modul USA
 Erscheinungstermin: August
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer
 Levels: 60
 Besonderheiten: Batterie
 Ca. Preis: 119,-DM
 Muster von: Eigenimport

Grafik 80 Sound 76
Fun 87

E3 - Video
39,85

E3 - Video
39,85

GAMERS POINT

N64

Konsole 299,85
1 Meg Mem. 49,85
5 Meg Mem. 79,85
Memory Card Orig. 39,85
Universal Adapter 39,85
Joypad Super 64 49,85
Joypad Super 64Plus 54,85
Joystick Arcade Shark 89,85
RF-Modulator 44,85
Blast Corps *
Clayfighter 3 *
Cruisn USA *
Dark Rift *
Doom 64 *
FIFA Int. Soccer 99,85
Formula 1 - H. GP *
Golden Eye 007 *
Hexen 64 *
Int. S.S. Soccer *
Killer Instinct Gold 149,85

NBA Hang Time 129,85
Pilotwings 64 109,85
Robotech: Crystal Dreams *
Saint Andrews Golf *
Star Fox 64 incl. Vibrat. *
Star Wars - Shadow Empire 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Tetris Pearh 139,85
Turok - Dinosaur Hunter 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 89,85
Wayne Gretzky's Hockey 129,85

PSX

Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85

Base Loaded 96 79,85*
B.A. ToShinDen 3 *
B.A. ToShinDen PLAT 49,85
Bedlam 94,85
Beyond the Beyond 109,85
Breakpoint Tennis 74,85
Broken Helix 94,85
Bubble Bobble 2 79,85
Bubsy 3D 84,85
Bushido Blade *
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Buster Bros. Coll. 109,85
Castlevania *
Choro Q Rally 2 *
Cool Boarder 89,85
Criticom 49,85
Crusader - No Remorse 84,85
Crypt Killer 94,85
Darkstalkers 79,85
Davis Cup Tennis 74,85
Deception 109,85
Defcon 5 89,85
Destr. Derby PLAT 49,85
Drift King 119,85
F1 Domark *
Fade to Black PLAT 44,85
FIFA Soccer 97 64,85
FIFA Soccer 96 PLAT 44,85
Final Fantasy 7 *
Grid Runner 74,85
Hercs Adventure 89,85
Hulk 59,85
Hyper Form. Soccer 59,85
In the Hunt 74,85
Independence Day 89,85
Int. Superstar Soccer 79,85
Jonah Lomu Rugby 89,85
Jumping Flash 89,85
K-1 - Arena Fighters 109,85
Killing Zone 69,85
Konami Open Golf 74,85
Legacy of Kain 89,85
Lethal Enforcers 89,85
Maniac Karts 79,85
Marvel 2099 89,85
Mass Destruction 89,85
Mechwarrior 2 79,85
Metal Jacket 49,85
Micro Mashines V3 94,85
Monster Truck Rally 99,85
Namco Classic 2 99,85
Namco Classic 5 *
Nanotec Warrior 89,85
Nascar Racing *
NBA Hang Time 89,85
NFL Quarterb. Club 97 79,85
NCAA Football 89,85
Need for Speed 2 89,85
Need for Speed PLAT 44,85
Agent Amstr. 89,85
NFL Hockey 97 89,85
NHL Hockey 97 89,85
NHL open Ice 94,85
NHL Powerplay Hockey 79,85
Night Striker 49,85
Off World Interceptor 49,85
Olympic Soccer 79,85

PSX

Overblood *
Panzer General 2 *
Perfect Weapon *

PGA Tour Golf PLAT 44,85
Pow. Rangers Pinb. 94,85
Powerslide 89,85
Horned Owl (GUN) 89,85
Puzzle Fighter 2 69,85
Rage Racer 99,85
Rayman 44,85

Resident Evil 89,85
Return Fire 59,85
Revolution X 49,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Road Rage 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Robo Pit 74,85
Sentinent 99,85
Shadow Struggle *
Silverload *
Sim City 2000 89,85
Slam & Jam 49,85
Soccer 97 99,85
Soulblade 99,85
Spot goes Hollywood 89,85
Star General 74,85
Starfighter 3000 74,85
Starwinder 79,85
Super Sonic Racer 49,85
Swagman - Dreamw. *
Syndicate Wars 89,85
Tail of the Sun 99,85
Tekken PLAT 49,85
Tenka - Lifeforce 99,85
Test Drive Off Road *
The Hive 94,85
Tilt Pinball 79,85
Time Bokan *
Time Crisis *
Titan Wars 74,85
Tobal No. 2 *
Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 99,85
Trash It 89,85
True Pinball 74,85
Twin Bee Deluxe *
V-Tennis 79,85
Vandal Herats 94,85
Viewpoint 49,85
Virtual Golf 79,85
VMX Racing 89,85
VR-Baseball 89,85
War Gods 89,85
Warcraft 2 *
Warhammer 69,85
WCW vs the World *
Whizz 64,85
Wild Arms 109,85
Wing Commander 4 *

Wipeout PLAT 44,85
Wrecking Crew 94,85
X-Com: Terror f.t. Deep 89,85

SAT

Konsole 359,85
Gamebuster 79,85
Uni-Adapter 39,85
Virtua Gun 84,85
3D-Analog Joypad 69,85
Explorer Joypad 19,85
Joypad Orig. 44,85
Infrarot Joypad 2St. 79,85
Joypad Verlängerung 19,85
4-4-2 Fussball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Afterburner 2 49,85
Alien Trilogy PAL 74,85
Andretti Racing 49,85
Batman Forever C. U. 69,85
B.A. ToShinDen URA 69,85
Battle Monsters 59,85
Battle Sport 89,85
Battle Stations 89,85
Bedlam 84,85
Black Fire 74,85
Blazing Dragons 69,85
Bubble Bobble 69,85
Chase HQ 2 89,85
Contra - Legacy of War *
Creature Shock 59,85
Criticom 59,85
Crypt Killer 89,85
Cyberbots *
Darklight Conflict *
Death Crismon 89,85
Euro 96 Soccer Eng. 79,85
Formular Karts 89,85
Frank T. Baseball 69,85
Frankenstein 89,85
Galaxy Fight 59,85
Gex 39,85
Ghen War 59,85
Golden Axe 69,85
Guardian Heroes 49,85
Heart of Darkness 109,85
Hexen *
Hulk 69,85
Impact Racing 79,85
In the Hunt 69,85
Independence Day *
Keio 2 - Fly. Squadr. 74,85
Loderunner 49,85
Maniac Karts 89,85
Mechwarrior 2 *
Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85
NHL Hockey 97 49,85
NHL Powerplay 89,85
Parodius 59,85
Puzzle Fighter 2 69,85
Rise 2 49,85
Road Rash 79,85
Shining the Holy Ark 89,85
Shinoby X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Sky Target 79,85
Snowboarding TRIX *
Space Hulk 59,85
Spot goes to Hollywood 79,85
Steamgear Mash 49,85
Striker 96 69,85
Suiko Enbo 59,85
Swagman - Dreamw. *
Syndicate Wars 89,85
Trash It 89,85
Varunas Force *

SAT

V-Racing 49,85
Warcraft 2 *
WWF Wrestlem. 69,85

SNES

Action Pack incl.
Yoshi Island 229,85
Super Key 39,85
Ascii Joypad 29,85
Fighter Pad 49,85
Act Raiser 2 49,85
Aladdin 59,85
Ardy Lightfood 49,85
Bass Master Classic 99,85
Breath of Fire 2 99,85
Civilization 129,85
Clayfighter 49,85
Days before Christmas 59,85
D. Schöne u.d. Biest 59,85
Donkey Kong C. 119,85
Donkey Kong C. 2 119,85
Donkey Kong C. 3 139,85
Dschungelbuch 59,85
Fatal Fury S. 69,85
Fievel Mauswanderer 59,85
Hebereke Popoon 49,85
Int. S.S. Soccer Deluxe 129,85
Jelly Boy 49,85
Jimmy Connors Tennis 99,85
Kid Clown 59,85
Kirbys Dream Course 89,85
Lufia 109,85
Magic Boy 49,85
Michael Jordan 49,85
NHL Hockey 49,85
Pac in Time 59,85
Pagemaster 59,85
Primal Rage 49,85
Sea Quest 59,85
Star Wars-Imperium *
Star Wars-Jedi Ritter *
S.Adv. Island 2 49,85
S. Dropzone 39,85
S. Mario Kart Classic 59,85
S. Mario Allst. Classic 59,85
Super Punch Out 94,85
Terranigma 109,85
Tetris & Dr. Mario 49,85
True Lies 49,85
Wario Woods 49,85
Warlock 59,85
Wild Guns 79,85
Will. Arcade Hits 129,85
Winter Gold 89,85
Zelda Classic 59,85

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

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

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

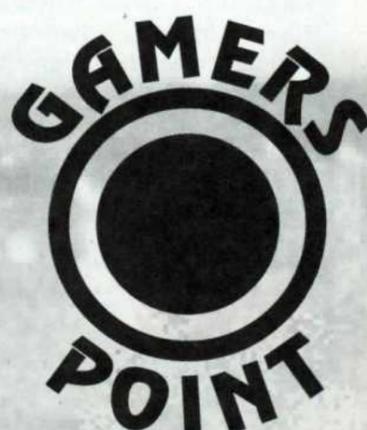
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44

FAX:
0721 - 374 185

0721 - 339 45



PS/SAT Jump & Shoot/1 Spieler

Mega Man X3

Damit ja keine Verwechslung aufkommt: Es handelt sich nicht um die reine 32-Bit-Entwicklung Mega Man 8, sondern lediglich um eine 1:1 Konvertierung der Super Nintendo-Version, die wir bereits in der Ausgabe 4/96 getestet haben. Nur zwischenzeitliche FMV-Sequenzen erinnern daran, daß man es bei der Hardware mit zwei NG-Konsolen zu tun hat. Wie schon in den unzähligen Vorgängern muß sich der blaue Blechmann mit Sprunggewalt und mit dem Einsatz seiner aufladbaren Wumme den Weg durch die insgesamt 13 Levels bahnen. Streicht ein Obermütz die Segel, dürft Ihr im Pausenmenü ei-



ne weitere Wumme mit speziellen Eigenschaften anwählen. Die Innovationen sind auch diesmal dünn gesät: Neu gegenüber früheren MM-Sagas ist lediglich die Möglichkeit, einmal pro Level Mega Mans Freund Zero zu Hilfe zu rufen. Ansonsten das gewohnte Bild: fiese Dudelmusik im Hintergrund, unzeitgemäße Bitmap-Grafiken und das sicherlich gut durchdesignte, aber hoffnungslos ausgelutschte Spielprinzip. Nur für Fans geeignet. (Ulf)

Fun: 60%

PlayStation Flipper/1 Spieler

Full Tilt Battle Pinball

Eigentlich heißt der Titel vollständig „Power Rangers Zeo Full Tilt Battle Pinball“ (Puh!), und Ihr ahnt schon, worum es geht: Bandias Nippon-Supermänner Power Rangers bekämpfen ihre Widersacher zur Abwechslung einmal auf einem Flippertisch. Logisch, daß der Simulationsgedanke stark im Hintergrund steht. Bei den insgesamt fünf geradezu überladen wirkenden Render-Spielflächen müßt Ihr durch geschicktes Zielen bestimmte Targets, wie Lanes, erwischen oder einen herumwatschelnden Gegner durch



mehrfaches Treffen vernichten, um den nächsten Flippertisch zu erreichen. Wer auf abgedrehte Flipper steht und sich durch die eingespielten FMV-Sequenzen aus der Fernsehserie nicht abschrecken läßt, könnte sich sogar mit diesem Silberling anfreunden. Er sollte aber folgendes bedenken: Die Ballphysik ist ein bißchen zu träge geraten und der Schwierigkeitsgrad wurde insgesamt zu niedrig angesetzt. Von Langzeitmotivation kann somit keine Rede sein. (Ulf)

Fun: 61%



Im Practice-Mode werden Eure Moves unten protokolliert, was das Herausfinden von geheimen Combos erleichtert

Nintendo 64 Beat 'em Up

Dark Rift



In letzter Zeit halten die Beat 'em Ups verstärkt auf Nintendos Spielkiste Einzug. So versuchen nun auch die Jungs von Vic Tokai, das alte Criticom zu neuen Ehren zu bringen

Natürlich hat das Game einige Veränderungen erfahren, vom neuen Namen ganz abgesehen. Das Intro wurde beispielsweise beseitigt (vermutlich aus Speicherplatzgründen), und die Charaktere wurden ebenfalls nur zum Teil beibehalten. So stehen nunmehr acht kampfbereite, durchtrainierte Individuen zur Auswahl. Neben außerirdischen Axtschwingern und gewandten Fechtkünstlern sind auch zwei Damen vertreten; eine mit überdimensionalen Wurfsternen, die andere mit einem Drachentöter-Schwert bewaffnet. Wer sich einen Kämpfer aus dieser illustren Mannschaft geschnappt hat, tritt nach dem Sieg über die übrigen sieben Gesellen noch gegen die beiden



Sonork, der erste Endgegner im Clinch mit Demonica, die schon in Criticom vertreten war



Endgegner Sonork und Demitron an. Sind auch jene schweren Jungs verhauen, reihen sie sich in die Palette der anwählbaren Kämpfer mit ein. Die Schauplätze der Duelle sind meist im Sci-Fi-Look gestaltet und stellen Oberflächen fremder Planeten, Raumhäfen oder auch Ruinen untergegangener Städte dar. Dabei ist keine der Arenen flächenmäßig begrenzt, so daß ein „Ring Out“ kein Thema ist. Was die Fähigkeiten der Kämpfer angeht, so hat jeder die obligatorischen Grundpunches bzw. Kicks, Sprünge und Blocks, sowie darüber hinaus nach alter Beat 'em Up-Tradition noch Special Moves, die auf den jeweiligen Kampfstil zugeschnitten sind. Ein Ausweichen in die dritte Dimension ist sowohl nach vorn wie nach



Björn: Wie seinerzeit Criticom auf der PS bzw. Saturn hat nun auch Dark Rift einige Schwierigkeiten, den Spieler so richtig in seinen Bann zu ziehen. Die Grafik kann dabei zwar als solide bezeichnet werden, doch die Reserven des N64 lassen da sicherlich noch Beeindruckenderes zu. Mir scheint sogar, bis auf den feurig lodernnden Morpox hätte man die Kämpfer auch auf der PlayStation in ähnlichem Niveau erzeugen können. Zwar ist Dark Rift nicht gerade unspielbar, der Schwierigkeitsgrad ist absolut angemessen, doch fehlen diesem Beat 'em Up einfach Innovationen oder wenigstens ein eigenes Flair. Stattdessen beschränkte man sich auf die nötigsten Optionen und legte bei der Aufmachung nicht gerade Überstunden ein. Beat 'em Up-Süchtige können zwar mit Dark Rift gerade im Zwei-Spieler-Modus sicher ein paar unterhaltsame Stunden verbringen, dann aber wird das Game wohl in der Ecke verstauben.

Der Ninja-ähnliche Zenmuron ist der flinkste Kämpfer: Hier setzt er gerade zu seiner tödlichen Salto-Antacke an



Morpox stellt den spektakulärsten Gegner dar: Seine chromartige Außenhaut flimmert und lodert ständig

Test Nintendo 64

Hersteller: **Kronos/Vic Tokai**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Datenträger: **Modul USA**
 Erscheinungstermin: **Import**
 Umsetzungen geplant: **k.A.**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **10 Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Galaxy 089/775003**



Nintendo 64 Jump & Shoot



Go Go Troublemakers

Geheimnisvolles geschicht auf Nendoro: Die Einwohner sind in dunkle Machenschaften verstrickt

Der Planet Nendoro ist ein idyllisches Fleckchen, diesen Eindruck haben zumindest der größte Teil der Bewohner und der Rest der Galaxis. Professor Gumbel aber ist dem dunklen Geheimnis der Eingeborenen auf der Spur. Diese lösen das Problem, indem sie den Professor kurzerhand entführen. Jetzt ist es an Euch, oder besser gesagt am Roboterdienstmädchen Marina, deren Rolle Ihr übernehmt, den Professor

und nebenbei den Planeten zu retten. In bewährter Jump & Run Manier bewegt Ihr Eure Blechheldin durch über 20 Level, sammelt Diamanten, die Euch Lebensenergie geben und teilt Hiebe an die Bösewichte aus. Marina ist nämlich äußerst kräftig und schmeißt die bösen Nendoros kurzerhand an Wände und ins Feuer. Mit den Euch wohlgesonnenen Einwohnern könnt Ihr Euch mittels der L- und R-Tasten unterhalten, wobei Euch diese dann mit Tips und Hilfsmitteln versorgen.



Frank: Eigentlich ist Go! Go! Troublemakers ja ein putziges Spielchen mit netter Knuddelgrafik, aber für den N64 sollte schon etwas mehr geboten werden. Grafisch präsentiert sich das Game solide, aber hausbacken: Sparanimationen und insgesamt wenig Bewegung entlocken auf keinen Fall Schreie der Entzückung. Der Dudel-Sound nervt schon nach

kurzer Zeit. Dank der guten Steuerung und des niedrigen Schwierigkeitsgrades hat man die Blechheldin innerhalb kürzester Zeit durch die verschiedenen Levels geführt, und sollte man wirklich einmal das Zeitliche segnen, so gibt es eine Menge Continues. Mein Fazit: Für die Jüngeren ist der Troublemaker dank Gewaltfreiheit geeignet, ältere Zocker sollten allerdings lieber vor dem Kauf probespielen.

Im sechsten Level dürft Ihr sogar einen Riesenroboter steuern, während die Gegner Bomben auf Euch werfen

Test Nintendo 64

Hersteller: **Enix**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul Japan**
 Erscheinungstermin: **Import**
 Umsetzungen geplant: **Keine**
 Schwierigkeitsgrad: **Leicht**
 Levels: **20+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **k. A.**
 Muster von: **Eigenimport**



UFO GAMES BERLIN

Ladenverkauf & Versand
 Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO . GB . GG . MD . MCD etc.

Nintendo 64

Clayfighter *	139,00
Fifa 64	105,00
Goeman *	139,00
Int. Super (DELUXE) *	139,00
Mario Kart *	89,00
NBA Hang Time *	129,00
Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turok (eng. pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 8 MB	89,00
Joypad + Farbig	59,00
Grundgerät	299,00



NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
Panzer General 2 *	79,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2 *	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Rally*	89,00
Warhammer	79,00
Wing Commander IV *	89,00
Wipe Out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	99,00
Memory Card (120)	69,00
Umbauchip	19,00
Antennen Kabel	29,00
Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Bombberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	99,00
Manx TT	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Bombberman 3	89,00
Breath of Fire 2	109,00
Casper *	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma eng. Anleitung	99,00
Terranigma DT	109,00
Toy Story	109,00
Ultimate MK3	119,00
US Chrono Trigger	129,00

3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

Play Station

Adidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Toshiden 2	89,00
Black Dawn	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Cheesy	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Dark Forces. PSX	89,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	79,00
Fifa 97	79,00
Final Doom. PSX	79,00
Formel 1	95,00
Galaxy Fight	49,00
Legacy of Kain	79,00
Magic - The Gathering*	79,00
NBA In the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need for Speed 2	89,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen. Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

* Vorankündigungen
 Auch Importe im Angebot
 Händleranfragen erwünscht

Ihr bestellt wir liefern, Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
 Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
 Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
 Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
 Nähe U Bundesplatz
 fon+fax . 030 859 36 35

PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Analog Joypad	59,00 DM
NeGcon Analogpad	85,00 DM
Agent Armstrong	92,00 DM
Discworld II (Sept)	99,00 DM
F 1 '97 (Sept)	99,00 DM
Fantastic Four (August)	89,00 DM
MDK (Sept)	a. A.
Overblood	89,00 DM
Rage Racer	96,00 DM
Super Pang Collection	95,00 DM
Syndicate Wars	89,00 DM
V-Rally	89,00 DM
Warcraft II (August)	89,00 DM
Wing Commander IV	89,00 DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
Control Pad (alle Farben)	58,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Multinorm-Adapter us/jp	39,00 DM
Multi.-Adapt. (Starfox)	69,00 DM
Clayfighter 63 1/3 *	a. A.
Hexen 64 dt. *	139,00 DM
Hexen 64 (us)	179,00 DM
Int. Superstar Soccer	139,00 DM
Kl Gold (UK)	149,00 DM
Lamborghini 64 (us) *	a. A.
Mace: The Dark Age (Sept)	a. A.
Multi Racing Camp. (ip) *	199,00 DM
NBA Hang Time	129,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey	129,00 DM



Versandkosten 8,90 DM + 3,00 DM Nachnahme
Tel. 09827/926620
 Fax 09827/926629
 Bestellannahme: Mo - Fr 10.00 - 19.00 Uhr
 Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

Corner
 Hard & Software

Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 8,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,50 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für andere Systeme auf Anfrage.

Game Boy Geschicklichkeitsspiel/1 Spieler

Game & Watch Gallery

Anfang der 80er Jahre stieg Nintendo mit seiner Game & Watch Serie in den Markt der tragbaren Videospiele ein. Lange vor dem Erscheinen des Game Boy waren die kleinen LCD-Bildschirm-Spiele der Renner. Diese zeichneten sich zwar nicht durch grafische Feinheiten, dafür aber durch Spielwitz und Originalität aus. Game Boy-Besitzern bietet Nintendo jetzt für rund 50 Mark vier Klassiker sowie die jeweilige neue Version (also insgesamt acht Spiele), bei der Ihr Mario und Freunde in aufpolierter Grafik steuert.



Bei Manhole müßt Ihr durch geschicktes Platzieren von Brettern Fußgängern das Überqueren von Abgründen ermöglichen. In Fire steuert Ihr zwei Feuerwehrmänner, die mit einem Sprungtuch Verletzte in den Krankenwagen lotsen sollen. In Octopus versucht Ihr, Eure Taucher an den Armen eines Riesenkraken vorbei zu einem Schatz zu steuern, und in Oil Panic fangt Ihr aus einer tropfenden Pipeline Öl auf, welches Ihr dann aus dem Fenster in den Eimer eines Kollegen schütten müßt.

Fun 65%

Game Boy Sportspiel/1-2 Spieler

Matthias Sammer Soccer

Europas Fußballer des Jahres Matthias Sammer beglückt in Zusammenarbeit mit der Firma Laguna seine Fans mit einem Fußballspiel für Nintendos Kleinsten. Um es gleich vorweg zu sagen: Herr Sammer hätte sich den schönen Spruch „Schuster bleib bei Deinen Leisten“ zu Herzen nehmen sollen. Zwar präsentiert sich das Game in grafisch recht ansprechendem Gewand, bei der Spielbarkeit allerdings ist das Patenkind des Rotschopfs eher in der Bezirksliga anzusetzen. Ihr lenkt Eure Pixelathleten mittels des



Steuerkreuzes über den Platz, wobei Ihr vergebens versucht, einen vernünftigen Spielzug zustande zu bringen, da die Pässe und Flanken ungezielt über den Rasen gedroschen werden und Ihr leider Eure Mitspieler mangels Übersicht erst im letzten Moment erblickt. So artet das Match dann zu einer langweiligen Dribbelorgie aus, wobei die Spielmusik den Aggressionslevel schnell in den roten Bereich treibt. Einzig die Zwei-Spieler-Option über Super Game Boy rettet dieses Produkt vor dem Platzverweis.

Fun 48%



Wieder einmal sind aufzufindende Schlüssel das A und O des Spiels. Nur mit ihrer Hilfe gelingt es Euch, weitere Spielabschnitte zu öffnen

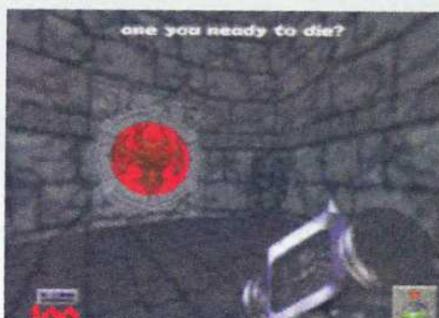
Nintendo 64 Ego-Shooter

Hexen

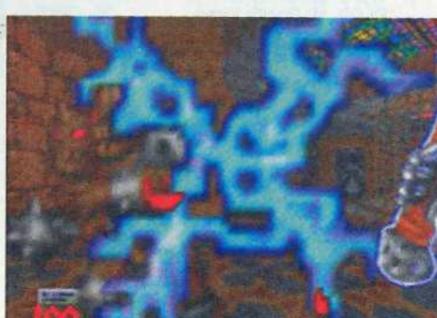
Hokus Pokus! Der alte Ego-Shooter hat nun seinen Weg auf Nintendos Schlachtschiff gefunden

Erneut liegt es wieder einmal an Euch, den Guten zu spielen und allen Bösen mächtig eins auf die Mütze zu geben. Habt Ihr einen der drei zur Verfügung stehenden Charaktere (Baratus, Daedolon oder Parias) ausgesucht, geht es auch schon los. Ihr prügelt (bzw. matscht) Euch durch unzählige Gänge, Gebäude und finstere Räume. Logisch, daß dort reihenweise fiese Monster nur darauf warten von Euch aus dem Weg geräumt zu werden. Auf Euren Streifzügen befinden sich an schier jeder Ecke Türen und verborgene Zugänge, die natürlich erst ihr dunkles Geheimnis preisgeben, sobald Ihr den richtigen Schalter betätigt habt oder den richtigen Schlüssel vorweisen könnt. Für Eure Lebensleiste ist auch hervorragend gesorgt, da überall hilfreiche Ampullen herumliegen. Aber auch das Waffenarsenal, mit welchem Ihr den Schergen der Hölle zu Leibe rückt, kann sich sehen lassen. So erhält beispielsweise der Krieger

Baratus eine blitzeschleudernde Streitaxt sowie einen Vorschlaghammer, dessen Wirkung mehr als durchschlagend ist. Zusätzlich dürft Ihr Ampullen mit Zauberkraft aufnehmen, welche Euch bei der allgemeinen Beseitigungsaktion helfen. Nur gut, daß eine durchdachte Automappingoption stets darüber informiert, wo Ihr Euch gerade befindet. Das hört sich alles eigentlich recht altbacken an? Ist es auch! Wirklich neu bei Hexen (gegenüber der PlayStation- und Saturnversion, beim PC gibt es diese Option natürlich) ist lediglich die Möglichkeit, via entsprechendem Splitscreen zu viert kollektiv auf Monsterjagd zu gehen oder aber ein Deathmatch zu bestreiten. Hierbei könnt Ihr Euch also von bis zu drei Freunden unter die Arme greifen lassen, oder Ihr lauert Euch gegenseitig in den Räumlichkeiten auf, bis nur noch einer übrig ist. Schwer erkämpfte Erfolge speichert Ihr ins digitale Innenleben Eures Memory Paks ab.



An der Achse der Dimensionen erhaltet Ihr freundliche Informationen eines Höllenwesens



Verschiedene Waffen halten Euch bei Laune. Die Streitaxt beispielsweise elektrisiert getroffene Gegner



Björn: Nachdem ich schon das zweifelhafte Vergnügen hatte, Hexen auf der PS sowie dem Saturn testen zu dürfen (auch die PC-Version ist mir bekannt), ging ich mit recht hohen Erwartungen an die N64-Version heran. Doch schon nach wenigen Momenten stand eines fest: Hexen nutzt die Fähigkeiten des N64 bei weitem nicht aus. Außer, daß (wie in der Realität) ein sehr nahes Objekt verschwommen wirkt und nicht aufpixelt, konnte ich keinerlei Verbesserungen ausfindig machen. Die Monster bewegen sich immer noch starr und abgehakt, als hätten sie einen Besen verschluckt. Sämtliche Level sind eins zu eins aus der PC-Vorlage übernommen worden. Und die „Uuh“-Schreie dudeln immer noch genauso dumpf und lieblos aus den Boxen. Tja, nur die Tatsache, daß nun der Co-Op sowie der Deathmode enthalten sind, verleitete mich dazu, ein paar Pünktchen mehr zu geben. Allerdings ist es bei einem Deathmatch auch nicht gerade das Gelbe vom Ei, auf dem Splitscreen zu sehen, wo sich gerade Euer Widersacher anpirscht.



Ego-Shooter-like verstecken sich an jeder Ecke Goodies. Wie Ihr hier seht, haben wir mit diesen beiden Herren nicht lange um den Preis gefeilscht

Test Nintendo 64

Hersteller: **Raven Software**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **Schwer**
 Levels: **40+**
 Besonderheiten: **Memory Pak**
 Ca. Preis: **149,-DM**
 Muster von: **Galaxy 089/7605151**

Grafik **58** Sound **60**

Fun **65**

Saturn Adventure

Resident Evil

Das Horrorspektakel von Capcom sucht nun auch den Saturn heim. Als Mitglieder der Sondereinheit S.T.A.R.S. müßt Ihr den rätselhaften Ereignissen in einem monsterverseuchten Landhaus auf den Grund gehen



Das Finale. Der übergroße und muskelbepackte Tyrant ist der absolute Killer und hat es auf unsere Jill abgesehen. Mal sehen, was er zu unserer Bazooka sagt!

Die Story zu Capcoms Grusel-schocker ist altbekannt: Auf einem alten Anwesen im Wald von Raccoon City gehen äußerst mysteriöse Dinge vor sich. Das Bravo-Team der S.T.A.R.S., eine Sondereinheit der Polizei, wird zum Schauplatz der Geschehnisse geschickt. Doch kurz nachdem sich die Truppe dem alten Gemäuer genähert hat, bricht der Funkkontakt zur Außenwelt ab. Um die verschollenen Kollegen zu finden, wird nun die Alpha-Mannschaft in den tiefen Wald geschickt. Zu diesem Team gehören auch Chris Red-

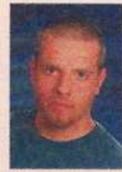
field und Jill Valentine, die beiden Hauptcharaktere des Games, von denen Ihr einen wählen könnt. Als Ihr Euch nach einem wilden Gefecht in das Landhaus gerettet habt, merkt Ihr schnell, daß dies kein Ort ist, an dem Ihr Euren nächsten Urlaub verbringen solltet. Der Grund wird Euch schnell in Form von blutsaugenden Zombies, aggressiven Wachhunden und riesigen Schlangen vor Augen geführt. Neben dem nackten Überleben müßt Ihr bei Resident Evil auch eine ganze Reihe von knackigen Rätseln lösen. Ein weiterer Stolperstein ist



Die Killerpflanze gehört auch im Battle-Arena-Modus zu Euren Gegnern. Feuermunition wirkt hier wahre Wunder



Wer mit dem Muskelpaket Chris Redfield durch das Landhaus streift, hat es nicht nur anfangs sehr schwer



Georg: Die Spannung von Capcoms Horrorspektakel ist auch nach mehr als einem Jahr immernoch ungebrochen, denn kein Spiel hat bis heute die geniale Mischung aus Gruselementen, Action- und Adventure-Feeling erreicht. Die Saturnversion gleicht dem Spielablauf auf der PS wie ein Ei dem anderen, und auch der meist schaurige Sound wurde 1:1 übernommen. Abstriche muß der SAT-User nur im Grafikbereich machen. Zwar sind die Texturen detaillierter gestaltet worden (z.B. sehen Zombies noch verfallener aus

als sonst), dennoch sind die Figuren grobkantiger als von der PS gewohnt, und auch die Transparenz- und Explosionseffekte sind nicht auf einem zeitgemäßen, hohen Niveau. Der Spielspaß ist aber immer noch ungebrochen und mit der Battle-Arena hat Sega noch einen exklusiven Bonus zu bieten, der richtig Spaß macht und den Spieler motiviert, mit beiden Hauptcharakteren die Rätsel des Landhauses zu lösen. Adventure-Freaks und Fans von Brutaloaction werden mit Capcoms Game beiderseits angesprochen und können sich auf eine herrliche Zombiehatz einstellen.

die Save-Option: Um Eure Fortschritte zu sichern, bedarf es Schreibmaschinen, die auf das Anwesen verteilt sind, und Farbbänder, die nur in begrenzter Zahl vorhanden sind. So muß man es sich schon genau überlegen, wo man am taktisch klügsten abspeichert. Desweiteren gibt es zwei Schwierigkeitsgrade, die sich durch die beiden Hauptcharaktere einteilen. Jill kann nämlich bis zu acht Gegenstände mitnehmen; Chris hingegen hat nur Platz für sechs Teile. Außerdem wird Jill mehr von anderen Mitgliedern des Alpha-Teams geholfen als ihrem männlichen Gegenpart, und sie besitzt zu Anfang auch die bessere Ausrüstung. Das wirkliche Novum ist aber die Battle-Arena, die Ihr nach erfolgreicher Zombiehatz betreten dürft. Dort müßt Ihr in rund 15 Räumen gegen die unterschiedlichen Gegner (elf Stück, inkl. einem zweiten Tyrant) mit begrenzter Ausrüstung kämpfen. Jeder Raum ist in sich abgeschlossen und wird immer nur von einer Art der Kontrahenten bevölkert. So trifft Ihr z.B.

auf fünf Zombies im Laboratorium oder auf die große Schlange im engen Obergeschoß.



Kisten, wie die in der Ecke, sind über das gesamte Areal verteilt und dienen Euch als umfangreiches Lager für gefundene Gegenstände



Der Zombie hat sich im Schrank versteckt und versucht Euch von hinten anzugreifen. Dank eines Schusses aus der Bazooka wird er in Stücke gerissen

Test Saturn

Hersteller: **Capcom/Sega**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **Hauptspiel+Bonusgame**
 Besonderheiten: **Backup Booster**
 Ca. Preis: **89,-DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik **79** Sound **75**

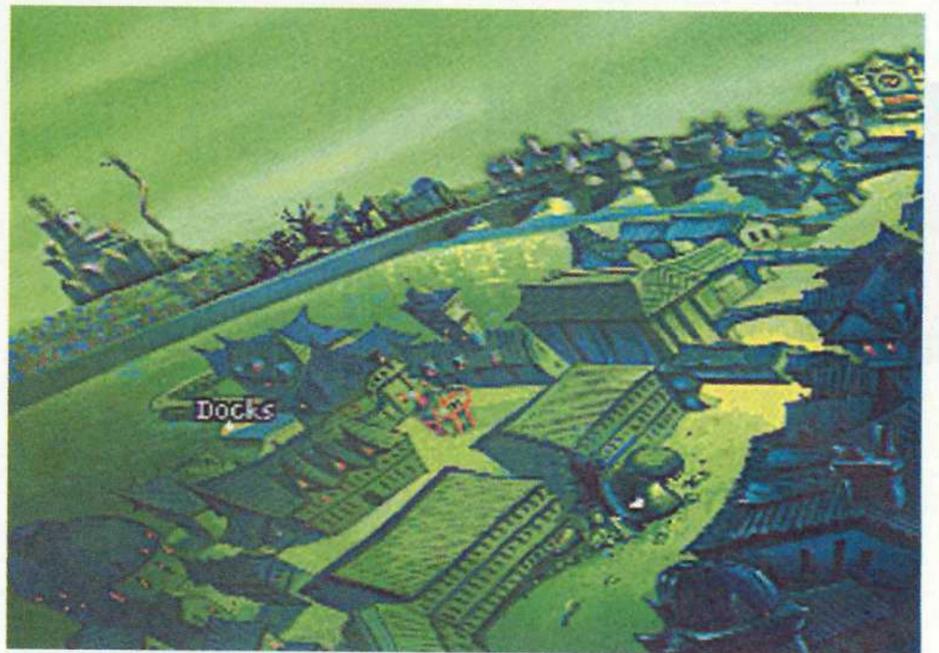
Fun 87

Saturn Adventure
Discworld 2

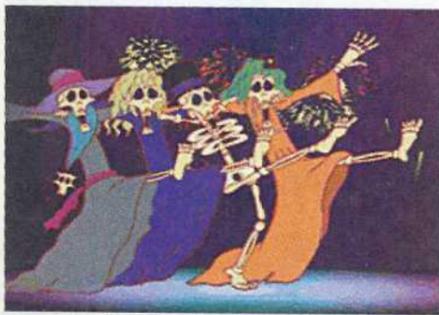
Es ist endlich soweit: Nachdem eine Konkurrenzzeitung bereits eine Komplettlösung vor dem Erscheinen von Discworld 2 veröffentlicht hat, halten wir ganz nach Psygnosis-Zeitplan die Saturn-Version in den Händen

Kaum ein anderer Autor spaltet seine Leserschaft so wie Terry Pratchett: Während die einen seine flapsigen Satiren über unsere Couchkultur in den Himmel loben, schmeißen die anderen schon das erste Buch in die Ecke und wollen nie wieder was von ihm wissen. So wird es wohl auch mit Discworld 2 gehen, immerhin begrüßt uns dieses Adventure mit den freundlichen Worten: „Wie bitte? Du bist mit dem Ersten noch nicht fertig? - Meine Güte, manche Leute...“ Na ja. Dies ist also Discworld 2. Es ist eine Geschichte über den Tod. Eigentlich ist

es eine Geschichte über - na wen wohl? - Rincewind. Aber das mit dem Tod klingt viel dramatischer. Tod wird vermißt. Daß das nicht so ganz im Sinne des Schöpfers ist, das zeigt sich spätestens, als der gestandene und mit seinen 130 Jahren längst überreife Zauberer Winkle Poons wieder aus seinem Sarg klettert und die Schnauze vom Totsein voll hat. Demzufolge muß unser Pleiten-, Pech- und Pannenmagier Rincewind wieder herhalten und Tod auf seine Pflichten hinweisen. Zunächst soll das Allheilmittel ausprobiert werden: der Ritus von Ashk-Ente. Der Erzkanzler der Unsichtbaren Universität, an welcher Rincewind erfolglos versucht, seinen Magister zu machen, schickt nun ausgerechnet Rincewind los, um ein paar ausgewählte Zutaten zu besorgen. Da es diese schon im nächsten Supermarkt gibt... na schön, Ihr müßt sie Euch krampfhaft in ganz Ankh-Morpork zusammensuchen. Der Ritus bringt nicht den



Eine der augenscheinlichsten Veränderungen gegenüber Discworld 1 ist die Karte von Ankh-Morpork, die nun durch diese Perspektivsicht ersetzt wurde



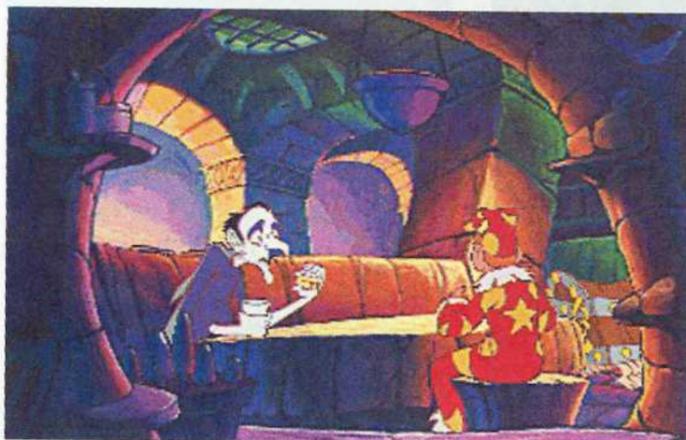
Im Intro könnt Ihr Eric Idle singen hören, dazu bekommt Ihr einen tanzenden Tod zu sehen



Das kommt davon, wenn ein Pelikan im Ankh fischen will - das Wasser ist so widerstandsfreudig, daß der Vogel betäubt stecken bleibt



Genau das kommt heraus, wenn Ihr mit TNT herumspielt: Also zu Hause nicht nachmachen, liebe Kinder, dafür ist die Schule da...



Dieser Vampir bietet ein trauriges Bild: Er kann Blut nicht ausstehen und trinkt deshalb nur noch Bloody Mary



All Eure gesammelten Utensilien werden in der Truhe verwahrt, die natürlich brav hinter Euch hertappt



René: Terry Pratchett ist ein Mann des Wortes, das merkte ich zuletzt in der Weltuntergangssatire „Good Omens“. Das trifft auch auf Discworld 2 zu: In diesem Mix aus seinen Büchern erwarten Euch schräge stundenlange Dialoge, die zumeist nicht einmal was mit der Lösung der Puzzles zu tun haben, aber ungemein witzig sind. Vielleicht ist der Schwierigkeitsgrad genau wie bei Teil 1 gerade deswegen so hoch angesiedelt. Wenn Ihr Hinweise sucht, dann bekommt Ihr sie höchstens in den Büchern, an die sich das Adventure anlehnt. Zudem solltet Ihr bei der Lösung eine ausgeprägte Ader fürs „Um-die-Ecke-Denken“ entwickeln. Aus technischer

Sicht gibt es wenig zu bemängeln: Die exzellente Zeichentrickgraphik läßt von der Detailtreue her nichts zu wünschen übrig, allerdings fehlen solche Feinheiten wie Cutscenes oder Parallax-Scrolling. Dafür ist Discworld 2 ein Paradebeispiel dafür, was man mit Ton alles machen kann: Eine hervorragende Übersetzung und die gekonnte Sprachausgabe übertünchen problemlos die eher unauffällige Hintergrundmusik. Mein Kompliment an Psygnosis, das ist erstklassige Arbeit! Echte Pratchett-Fans haben Discworld 2 sowie schon im Regal stehen und alle anderen erhalten ein hervorragendes Adventure, das sich garantiert nicht an einem Tag durchspielen läßt.

nötigen Erfolg und so bekommt Rincewind den total durchdachten Auftrag, den Tod zu suchen. Dazu reist Ihr quer durch den Kontinent, kommt nach Djelibeyby und den Kontinent XXXX - sogar Tods kleine Enklave ist nicht vor Rincewind sicher. Besondere Erwähnung gilt der Soundgestaltung: In der englischen Version werdet Ihr von Dialogen beglückt, die von Eric Idle (Monty Py-

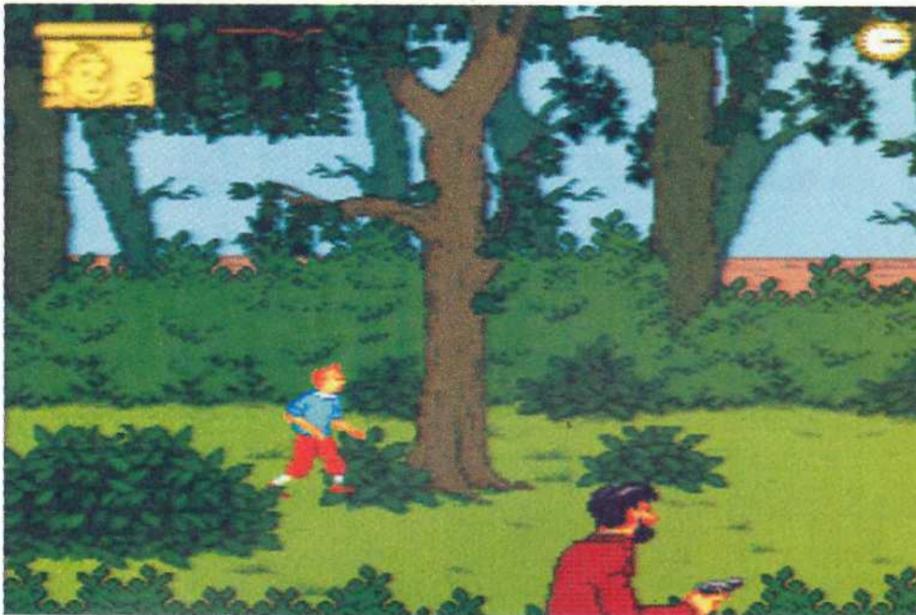
thon) gesprochen werden. Die deutsche Ausgabe, die im übrigen vom Romanübersetzer Andreas Brandhorst lokalisiert wurden, greift dabei auf die Dienste des Tom Hank's-Synchronisator Arne Elsholz zurück.

Test Saturn

Hersteller: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **August**
 Umsetzungen geplant:
PlayStation
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **dt. Sprachausgabe**
 Ca. Preis: **89,-DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik 74 Sound 83

Fun 84



Im Garten könnt Ihr auch den Kapitän steuern - er gibt Euch Feuerschutz

Super Nintendo Jump & Run

Tim: Der Sonnentempel

Tim und Struppi stürzen sich wieder in ein Abenteuer:
Diesmal geht es nach Peru

Mehrere Mitglieder einer Expedition werden von einer geheimnisvollen Krankheit heimgesucht. Ist etwa der Fluch der Inka-Mumie daran schuld? Als auch Professor Bienlein, ein Freund Tims, entführt wird, machen sich der sympathische Blondschopf und Kapitän Haddock zur Ret-

tung des Forschers nach Südamerika auf. Ihr übernehmt nun die Rolle Tims und steuert diesen durch mehr als zehn Level, in denen Ihr verschiedenste Probleme bewältigen müßt, um unbeschadet ans Ziel zu kommen. Infogrames sorgte für einige Abwechslung. Im Verlauf des Spiels müßt Ihr nicht nur in Jump & Run Manier durch Museen und Marktplätze sprinten, auch eine rasante Zugfahrt, eine abenteuerliche Flußreise und sogar ein Flug an den Klauen eines Kondors stehen Euch bevor. Für Spannung ist also bestens gesorgt. Mittels eines Codesystems könnt Ihr nach dem Ableben Eures Pixelhelden wieder an vorgerückter Stelle beginnen, was bei dem knackigen Schwierigkeitsgrad auch nötig ist.



Frank: Infogrames hat mit Tim - Der Sonnentempel zwar kein Gold Game abgeliefert, Spaß macht die Comic Umsetzung aber allemal. Dafür sorgt allein schon die schöne Grafik, die dem Original bis auf die Kesse Locke gleicht. Das Scrolling hätte allerdings etwas flüssiger ausfallen dürfen. Beim Sound hingegen verging mir das Lachen schon nach kurzer Zeit, Dudeldudel ist halt nur begrenzt kurzweilig. Die große Abwechslung im Spiel hält die Motivation hoch: Ob Ihr nun von einer Feuerkugel gejagt durch ein Landhaus rennt, mit Tims Wagen zum Hafen düst oder durch den Amazonas paddelt, kaum ein Level gleicht dem anderen. Nur eines sorgt für Verstimmung: Das Game ist auch bei leichtem Schwierigkeitsgrad extrem anspruchsvoll, so daß nach einiger Zeit Frust aufkommt, das gibt leider einen Abzug. Für erfahrenere Zocker ist Tim - Der Sonnentempel aber ohne Vorbehalte zu empfehlen, der Rest sollte Probe spielen.

Test SNES

Hersteller: Infogrames
Spieleranzahl: 1
Datenträger: Modul
Erscheinungstermin: erhältlich
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 10+
Besonderheiten: Password
Ca. Preis: 119,-DM
Muster von: Theo Kranz
 0931/571601

Grafik7252Sound

Fun
73



Der Geschwindigkeitsrausch ist geblieben, nur die Optik ist deutlich grobpixeliger

Saturn Rennspiel

WipEout 2097

Perfect Entertainment sorgt für erneuten Anti-Schwerkrafts-Spaß auf dem Saturn



Die Jahreszahl deutet es an: bei Psygnosis Raserei stehen pfeilschnelle Raumgleiter statt F1-Boliden im Mittelpunkt. Vier dieser Anti-Schwerkraftsgleiter mit unterschiedlichen Attributen stehen zur Auswahl. Mit ihnen tobt Ihr Euch auf zunächst sechs High Tech-Rundkursen aus, die in drei

Schwierigkeitsklassen unterteilt wurden. Ziel ist es, sich auf allen Circuits gegen die restlichen elf Konkurrenten durchzusetzen, um die verdiente Goldauszeichnung zu kassieren. Gelingt Euch dieses Kunststück, winken versteckte Gleiter und eine weitere Rennklasse mit zwei beinhalten Strecken. Um dieses Ziel zu erreichen, kommt es nicht nur auf Euer fahrerisches Geschick, sondern auch auf den gezielten Einsatz von Power Ups, wie eine Bodenwelle oder ein Minenteppich, an die Ihr durch einfaches Überfahren von Symbolen auf der Fahrbahn einsammelt. Desweiteren müßt Ihr auf Euren Energiehaushalt achtgeben und gegebenenfalls in F-Zero-Manier eine Pit-Lane durchqueren.



Ulf: Perfect Entertainment wird ihrem Namen vollauf gerecht. Der Saturn-WipEout 2097 stellt eine rundum gelungene Konvertierung der futuristischen Raserei dar. Besonders beeindruckend ist vor allem das überaus flotte Spieltempo, das mindestens so schnell wie auf der PlayStation ist. Zusammen mit dem gewohnt guten Fahrgefühl, sorgt WipEout 2097 für den selben adrenalinfördernden Geschwindigkeitsrausch - Klasse! Gegenüber dem Original gibt es aber auch ein paar Abstiche zu verzeichnen. Die Lenkung ist nicht ganz so direkt und vor allem in grafischer Hinsicht wurde merklich abgespeckt: Die Auflösung ist deutlich niedriger, die Farbigkeit der Texturen geringer und insgesamt wirkt die Optik schon alleine wegen der fehlenden Transparenz-Effekte grobpixeliger. Da aber die Spielbarkeit nahezu ohne Einbußen auf den Saturn übertragen wurde, ist dieser Racer uneingeschränkt empfehlenswert.

Test Saturn

Hersteller: Perfect Entertainment/Psygnosis
Spieleranzahl: 1
Datenträger: CD-ROM Deutsch
Erscheinungstermin: September
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Levels: 8 Strecken
Besonderheiten: keine
Ca. Preis: 99,-DM
Muster von: Sega

Grafik7883Sound

Fun
87

Referenzen

Die besten Videospiele



Beat 'em Up

1. Fighters Megamix

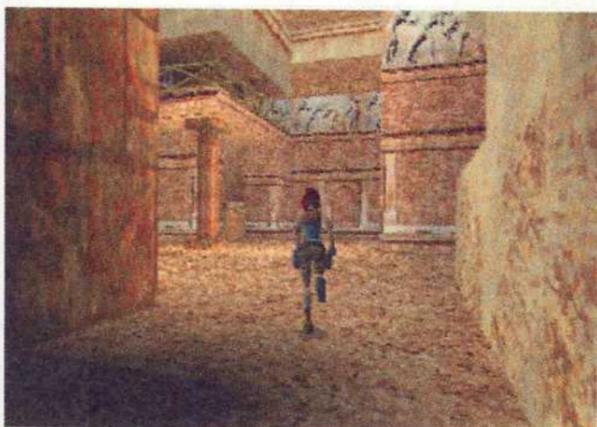
Saturn AM2 MF 03/97 S.70 93%

2. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 92%

3. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 91%



Action-Adventure

1. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core Design MF 12/96 S.44 92/90%

2. Story of Thor 2

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%

3. Dark Savior

Saturn Sega/Climax MF 02/97 S.76 85%

Rollenspiel

1. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

2. Shining the Holy Ark

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

3. Arc the Lad

PlayStation Sony/G-Craft MF 09/95 S.75 81%

Basketball

1. NBA In the Zone 2

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

2. Total NBA '96

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

3. NBA Live '97

PlayStation Electronic Arts MF 02/97 S.70 81%

Ego-Shooter

1. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 93%

2. Alien Trilogy

PlayStation Acclaim MF 03/96 S.40 90%

3. Exhumed

Saturn/PlayStation BMG/Lobotomy MF 10/96 S.76 88%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 81%

3. Smash Court Tennis

PlayStation Namco MF 11/96 S.70 73%

Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

3. Worms

PlayStation Team 17/Ocean MF 02/96 S.68 88%

Shoot 'em Up

1. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 90%

2. Wing Commander IV

PlayStation Origin Systems MF 07/97 S.60 90%

3. Panzer Dragoon 2

Saturn Sega MF 05/97 S.62 87%



Fußball

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

2. Sega Worldwide Soccer '97

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%

3. Int. Superstar Soccer Deluxe

PlayStation Konami MF 1/97 S.42 87%



Rennspiel

1. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

2. Sega Rally

Saturn AM3 MF 01/96 S.32 92%

3. Formel 1

PlayStation Psygnosis MF 09/96 S.38 91%

Eishockey

1. NHL '97

Mega Drive Electronic Arts MF 12/96 S.95 89%

2. NHL Powerplay

PlayStation/Saturn Virgin MF 09/97 S.60 85%

3. NHL '97

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 12/96 S.74 74%

Denkspiel

1. Bust-A-Move 2

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 06/96 S.62 86%

2. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%

3. 3D Lemmings

Saturn/PlayStation Psygnosis MF 09/96 S.64 81/83%



Jump & Run

1. Super Mario 64

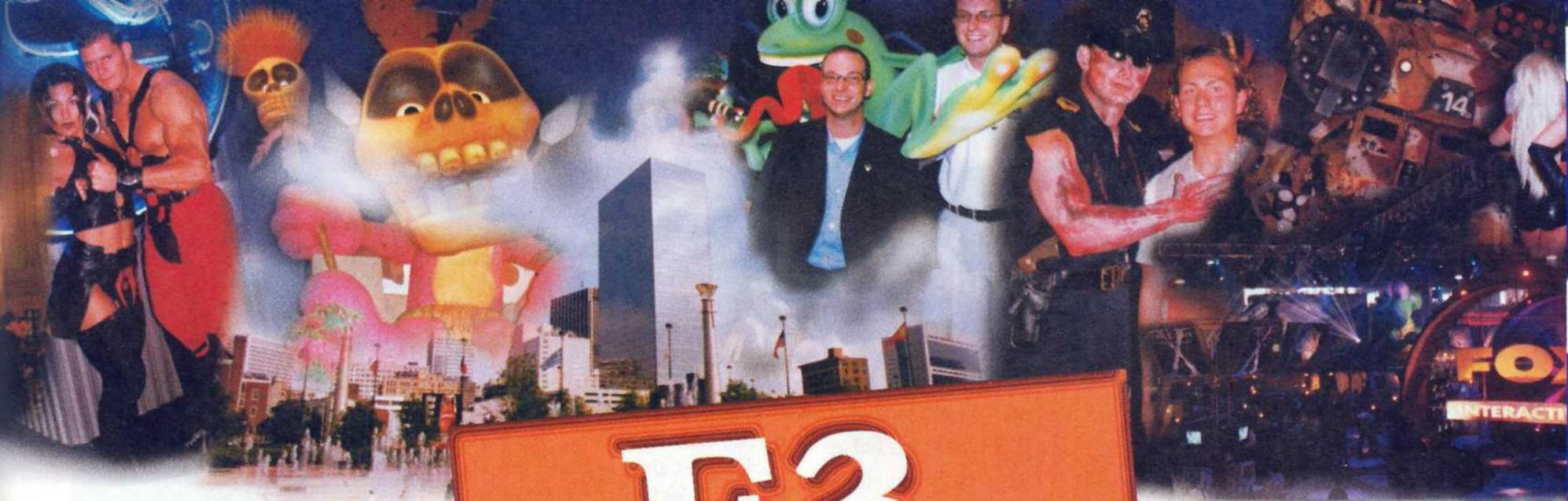
Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Super Mario World 2 Yoshi's Island

Super Nintendo Nintendo MF 09/95 S.40 93%

3. Super Mario All Stars

Super Nintendo Nintendo SH 01/94 S.54 91%



E3 Special

NACHLESE

Warum habt Ihr darüber nicht schon letzte Ausgabe berichtet?!, werden sich viele Leser vielleicht gefragt haben, als sie das große E3-Special gelesen haben und Ihr Favorit nicht dabei war. Allen ihnen sei gesagt, daß wir bei der letzten Ausgabe mit zwei Problemen zu kämpfen hatten. Zum einen hatten wir bekanntlich nur drei Produktionstage Zeit. Um dennoch möglichst viele Special-Seiten reinzuquetschen, verzichteten Uwe und Ulf auf nächtliche Gelage in Atlanta und bereiteten stattdessen intensiv den Messebericht vor. Zum anderen kämpft man bei solch einem Mega-Ereignis wie der E3 immer mit Platzproblemen, da man im Prinzip

Wenn Ihr glaubt, daß uns 23-Seiten ausreichen, um sämtliche E3-Neuheiten zu präsentieren, habt Ihr Euch gründlich getäuscht. Bei dieser kleinen Nachlese kommen auf acht Seiten die Außenseiter und Newcomer zur Sprache - Viel Spaß!

das gesamte Heft damit füllen könnten. Ich denke, daß wir bei der Gewichtung der Firmen und deren Titel das Optimum rausgeholt haben. Mit

dieser Nachlese komplementieren wir nun unser E3-Special. Wir richten unser Augenmerk diesmal auf kleinere Firmen und auf den 16-

Bit/Handheld-Bereich, der trotz vieler Prognosen immer noch nicht tot ist. Zum Abschluß noch eine Anmerkung zur letzten Ausgabe. Ihr habt sicherlich beim Sony-Special mitbekommen, daß wir aus Versehen den Text zum Spiel Blasto, statt wie vorgesehen zu Crash 2 abgedruckt haben. Ein äußerst ärgerlicher Fehler, der uns am letzten Produktionstag aufgrund einer technischen Panne unterlaufen ist - sorry. Zum Ausgleich haben wir uns an Sony gewendet und die neuesten Infos und Bilder zum begehrten Sequel zusammengekratzt. Das Ergebnis stellt ein halbseitiger Work im Progress-Bericht dar.



Titus

... GIBT VOLLGAS!

Worum es beim französischen Softwarehaus Titus ging, war schon von weitem gut zu erkennen. Ein dunkelroter, nagelneuer Lamborghini-Flitzer zierte den winzigen Stand und zog Auto-Narren geradezu magisch an. **Lamborghini 64** heißt folgerichtig der passende Software-Titel. Es handelt sich dabei um Titus N64-Debüt, ihrem ersten Projekt auf einer NG-Konsole, das bereits vor einem Jahr vollmundig angekündigt wurde. Mit vier Rundkursen ist der Racer zwar eher mittelpärchtig ausgestattet, dafür kann sich aber der sündhafte Fuhrpark sehen lassen, zudem auch das PS-Monster Diablo



An kleine, aber feine grafische Details, wie diese malerische Steinbrücke, wurde gedacht

SE zählt. Noch üppiger präsentiert sich die Options-Vielfalt: Durchstarten im Arcade-Modus und dem simplen Time Trail, spannende Turniere bei Tournament und Championship oder heiße Gefechte gegen einen menschlichen Kontrahenten via Split-Screen. Spielerisch sind noch nicht so viele Aussagen möglich, da noch nicht alle Strecken fertigge-



Quietschende Reifen, Rauchwolken, dichter Verkehr - Lamborghini 64 verspricht viel Action

stellt wurden und am Fahrverhalten noch getunt werden muß. Das bisherige Ergebnis legt jedoch die Vermutung nahe, daß es sich um einen vernünftigen Racer handelt, bei dem vor allem auf das realistische Fahrverhalten geachtet wird. Das rechtliche Line Up ist leider noch Zukunftsmusik. Das Actiongame **Superman** wurde auf Grundlage der Zeichen-

trickserie erstellt und hat somit nichts mit dem gleichnamigen Film-Projekt mit Nicolas Cage zu tun. Gepannt darf man zudem auf **Virtual Chess** sein, da die PC-Version bei der letzten ICCA World Championship für Schach-Computer den Sieg davontragen konnte. Titus wird das nächste Turnier übrigens in Paris (28.10 - 3.11.97) organisieren.

Release Schedule

Titel	N64	PS
Lamborghini 64	Herbst	-
Superman	Ende '97	Ende '97
Virtual Chess	1998	-

E3 Special

Hasbro Interactive

EIN KLASSIKER KEHRT ZURÜCK!

Das wohl bekannteste moderne Brettspiel Monopoly kennt jeder, die Firma Hasbro hingegen (ursprünglich Hassenfeld Brothers, der weltweit größte Spielwaren- und Spielehersteller, zu der auch Parker und Playskool gehören) kennen nur wenige. Doch das dürfte sich mit der Hasbro Interactive-Abteilung, die im Januar 1995 gegründet wurde, demnächst ändern. Während der blutjunge Konzern auf der letzten E3 nicht vertreten war, erregte Hasbro dieses Jahr mit einem schicken

Stand und einigen vielversprechenden Software-Titeln größeres Aufsehen - für nicht einmal 24 Monate eine ziemlich steile Karriere. Natürlich profitiert der Debütant von den großen Namen zahlreicher Brettspielklassiker. Bereits im September dürfen PlayStation-User eine digitale **Monopoly**-Variante erleben. Schlaue CPU-Gegner und lustige FMV-Einspielungen sollen selbst Liebhaber des Originals von dem Brett weglocken. Gegenüber dem guten alten Brettspiel wird **Risiko** wesentlich mehr bieten. Auf einer großen Oberwelt müßt Ihr wie bekannt Aufträge erfüllen, indem Ihr bestimmte Regionen erobert. Statt Würfelgeschick kommt es aber bei der digitalen Version vor allem auf strategisches Können an. Armeen müssen beispielsweise zusammengesammelt und



Torsten Oppermann (Mitte) und seine Crew freuen sich über den gelungenen Start von Hasbro Interactive



Die Star Wars-Version von Monopoly ist momentan PC-Only, dafür darf man demnächst das Original auf der PS genießen

die richtige Angriffstaktik gewählt werden. Außerdem gibt es zahlreiche unvorhersehbare Ereignisse, wie zum Beispiel eine Pestseuche. Baller-Action im Stile von Thunderhawk bietet hingegen **Beast Wars**. Das Spiel beruht auf den in Amerika überaus populären Beast Wars-Transformer-Spielfiguren und der gleichnamigen Zeichentrickserie. Das Spielprinzip ist schnell erzählt: Mit Eurem Monster-Mech durchquert Ihr 3D-Fronten und müßt neben der gezielten Feindbeseitigung via üppigem Waffenarsenal in jeder der insgesamt 32 Missionen vorgegebene Aufträge erfüllen. Der spielerische Gag ist dabei, daß die Beast Wars-Geschöpfe ihr Aussehen verändern können und somit unterschiedliche Eigenschaften bieten.

Release Schedule

Titel	PS
Frogger	November
Beast Wars	November
Monopoly	September
Risiko	Oktober



Kriegerische Baller-Action mit populären Spielzeugfiguren: **Beast Wars** Photo

E3 Special

5

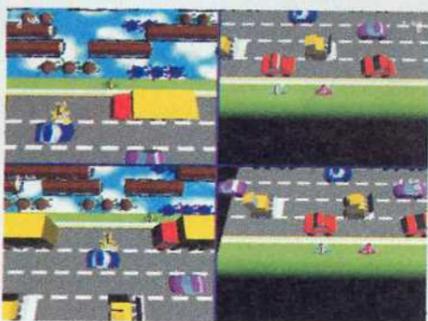
Uwes Messe-Highlights

1. GoldenEye 007 (N64)
2. Metal Gear Solid (PS)
3. Banjo Kazooie (N64)
5. Gex 2 (PS)
4. Fighting Force (PS/SAT)

E3 Special

Highlight

PS Frogger



Spannend: Via Split-Screen hüpfen gleich vier Frogger um die Wette

Spielhallen-Veteranen geraten beim Hüpf-Oldie Frogger sicherlich ins Schwärmen, jener Automat von Konami, der Anfang der achtziger Jahre die 1 DM Münzen geradezu magisch anzog. Knapp 15 Jahre später haucht Hasbro Interactive der munteren Hopserei wieder neues Leben ein. Am groben Spielprinzip hat sich im Laufe der Jahre nichts

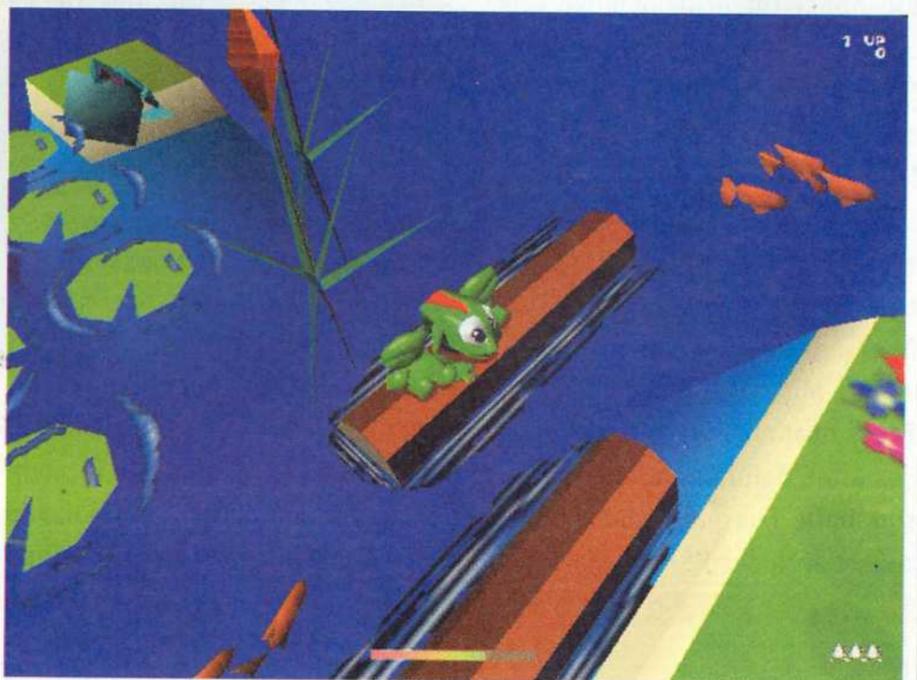
verändert. Nach wie vor müßt Ihr Eure grünen Frösche mit gut getimten Sprüngen über Stock und Stein helfen, um die rettenden Mulden zu erreichen. Statt trister Pixelgrafik erstrahlt Frogger bei der Neuauflage aber in einer comicartigen 3D-Welt mit insgesamt 50 Levels. Die Schauplätze sind dementspre-



Im Gegensatz zum Original sind die Levels nicht mehr nur bildschirmgroß sondern sehr weitläufig

chend abwechslungsreich: vom klassischen Schauplatz mit der Landstraße und einem Holzstamm-durchsetzten Fluß über einen Dschungel bis hin zur Müllhalde. Besonders spektakulär ist die luftige Himmel-Welt, wo Ihr von Wolke zu Wolke hüpfet und das gesamte

Szenario rotiert. Auch an eine lustige Multispieler-Option wurde gedacht, wo Ihr als erstes versuchen müßt, alle fünf Frösche sicher ans Ziel zu bringen. Übrigens: Besonders fleißigen Spielern winkt der Original-Frogger!

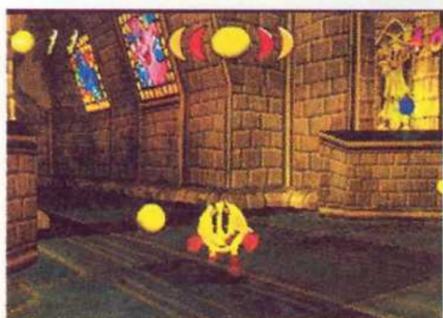


Mit Gouraud Shading überzogene Polygon-Objekte ersetzen die ehemals triste Bitmap-Grafik

E3 Special

Namco

KUNTERBUND GEMISCHT



Geniales Comeback in 3D: Pac Man - Ghost Zone



Der Virtua Cop-Ableger Time Crisis ist bereits zu 100% fertig

view). Weg von den Arcade-Umsetzungen, hin zu den Konsolen-Entwicklungen. Mit **Treasures of the Deep** gehen die Action-Spezialisten auf Tauchstation. Als ehemaliger Navy Seal Jack Runyan geht Ihr mit diversen High Tech Einmann-U Booten in allen Weltmeeren auf Schatzsuche. Euer Vehikel ist mit allerlei technischem Schnickschnack ausgestattet: Ein Infrarot-Screen bringt Licht in die Untiefen, feindliche U-Boote werden mit hitzesuchenden Minen ausgeschaltet, und um ein Schiffswrack näher zu erkunden, bequem sich der Held in einen stählernen Taucher-Anzug - Mechwarrior unter Wasser. Mit **Pac Man Ghost Zone** feiert Namcos gelber Nimmersatt ein atemberaubendes Comeback. In 14 großen 3D-Levels mit voller Bewegungsfreiheit darf der kreisrunde Held wieder seinen Lieblingsbeschäftigungen nachgehen: Pillen auffressen, Geister jagen



Ein neuer Jump & Run-Star am Capcom-Himmel: die Pandemonium-Konkurrenz Klonoo

sowie Puzzles lösen. Neuartige Power Ups, Aktionsmöglichkeiten (Schwimmen, Achterbahnfahren) und insgesamt zwanzig Feindkreaturen, inklusive dem furchterregenden Obermottz Ghost Lord, sorgen für die notwendige Abwechslung - vielversprechend! Überraschend niedlich war auch **Klonoo**, ein 3D-Jump & Run im Stile von Pandemonium, sprich das geflügelte Katzenwesen und sein blauer Spot marschieren stets auf vorgegebenen Pfaden entlang. Im Gegensatz zu Crystal Dynamics Hopserei setzte Namco auf ty-

pisch japanische Comic-Grafiken und garnierte das Konzept mit einigen RPG-Anleihen und mehr Aktionsmöglichkeiten (z.B. können Feinde auch als Wurfgeschosse eingesetzt werden).

Release Schedule

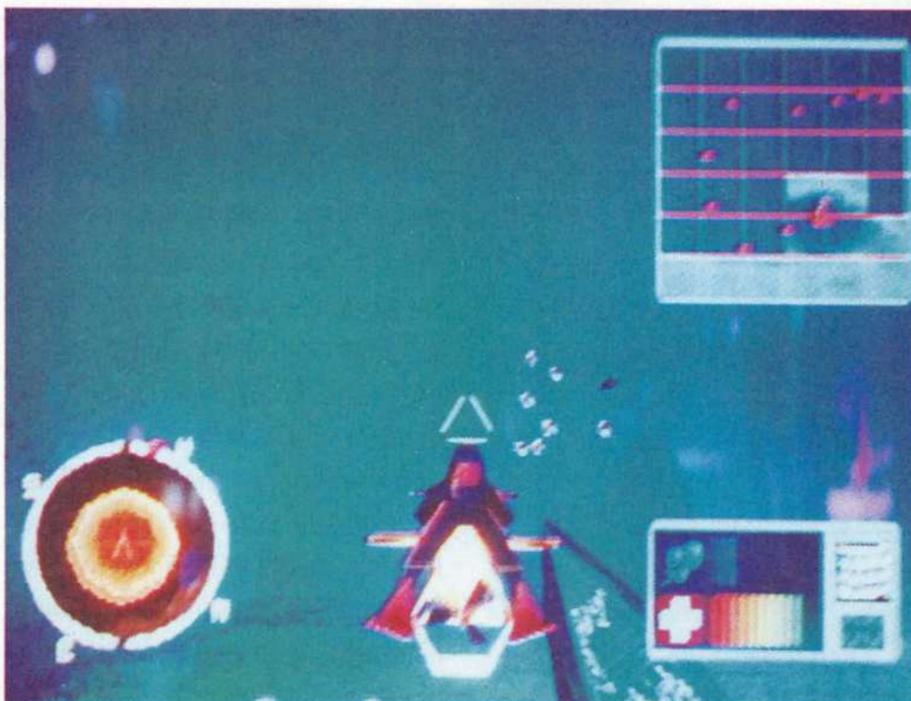
Titel	PS
Ace Combat 2	November
Klonoo	Mitte '98
Namco Museum 4	August
Namco Museum 5	Oktober
Pac Man - Ghost Zone	Frühjahr '98
Tekken 3	Herbst '98
Time Crisis	November
Treasures of the Deep	Frühjahr '98
Xevious 3D	August

E3 Special

Mega 5

Ulfs Messe-Highlights

1. Resident Evil 2 (PS)
2. Metal Gear Solid (PS)
3. The Tour (PS)
4. Gex 2 (PS)
5. Cardinal Syn (PS)



Made in USA: auf Tauchstation gehen mit dem taktisch angehauchten 3D-Shooter Treasures of the Deep



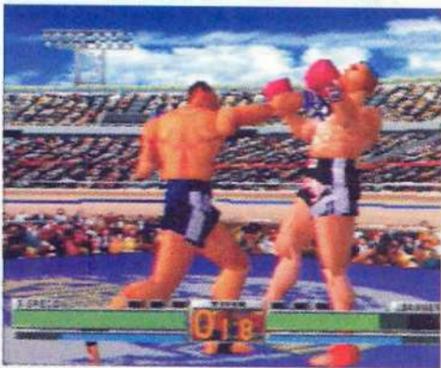
E3 Special

THQ

WEITERHIN VIEL 16-BIT

THQ präsentierte ihre Titel in einer kleinen Nebenhalle, überraschte aber die Besucher durch eine enorme Quantität an Titeln. Im Blickpunkt standen dabei mal wieder saftige Keilereien aus der WCW-Liga. In technischer Hinsicht haben sich die Programmierer bei **WCW VS. The World** viel vorgenommen. Die Fakten sprechen für sich: 60 Wrestler (!!!) aus allen Catcher-Ligen stehen zur Wahl, komplette 3D-Optik mit

HiRes-Polygon-Optik und 60 fps, über 40 Aktionsmöglichkeiten pro Wrestler inklusive Spezialtechniken sowie sieben Spielmodi - rekordverdächtig! Technisch noch beschlagener soll sogar **WCW Nitro** werden. Jeder der insgesamt 16 Polygon-Kämpfer bietet ultrarealistische Digi-Texturen in HiRes-Modi sowie umfangreiche Aktionsmöglichkeiten inklusive der allerneuesten Tricks der WCW-Heroen. Bleiben wir beim



Die erste Kick Boxing-Simulation für einen 32-Bitter: K-1 The Arena Fighters



Luftiges Rennvergnügen mit High Speed-Scrolling: Air Race

Prügel-Sektor. Bei **K-1 The Arena Fighters** wird erstmals das beinharte Kick Boxing simuliert, wobei Ihr auch im Management-Modus Euren eigenen Schützling aufbauen könnt. **VS.** steht außerdem für eine weitere Polygon-Klopperei, jedoch mehr im klassischen Virtua Fighter-Stil mit sagenhaften 20 Charakteren. Genug gekloppt: Das etwas andere Rennspiel namens **Air Race** erregte das größte Aufsehen. Statt mit einem PS-Boliden fliegt Ihr zur Abwechslung mit einem pfeilschnellen Flugzeug durch enge Straßenpassagen oder einen Canyon. Die gelungene Optik der vier Strecken und das flotte Scrolling garantieren einen erhöhten Adrenalinpegel. Zum Abschluß noch ein Ausblick auf das Jahr 1998: Bei **Dead Unity** handelt es sich um ein futuristisches Action-Adventure

mit beeindruckender Render-Grafik und über 30 Gegnern. Im selben Genre ist **The Dark Half** anzusiedeln, dessen Story kein Geringerer als Horror-Kultautor Stephen King verfaßt hat. Beim strategisch angehauchten Action-Mix **Speedtribes** steht zu guter Letzt die Multiplayer-Option im Vordergrund.



Catcherschlacht mit gigantischem Pool an Wrestlern: WCW Vs. The World (N64-Version)



Virtua Fighter-Konkurrent mit 20 Kämpfern: VS.

Release Schedule

Titel	PS	N64
WCW VS. The World	September	November
WCW Nitro	November	-
Air Race	September	-
VS.	Oktober	-
K-1 The Arena Fighters	Oktober	-
Quest 64	-	1998
Dead Unity	1998	-
Speed Tribes	1998	-
The Dark Half: Endsville	1998	-

E3 Special

Highlight

N64 Quest 64



Im Inventory-Menü braut Ihr Eure Zaubersprüche zusammen



Solche Dörfer dürft Ihr ohne Einschränkungen Haus für Haus erkunden

Das Spiel mit dem simplen Arbeitstitel von der Programmiertruppe Imagineer ist gerade einmal zu 20% fertig, dennoch war das Interesse von Nintendo auf der E3 sehr groß. Schließlich handelt es sich um ein reinrassiges Action-Adventure, das noch vor Zelda 64 deutschen Boden erreichen dürfte. Im Mittelpunkt steht ein junger Knabe namens Shanjaque, der zu den wenigen Auserwählten der Hüter der

Menschheit gehört. Die im Reich von Seltland als „Spirit Tamer“ bekannten Wesen sind in der Lage, die vier Elemente zu manipulieren und so mächtige Zaubersprüche zu beschwören. Als eines Tages ein Unhold den Ursprung ihrer Kräfte entwendet, begeben sich der Held und seine zwei Kompagnons auf eine abenteuerliche Reise. Das grandiose an Quest 64 dürfte der technische Rahmen werden. Wie bei Super Ma-



Der Grafikstil steht voll und ganz in japanischer Anime-Tradition

rio 64 durchwandert Ihr eine komplette 3D-Welt, ohne jegliche Bewegungseinschränkungen. Angesichts der enormen Größe der Oberwelt mit unzähligen Charakteren und vielen Städten ein gewagtes Vorhaben. Das größte Problem dürfte deshalb der Speicherumfang werden, der durch stattliche 128 MBit natürlich seinen gehobenen Preis haben wird.



Der extreme Aufwand, der bei Quest 64 betrieben wird, soll THQ vom ewigen Schmuttelimagie befreien



E3 Special

Kemco

NINTENDO ONLY



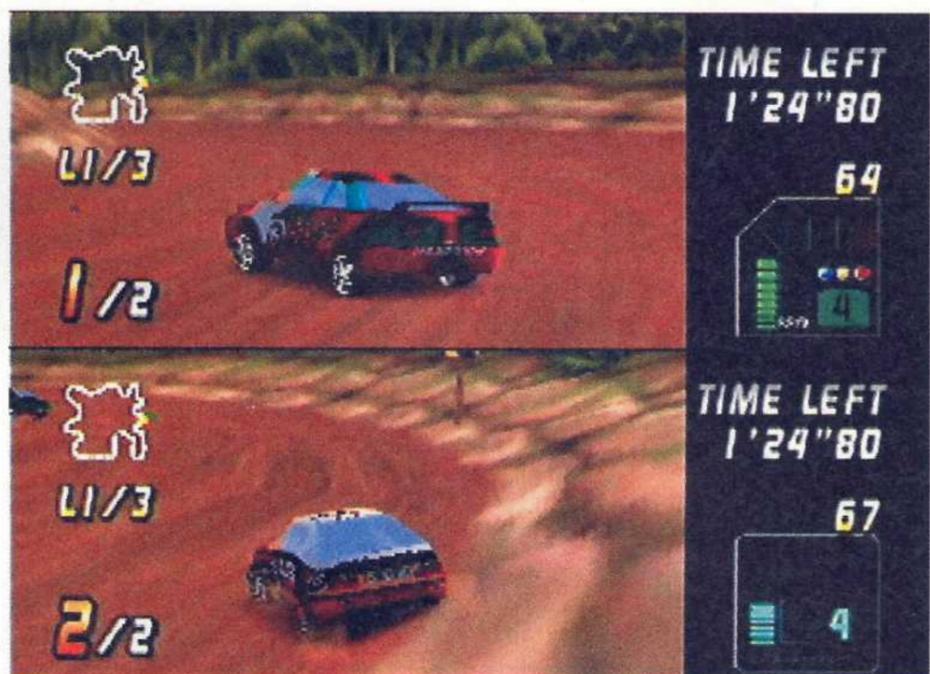
Neben einer Außenkamera gibt es auch eine Cockpit-Perspektive

Bei Kemco dreht sich alles um die Sega Rally-Konkurrenz **Top Gear Rally**, über die wir des öfteren berichtet haben. Auf der E3 war der Racer, der bereits mit einigen Vorschußlorbeeren bedacht wurde, zu beinahe 100% fertiggestellt. Daher können auch endlich alle endgültigen Eckdaten genannt werden. Vor Spielbeginn stehen Euch insgesamt elf Tourenwagen zur Auswahl, die nach originalen Vorbildern modelliert wurden und bezüglich der Fahreigenschaften

stark variieren. Wer an seinem Boliden herumexperimentieren möchte, kann noch vor dem Startschuß am Vehikel nach Herzenslust tunen und werkeln. Vier offizielle Rundkurse plus eine Bonus-Strecke wurden unter die Modulhaube gepreßt, inklusive der Möglichkeit, alle Strecken im Mirror-Modus in entgegengesetzter Richtung zu befahren. Wie bei Sega Rally düst Ihr durch naturbelassene Szenarien: derbes Driften in der Wüste, Cruisen entlang eines malerischen Küstenstreifens oder mitten



Das Driftgefühl ist vom allerfeinsten



Auf dem N64 fast schon Standard: 2-Spieler-Freuden durch Split-Screen

durch ein Gebirge brettern. Damit das Fahrgefühl noch zusätzlich verstärkt wird, unterstützt das Jolt-Pack diese Raserei durch ein sanftes Schütteln. Erwähnenswert ist außerdem noch eine 2-Spieler-Option dank eines sauberen Split-Screens. Spielerisch präsentierte sich TGR zweischneidig: Auf der einen Seite ist das Fahrgefühl angenehm realistisch, inklusive herrliche Drifts, auf der anderen Seite mangelt es Racer eindeutig an Tempo. In

technischer Hinsicht bietet TGR wenig Spektakuläres, zumal der Pseudo-Nebel-Effekt auch hier nicht umgangen werden konnte. Vom zweiten Titel **Twisted Edge Snowboarding** gab es nur eine kurze Grafikstudie zu sehen. Bekannt ist lediglich, daß es sich um eine technisch aufwendige 3D-Snowboard-Simulation handelt.

Release Schedule

Titel	N64
Top Gear Rally	Ende '97
Twisted Edge Snowboarding	1998

E3 Special

Tecmo

BIG IN JAPAN -

BIG IN EUROPA?



Preisgekröntes RPG: Tecmo's Deception

Das japanische Softwarehaus Tecmo expandiert zunehmend und konnte mit immerhin sechs Titeln ein durchaus stattliches Line Up präsentieren. Das Problem ist nur, daß man bei Tecmo-Titeln nie so genau weiß, welches Produkt zu welchem Zeitpunkt hierzulande erscheint, da Tecmo bekanntlich keine europäische Niederlassung hat. Daher haben wir bei der Release Schedule stets „Ende '97“ angegeben. Freunde

anspruchsvoller Software werden an **Tecmo's Deception** ihre wahre Freude haben, das in Japan und den USA bereits zahlreiche Preise einheimen konnte (unter anderem „Bestes Spielkonzept“). In einer Kamikaze-Mission dürft Ihr zur Abwechslung einmal den Bösewicht markieren. Euer Ziel ist es, Herr des Schlosses der Verdammten zu werden, indem Ihr herumstreunende Abenteurer in heimtückische Fallen lockt und durch deren Tod Erfahrungspunkte mehrt. Das RPG wird in der Ego-Perspektive dargestellt und bietet 27 Chapter sowie verschiedene Abspanne. Der zweite Teil **Tecmo's Deception II** wurde übrigens auch schon angekündigt. Hochinteressant und äußerst vielversprechend klingt das animalische Strategie-Erlebnis **Monster Rancher**, das sich am Bar-

code-Battler-Spielprinzip anlehnt. Als Farmer züchtet Ihr eine schlagkräftige Bande von Monstern, die Ihr dann gegen die CPU-Kreaturen antreten laßt. Der Clou: Einzig durch den Klang Eurer Lieblingsmusik entwickeln sich aus den anfänglichen Schößtieren furchterregende Monster, dargestellt durch coole Morphingeffekte. Ein Spielkonzept, das zum stundenlangen Herumexperimentieren einlädt und einen hohen Suchtfaktor verspricht. Strategie ist auch beim virtuellen Pferderennen **Gallop Racer** erforderlich, ein Spielprinzip, das sich vor allem in Japan hoher Beliebtheit erfreut, hierzulande aber wohl nicht erscheinen dürfte. Das gleiche Schicksal könnte



Monster kreieren durch Musik: **Monster Rancher**



Columns läßt grüssen: **Tecmo Stackers**

auch der American Football-Simulation **Tecmo Super Bowl II** zuteil werden, zumal die technische Gestaltung nicht mehr ganz zeitgemäß wirkt. Mehr Chancen räumen wir dem kunterbunten Columns/Mean Bean Machine-Verschnitt **Tecmo Stackers** ein, wo Ihr in bekannter Manier versuchen müßt, durch die herunterfallenden Elemente lange Kettenreaktionen zu kreieren.

Release Schedule

Titel	PS	SAT
Titel	PS	SAT
Dead or Alive	Ende '97	Ende '97
Gallop Racer	Ende '97	-
Monster Rancher	Ende '97	-
Tecmo Stackers	Ende '97	-
Tecmo Super Bowl II	Ende '97	-
Tecmo's Deception	Ende '97	-

E3 Special

Ocean

HINTER VERSCHLOSSENEN TUREN

Die Produkte von Ocean und Infogrames waren gut abgeschirmt, da sich der Stand am Hallenrand befand und man nur nach Vereinbarung einen Blick hinter die Kulissen riskieren durfte. Im Gegensatz zum letzten Jahr beschränkte sich das Line Up auf nur wenige Titel, die es aber teilweise in sich hatten. Der sicherlich größte Knaller dürfte das neuartige Action-Adventure-Kon-



Total Drivin trägt aufgrund seiner üppi- gen Ausstattung den Namen zurecht

zept Mission Impossible werden, über das wir bereits des öfteren berichtet haben. Spielfertig ist das Mammutwerk zwar noch nicht, doch bereits das längere Demotape ließ einem das Wasser im Munde zusammenlaufen. Wie im Film erlebt Ihr einen spannenden Agenten-Thriller, bei dem es statt auf wilde Action vor allem auf taktisches Vorgehen und viel Gehirnarbeit ankommt. Es war sehr interessant, endlich einmal animierte Sequenzen zu erleben, denn die Motion Capture-Animationen und das realistisch texturierte 3D-Environment liegen auf allerhöchstem Niveau. Neben Konamis Metal Gear Solid bestimmt der interessanteste Vertreter dieses neuartigen Genres, das sicherlich viele Nachahmer finden dürfte. Direkt von Infogrames stammt der witzige Genre-



Aufwendige 3D-Welten und gefährliche Gegner, einer mit ungewöhnlich hoher künstlicher Intelligenz: Mission Impossible

Mix Lucky Luke, bei dem sich logischerweise alles um den Revolverhelden dreht. Mehr dazu beim Work im Progress-Bericht. Gehopst wird auch bei Space Circus, einem 3D-Jump & Run mit bizarrer Grafik, das aber erst nächstes Jahr fertiggestellt wird. Ansonsten dreht sich bei Ocean/Infogrames alles um Pferdestärken. Total Drivin ist der europäische Titel von Grand Tour Racing. Grund: Während Activision den Vertrieb der US-Version übernimmt, wird der Racer hierzulande von Ocean vertrieben. Wie dem auch sei, spielerisch hat der Titel ein großes Potential, denn die Designer orientierten sich beim Fahrverhalten an Sega Rally, jedoch mit rund 30 Strecken an sechs



unterschiedlichen Locations sowie einem horizontalen Split-Screen. Auch bei Motor Mash gibt es mit über 40 Strecken reichlich Platz zum Austoben. Durch die Vogelperspektive und den 4-Spieler-Modus erinnert der Racer jedoch stark an Micro Machines v3 (kein Wunder, schließlich hatten die Designer von Micro Machines II ihre Finger im Spiel). Im Unterschied zum Codemaster-Hit rast Ihr jedoch in Off Road-Vehikeln über hügelige Pisten.

Release Schedule

Titel	PS	N64
Lucky Luke	Herbst	-
Mission Impossible	-	1998
Motor Mash	September	-
Multi Racing Champ.	-	September
Space Circus	-	1998
Total Drivin	September	-

E3 Special

Highlight

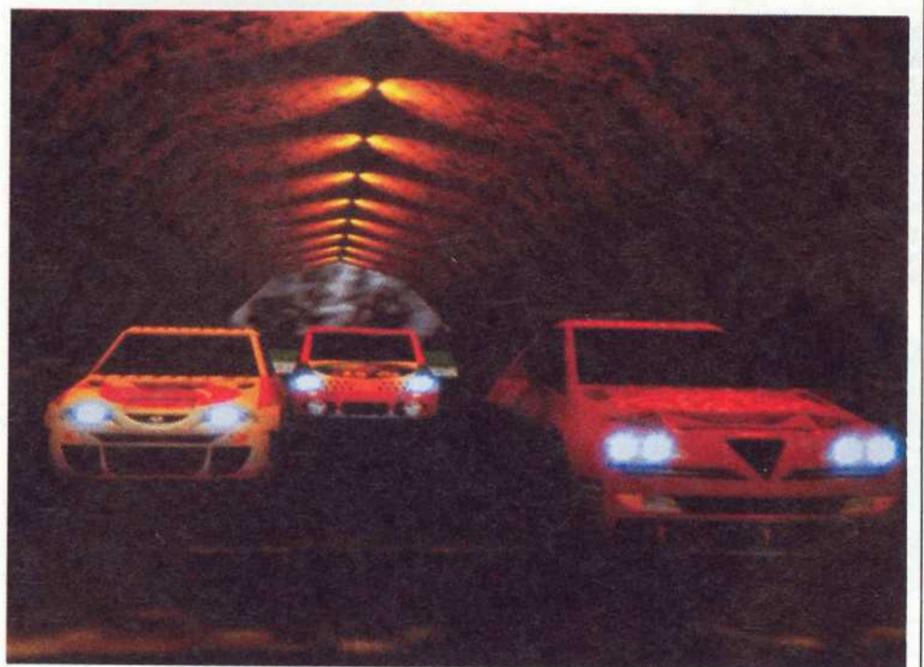
N64 Multi Racing Champ.

Oceans Rennspiel für das Nintendo 64 wurde der Fachpresse besonders lange vorgestellt, da der Titel bereits einen nahezu 100% fertigen Eindruck hinterließ. Die Macher machten während der Präsentation kein Hehl daraus, daß sie bei der Entwicklung den ewigen Klassiker Sega Rally im Visier hatten. Dementsprechend viele Parallelen gibt es: Zum



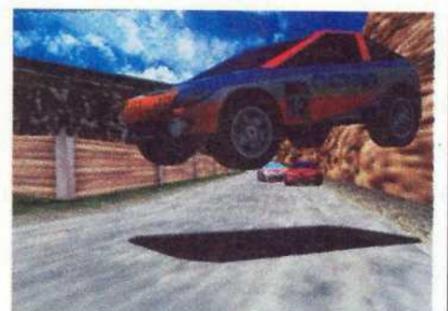
Das Fahrverhalten auf schlammigen Wegen ist selbst für Sega Rally-gestählte Fahrer äußerst problematisch

einen besteht der Fuhrpark aus wendigen Touring Cars, zum anderen führen Euch die Rundkurse durch zumeist naturbelassene Schauplätze. Das Fahrverhalten verlangt deshalb viel Fingerspitzengefühl, was durch den sensiblen Analog-Stick noch zusätzlich verstärkt wird. Die Designer haben sich insbesondere beim Punkt Dauermotivation einige Gedanken gemacht. So bietet jeder Rundkurs mehrere Abzweigungen, die die Distanz zum Zielpunkt verkürzen. Der Haken an der Sache: Die vermeintlichen Abkürzungen führen Euch meistens durch abenteuerliche Wege, die alles andere als geteerten Asphaltstraßen gleichen. Es obliegt somit Euren fahre-



Eine hübsche Grafikstudie, die einen Teil des Fuhrparks präsentiert

rischen Qualitäten, ob Ihr diese Abzweigungen zu Euren Gunsten nutzen könnt oder nicht. Außerdem bietet MRC ein ausgeklügeltes Belohnungssystem, um Euren Fuhrpark systematisch zu erweitern, indem Ihr erfolgreich den Grand Prix-Modus Stück für Stück löst. Grafisch gesehen bietet MRC die übliche N64-Optik, sprich, kaum ein erkennbarer Grafikaufbau, jedoch relativ wenig Texturen.



Schwerstarbeit für die Federung: Die Touring Cars haben selbstverständlich auch mit den hügeligen Pisten zu kämpfen

**E3
Special**

Universal Interactive Studios

... LÄUFT AMOK

Gerade einmal einen Titel haben die Produzenten von Crash Bandicoot derzeit in der Mache, doch dieser Titel ist es wert, auf einer halben Seite näher vorgestellt zu werden. Bei **Running Wild** handelt es sich um ein schräges Rennspiel der etwas anderen Sorte. Entwickelt wurde das Projekt von einem brandneuen Programmiererteam namens Blue Shift, das erst im August 1995 gegründet wurde. Um einen würdigen Nachfolger zum weltweiten Jump & Run-



Dank eines speziellen Split-Screens kann die gesamte Spielfläche im Mini-Format dargestellt werden

Knaller Crash nachzuschieben, entwickelten die Designer ein cleveres Konzept. Statt PS-schwere Boliden toben sich auf den Strecken allerlei Tiere per Pedes aus. Im Dauergalopp flitzen die Tiere bei rasanten 60 fps durch die Naturlandschaften, die mit allerlei Schikanen ausgestattet wurden, denen Ihr entweder reaktions-schnell ausweicht oder sie überspringt. Um mehr Leben in die Bude zu bringen, beschränken sich die Aktionsmöglichkeiten nicht auf simple horizontale Bewegungen auch die vertikale Ebene kann genutzt werden, um beispielsweise vor der Konkurrenz ein Power Up zu ergattern. Apropos Konkurrenz, der Multispieler-Gedanke steht bei diesem Racer im Vordergrund. Alleine müßt Ihr in jeder der insgesamt sechs Welten jeweils einen Strecken-Boss samt restlicher Konkurrenz niederringen. Zu



zweit dürft Ihr hingegen durch einen Split-Screen gegeneinander antreten, der in drei Formaten auswählbar ist (vertikal, horizontal, „Letterbox“). Neben viel Action wird vom Tier-Jockey

auch eine Menge taktisches Gespür verlangt. Das fängt schon beim animalischen Ensemble an: Ein Elefant ist zwar alles andere als agil, rammt aber seine Konkurrenz problemlos aus dem Weg, während der schnelle Hase über die besten Sprungfähigkeiten verfügt. Außerdem erfordern die trickreichen Rundkurse große Erfahrungswerte: „Überspring ich jetzt das Gitter oder laufe ich daran vorbei?“ Der spaßige Racer ist übrigens bereits in Japan erhältlich.



Die Grafiken sind streckenweise recht prächtig, wie z.B. diese mächtige Eisgrotte

**E3
Special**

Malofilm Interactive

NEWCOMER MIT GROSSEN ANSPRÜCHEN

Der Begriff Newcomer stimmt allerdings nur teilweise, denn die Firma Malofilm wurde bereits 1970 gegründet, verdiente aber lange Zeit ihre Brötchen mit dem Vertrieb von Kino- und Video-Filmen. Erst seit

1996 entwickelt Malofilm Software. Frei nach dem Motto „Weniger ist mehr“ konzentrierte sich der Branchen-Neuling zunächst auf einen Titel, der es aber dank einer intensiven Entwicklungsarbeit mit der renommierten Konkurrenz aufnehmen kann.

Jersey Devil lautet der Name des Produktes. Es handelt sich dabei um eine weitere 3D-Hopserei, wo sich der Akteur bei völliger Bewegungsfreiheit in dreidimensionalen Gefilden austoben darf.



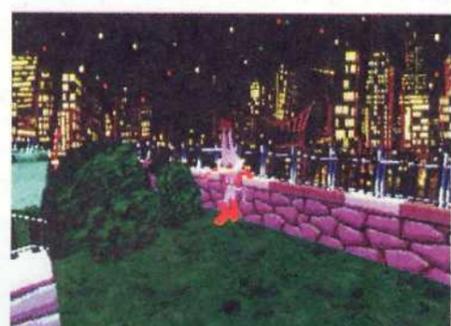
Um den kleinen Teufel sensibel steuern zu können, unterstützt Jersey Devil das Analog-Pad

Der gleichnamige Held gleicht einer Mixtur aus einer Fledermaus und dem Teufel höchstpersönlich - quasi ein diabolischer Sympathieträger. Sein Anliegen ist jedoch sehr honorig: Er versucht, den üblen Doktor Knarf und seinen fiesigen Kumpanen Dennis der Kürbiskopf unschädlich zu machen, bevor sie seine Heimat-



Die feindlichen Kreationen weisen einen recht eigenwilligen Stil auf

stadt Jersey Town in einen lebendigen Alptraum verwandeln. Ausgestattet mit insgesamt 20 unterschiedlichen Fähigkeiten, wobei einige, wie zum Beispiel der Feueratem, nur in bestimmten Situationen möglich sind, durchwandert der kleine Teufel insgesamt elf lange Levels, vollgestopft mit 60 unterschiedli-



Solche offene Passagen sind bei Jersey Devil eher selten

chen Gegnern und vielen Puzzle-Elementen. Der Schwerpunkt liegt jedoch eindeutig auf Geschicklichkeit, denn nur mit einem überdurchschnittlichen räumlichen Denken seid Ihr in der Lage, von einer Plattform zur nächsten zu hopsen. Das brandneue Analog-Pad erleichtert Euch diese Aufgabe allerdings ungem. Diese 3D-Hüpferei hat ohne Zweifel wegen der Vielzahl an ausgeklügelten Details Potential. Es ist allerdings noch nicht bekannt, wer den Vertrieb für Deutschland übernimmt.

Release Schedule

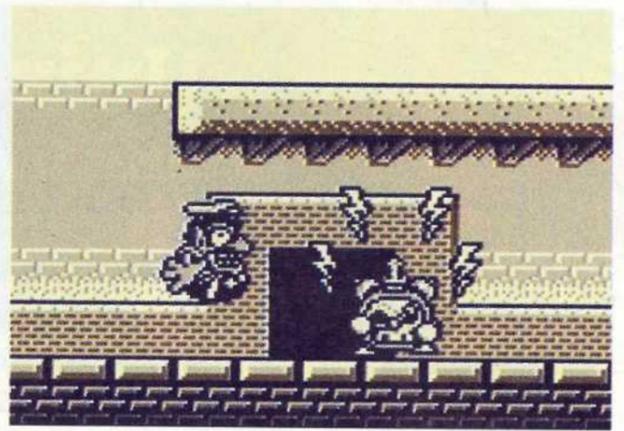
Titel	PS
Jersey Devil	Ende '97



Erscheint für fast alle Plattformen: Die Dino-Hatz The Lost World



NHL '98 wird neben den NG-Konsolen nur noch auf dem Super Nintendo erscheinen



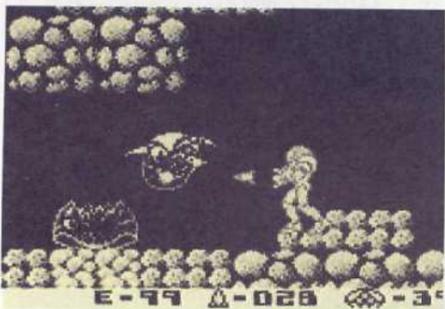
Jump & Run vom feinsten mit Nintendos Fiesling vom Dienst: Wario Land 2

E3 Special

16-Bit/ Handheld

TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

16-Bit und Handhelds spielten wie schon letztes Jahr natürlich auf der E3 keine große Rolle mehr, trotzdem hatten wir dem Trend entsprechend deutlich weniger Titel erwartet. Dennoch schließt sich der Kreis der Softwareanbieter allmählich: Neben Sega und Nintendo unterstützen nur noch Titus und vor allem THQ die Konsolen-Oldies. Fangen wir mit Nintendo an: Für das Super Nintendo werden zwar einige Titel, wie beispielsweise Super Metroid, neuaufgelegt, Neuheiten waren hingegen dünn gesät, und zudem nur halbe. Wer seine nostalgischen Bedürfnisse befriedigen möchte, darf sich bei Taitos Ur-Shooter **Space Invaders** austoben. Interessanter dürfte die Neuauflage des

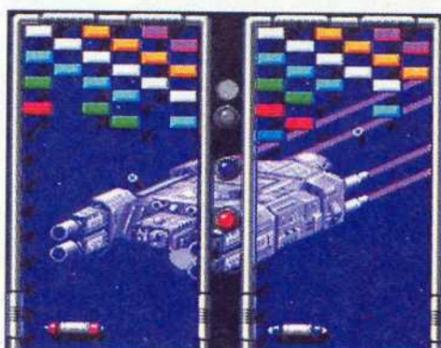


Die Rückkehr des Jump & Shoot Klassikers: Metroid II

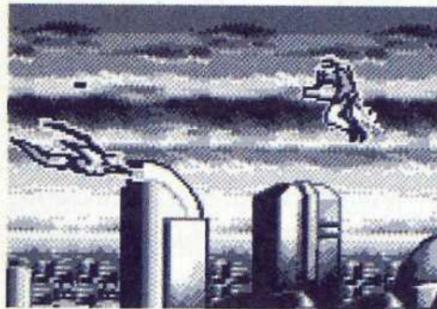


Affenspaß zum Dritten: Donkey Kong Land III

Breakout-Abklatsches **Arkanoid** werden, zumal sie einen interessanten 2-Spieler-Modus bietet. Dem Game Boy schenkte Nintendo wesentlich mehr Aufmerksamkeit. Besonders interessant dürften die Sequels **Wario Land 2** und **Donkey Kong Land III** werden. Letztere Hopserei überzeugt wieder einmal durch aufwendige ACM-Grafiken und völlig neue Levels, während sich der Fiesling Wario bei seinem zweiten Abenteuer mit einem noch ausgeklügelteren Leveldesign auseinandersetzen muß. Auch der Jump & Shoot-Klassiker Metroid wird mit **Metroid II - Return of Samus** stilgerecht weitergeführt (16 Waffensysteme und Items!). Viel Action mit zahlreichen Power Ups verspricht **James Bond 007**, der mit 11 Levels, inklusive einigen Renn-Abschnitten, recht gut ausgestattet ist. Last but not least bietet **Tetris Plus** wieder eine Menge Grübelarbeit. Das Modul bietet das original Tetris, einen 100-Level großen Puzzle-Modus sowie einen Editor, zum Kreieren Eurer eigenen Stages. Deutlich bescheidener ist die Unterstützung der

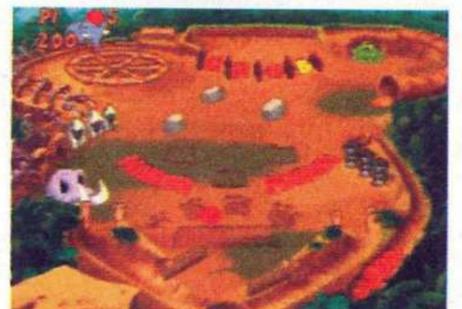


Die Neuauflage einer Neuauflage: die Breakout-Variante Arkanoid



Beruhet auf der Zeichentrickserie und nicht auf den Film mit Nicolas Cage: Superman

eigenen Konsolen seitens Sega. Für den Game Gear wurden nur noch die zwölf Level lange Dino-Hopserei **The Lost World** sowie **Sonic Blast** angekündigt, wobei letzteres eine hübsche Grafik mit einem pseudo 3D-Effekt bietet. Ein Deutschland-Release ist allerdings nicht geplant. Auch auf dem 16-Bitter dürft Ihr bei **The Lost World** auf Dino-Jagd gehen, wobei Ihr gleich mit mehreren Einsatzfahrzeugen unterwegs seid. Für Fans des kleinen Igels wirft Sega nur in den USA **Sonic Classics** auf den Markt, das Sonic 1 + 2 sowie Dr. Robotnik Mean Bean Machine zum Nice Preis beinhaltet. Die beiden US-Only Module **World Series Baseball '98** und **NFL '98** sind nur eine Randnotiz wert. Kommen wir zu den Third Party-Publisher. THQ hat die Lizenz für die beiden wichtigsten EA Sport-Titel **NHL '98** und **FIFA Road to World Cup '98** (beide SN) übernommen. Außerdem agieren die



Spielerisches Querbeet bei Timon & Pumbaa's Jungle Games

beiden Sympathieträger aus König der Löwen in **Disneys Timon and Pumbaa's Jungle Games** in einem kunterbunten Genre-Mix. Für Nintendos Kleinsten erscheinen zudem die beiden Film-Lizenzen **Disney's Hercules** sowie - wer hätte es gedacht - **The Lost World**. Das französische Softwarehaus Titus war hingegen nicht mehr ganz so fleißig. Lediglich **Superman** hebt auf dem Game Boy in einem geradlinigen Action-Mix ab, während ein Pixel-**Lamborghini** auf dem SN und Nintendos Kleinstem Gas gibt.



Release Schedule

Titel	SN	MD	GB	GG
Arkanoid	November	-	-	-
Donkey Kong Land 3	-	-	September	-
FIFA '98	Ende '97	-	Oktober	-
Hercules	-	-	Oktober	-
James Bond 007	-	-	September	-
Lamborghini	Herbst	-	Herbst	-
NFL '98	-	Nicht geplant	-	-
NHL '98	Oktober	-	-	-
Sonic Blast	-	-	-	Nicht geplant
Sonic Classics	-	Nicht geplant	-	-
Space Invaders	November	-	-	-
Superman	-	-	Ende '97	-
Tetris Plus	-	-	August	-
The Lost World	-	Oktober	November	Nicht geplant
Timon & Pumbaa's Jungle Games	September	-	-	-
Wario Land 2	-	-	November	-
World Series Baseball '98	-	Nicht geplant	-	-



Bis auf Jacques Villeneuve sind alle Original-Fahrer und Teams der laufenden Saison anwählbar



Die grafische Klasse des Nachfolgers überflügelt durch höhere Auflösung und größeren Detailreichtum deutlich das Original



Die virtuellen Boliden sind auf den Next Generation-Konsolen immer stärker im Vormarsch. Höchste Zeit also, anhand einer umfassenden Marktübersicht alle bisherigen bzw. geplanten Racer tabellarisch vorzustellen. Zur Orientierung haben wir die Rennspiele in verschiedene Typen unterteilt, so daß Ihr mit einem Blick erkennt, ob es sich um eine reine PS-Simulation, oder um einen Vertreter aus dem breitgefächerten Fun-Bereich handelt



Durch die Select-Taste wählt Ihr Sonderperspektiven, wie die des direkten Verfolgers, an



Der Monte Carlo-Stadtkurs ist für Anfänger durch die vielen Auslaufzonen anfangs sehr verwirrend

PlayStation Rennspiel

Formel 1 '97

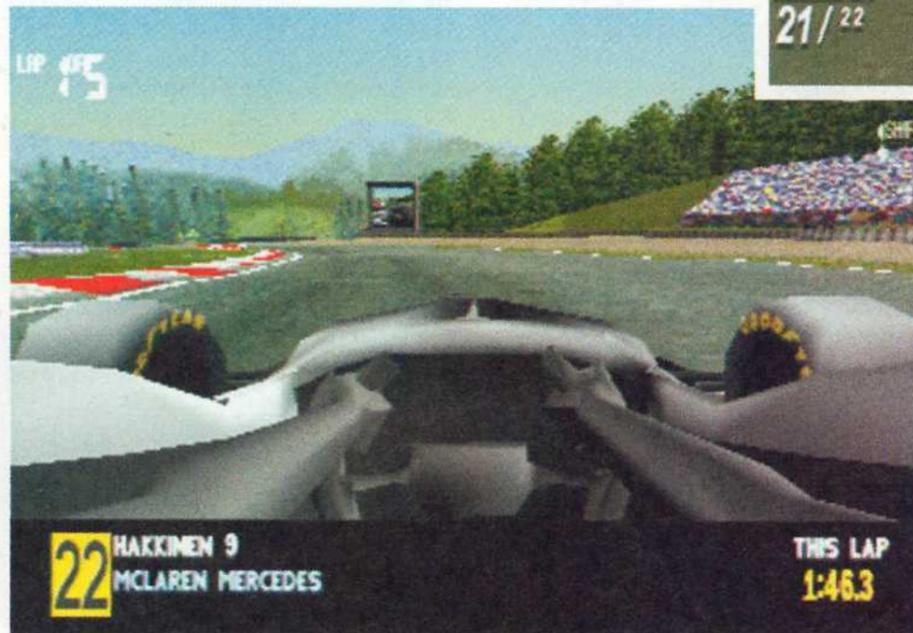
Die Spannung steigt: Der Nachfolger zum bis dato erfolgreichsten PlayStation-Silberling nimmt immer mehr Konturen an - endlich sind alle Strecken und Optionen fertiggestellt worden

Bizarre Creations haben in letzter Zeit anscheinend Nachtschichten geschoben, denn urplötzlich trüdelte eine aussagekräftige Preview-Version in unserer Redaktion ein, die auch die letzten Fragezeichen klärt. Ein offener Punkt war beispielsweise, wer für die fachkundigen Kommentare zuständig ist. Auch diesmal wird Formel 1-Veteran Jochen Mass hinter dem Micro sitzen. Zu ihm gesellt sich jedoch Heiko Massl, der auch die RTL Formel 1-Übertragungen moderiert. Ebenso authentisch wie das Reporter-Gespann präsentieren sich die restlichen Features des Formel 1-Nachfolgers, vorausgesetzt Ihr wählt die Grand Prix-Option. Im Arcade-Modus steht nämlich, wie der Name schon sagt, Rennaction mit derben Power Drifts im Vordergrund. 15 Original-Circuits wurden in drei Schwierigkeitsgrad-Gruppen unterteilt, die Ihr in bewährter Checkpoint-Manier bewältigt, wobei Eure beste Plazierung abgespeichert wird. Den rauen Formel 1-Alltag

mit allen Feinheiten erlebt Ihr im Grand Prix-Modus. Dem Boliden-Fan stehen hier alle Teams, Fahrer und aktuellen Statistiken zur Verfügung, mit Ausnahme von Jacques Villeneuve, der auf dem Silberling in „Jacques Williams“ umgetauft werden mußte. Genialerweise dürft Ihr diesmal sogar die Spielernamen verändern, so daß Ihr auch Veränderungen der kommenden Saison Rechnung tragen könnt. Nach der

Wahl des Teams und Fahrers fängt die Saison mit all ihren Tücken an. Die Programmierer haben diesmal wirklich an alles gedacht: vielfältige Tuning-Möglichkeiten (abspeicherbar), Hinweise per Boxenfunk, Windschatten, Wirkung von Schäden auf das Fahrverhalten, wechselndes Wetter während des Rennens, das Strafen/Flaggensystem, sogar die komplette Telemetrie ist abrufbar. Hinzu kommen (endlich!) sich intelligent verhaltende CPU-Gegner sowie ein noch realistischeres Fahrverhalten. Das Handling der Karren

Solche ungewollten Flugeinlagen wirken sich diesmal spürbar negativ auf das Fahrverhalten aus



In der Cockpit-Perspektive gibt es leider keine Rückspiegel



Hersteller: Psygnosis/Bizarre Creations
Erscheint: September Genre: Formel 1-Simulation
Umsetzungen geplant: Keine

First Look

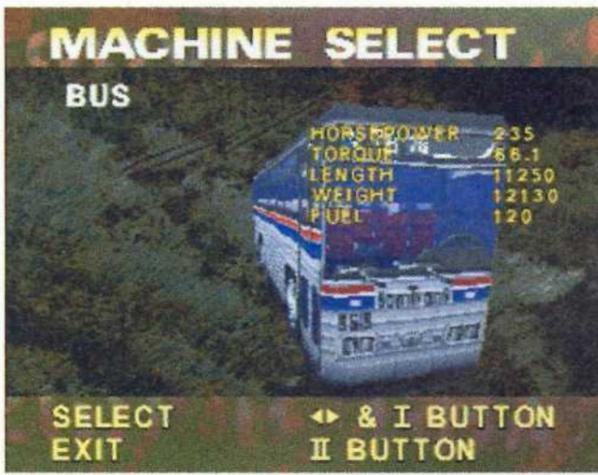
TECHNICAL

super

Hyperrealistische Formel 1-Simulationen mit allen aktuellen Fahrern und Rennställen - in jedem Punkt klar besser als der Vorgänger

Alle Next-Generation-Racer im Überblick

Titel	Hersteller	System	Strecken	Typ	Besonderheiten/Release	Spieler	Wertung
2Xtreme	Sony	PS	12	Fun-Race	-	1-2/Split	61
Aero Gauge	Ascii	N64	5	Future	Herbst	1-2/Split	-
Air Race	THQ	PS	4	Fun-Race	September	?	-
Andretti Racing	Electronic Arts	PS/SAT	16	Formel 1	Tuning	1-2/Split	84/82
Ayrton Senna Kart Duell	Gaps	PS	8	Go Kart	Tuning	1-2/Split	55
Buggie Boogie	Nintendo	N64	?	Fun-Race	1998	?	-
Burning Road	Funsoft	PS	3	Sportwagen	-	1	78
CART World Series	Sony	PS	16	Formel 1	1998	1-2/Split	-
Courier Crisis	BMG Interactive	PS/SAT	?	Fun-Race	Ende '97	1	-
Crimewave	Eidos	SAT	10+	Fun-Race	Shoot 'em Up	1	54
Cyber Speedway	Sega	SAT	6	Future	-	1	67
Cyberspeed	Mindscape	PS	10	Future	-	1	13
Daytona USA	Sega/AM2	SAT	3	Sportwagen	-	1	87
Daytona USA C.C.E.	Sega/AM2	SAT	5	Sportwagen	-	1-2/Split	90
Destruction Derby	Psygnosis	PS/SAT	6	Fun Race	Blebschäden	1-2/Link	85/77
Destruction Derby 2	Psygnosis	PS	7	Sportwagen	Blebschäden	1-2/Link	87
Extreme Games	Sony	PS	-	Fun-Race	-	1-2/Split	70
Extreme-G	Acclaim	N64	14	Future	Oktober	1-4/Split	-
F-1 Live Information	Sega	SAT	6	Formel-1	-	1	69
F-Zero 64	Nintendo	N64	20+	Future	Anfang 1998	1-4/Split	-
Formel 1	Psygnosis	PS	17	Formel 1	Tuning	1-2/Link	91
Formel 1 '97	Psygnosis	PS	ca.16	Formel 1	September	1-2/Split	-
Formula Karts	Sega	SAT	8	Go-Kart	Herbst	-	-
Grand Theft Auto	BMG Interactive	PS	?	Fun-Race	Ende '97	1	-
GT Max Rev.	Kaneko	PS	?	Sportwagen	1998	1-2/Split	-
Hang On GP '95	Sega	SAT	3 (6)	Zweirad	-	1	81
Hardcore 4X4	Gremlin	PS/SAT	6	Off-Road	-	1	78/64
Hi Octane	Bullfrog / EA	PS/SAT	8	Future	-	1-2/Link	68/69
Highway 2000	Virgin	SAT	5	Sportwagen	-	1-2/Split	50
Human Grand Prix	Ubi-Soft	N64	16	Formel 1	Oktober	1-2/Split	-
Impact Racing	Funcom	PS	13+	Future	-	1	68
International Moto X	Coconuts	PS	16+	Zweirad	Tuning	1	72
Jet Rider	Sony	PS	10	Future/Wasser	-	1-2/Split	82
Jet Rider 2	Sony	PS	ca.12	Wasser/Future	1998	1-2/Split	-
King of the Spirits	Atlus	SAT	3	Sportwagen	Import	1-2/Split	79
Lamborghini 64	Titus	N64	4	Sportwagen	Herbst	1-2/Split	-
Manx TT Superbike	Sega	SAT	2	Zweirad	Mirror-Modus	1-2/Split	77
Mario Kart 64	Nintendo	N64	16	Fun-Race	-	1-4/Split	90
Maximal Power Drift	-	PS	5	Sportwagen	Tuning/Story-M.	1-2/Split	55
Micro Machines V3	Codemasters	PS	40	Fun-Racer	-	1-8	90
Midnight Run	Konami	PS	3	Sportwagen	Herbst	1	-
Monster Trucks	Psygnosis	PS	13	Off-Road	Blebschäden	1-2/Link	76
Moto Racer	EA	PS	6	Zweirad	Herbst	1-2/Split	-
Motor Mash	Ocean	PS	40+	Fun-Race	Ende September	1-4	-
Motor Toon GP	Sony	PS	5	Fun-Race	-	1	73
Motor Toon GP 2	Sony	PS	5	Fun-Race	Extra-Link CD	1-2/Link	78
Multi Racing Championship	Ocean	N64	3	Sportwagen	September	1-2/Split	-
NASCAR '98	EA	PS	ca.18	Formel 1	Winter	1-2/Split	-
Nascar Racing	EA	PS	18	Formel 1	Tuning	1	62
Off-World Interceptor Extreme	Crystal Dynamics	PS/SAT	10+	Future	Shoot 'em Up	1-2/Split	61
Penny Racer	Takara	PS	10+	Fun-Race	Tuning	1-2/Split	70
Porsche Challenge	Sony	PS	4 (12)	Sportwagen	-	1-2/Split	88
Race Drivin'	Time Warner	SAT	5+	Sportwagen	-	1	49
Rage Racer	Namco	PS	1 (4)	Sportwagen	Tuning	1	89
Rally Cross	Sony	PS	6	Off-Road	-	1-4/Split	82
Rapid Racer	Sony	PS	ca.5	Wasser	Herbst	1-2/Split	-
Ray Tracer	Taito	PS	6+	Fun-Race	Action	1	57
Red Asphalt	Interplay	PS	?	Future	1998	24	-
Rev Limit	Imagineer/Seta	N64	5	Sportwagen	1998	1-2/Split	-
Ridge Racer	Namco	PS	1 (3)	Sportwagen	-	1	83
Ridge Racer Revolution	Namco	PS	1 (3)	Sportwagen	-	1	85
Road Rage	Konami	PS	4	Future	-	1	57
Road Rash	Electronic Arts	PS/SAT	5	Zweirad	Tuning	1	77
Rockman Racing Battle & Chase	Capcom	PS	?	Fun-Race	1998	1-2/Split	-
Roundabout	Sony	PS	3	Fun-Race	Winter	1	-
Running Wild	Universal Int. Stud.	PS	ca.6	Fun-Race	Herbst	1-2/Split	-
San Francisco Rush	Midway	N64/PS	ca.3	Sportwagen	November	1-2/Split	-
Scorcher	Scavenger	SAT	6	Future	-	1	78
Sega Rally	Sega/AM3	SAT	4	Sportwagen	Tuning	1-2/Split	92
Sega Touring Car Championship	Sega	SAT	3	Sportwagen	Dezember	1-2/Split	-
Sonic R	Sega	SAT	5	Fun-Race	November	1-4/Split	-
Speedster	Psygnosis	PS	8	Sportwagen	Vogelperspektive	1-2/Split	74
Starwinder	Mindscape	PS	40	Future	-	1	65
Street Racer	Ubi Soft	PS/SAT	12+	Fun-Race	-	1-4/Split	81/83
Super Sonic Racers	Mindscape	PS	10	Fun-Race	-	1-2/Plit	56
Test Drive 4	Accoalde	PS	6	Sportwagen	November	1-2/Split	-
Test Drive Off Road	Accolade	PS	12	Off-Road	-	1	75
Tokyo Highway Battle	THQ/Konami	PS	3+	Sportwagen	Tuning	1	54
Top Gear Rally	Kemco/Boss	N64	4	Sportwagen	Ende '97	1-2/Split	-
Total Drivin	Ocean	PS	36	Sportwagen	Herbst	1-2/Split	-
Twisted Metal	Sony	PS	6	Fun-Race	Shoot 'em Up	1-2/Split	78
Twisted Metal 2	Sony	PS	8	Fun-Race	Shoot 'em Up	1-2/Split	85
V-Rally	Infogrames	PS	8	Sportwagen	-	1-2/Split	88
Virtua Racing	Time Warner	SAT	10	Sportwagen	-	1-2/Split	57
WaveRace 64	Nintendo	N64	9	Wasser	-	1-2/Split	93
WipEout	Psygnosis	PS/SAT	7	Future	Mirror-Modus	1-2/Link	89
WipEout 2097	Psygnosis/Sega	PS/SAT	8	Future	-	1-2/Link	90/?



Wenn Ihr mit dem Bus durch die Straßen donnert und alles mögliche über den Haufen fahrt, kommt ein authentisches Speed-Feeling auf



Kawumm !! Mit einer authentischen Explosion fliegt das Tor vor Euren Augen in die Luft.



Jede Strecke wird Euch in einem rotierenden Model plastisch dargestellt

Runabout Climax dürfte alle Rennspielliebhaber interessieren, für die spektakuläre Kollisionsfahrten genauso wichtig wie der heiße Reifen sind. Anfangs ist zwar die Zahl der Fahrzeuge begrenzt, doch es zeigt sich der Hang zu außergewöhnlichen Fahrerensätzen: Die gute alte 125cc Vespa ist ebenso im Repertoire wie der Mini Cooper - mit Union Jack auf dem Dach lackiert, versteht sich. Später kommen noch Reisebus, Panzer, LKW und andere hinzu. Jede Karre muß vor Spielbeginn auf die individuellen Bedürfnisse hin getrimmt werden: Steuerung, Vorder- und Hinterraddämpfer, Bodenhaftung, Beschleunigung und Bremsverhal-



Sogar eine Vespa gehört zu Eurem Fuhrpark. Klar, daß sie wenig einstecken kann, aber umso besser driftet sie um die Kurven

PlayStation Rennspiel Runabout Climax

Aus den Boxen dröhnen treibende Rock 'n Roll-Rhythmen, von der Straße tönen Panikschreie flüchtender Fußgänger und splitterndes Glas demolierter Telefonzellen

ten sind in jeweils sieben Stufen präzise einstellbar. Übrigens darf der Hobby-Bastler seine Tuningversuche gleich an Ort und Stelle auf einer Teststrecke auf Tauglichkeit überprüfen. Auf einer der drei regulären Strecken wird's dann ernst: Eure Fahrt geht vorbei an der Meeresküste, durch Tunnels und über Berge, durch die engen Straßen einer Großstadt oder schnurgeade über die nicht enden wollende Landstraße. Dabei ist immer etwas los auf dem Bildschirm: So kann es sein, daß die Zugbrücke gerade nach oben gezogen wird und Ihr einen gewagten Sprung ausführen müßt; plötzlich kommt eine Mautstation (die Ihr natürlich mit dem Bleifuß en passant nehmt) oder die

lieben grünen Freunde sind Euch auf den Fersen. Daß der spontan auftretende Stau oder der Gegenverkehr oftmals in einer Blechlawine endet, versteht sich von selbst. Aber bei Runabout Climax müssen auch Telefonzellen und Straßenbuden dran glauben, oder Ihr sorgt als ungeladener Gast für Stimmung auf einer Open-Air-Party, indem Ihr Stehtische überrollt und die verschreckten Gäste um den Swimmingpool hetzt. Beachtet aber stets die roten Punkte auf dem Radar. Diese Items müssen eingesammelt werden, und außerdem sitzt Euch noch die Zeitnot im Nacken.

Hersteller: Climax Erscheint: k.A. Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine



Diese Straßenblockade der Polizei ist hinüber. Unser Bolide hat auch schon einige Crashes hinter sich



Mit dem Mini durch die engen Gassen eines Dorfes zu brettern macht mächtig Laune

First Look

gut

Rennspiel mit Matchbox-Flair, schreienden Passanten und deftigen Kollisionen



Da kommt Laune auf. Mit Full-Speed in einen Unfall von LKWs hineinzufahren bremst Euch zwar ein wenig, bringt aber ordentlich Punkte auf dem Crash-Konto



Bei Runabout Climax müßt Ihr kein Pickerl kaufen, Ihr fahrt einfach durch die Mautstation hindurch



Freitage sind wirklich herrliche Tage, vier Tage der Arbeit liegen hinter einem und die paar Stunden bis zum (hoffentlich) wohl verdienten Wochenende werden normalerweise mit Leichtigkeit überwunden. Da macht es auch nichts aus, wenn etwas Hochkarätiges geboten wird, etwas länger zu arbeiten und die Gedanken an die Freizeit nochmals zu verdrängen. So auch im Falle von Stefan Luludes, PR-Manager von Acclaim, der frei nach der Devise „... tritt ein und bring Glück herein ...“ der Mega Fun einen Besuch abstattete. In seiner Tasche befand sich neben diversen PlayStation-Produkten (Forsaken-Video, NHL Breakaway '98, etc.) auch eine spielbare Version des futuristischen Rennspektakels Extreme G. Das Game, das von Probe programmiert wird (den gleichen Jungs, die auch die Bruce Willis Trilogie umgesetzt ha-



Anfangs stehen Euch acht verschiedene Bikes für die Pistenhatz zur Verfügung, später gibt es dann noch zwei Bonusvehikel



Das rote Bike befindet sich in idealer Position abgeschossen zu werden; leider hat der Verfolger keine Waffe an Bord



Das gleisende Scheinwerferlicht am Rand der Strecke sorgt für eine herrliche Atmosphäre

Nintendo 64 Rennspiel

Extreme G

Acclaim gibt Vollgas! Das futuristische Motorradrennen von Probe lädt zu rasanten Achterbahnfahrten ein und sorgt mit 64 Bit-Power für einen schwindelerregenden Geschwindigkeitsrausch der Extraklasse

ben!), befand sich schon in einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium und zeigte schon jetzt die große Bandbreite an spielerischer und grafischer Vielfalt. Das abwechslungsreiche Streckendesign der 14 Pisten (je drei pro Abschnitt und zwei Bonustracks) wird vor allem durch die vier verschiedenen Vegetationszonen - Desert, City, Mines und Space - bestimmt. So werden dem Betrachter in den Wüstenkursen beispielsweise sandsteinfarbene Schluchten, kaktusenbewachsene Ebenen, aber auch eine verlassene Stadt geboten. Wer in die Minenkurse abtaucht wird nicht nur mit dunklen Tunneln, Lavaflüssen und

beweglichen Bergbaurobotern konfrontiert sondern auch mit kurzen Abstechern an die skurrile Oberfläche des Planeten. Die beiden anderen Zonen bieten dem ambitionierten Biker ebenfalls eine breite Palette an abwechslungsreichen und mit schillernden Farben gestalteten Strecken. Was weiterhin positiv aufgefallen ist, sind die sehr guten True-Light-Sourcing-Effekte, die z.B. in Form von „nebelig“ wirkendem Scheinwerferlicht für eine spazige Atmosphäre sorgen. Den Streckenverlauf selbst muß man als verworren und total abgedreht bezeichnen, denn wer anfänglich über die Pisten brettet, ist schnell deso-

rientiert und man weiß wirklich nicht mehr wo oben und unten ist. Der Grund liegt auf der Hand: bei einem futuristischen Racer wie Extreme G sind alle Gesetze der Physik über den Haufen geworfen und wirklich alles ist möglich. So düsen die Motorräder nicht nur bergauf, bergab und durch Loopings über die Pisten; der Streckenverlauf ermög-

„Zehn ultracoolen Bikes und 14 Strecken sorgen für puren Spielspaß“

licht es z.B., auf dem Kopf oder an Wänden und Decken von Tunnels zu fahren. Abgefahren sind beispielsweise Abschnitte, in denen sich der Streckenverlauf mit 360 Grad um die Längsachse der Straße windet oder wenn Ihr beim Kopfüberfahren Eure Verfolger sehen könnt. Um die anfängliche Verwirrung noch komplett zu machen, haben die Entwickler es sich nicht nehmen lassen, Abkür-



Roter Wüstensand, enge Schluchten und riesige Bauwerke in einem indianischen Stil erwarten Euch in den langgezogenen Wüstenkursen



Rasante Fahrten durch grobbehauene Stollen, Begegnungen mit Maschinen und Ausflüge an die Oberfläche erleben die Biker im Minenlabyrinth



Bewaffnet mit einer Homing-Missile gehen wir fröhlich auf die Jagd nach der aggressiven Konkurrenz



Jetzt noch mal den Gaszug voll ziehen, sonst kann es passieren, daß Ihr am Scheitelpunkt des bevorstehenden Loopings runterfallen könnt

zungen, Kreuzungen, Engstellen, Wegverzweigungen und Sprungschancen einzubauen. Vor allem an den Kreuzungen und wenn sich Strecken teilen ist die Kollision mit den Gegnern sehr wahrscheinlich und die High-Speed-Hatz wird mit einem harten Crash erst einmal unterbrochen. Dem Freund des Geschwindigkeitsrausches stehen anfangs acht unterschiedliche Bikes zur Verfügung, die später mit zwei Bonusvehikeln noch ergänzt wer-

den. Ausgerüstet mit verschiedenen Eigenschaften (Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, etc.) geht es dann auf die Piste, wo Ihr es mit einer gerissenen Konkurrenz zu tun bekommt. Wie bei WipEout gilt es bei Extreme G mit der Hilfe von Power Ups (insgesamt 20 Stück), das Rennen in seinem Sinne zu gestalten. Zum Beispiel mit der breiten Palette an Angriffswaffen, wie z.B.

Grafische Highlights en masse

Homing Missile, Minen oder Laserstrahlen um gegnerische Maschinen zu malträtieren oder dank Special Items wie z.B. dem Teleportationstor sich eine Abkürzung zu schaffen. Desweiteren gibt es noch „Naturereignisse“, wie z.B. Sandstürme, Lavaströme oder Gesteinsbrocken, die niemanden bestimmtes attackieren



Speed kills! Diese Schußfahrt geht schon gut ab, aber es sollen noch bessere kommen: senkrecht den Schlund eines Bergwerkstollens hinunter

und somit jeden im Fahrerfeld zum Verhängnis werden können. Für spielerische Abwechslung ist ebenfalls gesorgt. Nicht nur, daß der Einzelspieler neben dem Practice-Mode, dem Time Trial, einer Shoot 'em Up-Variante und dem XG-Cup viele Möglichkeiten hat, sondern auch der Mehrspieler-Modus (bis zu vier Biker gleichzeitig) wird für Partylaune sorgen. Die gesamte High-Speed-Orgie wird durch sehr gute, fetzige Techno-Beats unterstützt, die trotz der begrenzten Modulkapazität für jeden Kurs verschieden sind und vollends zum Brettern und Abspacen einladen. (Georg)

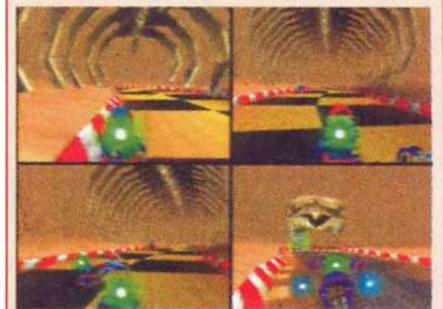
Hersteller: Acclaim Erscheint: Oktober
Genre: Rennspiel Umsetzung geplant: keine

Einfach cool. Im Desert-Kurs fährt Ihr durch das Gerippe eines riesigen Urwesens

Mehrspielerspaß à la Mario Kart 64



Partytime ist auch bei Extreme G angesagt. Wie bei Nintendos lustigem Kart-Game ist es auch hier möglich, mit bis zu drei Kumpels gleichzeitig über die futuristischen Pisten zu brettern. Im Zwei-Spieler-Modus besteht neben dem horizontalen Split-Screen auch die Möglichkeit, sich den Bildschirm vertikal zu teilen. Die vier Spielvarianten (Head to Head, Cup, Flag Game und Battle Arena) werden auf jeden Fall für stundenlangen Spaß sorgen.



Futuristisches Rennspektakel, das nicht nur durch abgedrehte Strecken und schnelle Techno-Beats positiv auffallen wird



Die Pistenhatz auf den Stadtkursen führt Euch nicht nur durch nächtliche Wolkenkratzeralleen und langen Highwaytunnels, sondern wartet auch mit Doppelloopings und Baustellenschikanen auf



Abgedreht und total abgefahren sind hier nicht nur die schnellen Techno-Beats, sondern auch der stark verzweigte Streckenverlauf der Pisten, die all Euer fahrerisches Können verlangen



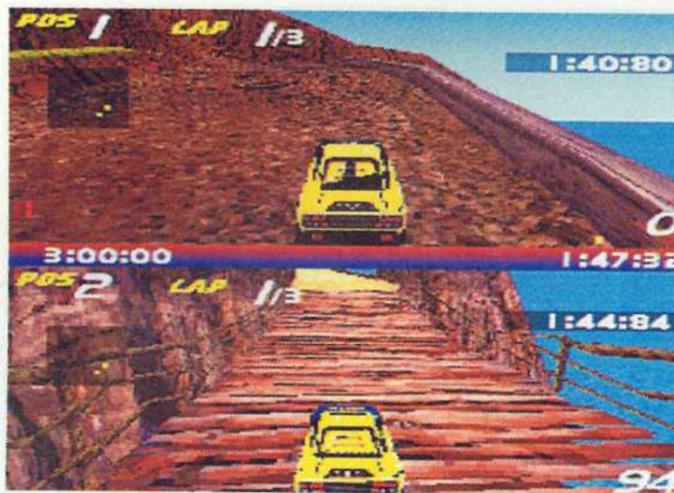
Eine unmögliche Aufgabe scheint sich Ocean da gestellt zu haben, und doch liegt mit diesem Racer ein Produkt vor, das durchaus (vorsichtig ausgedrückt) für die eine oder andere Überraschung gut sein könnte. Da Eure Neugier inzwischen geradezu unerträgliche Ausmaße angenommen haben muß, will ich Euch nun lieber über die Features dieses brandheißen Renners aufklären. Allein die Streckenausstattung ist bemerkenswert: Sechs Locations bieten jeweils einen Kurs, der jedoch insgesamt fünfmal modifiziert wird. Das heißt, wie seinerzeit bei Ridge Racer werden Alternativrouten geöffnet, Hindernisse eingefügt oder Wetterbedingungen geändert. Nach Adam Riese bedeutet dies im Klartext: 36 unterschiedliche Streckenführungen wollen gemeistert werden. Besagte Austragungsorte der Rennen sind Schottland (hügelig mit Wasserpfützen), die Schweiz (kurvenreich, später mit



In der Schweiz müssen solche schikanösen Holzstämme geschickt umfahren werden



Die Fahrt durch Hong Kong erinnert stellenweise stark an Ridge Racer



Gib Gummi: Auch zu zweit nimmt die Rasanz der Grafik nicht ab



Fasten your Seatbelts: In der Ego-Sicht gibt es Geschwindigkeitsrausch pur

PlayStation Rennspiel

Total Drivin'

Die Fans des Rennsports sind bekanntlich in verschiedene Lager gespalten: Da gibt es die Rally-Anhänger, einige schwören nur auf Formel 1, für wieder andere bedeuten die Tourenwagen die Welt usw. Nun jedoch versucht Ocean, diese Zwietracht zu schlichten und alle Auto-Freaks vor Total Drivin' zu vereinen

Schneematsch), die Osterinseln und Ägypten, die beide sandige Rallypisten darstellen, sowie die beiden Stadtszenarien Hong Kong und Moskau. Damit ist die Vielseitigkeit von Total Drivin' aber noch lange nicht am Ende. Wie in der Einleitung bereits angedeutet, beschränkt sich das Game nicht auf einen Fahrzeugtyp. Derer gibt es insgesamt ebenfalls fünf(!), nämlich „Sports“ (Tourenwagen), „Indy“ (F1-ähnlich), „Rally“ (V-Rally-mäßig), „Buggy“ und schließlich noch „Dakar“ (größere Off-Road-Vehikel). Doch daß diese nicht uneingeschränkt wählbar sind, soll ein Beispiel verdeutlichen: Auf der Osterinsel werden die

ersten zwei Strecken mit einem Buggy gefahren, der Rest mit einer Dakar-Kutsche. Für die City-Runden gilt ähnliches, nur eben mit Sports- und Indy-Cars. So ist es also ausge-

„Ungewöhnlich lange Runden und intelligente Gegner sorgen für optimale Langzeitmotivation“

schlossen (und wenig sinnvoll), z.B. mit dem Indy-Rennwagen durch den Wüstensand zu pflügen. Das Feld besteht übrigens aus acht

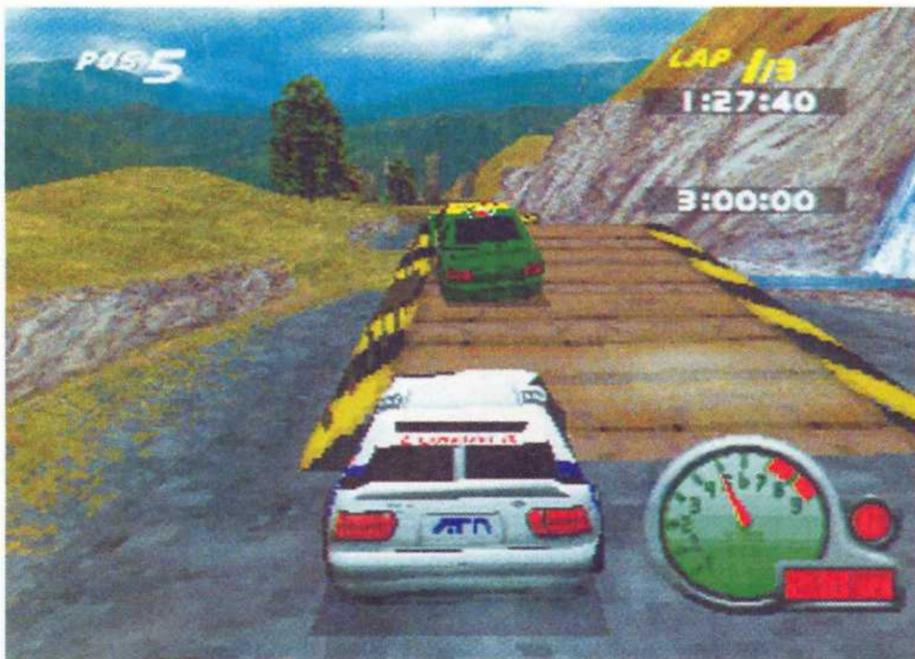
Teams (China, Italien, England...), aus denen Ihr vor dem Rennen Euren Favoriten wählt. Jedes Team besitzt dabei verschiedene Eigenschaften und eignet sich dementsprechend für eine Race-Variante besonders. Habt Ihr Euch einmal für eine Nation entschieden, solltet Ihr auch dabei bleiben, denn bei einem Wechsel gehen auch sämtliche Qualifikationen flöten. Den Sieg eines Rennens und damit das Startrecht für die nächste Strecke trägt allein der Erstplatzierte davon, und da Ihr grundsätzlich auf dem achten Platz startet, ist viel Überholarbeit zu leisten. Diese kann manchmal sehr nervenaufreibend sein, da die Gegner nicht wie üblich stur der Idealli-



Auf den Stadtkursen mit Indy-Cars unterwegs: garantierter High-Speed-Fahrspaß für F1-Freaks



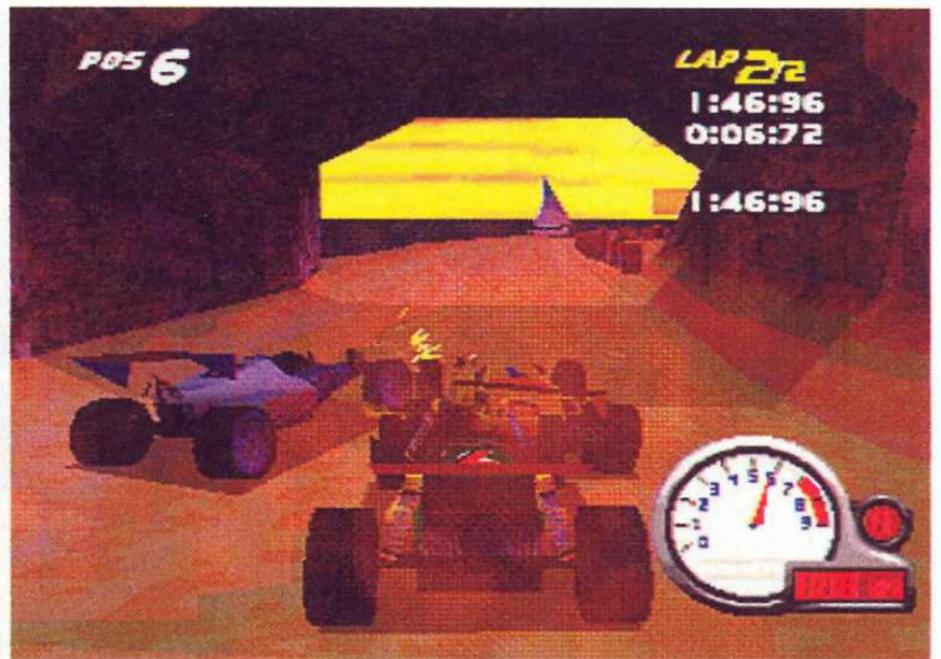
Nastrovje! In Moskau wollen allerlei russische Monumente bewundert werden



Im ausgebauten Schottland-Kurs müßt Ihr über Sprungschancen springen. Fahrt Ihr etwas ungünstig auf, ist ein spektakulärer Überschlag die Folge

nie folgen, sondern geradezu individuelle Charaktere besitzen. Einige gehen aggressiv vor und versuchen beispielsweise, den Spieler in Abgründe zu drängen, oder schlingern absichtlich vor dem eigenen Wagen, um ein Überholmanöver zu vereiteln. Was bei Total Drivin' ebenfalls positiv auffällt, ist die Möglichkeit, auch von der Straße abzukommen und noch weit jenseits der Pistenbegrenzung fahren zu können. Sogar Querfeldein-Abkürzungen können genommen werden. Darüber hinaus

ist auch die Fahrphysik der verschiedenen Vehikel sehr realistisch ausgefallen, wie das Driften beim extremen Handbremsen-Einsatz zeigt. Da Unfälle beim Rennsport unvermeidbar sind, wurden auch die Crash-Szenen nicht vernachlässigt: Überschläge mit anschließender Dachlandung oder umherfliegende Karren bei Sprungschancen gehören zum Alltag des Speedracer. Zwar fehlte in unserer Version noch jegliche musikalische Untermalung der Renn-Action, die grafi-



Einige CPU-Gegner pflegen einen reichlich aggressiven Fahrstil und rammen Euch zuweilen

„Bemerkenswerte Vielfalt sowohl an Strecken als auch an Fahrzeugen“

sche Gestaltung dagegen konnte bereits durch oberstes Niveau überzeugen. Jede Menge Objekte in der Landschaft machen so manchen Kurs direkt zur Erlebnisfahrt. So staunt man in Ägypten über Tempel und Pyramiden, und in Moskau fährt man über einen Flugplatz und am Kreml vorbei. Auch die unterschiedlichen Wetterlagen wurden optisch schön designt: Regentropfen peitschen auf die Straße, und dichter Schneefall behindert die Sicht. Um alldem noch die Krone aufzusetzen, wurde auch ein Splitscreen eingebaut, der zwei Zockern Duelle ermöglicht und per Link-Option sogar vier Spielern die Piste eröffnet. Auch zu zweit läuft Total Drivin' übrigens absolut ruckelfrei und garantiert maximalen Fun-Factor. Das Programmiererteam von Eutechnyx, welches mit der Sache betraut wurde, hat folglich ganze Arbeit geleistet.

Bis das Game die (amerikanischen) Haushalte im Herbst '97 erreicht, sollen noch ein Time Attack-Modus, eine Replay-Funktion und weitere Perspektiven eingebaut werden. (Björn)



Auf dem Basar: Der Detailreichtum der Grafik ist bemerkenswert hoch



Oftmals können auch Alternativstrecken oder sogar Abkürzungen durch die Pampas genommen werden

Hersteller: Eutechnyx/Ocean Erscheint: Herbst '97 (USA) Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: k.A.

First Look

MEGA MAIL

super

Vorbildlich konzipiertes Rennspiel mit vielen Strecken, das den Spagat zwischen Realitätsnähe und Arcade-Fahrspaß bravourös meistert



Die Gegner „bekriegen“ sich zum Teil auch untereinander, und die Schadenfreude kennt keine Grenzen



Da staunt der Achmed: Karambolagen nehmen manchmal spektakuläre Ausmaße an



Auch Computer-Fahrer haben öfter Probleme in dieser 180-Grad-Kurve



Codemasters Rennspiel mit Fun-Sports-Charakter ist eines der wenigen Racern mit Kultstatus. Kein Wunder also, daß auch andere Software-Hersteller sich an diesem genial einfachen Spielprinzip einmal versuchen. Während jedoch die meisten anderen Flitzereien aus der versetzten Vogelperspektive, wie beispielweise Psygnosis Speedster, eigene Wege gingen, machen die Hersteller von Motor Mash kein Hehl daraus, daß es sich um einen Micro Machines-Pendant handelt. Dies liegt schon an seinem Geburtshelfer Ian Copeland, der sich schon für die Super Nintendo-Version von Codemasters Dauerbrenner verantwortlich zeigte. Die Parallelen sind deshalb auch nicht zu übersehen. Wie bei Micro Machines düst ein Viererfeld von schrägen Vehikeln in der versetzten Vogelperspektive durch ein breites Feld von abwechs-



Das zwölköpfige Fahrerfeld ist so abgedreht wie breitgefächert



Sobald Ihr die orange Wegmarkierung verlasst, verliert Ihr etwas an Geschwindigkeit

PlayStation Rennspiel

Motor Mash

Konkurrenz für Micro Machines: Ein ehemaliger Programmierer von Codemasters ging fremd, um einen noch abgedrehteren Top-down-Racer auf die Beine zu stellen

lungsreichen Rundkursen. Auch die Optionsvielfalt dieses Überkopf-Racers ist ebenso üppig, wie bei Micro Machines. Grundsätzlich im Trainingsmodus, beim Zeitfahren um Bestzeiten fahren, im Turnier- oder Liga-Modus gegen die anderen CPU-Konkurrenten antreten, oder mit anderen Freunden ein Mannschaftsrennen veranstalten. Selbst der KO-Modus wurde 1:1 übernommen. Beim Ausscheidungsturnier muß man versuchen, den Konkurrenten so weit abzuschütteln, daß man als Erster den oberen Bildschirmrand erreicht. Es gibt aber auch - man

mag es kaum glauben - ein paar Unterschiede. So gehen statt der Matchbox-Karren schräge Comic-Auto/Fahrer-Gespanne an den Start. Mit von der Partie: ein Mafioso mit seinem rasenden Nudelkocher, ein Hippie und sein altes Wohnmobil oder gar ein Taucher mit einem umfunktionierten U-Boot. Auch die über 40 Rundkurse stehen dem Pilotenensemble in Sachen Verrücktheit in nichts nach: auf schmalen Pfaden durch den Amazonas, im Wilden Westen an einem Zuggleis vorbei oder - besonders einfallsreich - in einer Luftblase unter dem Meeresspiegel entlangblubbern. Das Handling der Karren ist natürlich äußerst simpel, und eher ein Fall für Zeitgenossen mit guten Reaktionen, denn schnelles Abbremsen ist bei dem

flotten Scrolling bereits die halbe Miete. Durch diese Technik ergattert Ihr auch hin und wieder ein wertvolles Power Up, wie beispielsweise einen Vorschlaghammer, Rauchbomben oder einen Turbo-Boost, um auf rabiate Art und Weise den Sieg zu erzwingen. Bei der grafischen Gestaltung setzten die Programmierer übrigens voll auf Texturen, anstatt wie bei Micro Machines auf Gouraud Shadings, so daß die Optik sehr farbenprächtig aussieht. (Ulf)

Hersteller: Ocean/Laguna Erscheint: Ende September Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: Keine



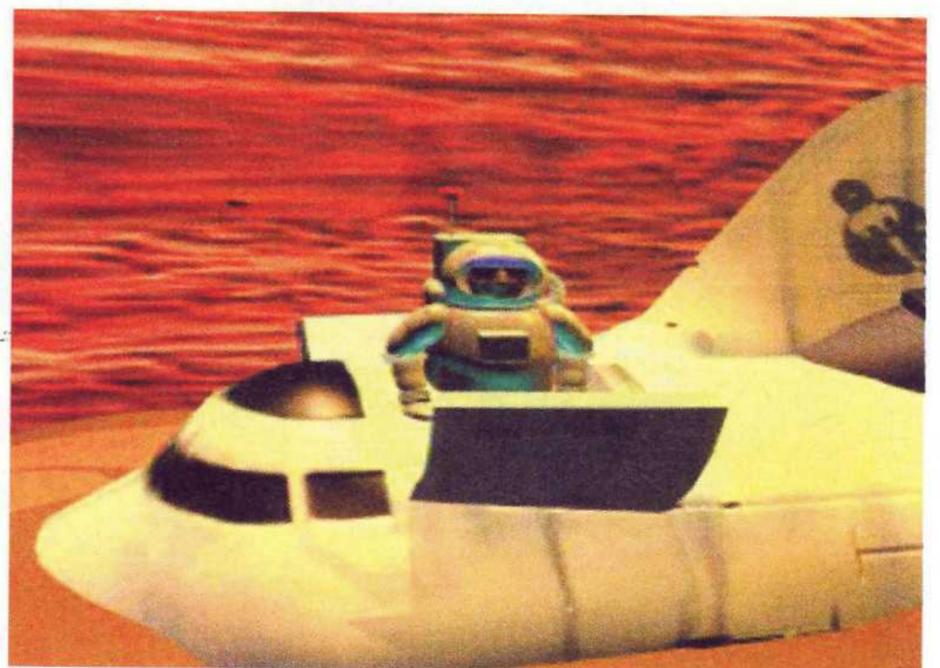
Skurrit: In der Atlantis-Stage düst Ihr in einer Luftblase unter Wasser umher und könnt sogar die Höhe variieren, um Riffe zu überqueren



In der Alptraumwelt schnappen Drachen nach Euch, während eine Riesenspinne die Piste überquert



Ein Knuddel-Godzilla erschwert auf der City-Strecke Eure fahrerischen Bemühungen



Das CG-Intro ist mindestens genauso verrückt wie der restliche Spielablauf



Da kommt Freude auf: auf einem Rad über die mittlerweile obligatorische Brücke



Die Strecken und Fahrer sahen schon in der Preview-Version sehr farbenprächtig aus

Gute Motorrad-Rennspiele sind auf den Konsolen eher dünn gesät, für die PlayStation fällt mir da auf Anhieb eigentlich nur Road Rash ein. Electronic Arts möchte diesen Zustand jetzt beenden, deshalb lassen die Sportprofis derzeit die Firma Delphine mit Hochdruck an Moto Racer, einem Motorrad Racer im Arcade-Stil, werkeln. Wir hatten das Glück, eine sehr frühe Preview-Version in Augenschein nehmen zu können. Ihr werdet im Spiel die Möglichkeit haben, nicht nur auf der Straße der Konkurrenz das Fürchten zu lehren, sondern auch auf verschiedenen Cross-Strecken mit einer Enduro den Staub aufzuwirbeln. Moto Racer wird insgesamt sechs Strecken bieten, drei Cross und drei auf der Straße. Die Maschinen, mit denen Ihr über die Pisten brettet, unterscheiden sich dabei durch Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Straßenlage, für jeden wird also etwas dabei sein. Zudem verspricht

Nach einem unfreiwilligen Absteiger findet Ihr Euch am Straßenrand wieder, von wo aus Ihr das Rennen fortsetzen könnt

PlayStation Rennspiel Moto Racer

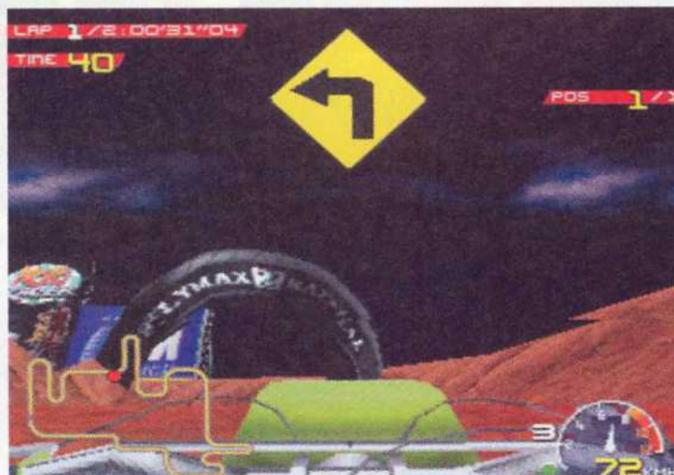
Grafiken in Arcade-Qualität verspricht uns die Firma Electronic Arts für ihr neuestes Werk Moto Racer. Ab Herbst sollen die PSX-Besitzer in den Genuß der Motorradsimulation kommen

uns EA Realismus pur, das heißt wenn Ihr mit Eurem Bike in die Botanik abzieht könnt Ihr auch erwarten, einigen Schaden davon zu tragen, wodurch spektakuläre Unfalls-

zenen entstehen (fliegende Räder etc.). Netter Gag: Wenn Ihr die Speed Stunt-Taste drückt, macht Euer Biker einen Wheelie und zieht in Kopf-an-Kopf-Rennen an der Kon-



Wer als Kind gerne im Dreck wühlte ist mit der Dirt Race Strecke gut bedient, hier wird es schmutzig



Die Ich-Perspektive bietet Realismus pur durch heftiges Rütteln. Oben seht Ihr ein Zeichen, das auf eine scharfe Kurve hinweist

kurrenz vorbei. Gespielt werden kann in drei verschiedenen Modi: Training, Einzelrennen und Meisterschaft, wobei Ihr bei letzteren zwei nicht nur gegen andere Fahrer sondern auch gegen die Uhr fahrt - seid Ihr zu langsam, ist das Spiel vorzeitig beendet. Die Fähigkeiten der anderen Fahrer könnt Ihr dabei per Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen. Außerdem, da Schadenfreude ja bekanntlich die schönste Freude ist, kann mittels Split-Screen und Direct-Link auch ein menschlicher Gegner herausgefordert werden, was wohl für heiße Gefechte vor dem Fernseher sorgen wird. Die Grafik mit ihren in Echtzeit berechneten Texturen hinterließ bei der uns vorliegenden Version schon einen sehr schönen Eindruck, die Endversion soll dann auch mit 32.000 Farben glänzen, beeindruckend. Selbstverständlich sind alle für Rennspiele üblichen Features (Brücken, Berge, Wasser) vorhanden und das Ganze scrollte wunderbar flüssig. Die PS-üblichen Blitzer werden bis zur Endversion wohl noch beseitigt werden. Auch beim Sound gibt es Erfreuliches zu vermelden: Ein satter Motorenso- und, der die Rennatmosphäre so richtig gut rüberbrachte, entzückte die Trommelfelle der anwesenden Redakteure. Das genaue Releasedate von Moto Racer war auch den Jungs von EA noch nicht bekannt, aber spätestens ab Herbst 1997 sollen PS-Fahrer die Möglichkeit haben, Full Throttle zu geben. (Frank)

Hersteller: Delphine/Electronic Arts
erscheint: Herbst 1997 Genre: Rennspiel
Umsetzungen geplant: Keine

Gib Gas
ich will
Spaß

Segas Maskottchen hat seit seinem Debüt im Jahre 1991 eine steile Karriere erlebt. Doch seit der Einführung des Saturn sind jährliche Sequels wie auf Mega Drive passé. Zwar wurde vor über einem Jahr bereits ein bahnbrechendes 3D-Jump & Run mit dem Titel Sonic X-Treme angekündigt, doch aufgrund mangelnder technischer und spielerischer Ausgereiftheit wieder auf Eis gelegt. Stattdessen wurde in der Not eine leicht aufgemotzte Version des Mega Drive-Spiels Sonic 3D-Blast sowie die Oldie-Kollektion Sonic Jam auf den Markt geworfen - das teuer aufgebaute Maskottchen soll schließlich nicht in Vergessenheit geraten. Auch Sonic R stellt nicht das lange versprochene Jump & Run-Spiel dar, sondern eine Mixtur aus einem Rennspiel und zahlreichen Elementen aus der kunterbunten Sonic-Welt. Im Gegensatz zu Sonic Jam, wo nur eine Mini-Welt die 3D Fähigkeiten des Saturn eindrucksvoll demonstrierte, findet die muntere Raserei in einem kompletten, dreidimensionalen Environment statt - sozusagen die zweite Generalprobe für die bevorstehende Edel-Hopserei. Insgesamt fünf Charaktere stehen zur Auswahl, mit denen Ihr Euch auf die Rundkurse inmitten der typischen Sonic-Gefilde begeben, namentlich: Tails, Knuckles, Emmy, Dr. Robotnik sowie natürlich das blaue Nadelkissen. Am besten mit einem 3D-Pad ausgestattet müßt Ihr in jeder Stage



Ein ungewolltes Bad ist aufgrund der engen Streckenführung und dem hohen Tempo keine Seltenheit

Saturn Rennspiel Sonic R

Immer noch nicht die langerwartete 3D-Hopserei des blauen Sympathie-Trägers, aber immerhin die erste reine Saturn-Entwicklung, und sicherlich der ungewöhnlichste Racer in unserem Special

versuchen, Euren rasenden Charakter auf der Piste zu halten (nicht ganz einfach), möglichst viele Ringe einzusammeln sowie auf den vier of-

fiziellen Rundkursen jeweils den Stage-Boss, wie beispielsweise Metal Sonic, zu besiegen. Nur wenn Euch letzteres gelingt, erhaltet Ihr



Bewährte Power Ups, wie dieser Schutzschild, können während der Raserei aufgesammelt werden



Unter dem fünfköpfigen Teilnehmerfeld befindet sich in jeder Stage ein spezieller Strecken-Boss, den es zu besiegen gilt



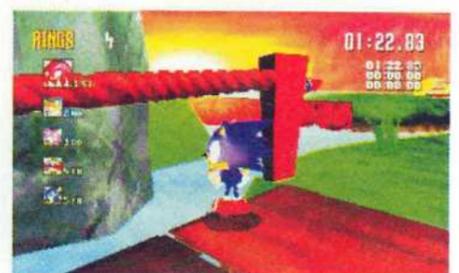
Jeder Charakter hat unterschiedliche Fahreigenschaften



Beim Spielmodi Ring Attack müßt Ihr möglichst viel vom goldenen Edelmetall einsammeln

den begehrten Chaos Emerald und dürft auf dem nächsten Circuit mitmischen. Besonders auf das Streckendesign wurde viel Wert gelegt. So gibt es viele Abkürzungen, durch die Ihr einige Positionen gut machen könnt, aber auch enge Kurvenpassagen, die von Wasser umgeben sind, was bei einem unbeabsichtigten Bad wertvolle Sekunden kostet. Als Highlight gibt es schließlich noch eine technisch herausragende Final Stage, die im Inneren eines Edelsteins stattfindet. Transparente Gegenstände und funkelnde Kristalle sollen auch den letzten Saturn-Kritiker von der technischen Beschlagenheit des 32-Bitters überzeugen. Noch mehr gespannt sind Pessimisten jedoch auf den angekündigten 4-Spieler-Modus via Split-Screen. Zusammen mit den insgesamt sieben Spielmodi (z.B. „Ring Attack“) und vielen versteckten Überraschungen dürfte Sonic R nicht nur ein Fall für Fans des flinken Igel sein. Übrigens: Programmiert wurde Sonic R von Traveller's Tales (Mickeymania, Sonic 3D) - sind AM1 + 2 + 3 derzeit mit etwas anderem beschäftigt...? (Ulf)

Hersteller: Traveller's Tales/Sega
Erscheint: November
Genre: Rennspiel
Umsetzungen geplant: Keine



Auch beim Zoom gibt es keine Grobpixeligkeit zu erkennen. Die Polygon-Grafik in Echtzeit ist überhaupt bemerkenswert sauber ausgefallen

Auch der berühmte Looping ist in der Tropical Stage mit von der Partie



Durch derbes Driften hinterlassen die Touring-Wagen rabenschwarze Bremspuren



Zwei Blickwinkel stehen zur Wahl: Cockpit-Perspektive und Außenansicht

Saturn Rennspiel

Sega Touring Car Championship

...vielleicht die letzte Arcade-Konvertierung eines Racers aus einer AM-Softwareschmiede

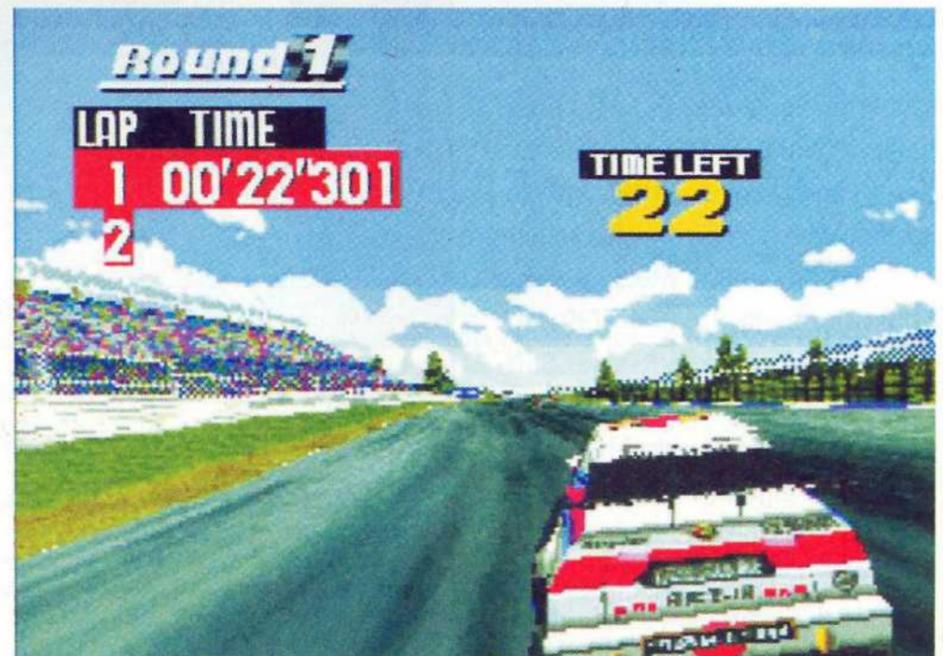
Segas blutjunge In-House-Abteilung AM Annex konnte mit diesem Racer trotz eines ausgereiften Fahrgefühls und einigen Sega Rally-Anleihen in der Spielhalle nicht an den Erfolgen von Daytona USA & Co. anschließen. Vielleicht klappt es dafür auf dem Saturn, denn aus eigener Erfahrung hätte dieser Titel es durchaus verdient. Im Mittelpunkt stehen vier speziell präparierte PKWs der gehobene Klasse: ein Alfa Romeo 155 V6T, Opel Calibra V6, Toyota Supra sowie ein mächtiger AMG Mercedes C-Class, wobei letzteres PS-Monster aufgrund des schwierigen Handlings nur für Profis geeignet ist. Beim Spielaufbau sind gewisse Parallelen zum Klassiker Sega Rally nicht zu übersehen. Zunächst absolviert Ihr mit Eurem

Touring Car eine Qualifikationsrunde. Die erzielte Durchlaufzeit entscheidet anschließend über Eure Startposition von 1 bis 8, wobei es allerdings zumindest bei der Arcade-Version nahezu unmöglich war, sich unter den ersten drei zu platzieren. Das eigentliche Rennen geht über insgesamt drei Etappen. Zunächst ein simpler Stadion-Kurs, dann ab in die Berge und abschließend in einen Stadt-Circuit mit brutalen 90-Grad-Kurven. Wie bei Sega Rally wird Euch nach jedem erfolgreich absolvierten Streckenabschnitt (es wird in bewährter Checkpoint-Manier gefahren) die Restzeit und erreichte Platzierung gutgeschrieben. Einziger Unterschied gegenüber AM3s Meisterwerk: Es werden jeweils zwei Runden pro Etappe

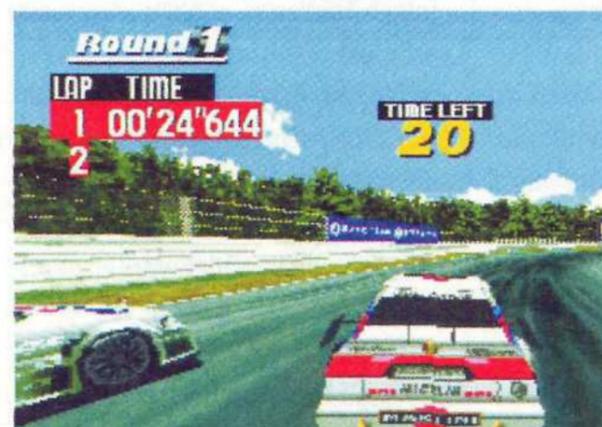
absolviert. Wie motivierend dieser Rennspiel-Modus ist, kann man sich wohl sehr gut vorstellen. Natürlich bietet die Saturn-Version auch ein paar neue Optionen, allen voran der 2-Spieler-Modus durch einen horizontalen Split-Screen. In technischer Hinsicht mußte gegenüber dem Arcade-Original natürlich in punkto Farbenpracht, Auflösung und Grafikaufbau abgespeckt werden, dafür wurde aber merklich am Fahrverhalten gefeilt. Im Gegensatz zum Spielhallen-Vorbild, wo die

Karren mit dem Heck gehörig ausschlagen, wirkt das Fahrverhalten jetzt etwas ruhiger und feinfühlicher, besonders dann, wenn man mit dem 3D-Pad oder dem Arcade-Lenkrad zu Werke geht. Erster Eindruck: Sicherlich ein Kandidat für die obere Wertungsriege. (Ulf)

Hersteller: Sega Erscheint: Dezember
Genre: Rennspiel
Umsatzplanungen geplant: Keine



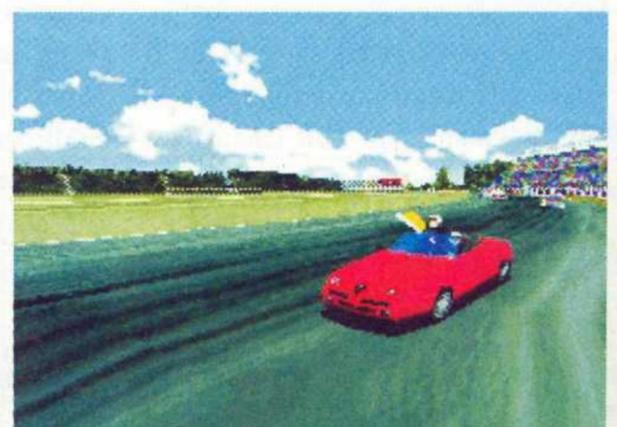
Neben den Rundenzeiten ist vor allem die Restzeit und Platzierung spielentscheidend



Das grafische Niveau ist momentan auf Manx TT-Niveau anzusiedeln



Der edle Touring-Wagen-Fuhrpark im Überblick



Wie bei Daytona USA beginnt die PS-Hatz mit einem Flying Start



Exklusiv-Interview mit Pascal Jarry, Entwicklungsmanager bei SCEE sowie Produzent von Porsche Challenge und Rapid Racer, über seine Karriere bei Sony und seine eigenwillige Meinung über Super Mario 64

Mega Fun: Stell' Dich bitte einmal unseren Lesern näher vor!

Pascal Jarry: Ich bin Pascal, interner Entwicklungsmanager bei SCEE (Sony Computer Entertainment Europe), ein Franzose, der in London arbeitet... ich glaube, das gehört zu Europa. Ich begann als Programmierer. Meine erste Game-Maschine war ein PC 1211. Nach meinem ersten Satz „Hello World“ in BASIC versuchte ich mich an den ersten Spielen. BASIC bot jedoch nur eingeschränkte Möglichkeiten und es war noch nicht einmal mein Computer, immerhin verkaufte ich aber bereits damals schon Programm-Quellcodes. Danach kam ein HP41 und Maschinensprache, während ich weiterhin Listings verkaufte. Dasselbe Spielchen beim Orc und TI99... Ich nahm dann Kontakt zur einer Software-Firma auf, nachdem ich ein Spiel von ihnen gecracked hatte. Das Spiel sollte eigentlich in Maschinensprache geschrieben sein, doch nachdem ich es gecracked hatte, stellte sich heraus, daß es nur in BASIC war. Die Firma heuerte mich schließlich an, um eine Reihe von Software-Kopierschütze zu entwickeln. Später stellten sie mich fest ein, damit ich auch an Spiele-Projekten mitwirken konnte. Die Company hieß Loricel in der Stadt Annecy - ein hübsches Fleckchen! Dort war ich Programmierer, Projekt Manager und Studio Manager. Mein erster Erfolg war MGT, danach folgte Panza Kick Boxing, Sherman M4, usw... Erinnert Ihr Euch? Ihr seid glücklicherweise noch zu jung, puh! Loricel

ging pleite, und ich baute danach meine eigene Software-Firma auf, die aber nach einem entwickelten Spiel bereits wieder ihre Pforten schloß. Sensationellerweise blieb sogar noch etwas Geld in der Kasse!! Ich bin halt kein Geschäftsmann... 1995 fing ich schließlich bei Sony an, wo ich Porsche Challenge, Rapid Racer und ein neues Projekt produziert habe. Soweit zu meinem Leben von 1980 bis heute.

MF: HiRes Grafiken, 60 fps, True Lightsourcing - die neue Software-Generation auf der PlayStation sieht einfach grandios aus! Habt Ihr allmählich das Hardware-Limit erreicht?

PJ: Die PlayStation war von Anfang an darauf angelegt, daß sie mehr bietet, als man auf den ersten Blick erkennt. Es dauert zwar seine Zeit, aber die Programmierer entdecken immer wieder neue Dinge. Außer-

umsetzen kann“. Bei uns spitzen hingegen alle die Ohren und denken: „Ich glaube, ich weiß, wie das funktionieren könnte!“ Wir vertrauen der PS und bis jetzt lagen wir auch richtig.

MF: Wie hast Du eigentlich die geniale HiRes-Grafik mit dem perfekten Clipping bei Rapid Racer hinbekommen?

PJ: Wir begannen bereits vor über 2 1/2 Jahren mit dem Projekt. Wir hatten somit eine Menge Zeit, ein paar neue Techniken auszuprobieren. Wir haben bei der Entwicklung keine Eile, wenn wir mehr Zeit benötigen, kriegen wir sie auch.

MF: Hast Du für Rapid Racer eigentlich richtige Power Boats studiert?

PJ: Natürlich, und ich habe sogar eine witzige Anekdote auf Lager: Wir sind extra zu einem Presse Event gefahren, wo die F1-Boats ihren Auf-



Pascals neuester Streich: das Power Boat-Vergnügen Rapid Racer

nem Teil des Cockpits - und der Pilot hat das sogar eine Zeitlang nicht bemerkt! Das war verdammt lustig, vor allem, weil ich dabei trocken geblieben bin.

MF: Nach Porsche Challenge arbeitest Du an einem weiteren Racer; es scheint somit Dein Lieblings-Genre zu sein. Welches andere Genre würde Dich denn sonst reizen?

PJ: Obwohl es sich bei beiden Spielen um die Rennspiel-Kategorie handelt, sind sie dennoch nicht miteinander vergleichbar. Das Spielgefühl von Rapid Racer ist doch völlig anders, da wir mehr Wert auf den Geschwindigkeitsrausch und die Kraft der Power Boats gelegt haben. Die nächsten Spieleprojekte werden auf jeden Fall auch andere Genres berücksichtigen, mehr darf ich aber nicht verraten! Ratet einfach mal: Beat' em Up, 3D-Adventure, etwas Neues?

MF: Immer mehr gute Titel kommen direkt aus Europa. Glaubst Du, daß Europa sich eines Tages einmal zum wichtigsten Software-Produzenten mausern wird?

PJ: Die Anzahl der europäischen Software-Firmen mag zwar klein sein, aber von der Qualität her sind wir top! Wie soll ich es vergleichen? Es ist wie mit den Autos: Du kannst entweder kleine Stückzahlen mit hoher Qualität produzieren oder aber einfach Tausende von Otto Normalverbraucher-Autos auf den Markt werfen. Die Europäer haben sich für Qualität entschieden, und wir unterstützen diese Politik. Porsche Challenge sollte beispielsweise kein gewöhnliches Rennspiel werden, sondern ein „europäisches“.

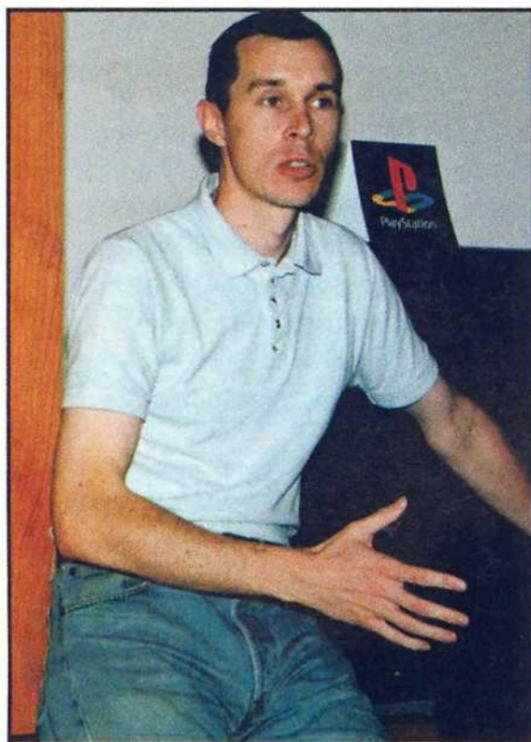
MF: Japan war schon immer ein schwieriger Markt für ausländische Software-Produzenten, glaubst Du,



Pascal Jarry, Entwicklungsmanager bei SCEE
„Die Anzahl der europäischen Software-Firmen mag zwar klein sein, aber von der Qualität her sind wir top!“

dem: Die Grenze ist Deine Vorstellungskraft! Wenn Du ein Spiel entwickelst, das Du im Prinzip nicht realisieren kannst, wirst Du es auch nie zu Ende bringen. Bei SCEE sind wir glücklicherweise sehr nahe an der PlayStation dran, haben eine Menge Leute, die sich mit der Maschine exzellent auskennen und die Kommunikation untereinander klappt außerdem optimal. In einigen Firmen hört Dir niemand zu, wenn Du sagst: „Ich habe zwar eine Idee, weiß aber nicht so recht, wie ich sie

tritt hatten. Wir bekamen Tickets für eine Fahrt mit dem Weltmeister in dieser Kategorie. Es handelte sich um die Tickets Nummer 1 bis 3 für mich und meine Kollegen. Auf einmal kam der Presse-Manager auf mich zu und wollte unbedingt mein Ticket mit der Nummer 1 für einen schwergewichtigen Journalisten haben - ich stimmte schließlich zu. Beim ersten Kurventurn - die F1-Power Boats wenden verdammt schnell! - flog der Kerl plötzlich ins Wasser mitsamt seinem Sitz und ei-



Pascal Jarry, Entwicklungsmanager bei SCE
„Ich mag das N64 nicht sonderlich“

bin ich ein bißchen über das mangelnde Interesse in Europa verwundert. Einige Spiele sind wirklich ganz gut, aber vielleicht nicht gut genug. Ich weiß, daß viele Firmen aufgehört haben, für den Saturn zu entwickeln, und das ist schade. Unglücklicherweise wird der Saturn in den nächsten beiden Jahren deshalb nicht mehr vorne mitmischen können. Zum N64: Ich mag das N64 nicht sonderlich, doch das ist meine rein persönliche Meinung, seitdem ich Mario gespielt habe. Ich bin einfach kein Kind mehr und erwarte deshalb, daß Mario seine Gegner nicht mehr mit Samthandschuhen anfäßt (lächelt schelmisch). Mario langweilt mich einfach - es ist kein richtiges Spiel! Ich habe die japa-

daß Deine Produkte auch im Mutterland der Videospiele erfolgreich sein werden?

PJ: Glücklicherweise verstehe ich einigermaßen japanisch und lese jede Woche die „Famitsu“, so daß ich den Erfolg von europäischen Produkten in Japan gut mitverfolgen kann. Total NBA lief beispielsweise sehr gut und auf Porsche Challenge sind die Japaner sehr gespannt. Wir haben übrigens keinen „Japan-Komplex“. Wir fliegen sehr oft hin, treffen dort unsere Freunde und Kollegen, haben konstruktive Meetings und stimmen uns sogar bei der Europa-Planung mit Japan und den USA ab. Wir wollen weltweiten Erfolg und haben ihn auch!

MF: Wie würdest Du die Zukunft des Saturns und des N64 für die nächsten beiden Jahre einschätzen?

PJ: Mmmm, für die nächsten beiden Jahre...? Ich bin mir nicht sicher, ob irgendein Spieler in der Welt sich mit nur einer Konsole zufrieden gibt, auch wenn es sich dabei um die PlayStation handeln würde. Obwohl ich die PS aus tausend Gründen liebe, möchte ich nicht, daß sie alleine herrscht, denn Konkurrenz sichert Qualität. Ich besitze einige Konsolen, und obwohl ich hauptsächlich auf der PS aufgrund der tollen Spiele und des „Feelings“ zocke, benutze ich auch die anderen. Beim Saturn

nische und englische Version jedesmal mit einer positiven Erwartung gespielt - ich bin halt ein Vollblut-Gamer! - aber jedesmal wurde ich enttäuscht. Ich denke, wenn sie Zelda nicht gut hinkriegen, werden sie in ernsthafte Schwierigkeiten kommen. Wenn sie es hingegen schaffen sollten, müssen sie nach wie vor den Spielern beweisen, daß es sich lohnt, sich ein N64 mit qualitativ hochwertigen Titeln zuzulegen. Wegen der großen technischen Restriktionen sehen die Spiele doch alle gleich aus. Ich wäre jedenfalls sehr frustriert, wenn ich wieder auf einer Cartridge-Konsole arbeiten müßte. Deshalb mache ich den N64-Programmierern auch keinen Vorwurf, denn sie machten bisher einen guten Job. Ich bin aber trotzdem bisher von den N64-Spielen sehr enttäuscht.

MF: Zum Abschluß: Was ist Dein Lieblingsrennspiel?

PJ: In der Spielhalle würde ich sagen: Scud Race! Trotzdem hoffe ich aber, daß Sega es nicht wagt, es für den Saturn umzusetzen. Auf einer Konsole entwickeln wir bekanntlich unsere eigenen Rennspiele, deshalb lautet die Antwort logischerweise...

MF: Vielen Dank für das interessante Interview.

Wenn ich groß bin, fahre ich alleine einkaufen!

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben -

Dem Leben zuliebe.

Deutsche KinderKrebshilfe **90 90 93**
 Helfen. Forschen. Informieren.
 Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION		N 64	
Sony Playstation dt.	299,-	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supers.Soccer Pro. dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	89,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	69,90
RGB-Kabel	39,90	Lost Vikings 2 dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Spider dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	69,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Micro Mach. 3 dt.	99,90
Exhumed dt.	89,90	Warcraft 2 dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	Overblood dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	NHL Powerplay dt.	79,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Syndicate Wars dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Total NBA 97 dt.	79,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Monster Trucks dt.	99,90
NHL 97 dt.	69,90	Excalibur dt.	99,90
Virtua Pool dt.	89,90	Vandal Hearts dt.	99,90
V-Rally dt.	89,90		
Jet Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		
Tenka dt.	99,90		
Decent 2 dt.	89,90		
Soulblade dt.	99,90		
Rage Racer dt.	99,90		

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

PowerStation
 In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
 Jetzt testen **17,50 DM**

E3 Messe - Video
 alle Neuheiten 97/ 98 von der Messe in Atlanta für N64 und Playstation und Saturn
6 Stunden !!!
 auf **2 Kassetten** in **Top Qualität**
 *** VHS ***
 jetzt bestellen nur **49,90 DM**

SEGA SATURN und Spiele
 lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Kleinanzeigen

Nintendo 64

Tausche o. verkaufe Super Mario 64. Verk. evtl. Turok. Anrufe Mo-Do ab 17 Uhr unter 02374/14574

Verk. NBA Hangtime (us) + Converter (beides neu) für 140 DM. Suche Turok (engl.), ISS 64, Mario Kart, Star Fox, Joy-pads u. Memory Card! Tel.: 0171/2105010 (Matthias)

Verkaufe Star Wars neuwertig in sehr gutem Zustand für 70 DM. Verk. auch PS-Spiele zw. 30-70 DM. Tel.: 0551/96554

Verkaufe Turok 90 DM, Pilot Wings 80 DM, S.o.t.E. 70 DM. Alles Pal Spiele. Alle zusammen für 220 DM plus Porto. Tel.: 04531/82488

Verkaufe Mario 64, Wave Race 64 je 60 DM, Turok 90 DM. Tel.: 0361/7460216

Verkaufe für N64 S.o.t.E. (pal) inkl. Versandkosten für 100 DM. Tel.: 02131/669569 ab Mo-Fr 19 Uhr

Verkaufe + kaufe Spiele für N64 u. PSX, z.B. Star Wars (dt.) 89 DM usw. Alles Topzustand! Suche alle Neuheiten. Tel.: 04931/15648 Holger. 3 MCDs + 1 MD Spiel für 29 DM.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für PC-Engine, Philips, Atari 7800, VCS, Vectrex, usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe N64 Spiele us: Wave Race, Turok, Beat 'em up. Suche Neo Geo Module wie Ninja Commando, Puzzle Bobble, Windjammers. Habe noch Cyber Lip, Blues Journey, Magician Lord. Günstig abzugeben. Alle Spiele im 1a Zustand mit Anleitung u. Verpackung. Tel.: 0921/66005. Ab 17 Uhr Robert

Verkaufe Turok (dt.) in exzellentem Zustand + Mario-Spieleberater für nur 100 DM! Tel.: 0211/2293661

N 64 Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. für ca. 24 N64 Spiele, inkl. 120 Sterne Lösung für Mario 64. Din A5-Heft. Nur 15 DM (inkl. Porto u. Nachnahme +6 DM). Schickt 15 DM an: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben. Tel.: 04131/732444

Verkaufe: N64, RF-Kabel, Mario 64, Pilotwings, Wave Race (alle pal), komplett für nur 450 DM FP + NN. Spiele evtl. auch einzeln für FP 65 DM + NN. Tel./Fax: 05661/1720 tagsüber. Verkäufe auch: PSX, Mad Catz, 2 Pads, MC, 4 Spiele, RGB-Kabel, 4 Demo-CDs, alles pal in Top-

zustand, nur komplett für FP 530 DM inkl. Porto + NN.

Verkaufe: N64 +1 Controller, Mario 64 für 340 DM. N64 + 2 Controller, Adapter, Memory Card STD., Turok uk für 550 DM. PS + Universalumbau, 1 Controller, Memory Card, Resident Evil us, Baphomets Fluch für 510 DM. Tel.: 07731/25653 ab 14 Uhr Arnold

Suche jemanden, der seine engl. Turok-Version mit meiner deutschen tauscht. Suche auch jemanden, der Mario Kart 64 verkauft. Tel.: 033746/72613 Stephan

Kaufe, tausche, verkaufe für N64 pal u. PS (auch Import) Tel.: 035362/6735 Ralf von 17-21 Uhr

Verkaufe N64 Module, Speicher, Adapter u. Kabel zu günstigen Preisen. Eventuell auch Tausch möglich. Tel.: 030/3312204

Verkaufe N64 Module: Starfox 150 DM (jap), Turok 120 DM (us), Pilotwings 110 DM (us), Mario 90 DM (jap) u. ältere PS-Spiele ab 20 DM. Tel.: 06021/48401 ab 17 Uhr

Suche fast alles für N64, PSX, SNES, GB usw.. Suche auch Neuheiten, Zubehör, (größere) Spielesammlungen für N64, PSX, SNES, GB... Suche ganz, ganz besonders Bomberman für Saturn, Bomberman 1-3 für SNES. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641/970424 Kirsten

Stop! Ich kaufe deine N64 Spiele zu Toppreisen auf, kann alles gebrauchen, von NTSC-Japan bis Pal-DT. Wenn du andere Spiele suchst, ich tausche auch! Suche auch ständig Hardware u. Zubehör, bin 101 % seriös! See ya ! Tel.: 069/282156

Saturn

Verkaufe: Sega-Saturn IP-Multiumbau mit RGB-Kabel u. 14 Topspielen, z.B. Sega Rally, NHL Powerplay, NHL 97, Fifa 96, 97, NFS, Victory Goal 96 usw. für nur 450 DM. Tel.: 09554/7605 (Stefan). Bitte nur samstags zw. 14 u. 18 Uhr anrufen.

Verkaufe Saturn mit 15 Spielen (Shooter + Gun, Ultimate Prügelspiel III, Panzer Dragoon, Thunderhawk II, Sega Rally...) für 600 DM. Maga Drive mit 5 Spielen (P. Star 4) für 100 DM. Für PSX: Wipeout 2097 u. NegCon für 100 DM, Aliens (us) 20 DM, Vandal Hearts (us) 40 DM. Daniel o. Manuel 06648/7214

30 Saturnspiele ab 40 DM, viele jap. zu verkaufen. Habe auch Grundgeräte u. Zubehör (Arcade Racer, Gun). Evtl. auch Tausch. Suche Sega Gamegear mit/ohne Spiele, Spiele auch einzeln! Verkäufe MS

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.

20 DM + MD 40 DM. Tel.: 0171/2105010 (Matthias)

Saturn Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 100 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Verkaufe Saturn mit Sega Rally, Virtua Stick, Arcade Racer, sowie folgenden Spielen: Tomb Raider, WWS 97, Tunnel B1, Virtua F. 2, Ballerspiel, NBA Jam Extreme für 450 DM. Tel.: 06751/4517 (Mo-Sa 14-20 Uhr)

Verkaufe/tausche MD, 5 Spiele, MCD, 2 Spiele, 32X, 1 Sp. für 250 DM (ohne Versand) o. tausche alles gegen 3-4 Saturn Spiele (nur pal). Tausche auch Cop-Game (us) + Gun + V. Boxing (jp) + eventuell Adapter gegen Worldwide Soccer 97 u. ein weiteres Spiel. Tel.: 02323/43964

Sega Saturn-Club für Saturn-Fans von Saturn-Fans. Clubzeitung, Tips&Tricks, Kontakte, kostenlose Kleinanzeigen, Sega Flash-Demo-CD u.v.m.. Infobroschüre gegen frankierten u. adressierten Rückumschlag an: Insider Club, Postfach 1213, 97206 Veitshöchheim

Achtung! Tausche Nights into Dreams gegen Sega Worldwide Soccer oder Shining t. H. Ark u. kaufe Galaxy Fight. Tel.: 07144/6750

Verkaufe: Sega Saturn mit 2 Pads, 2 Infrarot Pads, 4 Meg. Modul, Lenkrad, Pistole, 36 Spielen (2 BVC, VF2, Bomberman, usw.) wegen Systemwechsels nur komplett abzugeben für 2300 DM. Ruft an zwischen 16 u. 18 Uhr u. verlangt Michael. M. Schwarz, Pfeddersheimerstr. 21, 67549 Worms

Verkaufe: Saturn mit 2 Pads, 7 Spielen (z.B. C&C, Andretti Racing, Tomb Raider, usw.) + Demo CDs alles neuwertig. Preis 680 DM. Tel.: 0271/64236

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Pistole, Arcade Racer, 22 Spiele (VF 2, V. C., Sega Rally, Daytona C.C.E., Nights u.v.m.) für 699 DM! Extras: us/jap-Umbau, eingeb. Speicher, Scartkabel u. Universaladapter. Tel.: 0171/2105010, Matthias. P.S.: Habe

auch noch MS u. MD Konsole zu verkaufen o. tauschen. Suche GG mit Accu u. Spielen.

Suche für Saturn: Irem Arcade (jap), Sega Ages: Pengo u. Flicky (jap) u. Parodius 3 (jap). Tel.: 05271/7330

Verkaufe, tausche, kaufe: Spiele für Saturn, PSX, N64. Suche Game Buster u. Action Replay Modul für Sega Saturn. Tel.: 05561/982042. Bitte ab 16.30 Uhr anrufen.

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Action Replay, Exhumed, Sonic CD, Ego-Shooter für 350 DM. Tel.: 03514126214

Extremangebot: Verkäufe Saturnspiele (Tomb Raider, Daytona CCE, Shellshock, DD) komplett für nur 190 DM. (2 Demos gratis). Verk. auch Saturn, 2 Pads, Tips&Tricks Buch, 2 Demos, X-Mas Nights für nur 240 DM. (alles dt. u. Topzustand: Verpackung, Anleitung, nur 4 Mon. alt) alles zusammen nur 420 DM, Neupreis ca. 740 DM. Tel.: 03907/730920 Marcel

Tausche Saturn u. PC-Engine Spiele, z.B. Lost Vikings 2, Exhumed, Mysteria, Bubble Bobble, NHL, Shellshock, SF-Zero u.v.m.. Tel.: 077445187 von 18-20 Uhr Thomas

Saturn Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 100 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Verschiedenes

Suche Playstation, N64, SNES, GB, GG, NES, MD mit Spielen. Spiele auch einzeln, sowie sämtliches Zubehör, wie Pads, Spieleberater. Tel.: 05543/592 (Peter)

Kaufe, verk. Spiele u. Konsolen für PSX, Saturn, N64, SNES, GB, GG, MD u. MCD, PC-Engine, Turbo GrafX, Neo Geo u. CD, NES. Tel.: 08678/1086 (Richard) o. 08678/8852 (Stefan) ab 20 Uhr. P.S.: Haben auch großes RPG Angebot für oben genannte Systeme.

Suche Spiele für N64, PSX, GB, GG. Suche auch „Game&Watch“-LCD Spiele von

Nintendo. Tausche Händlervideos (Tomb Raider, Adidas P. Soccer, Donkey Kong, N64; Acclaim, Psygnosis) gegen Mangas o. Spiele! Tel.: 0171/2105010 (Matthias)

Verkaufe Mega Drive mit 2 Pads, 10 Spielen für 150 DM. PC-Engine mit 3 Spielen u. 2 Pads für 150 DM. Tausche Spiele für Saturn u. N64. Tel.: 07744/5187 von 18-20 Uhr

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele für N64, PSX, Linx. Habe z.B. Blood Omen, Micro Mashines V3, Tunnel B1, WC 3, Formel 1, Prügelspiel, Wave Race 64 usw.. Suche: P. Challenge, Soul Blade, NFS 2, Overblood, Rage Racer, Mechwarrior 2, Lost Vikings 2, Po'ed, DD 2, Total NBA 97 usw. ab 18 Uhr Tel.: 07762/8910

Verkaufe komplette Mega Fun Sammlungen (ab 3/93 bis 7/97) u. fast komplette (außer Heft 1) Video Games Sammlung (ab 4/91 bis 7/97). Preis nach Vereinbarung. Suche außerdem noch günstig gebrauchtes Ego-Shooter 64. F. Mahnkopf, Große Hirschreiterstr. 17, 66589 Merchweiler.

Suche: Video-Games 1/95 - letzte Ausgabe u. Erstausgabe d. Official UK PSM. **Verkaufe:** Power Play Erstausgabe - 1/94, Amiga Joker 11/91 - Letztausgabe,

Cool Boarders (PSX), 2 Extreme (PSX) u. div. Amiga Soft- u. Hardware. Tel.: 07541/4981 Jens

Verkaufe/tausche: Air Combat, DD1 je 30 DM, WC3, Victory Boxing, Rally Crossus, NBA Live 97 (us), Total NBA (us), NFS2 (us), Vandal Hearts (us), Rage Racer (jp), Soul Edge (jp), RAZ (us) je 50 DM, Spider, DD2, Sam. Show 3, Mechwarrior 2, Crusader je 60 DM. Suche: WC4, MMV3, V-Rally, Tenka, Rage Racer (pal), ISS Pro, usw.. Habe für N64: ISS 64, Mario, Fifa, Mario Kart, Wave Race usw.. Ruft an: Tel.: 02236/40793 David ab 14Uhr

Verkaufe neue Topspiele (pal): P. Challenge 75 DM, Rage Racer 89 DM, Tobal No. 1 75 DM, Tomb Raider 79 DM, Fade To Black 50 DM, Monster Truck 90 DM, Mario 64 89 DM, Wave Race 89 DM. Tel.: 069/531236

Verkaufe günstig Topspiele für PS + Sat. zw. 30 u. 60 DM. Auch günstig Spiele für MD, MCD, GG, SNES, 3DO, N64. Verk. GG mit TV-Tuner für 150 DM. Verk. N64 mit Spiel für nur 350 DM, neu wg. Doppelkauf. Verk. Saturn mit Spiel für 250 DM. Verk. Joysticks mit Mikrosch. für Sat.. Verk. MD1, MCD2 mit Umbau + Spielen für 200 DM. Tel.: 0511/414899 Thomas

Verkaufe 16 Biter Spiele, alle Kategorien (pal u. NTSC) für 10-70 DM. Gut erhalten. Tel.: 06224/80057 ab 14 Uhr

Verkaufe PS-Spiele: Tunnel B1, Return Fire, Supersonic Racers, alle dt., je 50 DM. Tel.: 08774/631 ab 18 Uhr. E-Mail: Stefan.Habichtobinger.mch.sni.de

Verkaufe: PS: NTSC: Bat (jp) 20 DM, Batplus (jp) 40 DM, Iron&Blood (us) 50 DM. Pal: Wipe Out 20 DM, Magic Carpet 30 DM, XX3 40 DM, Playersguide 30 DM. Suche: PS: P. Challenge, N64: NTSC/Pal-Adapter, Turok (us), ISS 64 (pal), Revlihit (jp), Hanga-Vipers, Ninja Scroll. Tel.: 04141/4784. Suche auch Songisumusoul

sp, Bushido Blade (jp), V-Rally, Time Crisis Gun (jp), Namco Arcade Stick.

Suche PlayStation, N64, SNES, GB, GG, NES, MD mit Spielen. Spiele auch einzeln sowie sämtliches Zubehör, wie Pads, Spieleb.. Tel.: 05543/592 (Peter)

Verkaufe Atari 2600, Zubehör, 10 Spiele (Joust, Defender...) 50 DM. Supersonic Racers (PSX) 50 DM, Christmas Nights (SAT) 10 DM. Tel.: 030/4223094 Alex

Verkaufe u. kaufe Spiele u. Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Habe noch einige Automatenplatinen abzugeben. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr.

Suche für 3DO Spielesammlungen, am besten größere Sammlungen. Suche außerdem noch für das NES Boulder Dash, Preis egal.

Außerdem noch defekte Spielekonsolen, wenn's geht günstig. Tel.: 04794/1231 ab 18 Uhr.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe, tausche auch ganze Sammlungen. Verk. noch Atari 7800 + Spiele, Phillips u. Spiele, VCS Spiele, PC-Engine, Vectrex-Spiele. Tel.: 089/1403732

Verkaufe: MD2, MCD2, 32X, Arcadestick, Action Replay, CDX-Adapter, Pad, ca. 100 MD-Spiele, 32 CD-Spiele, 7 32X-Spiele. Preis: VB. Tel.: 0241/520237. **Verkaufe** 3DO, FZ1, Flightstick, 2 Pads, 28 Spiele. Preis VB!

Verkaufe Spiele für N64, PS u. SNES. Habe z.B.: SNES: Lufia, Terranigma, Breath o. Fire 2, usw.; PSX: Suikoden, Shellshock, B. Fluch, L. B. Adventure, Blood Omen, usw.; N64: Turok, Mario, Star Wars, Mario Kart, Wave Race. P. Hurtmanns, Senefelderstr. 17, 41066 M'Gladbach

Kaufe Spiele für PSX, Saturn, N64. Auch ganze Sammlungen mit Konsole. Suche

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
- E3-Special-Nachlese
- Heftgestaltung

Mega Fun 9/97

Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
 Saturn Super Nintendo Verschiedenes

auch Turbo Duo mit Spielen. Tel.: 04774/991104 Rainer

Verkaufe ständig PSX, Nintendo, Sega Spiele. Soul Edge 60 DM, FEDA 30 DM, S. Bikuriman 30 DM, Tobal 1 60 DM, Panzer Dragoon 2 30 DM, Rage Racer 60 DM usw. Suche Neuheiten u. Importspiele (jp) für Saturn u. PSX, evtl. N64. Einfach anrufen. Tel.: 0251/212846

Tausche/kaufe/verkaufe: N64-Spiele u. Zubehör. Suche: Pad, Memory Pak, Importgames!! Natürlich auch Pal!! Suche außerdem PSX Games, bevorzugt Beat 'em ups. Tel.: 09326/1207 Christian. Verk. Turok für 90 DM.

Kaufe u. tausche Konsolen u. Spiele für N64, SNES, PS, GB, MD. Nehme auch gerne größere Sammlungen. Suche außerdem noch Spiele für Atari Lynx. Angebote an: Diether, Tel.: 0172/5304082. Kaufe auch PC-Spiele.

Verkaufe Hintbook (selbstgetippt) für MKT mit wirklich allen Moves + Cheats (100% überprüft) gegen 10 DM + 3 DM in Briefmarken. Desweiteren biete ich zum Tausch o. Verkauf: Contra, Chronicles o. t. Sword, Primal Rage, Lone Soldier (alle pal) für komplett 190 DM. Tausch nur gegen pal-Spiele. Schreibt besser heute als morgen an: M. Fritsche Feldstr. 10a, 27356 Rotenburg

PS u. N64 Spiele zu verkaufen. Suche für PSX: Fantastic Four, Swagman u. andere Importe. Habe: Twisted Metal 2 (us) 45 DM + Versandkosten u. viele andere Spiele. Kaufe u. verk. Spiele für PS bis max. 50 DM, N64 Spiele (pal/NTSC) bis max. 70/100 DM. Tel.: 030/3961472

3DO

Verkaufe 3DO-FZ 10/NTSC mit 22 Topspielen, wie z.B. Fifa Soccer, Madden NFL, Return Fire, Slam 'n Jam, Road Rash, Shockwave 2, WC 3 usw. für 300 DM. Tel.: 09544/7605 Bitte nur samstags 14-18 Uhr (Stefan)

Verkaufe Games für PSX, Sat, N64. Importe wie Pal. Günstig, große Auswahl. Es lohnt sich. Tel.: 07622/61975

Mega Drive

Verkaufe MD, MCD u. 32x Pal mit 20 Topspielen, wie z.B. NBA Live 96, Fifa Soccer 96, PGA Golf 96, Lion King, Theme Park usw. für nur 250 DM. Tel.: 09544/7605 Bitte nur samstags 14-18 Uhr (Stefan)

Mega Drive Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 75 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Mega Drive versch. Spiele (dt.-jp.) zu verkaufen, je 60 DM. Tel.: 05151/16075

Verkaufe ca. 140 MD, 40 MCD, 20 Sat, 15 3DO, 8 32X, 9 Jaguar Spiele. MD1(50/60 Hz), SNES, Jaguar, Multimega! Zubehör! Nintendo-Armbanduhr mit Starfox, ungetragen!! Suche: Saturn, PSX, MCD1, Nomad, Multimega, Neptun u.a. + div. Spiele! Tel.: 02421/971596!

Verkaufe für MD PGA Tour Golf 3 für 50 DM, NHL 96 50 DM. Tel.: 08821/57648 Chris

Mega Drive Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 75 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

PlayStation

PSX Action Replay Heft mit Action Replaycodes, Tips zu über 170 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Kennwort: PSX-ARP

Suche gute Spiele für PSX! Habe Tomb Raider, C&C, RRR, Pandemonium, SC 2000, Excalibur, WipeOut 2097, Projekt X2. Suche u.a.: Resident Evil, Rage Racer, F 1, Micro Mashines V3, Wipe Out, V-Rally, Theme Park, Bust a Move 2, Cool Boarders, NeGCon, Pads, MC. Tel.: 0171/2105010 (Matthias)

Verkaufe PS + 2 Controller + Tekken 2, Wipeout 2097, Total NBA 97, Ridge R., 3 Demo CDs für 425 DM. Alles in Topzustand. Tel.: 06051/61233 Torben

Verkaufe o. tausche PSX-Spiele u. N64-Spiele. Habe z.B. Soul Edge, Bushido Blade, WCW, Legacy o. Kain, P. Challenge, O. Soccer... Suche: WC 4, V-Rally, ISS 64, Mario Kart 64, Toukon Retsuden 2 u.a. neue N64 u. PSX-Spiele. Verkaufe noch 180 dt. Zeitschriften für 350 DM o. tausche gegen Spiele. Tel.: 02551/80842 zw. 15 u. 21 Uhr!

Verkaufe: Lo.Kain, Excalibur je 50 DM. Rayman, Ego-Shooter, Thunderhawk, Striker 96, PGA Golf 96 je 40 DM. Nova-storm, Toshinden, Killeak, Air Combat, Power Serve je 30 DM. Alles plus Porto. Tel.: 04531/82488

Tausche: Lomax gegen Crash B.. Steffen Bauer, Thomas Mann-Str. 1B, 07612 Zeitz

Suche günstig Spiele für PS. Kaufe fast alles. Bitte nur Pal anbieten, nicht gewerblich! Tel.: 07464/1733

Verkaufe für PS: A. Trilogy, B. Fluch, DD, Fifa 96, Magic Carpet, NFS, Twisted Metal, Total NBA 96, Link-Kabel. Tel.: 03744/82162

Verkaufe: Pal: Striker 96, Ego-Shooter, Bust-a-Move 2. us: Pandemonium, Tek-

ken 2, Mechwarrior 2, Power Move Pro Wrestling, Wrestlemania, Criticom, NBA Jam T.E., Fifa 96, Extreme Games. Jp: SF Zero, SF The Film, Rayman, Ace Combat, Wining Eleven, Prime Goal ex. Preis nach Vereinb. Tel.: 052/2027591 (CH)

PlayStation Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 200 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Verkaufe: Formel 1, Crash Bandicoot, C&C, Disruptor für je 40 DM. Impact Racing, Ironman X-O, Skeleton Warriors, Alien Trilogy für je 30 DM. Tel.: 089/3143853 Markus

Verkaufe Multinorm PS, 2 Pads, 1 Memory Card, RGB-Kabel, 6 aktuelle Spiele (WC3, Andretti Racing, Tomb Raider, S.F. Alpha 2 ...), CD Demos. Alles abspielbar (pal, us, jp) für nur VB 650 DM. Tel.: 05906/7027 Mike. Alles nur 4 Monate alt.

PSX, 3 Monate alt, Madcatz, 4 Joypads (einer zum Programmieren), 10 Games (NBA Live 97, Pete S. Tennis, Tomb Raider, F 1, usw.), Memory Card plus u. 4-Spieler-Adapter. Nur komplett. VHB 1300 DM. Tel.: 05509/2013. Nach Tobias fragen. Tausch auch gegen N64 mit mind. 7 Spielen.

Verkaufe PSX mit 8 Topspielen (u.a. Soul Blade, Tekken 2, Resident Evil, usw.), 1 Joypad für 440 DM. Außerdem 10 Demo-CDs u. PlayStation Magazine (deutsch)

ab Ausgabe 8/96. Tel.: 03643/424198 ab 17 Uhr Ronny. Anrufen !!

PlayStation versch. Spiele (pal, us, jp) zu verkaufen, je 80 DM. Tel.: 05151/16075

Tausche PS u. N64 Spiele. Habe/suche aktuelle Spiele. Verk. o. tausche gegen Spiele: Komplettsammlungen von Zeitschriften. Habe auch noch die ersten 4 Mega Fun Ausgaben. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr

PlayStation Umbau superbillig vom Fachmann. Spielt neueste Importe schon jetzt für nur 80 DM. Superschnell. Sony + N 64 Software. Ruf doch mal an. Tel.: 04489/3953 Frank. Call the best!

Verkaufe: C&C, Descent, Magic Carpet, Shockwave, Thunderhawk 2. 1 Spiel: 40 DM, 2 Sp.: 70 DM, 3 Sp.: 90 DM. Alle Spiele für 150 DM. Tel.: 05361/73016 oder Tel.: 0177/3204750 Sven

Gnadenlos billig! Verkaufe PSX, 9 Spiele (alles Hits), 2 Pads, Memory Card, etliche Ausgaben Mega Fun (Tips!), Demos für den Hammerpreis von 590 DM!! Wer da nicht anruft, ist selbst schuld! Alles neu u. originalverpackt. Tel.: 089/2603169 Stephan ab 18 Uhr. Verkaufe auch MD-Spiele für 10 DM (jp)

PSX-Games zu verkaufen: Tobal 2, Fighters Impact, F-1 Circus, ace Combat 2, Racing Groovy, Bushido Blade, N64 Game Dr., Erweiterungen für N64. Alles VHB. Heftsammlungen, defekter Banco-Projektor. Tel.: 07263/2489

Inserentenverzeichnis

CompuTec Verlag	42, T&T 9, T&T 15, 97
Corner	67
Cross Computer.....	21
Eidos.....	U3
Game It	41
Gamers Point.....	65
Games and More	13
Gamestore.....	93
Groß-Electronic.....	27
Jöllenebeck	9
Kinderschutzbund	93
Konami.....	U4
Kudak	15
M.C. Game	33
MLC	59
Sony	29
Speed	25
Theo Kranz	U2
Ufo.....	67
Virgin	5, 7
Wial	31
Wolf Soft.....	61
World of Games	61

Kaufe PSX-Spiele bis 30 DM. GB, NES, MD Spiele bis 10 DM. Suche auch noch N64 u. GB. Tel.: 05621/2231

Verkaufe PlayStation Spiele. Habe massenhaft Games zum Loswerden. Alle Preise fair. Ruft an und fragt nach Matthias Tel.: 07622/61975

Verkaufe, tausche, kaufe ständig Sony PSX-Spiele! Habe z.B. Formel 1, SC 2000, Track&Field, B. Fluch, Sampras Tennis, Pandemonium, DD 2, Resident Evil, Actua Soccer, Total NBA 96, Toshinden 2, L. o. Kain, Spider. Verkaufe auch div. Demo-CDs. Verkaufe Komplettlösungen. Tel.: 03581/731102 werktags ab 20 Uhr

Verkaufe PSX-Spiele: Need f. Speed, X-Com, Suikoden, DD 2, Warhammer je 60 DM, Tekken 30 DM, alles zusammen nur 300 DM. Suche auch noch MK Charts. R. Klose, Halweg 33, 45527 Hattingen, Tel.: 0232/432743

PSX Games us/jp nur für Multinorm: Bushido Blade (jp) 50 DM, Rage Racer (jp) 50 DM, Tobal 2 (jp) 50 DM, Soviet Strike (us) 39 DM, Spider (us) 45 DM, Fi-fa 97 39 DM. Tel.: 02161/207207

Verkaufe div. PS-Titel: Soviet Strike, F1, C&C, Int. Track&Field, Lomax usw., schon ab 50 DM. Biete auch ein MS mit 2 Joypads für 50 DM, sowie 5 SNES Titel (Dino City, Daffy Duck, Zelda, Dagoon u. King Arthur's World). Tel.: 03901/32556

PlayStation Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 200 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Verkaufe/tausche: F1, Fifa 97, Sampras Tennis, DD 2, WWF in your House je 50 DM, Ran Soccer, NBA 96 je 30 DM o. tausche gegen True Pinball, Tilt, Pro Pinball, PGA Tour 97, Lost Vikings, 2 Extreme, C&C, Crash Bandicoot, 3D Lemmings, Return Fire. Tel.: 039051/5385

Verkaufe: Soul Blade, Tomb Raider, Crash B. alles pal (50-60 DM). Verk. auch noch Amiga Spiele: Gunship 2000 für 20 DM, Programm Directory Opus 5.5 für 40 DM. Tel.: 0371/50855

Verkaufe: P. Challenge, F1, Exhumed, DD 1/2, nur komplett 180 DM. Tel.: 02931/13350

Tausche/verkaufe N64 u. PS-Spiele. Habe u. suche neuere Games (nur pal). Habe Mario Kart, Turok, Rage Racer, usw. Verk. o. tausche gegen Spiele, Komplett-sammlungen von Zeitschriften, auch Mega Fun Club-Ausgaben. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr

Ankauf & Verkauf Suche ständig aktuelle PSX & N64 Spiele, pal u. Importe (jap,

us). Verk. Ego-Shooter 64, Wargods, Hang-Time, Crusin USA, 3D Hockey, ISS Pro, Mario Kart usw., PSX: Tobal 2, Bushido Blade, Toshinden 3, Soul Edge, Ace Combat 2. Suche ständig auch Zubehör für N64 & Zubehör, auch Konsolen. Ruf an von 18-22 Uhr unter Tel.: 069/282156

Tausche PS-Spiele: Skelet Warriors, Alien Trilogy, Philosoma, Toshinden. Kaufe auch Spiele bis max. 35 DM. Tausche auch SNES-Spiele. Suche auch Turok, Star Wars günstig. Alles Pal. Tel.: 09402/3264

Verkaufe: F1, Hexen je 60 DM, Ridge Racer Rev., Descent, Alien Trilogy (us) für je 40 DM, Darklight Conflict für 70 DM. Alles ohne Kratzer! Tel.: 04271/5239

Verkaufe PSX mit Tasche, 3 Pads, 2 Memory Cards, Predator Gun, Gamebuster, 11 Demos u. 18 Spielen! (nur komplett) Tel.: 04497/91039 Mario

Kaufe u. verkaufe ständig Spiele, Konsolen u. Zubehör für PSX, SNES, MD u. GB. Zahle sehr guten Preis, auch für ältere Spiele. Einfach anrufen unter Tel.: 09603/1764 o. 0172/9792398

Kaufe alles, was man mir anbietet, PSX bis 130 DM, pal-Games bis 35 DM, Zubehör extra. N64 bis 180 DM, pal-Games bis 60 DM, Import bis 80 DM. SNES 50 DM, pal-Games bis 20 DM, Import 10 DM, Game Boy 20 DM, je Spiel 8 DM, Saturn bis 100 DM, pal-Games bis 25 DM, Import bis 20 DM, alle anderen Systeme auf Anfrage. 24 Stunden erreichbar unter Tel.: 02207/706803

PlayStation Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 200 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Super Nintendo

Verkaufe SNES mit Spielen (z.B. Alien 3, Toy Story, Starwing, Asterix & Obelix, Bussy usw.). Matthias Holzmann, Würzburgerstr. 25, 97855 Homburg a. M.

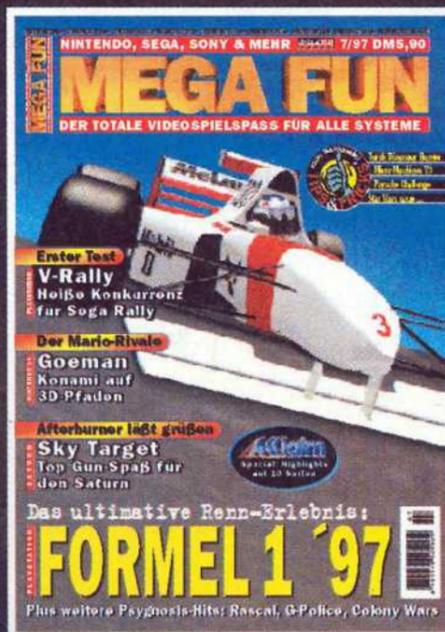
SNES Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 130 Spielen. Din-A5-Heft. 15 DM inkl. Porto. Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Bitte System angeben.

Verkaufe SNES, 2 Pads, Adapter, 26 Spiele (u.a. NBA Jam T.E., Wrestlemania, Urban Strike, The Mask, Madden 95, NBA Live 95, DK 1, S.S. Fighter 2) mit Originalverpackung u. Anleitung. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0351/2529286

Suche SNES, N64 u. PSX Spiele. Gerne auch ganze Sammlungen. Tel.: 0641/84130 Stephan ab 15 Uhr



06/97



07/97



08/97

MEGA FUN BESTE 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 06/97	zu DM 5,80	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 07/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 08/97	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.

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

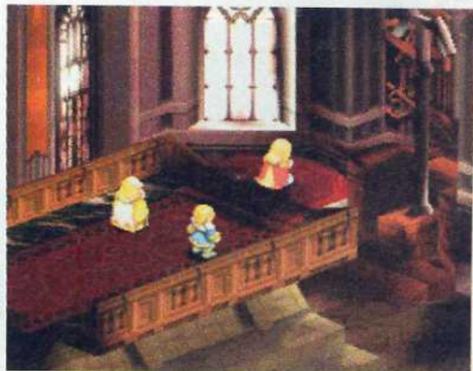
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Das lest Ihr in der nächsten

MEGA FUN



PlayStation

Final Fantasy Tactics

Neues Futter aus der edlen Squaresoft-Schmiede für alle Fans raffinierter Strategiespiele. Nach ihrer vorläufigen Trennung von Nintendo ver-

sucht sich der Hersteller der wohl renommiertesten RPG-Serie erstmals am Strategie-Genre im Stile von Shining Force oder Vandhal Hearts. Unser Spezialist René hat sich ein paar Nächte lang eingeschlossen, um in der nächsten Ausgabe zu berichten, ob die gewohnt gute Squaresoft-Qualität wieder erzielt wurde.



PlayStation

Street Fighter EX Plus

Capcoms ewige SF II-Erfolgsstory wird nach der erfolgreichen Spielhallen-Zwischenstation auf der PlayStation weitergeführt. Erstmals balgen sich Ken & Co. in einem kompletten Polygon-Outfit. Der PS-Version wurden gegenüber dem Arcade-Original sogar viele Extras spendiert, und sie bietet desweiteren über 20 Charaktere - ein Kandidat für den Referenztröhn?



Nintendo 64

Lylat Wars

Da sich jemand die Rechte an Star Fox gesichert hat, müssen wir uns an den deutschen Titel gewöhnen. Das ändert aber nichts an der spielerischen Klasse dieses Edel-Shooters, der in den USA sämtliche Verkaufsrekorde gebrochen hat und auch hierzulande mit einem Jolting-Pack ausgeliefert wird. In der nächsten Ausgabe stehen Fox McCloud und seine Fliegerasse endlich auf dem Prüfstand.



Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg, Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg, Telefon 0931 / 155 18, Telefax 0931 / 155 19

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose, Claudia Harbauer

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: Sonntag, den 24. Aug. 97, 14-18 Uhr, Tel. 0931 / 15518

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) /bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Döller, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Christoph Pütz, Gerd Sebök, Benedikt Aksoy

Layout: Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144

Disposition: Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552

Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Electronic Arts

Abonnement:
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Interactive Europe, Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 10/97 erscheint am **3. September 1997**

HIGH TECH FÜR DIE HÖLLE

*hitting streets
on July '97*

MACHINE HUNTER

PC
CD

PlayStation



Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
EIDOS
INTERACTIVE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und
spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

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

Mega Fun 5/97: "Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schießen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**



präsentiert durch
rain
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. International Superstar Soccer Pro is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Identität Solingen