

MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR **COMPUTEC** **VERLAG** **6/98 DM 5,90**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Frankreich 98 PS

... **Pünktlich zum WM-Start von Electronic Arts**

Gran Turismo PS

... **Die PAL-Version endlich im Härtestest**

NBA Courtside N64

... **Die neue Basketball-Referenz**

Turok 2 N64

... **Etwas hat überlebt**

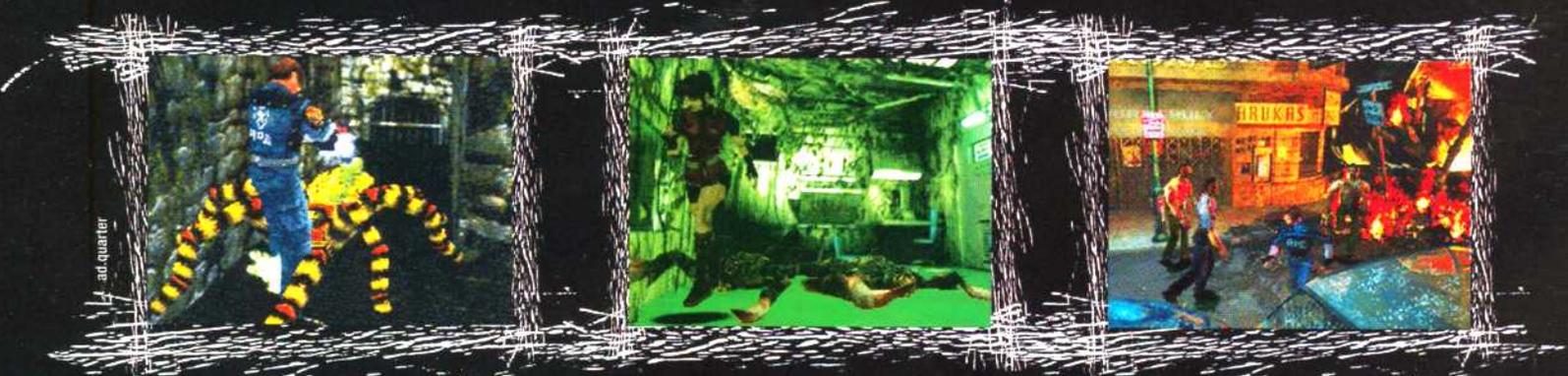
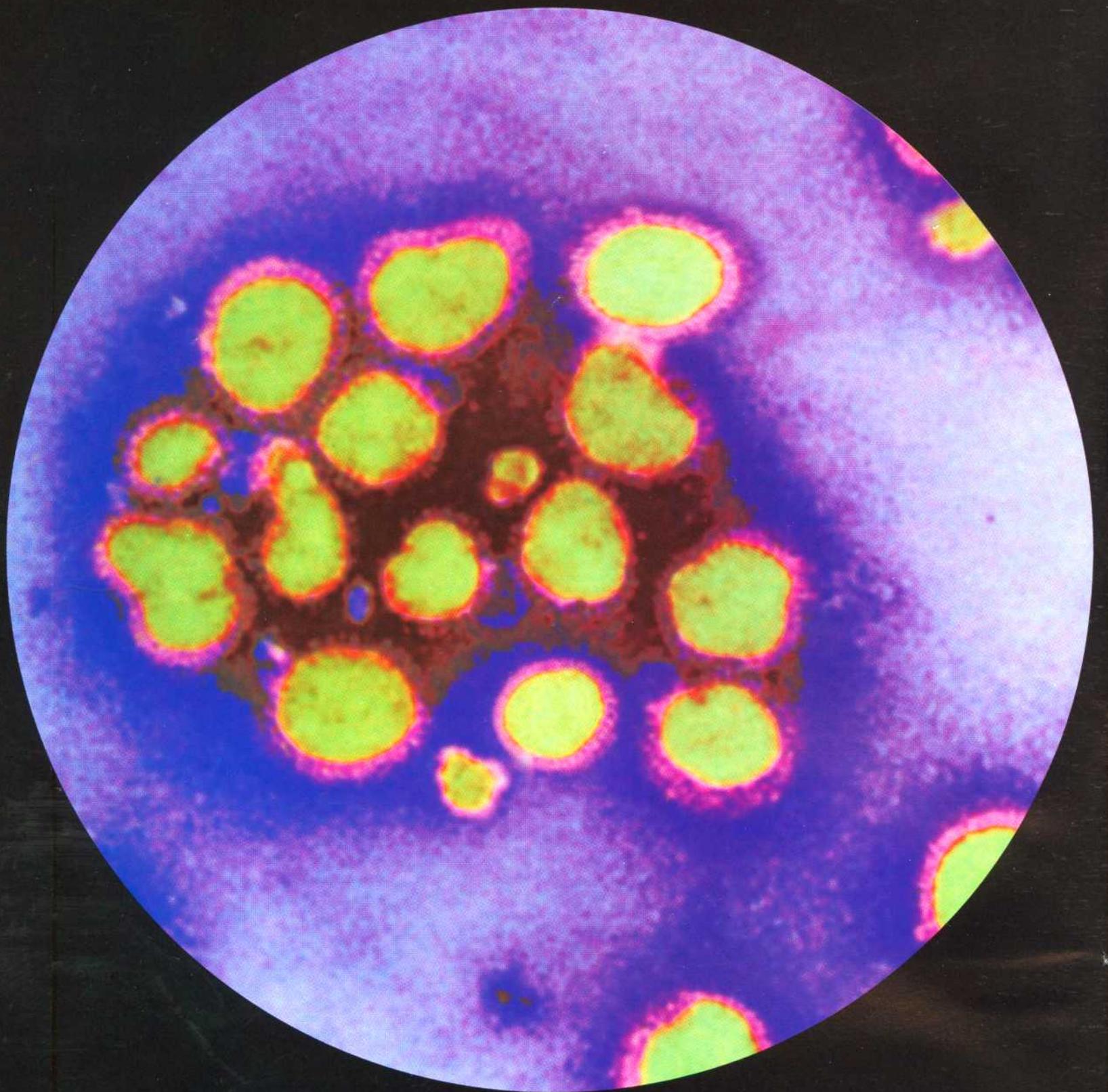
TeKKen 3 PS

... **Hart wie Stahl: Prügelhammer auf 5 Seiten**



Gran Turismo, Alundra, Lucky Luke, Nagano Winter Olympics '98, Gex 3D: Enter the Gecko, Pitfall 3D





ad-quarter

www.vid.de



DIESES TÖDLICHE VIRUS VERMEHRT SICH NUR AUF LEBENDEM GEWEBE. DAMIT DÜRFTE DEIN AUFTRAG WOHL KLAR SEIN.

Träumten gestern noch einige vom ewigen

Leben, hoffen sie schon heute auf den schnellen

Tod. Denn der ist das einzige Mittel gegen ein

Virus, das die Bürger von Raccoon-City in blut-

rünstige Mutationen und barbarische Zombies

verwandelt. Ein gewaltiges Arsenal an Waffen

und der eiserne Wille zu überleben sind die

einzigste Unterstützung im Kampf gegen das

Grauen. Und, bist Du reif für diese Prüfung?

 Zwei CDs komplett in deutsch.

 Mehr Räume, mehr Bewegungen, mehr Action.





Forsaken 64 Daß man die geniale PlayStation-Version noch toppen kann, beweist Probe mit der 64-Bit-Version ab Seite 88



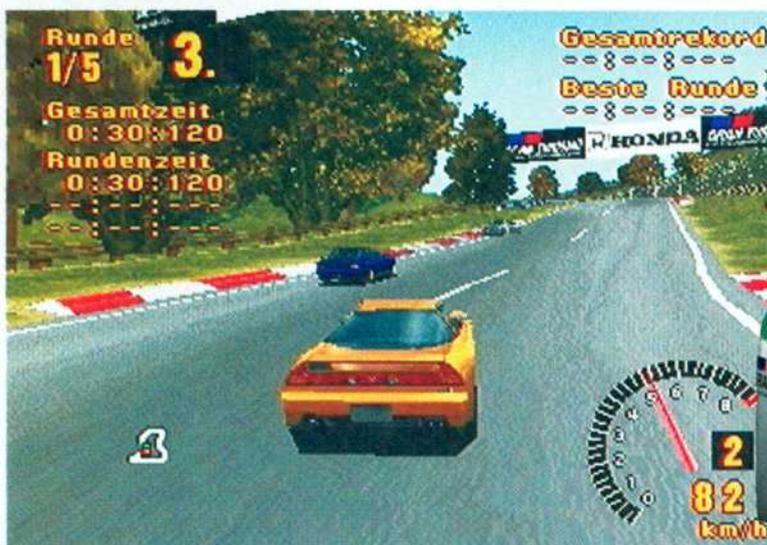
Kobe Bryant in NBA Courtside... stellt alle anderen Korbwerferereien in den Schatten Seite 90

Noch mehr monatlicher Videospielespaß

Im Prinzip kann man es sich momentan gemütlich machen und zufrieden die steigenden Verkaufszahlen studieren. Sonys PlayStation wurde in den USA dieses Frühjahr zum zehnmillionsten Male in den Handel durchverkauft und hat damit allen Grund zu feiern. Ähnlich gut sieht es auch auf den anderen relevanten Weltmärkten aus. Abgesehen von den USA besetzt die PlayStation stets souverän die Pole-position. Es wäre falsch zu denken, daß wir Sony-pro sind, denn eine Monopolstellung wäre bekanntlich für die gesamte Branche innovationshemmend und somit schädlich. Nicht zuletzt aus diesem Grund wünschen sich viele ein Sega-Comeback und eine stärkere Nintendo-Position in ihrem eigenen Mutterland. Dennoch darf man nicht verkennen, daß sich dieser Boom natürlich auch auf die gesamte Videospieleindustrie allgemein positiv auswirkt, seien es Third-Party-Firmen oder die Fachpresse. Durch die ungemaine Konsolen-Popularität des Nintendo 64 und vor allem der PlayStation trudeln selbst in der Nebensaison Testmuster wie am Fließband in unsere beschaulichen Redaktionsräume ein, was allerdings nicht nur positive Aspekte mit sich bringt. Konnte man früher noch verhältnismäßig unproblematisch den Stapel an Testmustern in den 100 Seiten unterbringen, muß man durch die momentane Softwareflut hingegen umdenken. Konse-

quenz der inflationären CD-ROM-Welle: 16 Seiten müssen zusätzlich gedruckt werden, damit die Mega Fun keinem Mosaik aus Mini-Testberichten gleicht. Ein Umstand, der in der Zukunft sicherlich öfters passieren wird, doch das dürfte den Leser hoffentlich kaum stören. Eher schon die unver-schämt große Auswahl an Toptiteln, die nach Eurem Taschengeld und Gehäl-tern buhlen. Es wäre müßig, an dieser Stelle alle besseren Spiele zu nennen, doch ganz klar sticht im PlayStation-Sektor der ultimative Racer **Gran Turismo** hervor, dessen Europa-Version noch eine Idee besser ausgefallen ist als das Nippon-Original. In dieser Ausgabe haben aber auch Nintendo 64-Jün-ger allen Grund zum Jubeln. Als erstes deutsches Fachmagazin haben wir ei-nen Test zu Nintendos genialer **Korbwerfererei Kobe Bryant in NBA Courtside**, und die schlägt die breite Konkurrenz um Längen! Nicht minder genial ist auch Acclaims **Forsaken 64**, vor allem dank des coolen Vier-Spieler-Modus. Zu guter Letzt präsentieren wir Euch endlich die Auflösung des **Leser Awards '97** mit einem überraschenden Ausgang in der Kategorie „Spiel des Jahres“. Also, laßt Euch nicht aufhalten!

Euer Mega Fun-Team



Gran Turismo In letzter Minute trudelte noch die testbare PAL-Version des Edel-Racers bei uns ein. Was sich verändert hat, lest Ihr auf Seite 70



news scene work in progress preview

PlayStation

- Abe's Exoddus48
- Adidas Power Soccer '9831
- Blast Radius31
- Blasto20
- Brave Fencer Musashiden46
- Colony Wars 230
- Heart of Darkness42
- International Superstar Soccer Pro '98/26
- Jeremy McGrath Supercross45
- O.D.T.28
- Parasite Eve18
- Psybadek32
- Shadow Gunner47
- Tekken 36
- Tommi Mäkinen Rally47

- Viper41
- WWF Warzone41

Nintendo 64

- Allstar Baseball '9844
- Banjo Kazooie38
- Buck Bumble40
- GT 6444
- Holy Magic Century16
- Iggy's Reckin Balls40
- International Superstar Soccer '9826
- Mission: Impossible22
- Turok 234
- Wetrix49
- Scene13



Alles wissenswertes über den Mega-Prügelknaller Tekken 3 auf fünf Seiten Seite 6

index

- Abe's Exoddus48
- Actua Soccer 266
- Adidas Power Soccer '9831
- Allstar Baseball '9844
- Alundra60
- Atari Arcade Greatest Hits Coll. 282
- Banjo Kazooie38
- Blast Radius31
- Blasto20
- Brave Fencer Musashiden46
- Buck Bumble40
- Chill84
- Colony Wars 230
- Courier Crisis80
- Critical Depth52
- Crusin' USA53
- CyBall Zone85
- Deathtrap Dungeon74
- Diablo64
- Frankreich '98: Die Fußball-WM27
- Gex 3D: Enter the Gecko66
- Gex 3D: Enter the Gecko56
- Ghost in the Shell81
- Gran Turismo70
- Gran Turismo54
- GT 6444
- Heart of Darkness42
- Holy Magic Century16
- Iggy's Reckin Balls40
- Indy 50086
- International Superstar Soccer '9826
- Int. Superstar Soccer Pro '9826
- Iznogoud53
- Jeremy McGrath Supercross45
- Kula World83
- Lucky Luke64
- Madden '9753
- Madden '9852
- Madden Football 6452
- Mass Destruction53
- Mission: Impossible22
- Nagano Winter Olympics53
- Nascar '9866
- Need for Speed 378
- Need for Speed 366
- O.D.T.28
- Olympic Hockey '9864
- Parasite Eve18
- Pax Corpus53
- Perfect Assassin80
- Pitfall 3D66
- Poy Poy84
- Psybadek32
- R-Type66
- Saga Frontier80
- Shadow Gunner47
- Snowboard Kids52
- Super Pang Collection82
- Tekken 36
- Tetrisphere53
- Tommi Mäkinen Rally47
- Total NBA '9876
- Turok 234
- V-Ball79
- Viper41
- Wetrix49
- WWF Warzone41

spieletest

PlayStation

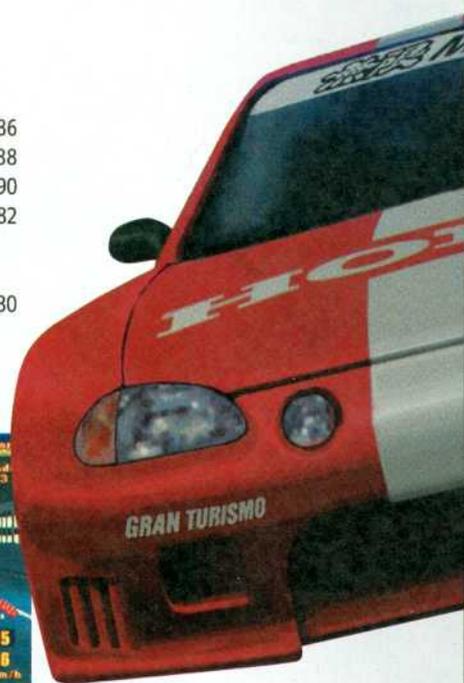
- Atari Arcade Greatest Hits Collection 282
- Chill84
- CyBall Zone85
- Deathtrap Dungeon74
- Frankreich '98: Die Fußball-WM73
- Gran Turismo70
- Ghost in the Shell81
- Indy 50086
- Perfect Assassin80
- Kula World83
- Need for Speed 378
- Poy Poy84
- Saga Frontier80
- Super Pang Collection82
- Total NBA '9876
- V-Ball79

Nintendo 64

- Bust A Move 286
- Forsaken 6488
- Kobe Bryant Courtside90
- Olympic Hockey '9882

Saturn

- Courier Crisis80



Gran Turismo: total abgefahrte Fahraktion ab Seite 6

tips & tricks players guide

PlayStation

- Actua Soccer 266
- Alundra60
- Critical Depth52
- Diablo64
- Gex 3D: Enter the Gecko56
- Gran Turismo54
- Iznogoud53
- Lucky Luke64
- Madden '9753
- Madden '9852
- Mass Destruction53
- Nascar '9866
- Need for Speed 366
- Pax Corpus53
- Pitfall 3D66
- R-Type66

Nintendo 64

- Crusin' USA53
- Madden Football 6452
- Nagano Winter Olympics53
- Olympic Hockey '9864
- Snowboard Kids52
- Tetrisphere53



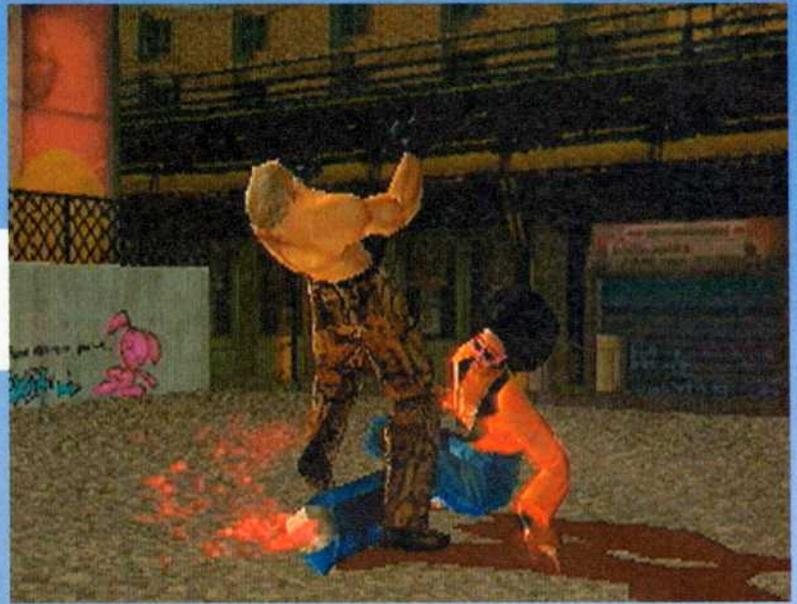
Gex 3D: zweite Hilfe für Echsenfreunde Seite 56

editorial special mega mail börse game over

- Börse110
- Crystal Dynamic-Special98
- Editorial4
- Game Over114
- Inserentenverzeichnis97
- Inside5
- Leseraward96
- Mega Mail68
- Referenzen92
- Wertungslisten93
- Zelda-Special104



Die Kämpferanimationen wurden hervorragend in Szene gesetzt. Es sieht einfach phänomenal aus, wenn Tiger seine Beine durch die Luft wirbeln lässt



Grafikschmankerl, wie beispielsweise Transparenz-, Licht- und Schatteneffekte, wurden beim dritten Teil der Saga noch verbessert



Im Tekken 3 Movie Theater könnt Ihr Euch die Endsequenzen der einzelnen Kämpfer noch einmal anschauen

Nachdem die Arcade-Version des Handkantenprüglers Tekken 3 schon so manche Mark aus meiner Geldbörse entlockt hat, war die Nervosität entsprechend groß, als ich den Silberling der PlayStation-Umsetzung in der Hand hielt. Nach dem Start meiner kleinen Konsole wurde

Nach eineinhalb Jahren Entwicklungszeit erreicht uns jetzt die japanische Version des dritten Teils der Prügellgende. Namco verspricht uns mit ihm eine deutliche Steigerung in allen Belangen im Vergleich zu den beiden Vorgängern

mir der erste Unterschied zur Coin Up-Version deutlich. Neben den üblichen Modi, wie Time Attack-, Team Battle-, Arcade- und Trainingsmodus entdeckte ich eine völlig neue Variante, den Tekken Force-Modus. Sofort aktivierte ich diesen und konnte mir aus einem 10köpfigen Kämpferfeld den Prügler meiner Wahl aussuchen. Neben den fünf mir schon bekannten Schlägern Yoshi-

mitsu, Nina Williams, Paul, King und Lei traf ich auf die gleiche Anzahl neuer Charaktere. Da wäre bei-

„Das Gameplay wurde 1:1 vom Automatenvorbild übernommen“

spielsweise der Brasilianer Eddy Gordo, der mit seinen 19 Jahren noch ein junger Prügelnabe ist. Er beherrscht den Capoeira-

Kampfstil, der einem Breakdance ähnelt. Jedoch setzt Eddy seine wirbelnden Beine als tödliche Waffe ein, mit denen er seine Gegner förmlich von der Platte putzt. Die 16-jährige Ling Xiaoyu ist da schon ganz anderer Natur. Die flinke Chinesin verfügt über unterschiedliche Martial Arts-Künste, um sich ihrer Gegner zu entledigen. Der nächste Fighter, Forest Law, kommt dem Tek-



Die Polygonprügler sind nicht mehr ganz so kantig wie noch im zweiten Teil



Die junge Xiaoyu ist eine der neuen Charaktere im Kämpferfeld. Sie besticht durch ihren schnellen Kung Fu-Kampfstil

PlayStation 3D-Beat 'em Up Tekken 3



Tekken Fighter-Historie:

15 Jahre sind vergangen seit dem letzten großen Turnier. Viele Kämpfer sind auf mysteriöse Art und Weise verschwunden. Beispielsweise wurde Jun Kazama von einem „Gott des Kampfes“, der aus den Seelen herausragender Fighter ungeheure Kampfkraft schöpft, entführt und getötet. Jin Kazama ist der Sohn von Jun und Kazuya. Er wurde mit Beginn seines 15. Lebensjahrs von seinem Großvater, Heihachi Mishima, vier Jahre lang zu einem hervorragenden Kämpfer trainiert. Beim Turnier erhofft er, Rache nehmen zu können an dem „Gott des Kampfes“, der verantwortlich ist für den Tod seiner Mutter. Andere Beweggründe hat dagegen der 46-jährige Paul Phoenix am Turnier teilzunehmen. Er hat in seiner Kämpferkarriere alles an Titeln abgeräumt, was es zu gewinnen gab. Jedoch fehlt ihm eine besondere Auszeichnung, der „King of the Iron Fist Tournament“. Trainingspartner und Freunde von Paul sind Marshall und Forest Law. Forest wurde von Kindesbeinen an im Dojo seines Vaters trainiert und möchte nun herausfinden, ob er gut genug

ist, den Familiennamen auf einem solch bedeutenden Turnier gebührend zu vertreten. Er reist gemeinsam mit Paul zum Turnier, obwohl Marshall Law der Teilnahme des Sohnes nicht zugestimmt hat. Lei Wulong hat während der vergangenen 19 Jahre, ebenso wie Paul, nichts von seiner Kampfstärke verloren. Der 45-jährige Polizist möchte den „Gott des Kampfes“ mit seiner Kampfkunst endgültig vernichten. Ebenfalls ein Teilnehmer des zweiten Turniers war King. Der Profiwrestler nimmt am Wettkampf teil, um seinen Ziehvater, der vom God of Fight getötet wurde, zu rächen. Nina Williams hat sich gegenüber dem letzten Turnier kaum verändert. Sie wurde vom mysteriösen Dr. B in einen künstlichen Schlaf versetzt, was ihr immer noch jugendliches Äußeres erklärt. Mittlerweile jedoch wird Ninas Seele vom „Gott des Kampfes“ beherrscht. Dieser zwingt sie, am Turnier teilzunehmen, um Jin Kazama zu töten. Der Ninja Yoshimitsu dagegen hat andere Beweggründe, am Turnier teilzunehmen. Er möchte Dr. Boskonovitch, der ihm das Leben gerettet hat, einen Gefallen tun. Dieser benötigt das Blut des oberbösen Gottes, um seine

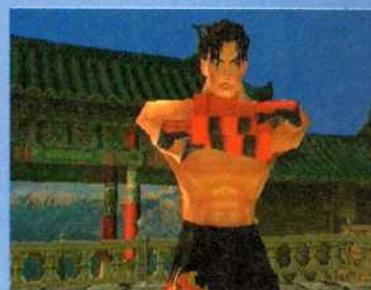
Forschungen vorantreiben zu können. Die Chinesin Ling Xiaoyu ist einer der neuen Kämpfer des Turniers. Sie ist erst 16 Jahre alt, beherrscht aber Hakke Ken und Hike Ken wie kein anderer. Sie liebt Vergnügungsparks und erhofft, als Preisgeld für den Sieg des Turniers einen solchen von Heihachi zu erhalten. Ein weiterer Grünschnabel im Kämpferfeld ist der junge Hwoarang, der von Baek in Tae Kwan Do unterrichtet wurde. Jedoch wurde auch der Lehrmeister vom „Gott des Kampfes“ getötet, und der 19-jährige Koreaner sinnt nun auf Rache. Ebenfalls ein Neuling im Kämpferfeld ist der 27-jährige Eddy Gordo, der seinen tödlichen Kampfstil, den Capoeira, während eines achtjährigen Gefängnisaufenthaltes von einem alten Mann erlernt hat. Der Brasilianer nimmt teil am Turnier, um den Tod seiner Familie, für den sich Heihachi zu verantworten hat, zu rächen.



Die Palette an Special Moves wurde im Vergleich zum Vorgänger noch einmal erweitert



Der junge Hwoarang war Schüler des mächtigen Baeks. Daher ähnelt sein Tae Kwan Do-Stil auch dem seines Meisters



Jin ist der neue Held des Tekken-Prüglers. Sein Kampfstil entspricht einer Mischung der Techniken seiner Eltern



Einer der auffallendsten Charaktere ist sicherlich True Ogre. Mit seinem Feuerstrahl zwingt er so manchen Gegner in die Knie

ken-Kenner namentlich sehr bekannt vor. Sein Vater ist kein geringerer als der legendäre Marshall Law. Der Sohnmann verfügt natürlich über die gleichen, extrem schnellen Kicks und Schläge wie der Senior - schließlich hat dieser ihm wirklich alles über die Martial Arts gelehrt. Ein gänzlich neuer Geselle ist dagegen der 19-jährige Hwoarang. Er ist Koreaner und beherrscht die Techniken des Tae Kwan Do wie kein zweiter. Last but not least er-

scheint ein junger Mann, der eine interessante Historie aufzubieten hat. So ist der 19-jährige Jin Kazama Produkt einer sehr interessanten Verbindung. Seine Eltern sind das wohl berühmteste Paar in der Geschichte der Beat 'em Ups: Kazuya Mishima und Jun Kazama. Natürlich liegen dem Sprößling auch beide Kampfstile, sie wurden ihm ja förmlich mit in die Wiege gelegt. Nun zur Story des Prüglers: Viele Kämpfer, wie beispielsweise Jun oder Baek,

verschwanden auf mysteriöse Art und Weise. Schuld daran ist der God of Fight, der Kraft aus den Seelen heldenhafter Kämpfer zieht. Heihachi möchte nun dem Bösewicht eine Falle stellen und richtet das dritte King of the Iron Fist-Turnier aus. Er glaubt, daß der fiese Obergott einer solchen geballten Ansammlung

nicht widerstehen kann. Doch nun wieder zurück zum Tekken Force-Modus, den ich nach Anwahl meines Lieblingshelden betreten darf. Erfreut erkenne ich, daß dieser etwas sehr Außergewöhnliches für Tekken übliche Verhältnisse darstellt. Ihr durchkämpft mit Eurem Helden in bester Final Fight-Manier die Levels

„Der Tekken Force-Modus ist wirklich eine absolute Herausforderung“



Die gerenderte Introsequenz wurde wieder hervorragend in Szene gesetzt. Hier werdet Ihr perfekt auf das Turnier eingestimmt



Die Hintergrundgrafiken stellen den größten Unterschied zur Spielhallenversion dar. Sie wirken lange nicht so räumlich, bieten lediglich eine gewisse Pseudo-Dreidimensionalität

von rechts nach links und habt Euch mit einer großen Anzahl von Gegnern auseinanderzusetzen. Verlorene Energie läßt sich durch Aufnahme von Goodies wieder auffrischen. Es gilt, vier vollkommen unterschiedliche Szenarien zu durchqueren, an deren Ende zur Belohnung ein bronzenener Schlüssel winkt. Nach komplettem dreimaligen Durchspielen erhaltet Ihr dann noch die silberne und goldene Variante, und der Weg zu einem neuen Level ist freigelegt, an dessen Ende Euch eine Überraschung besonderer Art erwartet. Doch nicht nur der Tekken Force-Modus kann überzeugen, son-

dern auch das Gameplay ist wieder allererste Sahne. Der wichtigste Aspekt eines Prügelspiels, die Kollisionsabfrage, wurde gewohnheitsgemäß wieder hervorragend gelöst, und die Steuerung der Helden ist extrem präzise und schnell. Dabei finden Einsteiger aufgrund der aus dem Vorgänger bekannten Command-Option, bei der die Grund-



Eine der genialsten Neuerungen in Tekken 3 ist der Force-Modus, in dem Ihr mit einem Kämpfer Eurer Wahl in guter alter Final Fight-Manier durch feindesüberzogene Gebiete zieht

combos auf dem Bildschirm angezeigt werden können, sofort Anschluß in der Tekken-Welt. Doch

schon acht Action-Buttons gedrückt werden - wunde Fingerkuppen stehen also an der Tagesordnung. Positiv ist auch die Unterstützung des Dual Shock-Controllers zu erwähnen, wodurch Ihr praktisch die Wucht der Schläge am eigenen Leib erfahren könnt. Grafisch präsentiert sich das Game in einer kaum vorstellbaren Pracht. Dabei erreichen die Kämpfer die Qualität des Spielhallen-Vorbildes. Ihre Ecken und Kanten konnten durch Erhöhung der Polygone, aus denen sie zusammengesetzt sind, fast beseitigt werden. Die Texturen, mit denen sie überzogen wurden, sehen einfach un-

„Einsteiger finden sehr schnell in das Game, jedoch wird auch der Profi in Tekken 3 hart gefordert“

sionsabfrage, wurde gewohnheitsgemäß wieder hervorragend gelöst, und die Steuerung der Helden ist extrem präzise und schnell. Dabei finden Einsteiger aufgrund der aus dem Vorgänger bekannten Command-Option, bei der die Grund-

auch der gestandene Prügelpfprofi braucht sich vor Herausforderungen nicht zu fürchten, da die Move-Listen der Kämpfer schier unergründlich sind. So müssen für herausragende Moves, wie beispielsweise die Double-Flipkick Combo von Eddy



Sogar an die Handschellen des jungen Polizisten Lei Wulong wurde gedacht



Die Kämpfergrafiken erreichen Arcade-Niveau



Jedem Kämpfer wurden wieder unterschiedliche Outfits spendiert



Das Kämpferfeld läßt sich bis auf 21 Recken erweitern



Noch immer lassen sich mittels Command-Option während der Kämpfe einzelne Grundcombos auf dem Bildschirm anzeigen



Die versteckten Modi lassen wirklich keine Langeweile aufkommen und steigern die Langzeitmotivation



Auch der Team Battle-Modus, in dem Ihr gegen eine gleich starke Kämpfertruppe antreten müßt, ist in Tekken 3 enthalten

Special Moves:



Xiaoyu

- ↑, □ + Δ, Δ, □ -> Kangaroo Kick
- ↓, □ + Δ, □ + Δ, □ + Δ -> Phoenix Stance
- , → (gedrückt halten), □ + Δ -> Three Hit Flurry
- + X, Δ + O -> Windmill Slaps



Hwoarang

- X, X, X, X -> Four Footer
- O, O, O, O -> Machine Gun Kicks
- ↓, O, O, O, O -> erweiterter Machin Gun Kick
- , ↓, ↘, O -> Sky Kick
- ←, O -> Back Flamingo Kick



Eddy

- , X, →, O, O -> Satellite Kick
- , → (gedrückt halten), X -> Power Mid Kick
- ↘, X, →, O, O -> Advanced Satellite Kick
- ↑, X, ↑, O -> Double High Kick
- ↘, X + O -> Flapjack Kick



King

- ↓, Δ -> Low Powerbomb
- Δ, □ -> Powerbomb
- ↗, O -> High Power Kick
- , ←, ↘, ↓, ↘, →, □ -> Split Powerbomb
- ↓, ↘, ↓, ↘, □, Δ -> Low Powerbomb



Forest Law

- ← (gedrückt halten), □, Δ, □ -> Triple Fist Strike
- ← (gedrückt halten), Δ, X, O -> Triple Strike Combo
- , →, X, O -> Dragon Knee
- ↓, ↘, ↓, ↘, X -> Catapult Kick
- , →, →, X -> Step-In Kick



Nina

- ↓, ↘, →, ↘, X + Δ -> Blonde Bomb
- ↘, ↘, □ -> Bone Cutter
- , Δ, □, Δ, →, □ + Δ -> Machine Midkicks
- , → (gedrückt halten), X, ↓, ↘, →, X -> Neck Breaker
- ↓, ↘, O, ↓ -> Low Sweeper



Yoshimitsu

- ←, □, □, □, □, □ -> Whirlwind
- ↑ + □ + Δ, → + □ -> Deadly Sword Rider
- ←, ←, □ + Δ -> Sword Stab
- , →, □ + O -> Dashing Suicide
- ↓, □ + O -> Selbstmord



Lei Wulong

- , □, Δ, □, Δ, O -> Rush Punch Combo
- , O, □, Δ, X, ↓, O -> Two Rush Punches
- Δ + □, ↓ -> Der tote Mann
- O, O, O, O -> Double Low Punch
- ←, □ + Δ -> Kopfball
- , X + O -> Drunken Master
- , X + O, X + O -> Drunken Master Kick



Paul Phoenix

- ↓, ↘, →, Δ -> Power Kick
- ↓, ↘, →, □ -> Phoenix Smasher
- , →, O -> Windmill
- ↓, □, O, Δ -> High 3 Hit Combo
- ← + □ + Δ -> Ultimate Punishment



Jin Kazama

- , ↓, ↘, □ -> Tsunami Kick
- ← + □ + O -> High Voltage Punch
- O + □, □, O -> White Heron Combo
- , →, X -> Axe Kick
- ↓ + □ + Δ, □, Δ, □, Δ, □, Δ -> Neck Breaker



Der lustigste Charakter ist Mokujin. Er imitiert die Kampftechniken der Heldenriege perfekt. Kein Wunder, denn schließlich wurde der ehemalige Dummy häufig genug von ihnen vermöbelt

glaublich realistisch aus. Sogar an Details, wie Forest Laws Handschellen, wurde gedacht. Bei den Hintergründen mußte allerdings im Vergleich zur Arcade-Version abgespeckt werden. Die Szenarien wirken leider nicht so räumlich wie die der Spielhalle. Durch ihre Pseudo Dreidimensionalität können aber auch diese überzeugen. Außerdem verwöhnen den Tekken-Fan wieder

einmal wunderschöne Rendersequenzen zu Beginn des Spiels und als Belohnung für erfolgreiches Durchzocken des Arcade-Modus mit einem Kämpfer. Neben dem grafischen Aspekt wird man aber auch wieder von der Anzahl der Bonus-Charaktere schier überwältigt. So steht (fast) jedem der zehn anwählbaren Helden jeweils ein dazugehöriger Bonuskämpfer gegenü-



Laws schnelle Moves lassen dem Gegner kaum Chancen zum Kontern



Durch geschickte Fingerfertigkeiten können ellenlange Combos ausgeführt werden



Heihachi Mishima hat trotz seines hohen Alters von 73 Jahren wirklich nichts verlernt. Noch immer penetriert er seine Gegner mit harten Handkantenschlägen



Die Lichteffekte während der Kämpfe sehen noch besser aus als die des zweiten Teils

ber, der durch erfolgreiches Durchprügeln im Arcade-Modus erreicht werden können. So erhaltet Ihr für Eddy den Bären Kuma/Panda. Dieser aus der Tekken-Serie reichlich bekannte Charakter verschafft sich durch seine gewaltigen Prankenschläge gehörig Respekt. Ein gänzlich neuer Charakter steht Euch nach erneutem Durchboxen zur Verfügung: Der 29jährige Amerikaner Bryan Fury. Der Polizist kann mit

Kenpo-Attacken für sich zu entscheiden. Eine Gestalt besonderer Natur ist das Baumstammwesen Mokujin. Er beherrscht den Kampfstil eines jeden Tekken-Fighters und imitiert Runde für Runde einen anderen Helden perfekt. Die letzten zwei Bonusfighter sind Ogre-Wesen, über die man nicht viel weiß. Jedoch stellen sich beide als harte Gegner heraus, die Euch mit fiesen Moves das Leben zur Hölle machen können. So kann True Ogre beispielsweise kurzzeitig vom Boden abheben und Euch mit tödlichen Feuersalven eindecken. Es stehen Euch also nach erfolgreicher Bestreitung des Arcade-Modus 19 Kämpfer zur Verfügung. Doch damit ist natürlich das Ende noch nicht erreicht. Es können versteckte Modi eröffnet werden, die Euch weitere Bonuskämpfer beschreiben. Ihr seht, daß also auch für die Langzeitmotivation absolut gesorgt ist. Fazit: Bleibt zu hoffen, daß die Umsetzung der PAL-Version, die im August '98 erscheinen soll, genauso gelungen ist wie das Original. (Uwe)

„Die Gestaltung der Kämpfertexturen mitsamt ihrer Detailverliebtheit ist einfach atemberaubend“

seinen Kickbox-Fähigkeiten durchaus überzeugen. Auch die Blechbüchse Gun Jack ist wieder mit von der Partie. Sein Kampfstil hat sich innerhalb der vergangenen 15 Jahre nicht verändert. Noch immer vernichtet er den Gegner mit seinen gewaltigen Hieben. Der nächste Bonusknochenbrecher ist der mittlerweile 73jährige Konzernleiter Heihachi Mishima, dem sein Alter wirklich nicht anzumerken ist. Wie zu besten Zeiten erteilt die Tekken-Legende gewaltige Kopfnüsse, die so manchen Gegner zusammensacken lassen. Ein weiterer Zusatzfighter ist die Amerikanerin Julia Chang. Mit ihren erst 18 Jahren versucht die Archäologin, das Turnier durch flinke

Hersteller: Namco Erscheint: August '98
Muster von: Galaxy 089/7 60 51 51 Umsetzungen geplant: keine

First Look

super

Namco setzt sich deutlich in allen Belangen von der Konkurrenz ab



Manche mögen's

...Du auch?



NEWMAN HAAS™

Faszination indy car **RACING**



www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.





Nintendo 64 3D-Jump & Run

Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue

Nachdem Bomberman 64 erst vor knapp einem halben Jahr bei uns erschienen ist, so folgt ihm der Nachfolger schon auf dem Fuße. Dieser wird spielerisch vollkommen neu gestaltet sein. So könnt Ihr mit der kleinen Kugel jetzt sogar snowboarden oder fliegen (mit Rocket Packs), um das 3D-Jump & Run erfolgreich zu meistern.



Nintendo 64 3D-Adventure

Superman

Titus beschert uns schon in diesem Sommer einen wahrscheinlich ziemlich heißen Titel. Mit dem stählernen Mann fliegt Ihr durch die Hochhausschluchten von Metropolis. Dabei jagt Ihr altbekannte Verbrecher durch mehr als 20 Levels und es wird möglich sein, den Bewohnern der Wolkenkratzer durch ihre offenen Fenster einen Besuch abzustatten. Auch ein Multiplayer-Modus wird im Spiel enthalten sein.



Nintendo 64 Shoot 'em Up

Knife Edge

In Kemcos neuem Weltraumgambler müßt Ihr den Mars in sechs großen Leveln vor Alien-Invasoren bewahren. Die ersten Screenshots machen Lust auf mehr, da beispielsweise die Texturen der Marsoberfläche den Bildern des letztjährigen Pathfinder-Ausfluges absolut gleichen. Kemco verspricht auch, den schon fast obligatorischen Multiplayer Modus in das Geballere einzubauen. Warten wir ab, was da im Oktober auf uns zugeflogen kommt ...



PlayStation Action-Adventure

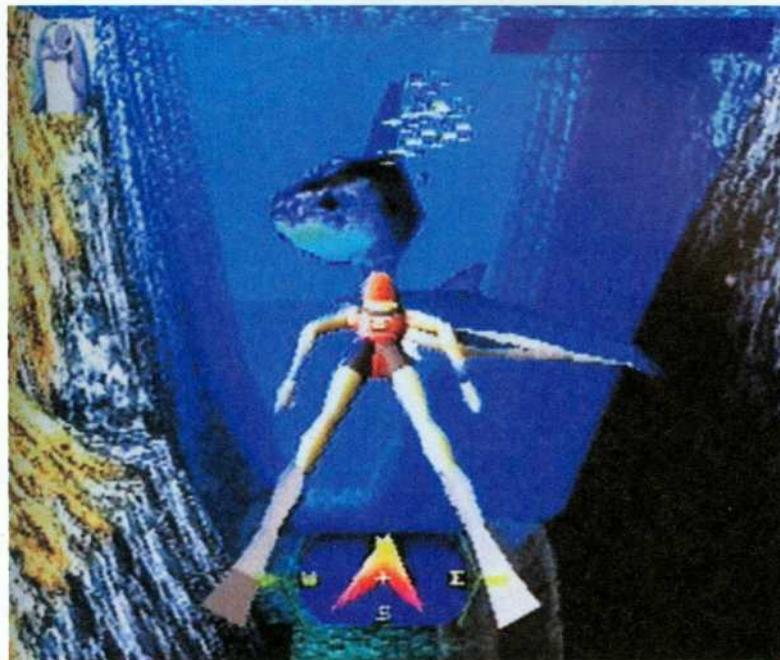
b.i.u.e.

Legend of Water

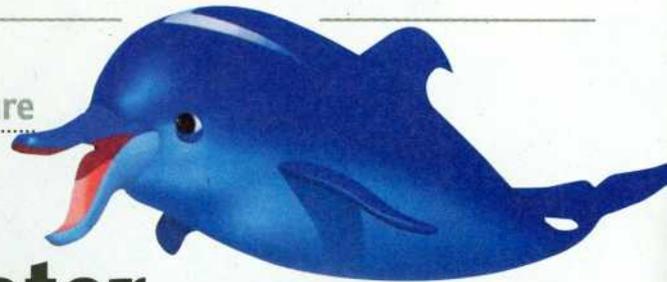
Hudsons Antwort auf Lara Croft: Frauenpower unter Wasser mit einer smarten Heldin, die es - gerade mal 17 Jahre alt - schon faustdick hinter den Ohren hat!

Maia heißt die Powerfrau, die während der Sommerferien ihren Vater besucht, der gerade an einer Ausgrabungsstätte im Meer arbeitet. Natürlich taucht sie sofort ab, um auf eigene Faust hinter die Geheimnisse einer Jahrtausende alten Kultur zu kommen. Im Gegensatz zu den üblichen Action-Adven-

tures stehen weniger brutale Gemetzel im Mittelpunkt, als die Erforschung einer phantastischen Unterwasserwelt sowie das Lösen verzwickter Rätsel und Aufgaben. Gegner werden nicht einfach mit einer dicken Wumme plattgemacht, sondern mit List und Raffinesse ausgeschaltet. Wie sich die Story,



Zusammen mit dem Delphin Luka erforscht Maia die Überreste eines einstmals mächtigen Königreiches



die aus fünf einzelnen Kapiteln besteht, entwickelt, hängt vom Verhalten Maias ab und der Anzahl von Rätseln, die zuvor gelöst wurden. Dabei ist die Heldin auf die Hilfe von Luka angewiesen, einem intelligenten Delphin, den sie über verschiedene Kommandos steuern kann. (Guido)



Lebensnahe Bewegungen der Charaktere und naturgetreue Sounds erzeugen eine außergewöhnlich real anmutende Unterwasseratmosphäre

Hersteller: Hudson Erscheint: Sommer (Japan) Muster von: k.A. Umsetzungen geplant: k.A.

PlayStation Action-Adventure

T

Ungewöhnliche Adventure-Kost von Jaleco: Held dieses Abenteuers ist ein kleiner Junge, dem eines Tages von einem merkwürdigen alten Mann ein Bilderbuch geschenkt wird, das Wünsche erfüllen kann. In der Welt dieses Bilderbuches spielt die Handlung des Abenteuers (ähnlich wie in der Unendlichen Geschichte). Ungewöhnlich sind die Hilfsmittel, die man benötigt, um die verschiedenen Aufgaben und Rätsel im Spiel lösen zu können, denn die muß man sich erst



„züchten“. Zu diesem Zweck sät man Samen aus, und je nachdem, zu welchem Zeitpunkt man dann „erntet“, erhält man unterschiedliche Gegenstände und Extras. Benutzt man beispielsweise gleich die Samen, erhält man einen Energie-Bonus, erntet man die Blüten, verwandeln sich diese in magische Items, und für die reife Frucht bekommt man Waffen,



zum Beispiel ein Schwert. Neben den Adventure-Standards, wie Dialogen und einer großen Oberwelt (mit unterschiedlichen Jahreszeiten), gibt es auch verschiedene Minigames im Spiel, wie zum Beispiel ein Skateboard-Rennen. (Guido)

Hersteller: Jaleco Erscheint: k.A. Muster von: k.A. Umsetzungen geplant: keine

Videospiel-Filme

Interplay goes Hollywood

Die Softwarefirma Interplay hat eine neue Abteilung gegründet, die sich ausschließlich darum kümmert, Videospiele für die große Leinwand und TV umzusetzen. Erste Kandidaten sind **Clayfighter** und **Descent**. Interplay folgt damit dem Trend, bekannte Videospieldamen auch gewinnbringend auf Zelluloid umzusetzen. Gerade in diesem Bereich hat sich eine Menge getan. Nach Mario Bros, Street Fighter und Mortal Kombat - The Movie sind eine ganze Palette von weiteren Videospiel-Adaptionen geplant: **Tekken**, **Wing Commander**, **Final Fantasy**, **Resident Evil** sowie bekanntermaßen **Tomb Raider**, dessen Rechte sich Paramount sichern konnte, wobei die Frage nach der Hauptdarstellerin immer noch nicht gänzlich geklärt ist.

Player's Guide

Wo geht's lang?

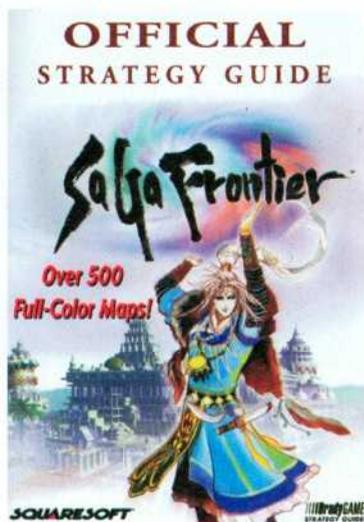
Gerade solche Rollenspiele wie Saga Frontier lassen Zocker ab und zu etwas planlos aussehen. Damit Euch das nicht passiert, wurde von BradyGames der "Official Strategy Guide" zu Squaresofts Saga Frontier herausgegeben. Darin enthalten sind die Walkthroughs für alle sieben Haupthelden sowie Tips zu geheimen Charakteren und mächtiger Magie. Über 500 Karten zeigen Euch den Weg zu den Endgegnern. Das Hochglanzbuch ist komplett in englischer Sprache und für DM 39,95 zu erwerben.

Muster von: Galaxy 089/7605151

Raubkopien

Herbe Umsatzverluste für die Videospieldbranche

Ein fehlender sicherer Kopierschutz, einfach einzubauende Modulationschips zum Abspielen von Rohlingen sowie immer preiswerter werdende CD-ROM-Brenner sorgten für eine epidemie-artig ausbreitende **Software-Piraterie**. Der Schaden beläuft sich jetzt schon in Deutschland auf einen hohen **zweistelligen Millionenbetrag** - Tendenz steigend. Sony sucht daher fieberhaft nach einem wirkungsvollen Kopierschutz, wobei CD-ROMs mit Überlänge verhältnismäßig sicher sind. Außerdem droht **SCEE** allen Händlern an, sie nicht mehr mit Software zu beliefern, wenn sie weiterhin die Modulationschips zum Verkauf anbieten. Letztendlich hilft aber wohl der Appell an alle ehrlichen Videospielder: Auch wenn es verführerisch ist, bitte unterläßt das völlig illegale Geschäft mit den Raubkopien, Ihr ruiniert damit nur die gesamte Branche!



Tekken 3

Bricht Namcos Edelklopfer alle Rekorde?

Namcos neuester Streich **Tekken 3** hat gute Chancen, in Japan alle bisherigen Verkaufsrekorde zu brechen. Sage und schreibe **eine Million Einheiten** wurden für den Verkaufsstart an den Handel verkauft. Wie viele davon letztendlich auch den Besitzer wechseln ist derzeit noch ungewiß. In den Verkaufscharts stieg Tekken 3 jedenfalls wie eine Rakete von **0 auf 1**. In Amerika bereitet man sich hingegen auf andere Art und Weise auf den Tekken 3-Start vor. Um eine bessere **PG-Rating** zu erhalten (vergleichbar mit der USK), mußte der **Anna-Abspann**, in der die platinblonde Lady sich im flotten Bikini am Strand reckelt, „entschärft“ werden - die Amis waren halt schon immer etwas prüde ... Außerdem müssen aus rechtlichen Gründen die Tasten-Symbole im Practise-Modus verschwinden, da es sich um ein Sega-Patent handelt.



Model 3-Nachfolger

Segas Liaison mit Power VR

Sega hat eine neue **Arcade-Hardware** in der Mache mit dem Codenamen **Naomi**. Grundlage ist dabei ein ungemein flotter Power VR 3D-Beschleuniger, der sage und schreibe **10 Millionen Polygone pro Sekunde** berechnen kann und zudem eine noch höhere Auflösung bieten soll. Besonders erfreuliche ist jedoch der Umstand, daß diese **High Tech-Platine** nur einen Bruchteil des Preises eines **Model 3-Boards** kosten soll. Ein sicheres Indiz dafür, daß diese Platine in etwa mit der des Saturn-Nachfolgers identisch sein dürfte, was softwarepolitisch sehr großen Sinn macht. Die enge Verbundenheit mit dem Hardware-Spezialisten Power VR wird sich auch auf der **E3** zeigen, denn dort wird die US-Firma ihren Stand direkt bei Sega haben. Apropos E3, eine öffentliche Katana-Vorstellung darf man auf der US-Messe nicht erwarten. Für ein handverlesenes Publikum wird aber mit Sicherheit ein Videotape mit ersten Demos hinter verschlossenen Türen zu sehen sein. Gerüchte über erste Games für den Saturn-Nachfolger reißen jedoch nicht ab. So sollen die Highlights Sega Rally 2, Scud Race und Virtua Fighter 3 der Konsole zu einem guten Verkaufsstart verhelfen.



HOT USA

1. Yoshi 's Story (N64)
2. Triple Play '99 (PS)
3. NBA Shootout '98 (PS)
4. Resident Evil 2 (PS)
5. Indiziertes Spiel Rare (N64)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT JAPAN

1. Tekken 3 (PS)
2. Parasite Eve (PS)
3. Super Pro Wrestling 3 (PS)
4. King of Fighters '97 (SAT)
5. Gran Turismo (PS)

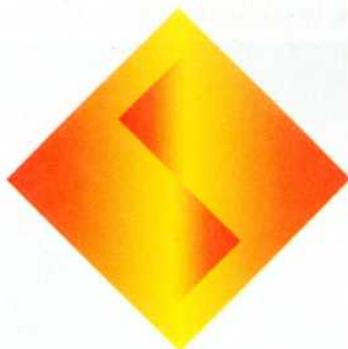
Quelle: Famicom Tsushin

PlayStation 2

Multimedia-Wunderkonsole?

Endlich kommen die ersten konkreten Infos über den PlayStation-Nachfolger ans Tageslicht. Demnach ist die neue Plattform als Internet-Konsole geplant. Möglich wird diese Internetanbindung durch einen neuartigen Chip der Firma **LSI Logic**. Durch dieses Verfahren kann man auch auf Web-basierende Unterhaltungsinhalte empfangen. In diesem Zusammenhang ist sogar eine Kooperation mit Microsoft in Erwägung gezogen. Der zweite Wunderchip von Sonys Hoflieferanten LSI Logic trägt den Namen **G12** und soll ein wahrer Tausendsassa werden. So wird er die Arbeit von umgerechnet **223 Millionen Transistoren** verrichten können, unter anderem die anfallenden logischen Rechenarbeiten, Radiofrequenz-Verarbeitung sowie Speicherfunktionen. Alles deutet somit darauf hin, daß die PlayStation 2 eine Art Internet-Browser (**Set Top-Box**) darstellt, die in Verbindung mit einem handelsüblichen Fernseher unzählige Multimedia-Anwendungen ermöglicht. Ob das Gerät jedoch **abwärtskompatibel** sein wird, ist genauso unklar wie der Erscheinungstermin. Die Hinweise verdichten sich jedoch, daß der Zeitraum von **Ende '99 bis Ende 2000** am wahrscheinlichsten sein dürfte. Alle Angaben wurden von Sony Deutschland nicht bestätigt.

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT™

E3

Nintendo 64 Line auf der Mega-Messe E3

Mindestens zehn spielbare N64-Titel werden Ende Mai auf der E3-Messe in Atlanta zu sehen sein. Neben bereits bekannten Titeln wie Banjo Kazooie, Zelda 64 und Kobe Bryant in NBA Courtside, gibt es natürlich auch einige Neuheiten zu bewundern, die zum großen Teil jedoch sehr amerikanisch sind, wie etwa **MLB Presents Ken Griffey Jr.** (Baseball) oder **Waiale Country Club True Golf Classics** (geht es noch länger?). Zu den interessanteren Titeln zählt Rares Edel-Jump & Run **Twelve Tales: Conker 64** (vormals Conker's Quest), Hudson Softs **Bombberman Hero** sowie der lang angekündigte Arcade-Racer **Cruis 'n World**. Rare wird neben **Donkey Kong Country 64** außerdem zwei brandneue Projekte zeigen. Gerüchten zufolge einen neuen Ego-Shooter, ein Beat 'em Up oder ein Rennspiel. Das **64 DD** dürfte hingegen, abgesehen von einem Video, noch kein Thema für die E3-Messe sein. Dafür soll eine Modul-Version von **Pokemon Stadium** präsentiert werden, ein Titel aus der in Japan mega-erfolgreichen Pocket Monster-Serie, die auch dieses Jahr in den USA einschlagen soll. Das größte Geheimnis bleibt indessen das **Nintendo-Geheimprojekt**, das auf der E3 erstmals der Öffentlichkeit präsentiert wird.

NINTENDO 64



Nolan Bushnell in Deutschland

Hoher Besuch beim Videospiele-Museum

Am 4. März betrat der Pong-Erfinder und damit der Wegbereiter der gesamten Videospieleindustrie **Nolan Bushnell** das weltweit erste **Museum für Computer und Videospiele** in Berlin (Rungestr. 20). Neben Geschichten aus alten Tagen erzählte er der Presseschar von seinen neuen Projekten. So gründete er jüngst die **Professional Gamers' League**, eine Art NBA der Videospiele, in der um Preisgelder gezockt wird. Außerdem soll in diesem Herbst in LA der 5000 qm große elektronische Freizeitpark **in.10.city** seine Pforten öffnen. Ein gigantisches Computernetzwerk lädt hier zu virtuellen Massengefechten ein.



Ascii

Resident Evil-Pad

Passend zum Start von Resident Evil 2 am 29. April veröffentlicht der Peripherie-Spezialist **Ascii** ein rabenschwarzes Resident Evil-Joypad. Das Besondere an diesem Controller ist die spezielle Anordnung der Tasten, die speziell auf die Bedürfnisse von Resident Evil-Zocker zugeschnitten ist.



Schon Gehört

+++ **Fighting Vipers 2** war DAS Arcade-Spiel der ASI Show in Las Vegas. Die superbe und ultra-schnelle High Tech-Grafik übertrumpft sogar die von Virtua Fighter 3.

+++ Nintendo verschiebt die Veröffentlichung des 64 DD in Japan um ein weiteres Mal. Derzeitiger Stand: „Irgendwann einmal im Jahre 1998“.

+++ Hasbro Interactive erwirbt sämtliche Besitzrechte von Atari.

+++ Ein besonderer Tag für Sony of America: Im März wurde die zehnmillionste PlayStation in den Staaten verkauft. Aus diesem Anlaß gibt es ein Mega-Gewinnspiel, bei dem man dunkelblaue PlayStations und Dual Shock-Controller gewinnen kann.

+++ Die Klassiker Centipede und Asteroids werden für die Spielhalle und mit Sicherheit auch für die Konsolen noch einmal neu aufgelegt.

+++ Die Gran Turismo-Programmierer haben Sony verlassen und eine neue Firma mit dem Namen Polyphon Digital gegründet.

+++ N64-Releases: F-Zero X: August (Japan), Cruis 'n World: Herbst '98 (USA) sowie Twelve Tales: Conker 64: Herbst '98 (Deutschland).

+++ Im April erscheinen zwei Game Boy Lights (mit Hintergrundbeleuchtung) in den Farben Gold und Silber.

+++ Regisseur David Lynch (Twin Peaks) wird im Herbst sein erstes Videospiel mit dem Titel Woodcutters from Fiery Ships designen.

+++ Teile des Pandemonium-Teams haben sich von Crystal Dynamics getrennt, um eine eigene Firma auf die Beine zu stellen.

+++ EA schnappte THQ die WCW-Rechte weg und plant nun ihrerseits ein Wrestling-Spiel.

+++ Konami und Titus haben bereits erste Spiele für den Game Boy Colour angekündigt.

+++ Infogrames erstes Spiel mit den Looney Tunes wird ein Super Mario Kart-Ver-schnitt werden.

Hall of Fame



Die neue Hall of Fame-Runde läuft mal wieder sehr gemächlich an, aber die ersten Bestzeiten können sich durchaus sehen lassen. Schade nur, daß bisher noch keine Bestleistungen zu Winter Heat eingegangen sind. Der Wettbewerb läuft noch bis zum 12. Juni. Hier je einmal die Regeln:

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

1. Winter Heat, Wer erzielte die höchste Punktzahl im Arcade-Modus?
2. Formel 1 '97, Nürburgring, Arcade/Time Attack, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)
3. Diddy Kong Racing, Strecke Drachenwald/Felsenschlucht, Rennen-Modus, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)

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

Redaktion Mega Fun
„Hall of Fame“ (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



Formel 1 '97

1. 56,419 Sekunden Engin Erkmen, Gehrden
2. 1,00,209 Sekunden Alexander Gress, Nürnberg
3. 1,01,440 Sekunden Michael Carl, Quierschied



Winter Heat

1. 9000 Punkte Ulf the Olympic Hero
2. -
3. -



Diddy Kong Racing

1. 29,81 Sekunden Olaf Kowski, Rostock
2. 30,25 Sekunden Stefan Lemmerer, Wörsbach
3. 30,53 Sekunden Wanja Wiese, Moers Hanau

Gewinner der Leserumfrage aus der Mega Fun 4/98

Je ein MDK T-Shirt haben gewonnen:

- Tobias Hermann aus 86807 Buchloe-Honsolgen.
- Markus Fett aus 35232 Dautphetal.
- Stefan Melchert aus 88529 Zwiefalten.
- Thomas Maibaum aus 42275 Wuppertal.
- Michael Blaser aus 74336 Brackenheim.

Je eine MDK Promo-CD erhalten:

- Ralf Dückerhoff aus 21339 Lüneburg.
- Caterina Colangelo aus 8105 Regensburg.
- Bernhard Froehlich aus 34596 Bad Zwesten.
- Frank Merl aus 85301 Schweitenkirchen.
- Markus Wegener aus 22087 Hamburg.
- Paolo Vittoria aus 51465 Berg.Gladbach.
- Stefan Grüner aus 67373 Dudenhofen.
- Thomas Nierychlewski aus 31303 Burgdorf.
- Simon Brücker aus 47053 Duisburg.

Über ein Plakat freuen sich:

- Max Gerleigner aus 94086 Griesbach.
- Olaf Tomaschitz aus 71332 Waiblingen.
- Dirk Ingenhag aus 47809 Krefeld.
- Christian Kling aus 67549 Worms.
- Susanne Hänsgen aus 56642 Krufft.
- Stefan Armbruster aus 71672 Marbach.
- Maya Mohrhoz aus 23564 Lübeck.
- Berd Neig aus 5595 Roxheim.
- Matthias Eichler aus 04749 Ostrau.
- Tobias Fiedler aus 91301 Forchheim.
- Jens Denger aus 64385 Reichelsheim.
- Michael Ax aus 63599 Biebergemünd.

MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

<http://www.mlc-moers.de>

Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

MULTINORM PLAYSTATION



Finanzierung
12 x 32,-

359,95

!!! mit voller Garantie !!!

PSX mit Multinorm Umbau*
und voller Garantie!!!

PSX MULTINORM UMBAUSETZ

- Multinorm* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54,95**
- 1 Meg Memory Card 24,95
- 8 Meg Memory Card 49,95
- 18 Meg Memory Card 99,95
- Gamebuster 69,95
- Scart/RGB Kabel 19,95

PLAYSTATION EINSTEIGERKIT

- Original Sony Pad + Original Sony Memory Card **49,95**
- PSX Contoller Pad 24,95
- Dual Shock Joypad 79,95
- Analog Pad + Rumble 79,95
- Laser Gun + Redlight 89,95

GAMEBUSTER MOGEL MODUL

länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen **69,95**

MULTINORM* CHIP

incl. Einbauleitung **39,95**

PSX MULTINORM UMBAU AKTION!

Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen. **59,95**

VERSANDFREI ▶ PLAYSTATION-GAMES ◀ VERSANDFREI

R. EVIL 2 LÖSUNG 19,95

DEATHTRAP DUNGEON 99,95

PLAYER MANAGER 98 99,95

ONE 94,95

PLAYER MANAGER 2 99,95

DARK OMEN 89,95

GRAN TURISMO 109,95

FORSAKEN 94,95

NEED FOR SPEED 3 94,95

MASTER OF TERÄS KÄSI 84,95

BLOODY ROAR 84,95

FRANKREICH 98 DIE WM 89,95

FI - RACING 84,95

LUCKY LUKE 94,95

GEX 3D 99,95

- Abe's Oddysee 94,95
- Abe's Oddysee 2 (Oddworld) 94,95
- Ace Combat 2 99,95
- Ark of Time 89,95
- Athanor 99,95
- Ayrton Senna Kart Duel 2 89,95
- Baphomets Fluch 1 49,95
- Baphomets Fluch 2 94,95
- Batman & Robin 94,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- Battle Arena Toshinden 3 99,95
- Beast Wars 89,95
- Beyond the Beyond 99,95
- Bio Freaks 84,95
- Blasto 89,95
- Blaze 'n Blade 94,95
- Bleifuß 2 99,95
- Bloody Roar 84,95
- Brahma Force 89,95
- Broadside 84,95
- Buggy 94,95
- Bushido Blade 94,95
- Bust a Move 3 74,95
- Buzzaw 104,95
- Coll Boarders 2 94,95
- Colony Wars 99,95
- Command & Conquer 2 99,95
- Constructor 99,95
- Crash Bandicoot 1 49,95
- Crash Bandicoot 2 94,95

PSX Cooler Umbau

Wir bauen Spezial-Lüfter
in Ihre Playstation für den
Dauer-Spielegenuß. **49,95**

- Crow: City of Angels 49,95
- Dark Omen 94,95
- Devil's Deception 89,95
- Diablo 94,95
- Dodgem Arena 94,95
- Dreams 99,95
- Duke Raider 99,95
- Dungeon Keeper 99,95
- Dynasty Warriors 99,95
- Ecstasica 104,95
- FIFA 98 - Die WM Quali. 89,95
- Fighting Force 99,95
- Final Fantasy VII 109,95
- Formular 1 '97 109,95
- Forsaken 94,95
- Gran Turismo 109,95
- Grand Theft Auto 94,95
- Horned Owl 104,95
- Island of Dr. Moreau 94,95
- Int. Super Star Soccer Deluxe 49,95
- Judge Dredd 94,95
- Klonoa 94,95
- Krazy Ivan 94,95
- Kumite: Fighter's Edge 104,95
- Medevil 94,95
- Men in Black 89,95

- Metal Gear Solid 104,95
- Monopoly 94,95
- Moto Racer 99,95
- Motocross J. McGrath 99,95
- N2O-Natural Adrenaline 94,95
- NBA 98 89,95
- NBA ITZ 98 104,95
- NFL Quarterback Club 98 94,95
- NHL 98 94,95
- NHL Powerplay Hockey '98 94,95
- Nagano Olympics 114,95
- Nascar 98 99,95
- Need for Speed 2 94,95
- Need for Speed 3 94,95
- Nightmare Creatures 94,95
- Off Road Challenge 89,95
- PGA Tour 98 99,95
- Pandemonium Platinum 49,95
- Pandemonium 2 94,95
- Parasite 99,95
- Pax Corpus 99,95
- Pitfall 3D 99,95
- Populous - The 3rd Coming 99,95
- Powerboat Racing 99,95
- Reboot 99,95
- Resident Evil 2 104,95
- Resident Evil Directors Cut, Risiko 89,95
- Risiko 94,95
- Riven: The Sequel of Myst 109,95
- Road Rash 3 D 94,95

Gran Turismo (JP)

Die US Version des Mega-
Knaller ca. ab dem
08.04.98 lieferbar... **139,95**

PlayStation

RESIDENT EVIL 2

lieferbar CAPCOM

DT. Version 104,95

Tekken 3

JP 139,95

RACING-PAKET

PlayStation

NEED FOR SPEED 3 + V3 RACING WHEEL

Preissturz..... 199,95



Der Kampf findet in einer Art Arena statt. Der kleine Kreis gibt Euren Bewegungsradius an



Hin und wieder kommen Bläschen aus der Erde. Nähert Ihr Euch, so kommt ein Fragezeichen, und Ihr erhaltet einen Magiepunkt



Kisten könnt Ihr nur öffnen, wenn Ihr Euch von vorn nähert und ein Ausrufezeichen erscheint

Nintendo 64 3D-RPG

Holy Magic Century

Ring frei zur ersten Runde: Kündigt sich so langsam Zelda 64 für Nintendos Vorzeigekonsole an, so müssen wir feststellen, daß dies nicht der einzige Fantasy-Knaller zu werden scheint. Konami will die ziemlich brach liegende RPG-Action-Adventure-Gemeinde schon im September mit Holy Magic Century versorgen



Das Intro gibt Euch die Hintergrund-Infos über die Inselwelt der drei Könige

Nun wird es langsam spannend im RPG/Action-Adventure-Bereich für das N64. Nachdem sich nahezu alle gestandenen Entwickler-teams auf der PlayStation ausgetobt haben, kommen die ersten auf den 64-Bitter. Daß fraglos auch Zelda 64 dazu gehört, dürfte sich schon her-

umgesprochen haben. Doch die erste Version erhielten wir aus dem Hause Imagineer. Holy Magic Century, das einigen vielleicht schon unter dem Arbeitstitel Quest 64 ein Begriff ist, entpuppt sich als vollständig dreidimensionales RPG. Die Hintergrundgeschichte handelt von ei-

nem jungen Königssohn namens Shanjaque, der sich auf die Suche nach seinem seit einem Monat ver-

„In allen Belangen innovativ und fesselt schon in der unfertigen Version“

mißten Vater Lord Bartholomew, einem der drei Könige einer kleinen Inselwelt, macht. Aufgewachsen in einer Abtei, in der ihm der Umgang mit der allgegenwärtigen Magie beigebracht wurde, erlebt der kleine Held natürlich viele Abenteuer und besucht dabei die ganze Inselwelt. Eines läßt sich über Holy Magic Century in dieser frühen Version schon sagen: Es läßt sich nur schwer mit einem bekannten RPG vergleichen. So liegt ein größerer Schwerpunkt als sonst auf den magischen Fähig-

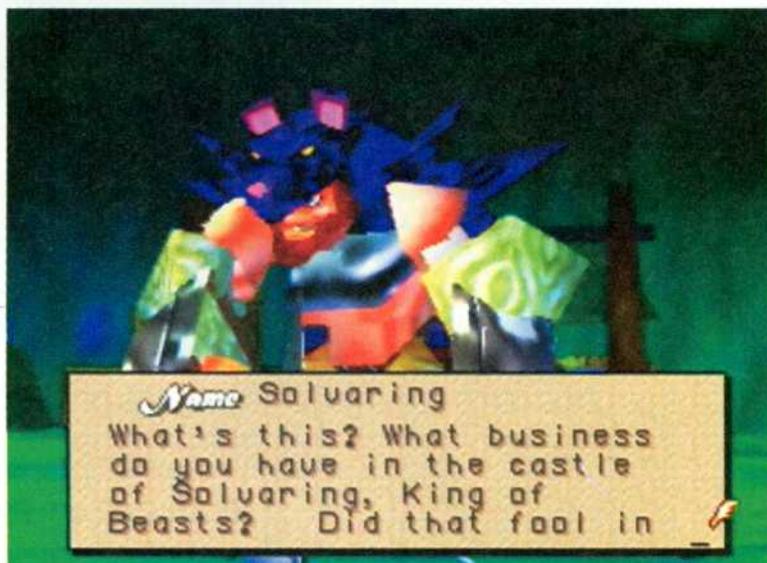
keiten des Juniorhelden. Er erholt sich in einer rasenden Geschwindigkeit, so daß Ihr Magie fast extensiv einsetzen könnt. Dementsprechend sind natürlich die Sprüche angepaßt. Ein Healing benötigt vor allem anfangs sehr viel Mana. Die Magie beruht auf den klassischen vier Elementen: So gibt es Wasser-, Erd-, Luft- und Feuerzauber. Das Besondere ist aber, daß sich die meisten Zauber aus der Kombination der Elemente ergeben. Der angesprochene Heilzauber besteht zum Beispiel aus Wasser verknüpft mit Erde. Etwas Neues hat sich Imagineer auch mit den Kämpfen einfallen lassen: So wird um die Kontrahenten eine Art Arena abgesteckt. Verlaßt Ihr diese, so flüchtet Ihr. Der Kampf ist rundenbasiert. Seid Ihr am Zug, wird ein Kreis um Euren Helden sichtbar, in dem Ihr Euch bewegen könnt. Kommt Ihr damit an einen Gegner heran, so könnt Ihr wirkungsvoll mit Eurem Stab auf ihn einprügeln. Seid Ihr zu weit weg,



Zaubersprüche basieren auf den vier klassischen Elementen und werden aus diesen zusammengesetzt



Magie hat einen besonderen Stellenwert. Mit ihr könnt Ihr mehrere Gegner auf einmal treffen



Der erste Boß namens Solvaring ist ein gemeiner Räuber, der die Gegend unsicher macht



König Scottfort bittet Euch um Mithilfe im Kampf gegen einen Räuber, der Angst und Schrecken verbreitet



Ihr beginnt in der Abtei, wo Euch die Mönche ein wenig Hilfestellung geben



Der Knüppel von Shanjaque sieht zwar etwas zerbrechlich aus, ist zumeist aber besser als jeder Zauber



Schon die ersten Monster greifen zu Magie. Hier versucht uns eines der Biester mit einem Felsen zu erschlagen



Städte und Ortschaften sind eine willkommene Gelegenheit, um ein wenig auszuspannen, da die Bevölkerung Euch gern unter die Arme greift

müßt Ihr eine Runde aussetzen oder greift zur Magie. Habt Ihr gesiegt, so erhaltet Ihr wider Erwarten keine

Erfahrungspunkte. Euer Charakter wird intern ausgewertet und verbessert sich dadurch unabhängig von

irgendwelchen Erfahrungsstufen. Diese altbekannten Stufen gibt es nur bei der Magie. Je nach Schwierigkeit des Kampfes bekommt Ihr eine Prozentzahl zu Eurer Erfahrung dazu. Seid Ihr bei 100 Prozent, so könnt Ihr einen Punkt an eines der vier Elemente vergeben. Auch wenn wir Holy Magic Century in einer unfertigen Version bekommen haben, konnten wir uns jetzt schon kaum losreißen. Die Wartezeit bis September wird bestimmt sehr lang ... (René)

Hersteller: Imagineer/Konami Erscheint: voraussichtlich September '98
Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine



Unser Juniorheld wirkt genauso spritzig und flink wie Super Mario



Im Wald sind die Rosen etwas zu groß und zu aggressiv geraten. Sie stellen anspruchsvolle Gegner dar

First Look

super

Wunderschönes 3D-RPG, das schon in der unfertigen Version stundenlang an den Bildschirm fesselt

GAMESHOP KRASCHL

A - 6200 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1
TEL. + FAX: 0 52 44/6 49 59

Sony Playstation

Constructor	öS 748.-
Dark Omen	öS 748.-
Deathtrap Dungeon	öS 748.-
Diablo	öS 748.-
Forsaken* Mai	öS 748.-
Frankreich '98 Fußball WM* Mai	öS 698.-
Gex 3D	öS 798.-
Gran Turismo dt. ab 8.5. Sonderpreis	öS 698.- (DM 100.-)
Hugo* Mai	öS 748.-
Indy 500	öS 748.-
Jet Rider 2	öS 598.-
Lucky Luke	öS 748.-
Masters of Teras Käsi	öS 748.-
Mega Man 8* Mai	öS 698.-
Men in Black* Mai	öS 748.-
Moto Cross* Mai	öS 748.-
Need for Speed 3	öS 698.-
Newman Haas Racing One	öS 748.-
Parasite Eve us* Mai	öS 948.-
Pitfall 3D	öS 748.-
Point Black* Mai	öS 698.-
Popolous 3* Mai	öS 748.-
Powerboat Racing	öS 748.-
Premier Manager* Mai	öS 748.-
Rascal	öS 748.-
Resident Evil 2 dt. Sonderpreis	öS 698.- (DM 100.-)
Road Rash 3D* Mai	öS 698.-
San Francisco Rush	öS 748.-

aus Deutschland und Italien: (00 43) 52 44/6 49 59

Senna Kart 2	öS 748.-
Spawn	öS 598.-
Super Pang Collection* Mai	öS 698.-
TEKKEN 3 jap.	öS 1148.-
Theme Hospital	öS 748.-
Youngblood	öS 748.-

NINTENDO 64

Aerofighters Assault	öS 1048.-
Cruis'n World* Mai	öS 698.-
Eye	öS 998.-
Fighters Destiny	öS 1048.-
Frankreich '98 Fußball WM* Mai	öS 998.-
Gasp	öS 1048.-
Goemon 64	öS 1098.-
Gretzky Hockey 98* Mai	öS 998.-
M Mythology	öS 898.-
Nagano Winter Games	öS 998.-
NBA Pro 98	öS 1048.-
NHL Breakaway	öS 998.-
Olympic Hockey 98	öS 998.-
Rampage World Tour* Mai	öS 998.-
Robotron X* Mai	öS 998.-
Snowboard Kids	öS 748.-
Snowboard 1080 jap	öS 1298.-
Snowboard 1080* us	öS 1298.-
WCW	öS 1048.-
Yoshi's Story	öS 698.-

AN- & VERKAUF VON GEBRAUCHT-SPIELEN. AUCH PC CD ROM & SATURN-SPIELE LIEFERBAR

* Diese Titel erscheinen voraussichtlich im Mai. Wir liefern auch nach Deutschland und Italien.

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandkosten öS 80.-/ EMS öS 120.-; Versandkosten für's Ausland öS 105.-. Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Bei einem Nahkampf mit Eve solltet Ihr immer darauf achten, nicht zu nahe an sie ranzukommen und Euch möglichst zwischen ihren Händen zu bewegen



Bei diesem Rundenendgegner des ersten Tages solltet Ihr auf Schußwaffen verzichten und lieber in den Nahkampf übergehen, da er zu stark durch seinen Panzer geschützt ist



Kleiner taktischer Tip: Sucht ganz intensiv nach Gegengift-Goodies, denn sonst können die Bisse dieser Schlangen schnell das Ende für Aya bedeuten

PlayStation Rollenspiel

Parasite Eve

Eine völlig neue Art von Rollenspiel stellt Squaresoft mit Parasite Eve vor, das, wenn es nach dem Entwicklerteam gehen würde, nicht nur FF VII, sondern auch Resident Evil Konkurrenz machen soll

Die Grundlage der phantastisch anmutenden Story von Parasite Eve sind die Mitochondrien, die bisher als Kraftwerke der Zelle bekannt waren und als Energielieferanten für pflanzliche und tierische Zellen einen zentralen Bestandteil des irdischen Lebens darstellten. Durch irgendeinen mysteriösen Umstand ist die Opernsängerin Eve in der Lage, diese Mitochondrien zu nutzen, um ein beliebiges, mehr oder weniger friedliches Wesen, wie wir es kennen, in ein Monster ihrer Wahl mutieren zu lassen. Klar, daß die New Yorker Polizei vor einem Problem steht. Sie schickt die junge Aya Brea in den Kampf ge-

gen die durchgeknallte Diva. Dabei darf sie sich mit allerlei Ungeziefer, z.B. Höllenhunden und riesigen Regenwürmern, wie wir sie vom Wüstenplaneten her kennen, herumplagen. Gegen diese Biester hilft nur

noch ein ordentliches Waffenarsenal, das sie sich unter anderem in der Kanalisation der Metropole zusammensucht. In den acht Levels werdet Ihr

„Mit dieser innovativen Neuerung des RPG-Genres wird Squaresoft wohl auch diesmal einen Hit landen können“



Wem läuft bei einem solchen Waffenarsenal nicht das Wasser im Munde zusammen, vor allem wenn man an die nächsten Gegner denkt? Doch leider ist keine von diesen Waffen für Euch bestimmt



Nicht nur Wesen aus Fleisch und Blut blockieren Ayas Ermittlungen, sondern auch Pflanzen, die giftige Nebelschwaden ausstoßen und mit ihren langen Sprößlingen nach Euch schlagen



Hunde, die Männchen machen, wollen nicht immer gestreichelt werden! Erst recht nicht, wenn sie durch eine Mitochondrienmanipulation mutiert sind und Blitze schleudern können



Wie einen Bumerang schleudern Euch diese seltsamen Wesen ihren linken Arm um die Ohren und versuchen, Euch so den Garau zu machen



Es ist Fütterungszeit, und alle Vögel sind schon da! Das Problem bei der Sache ist nur, daß diese Krähen sich nicht mit ein paar Brotkrumen zufriedengeben werden

durch dreidimensional aufgebaute Kanäle gescheucht, findet Euch an oberirdischen Locations, wie Ayas Police Department oder diversen Einkaufsstraßen, wieder und macht dabei auch den Central Park unsicher. Überall findet Aya Items, die sie in ihrem Kampf unterstützen: Großkalibrige Pistolen, Raketenwerfer, Spezialanzüge, Panzerungen und Healings gehören ebenso dazu wie die unvermeidlichen Schlüssel. Im Normalfall entdeckt sie die Goodies bei zuvor erledigten Kreaturen oder in speziellen Item-Kisten. Letztere können genutzt werden, um vorerst nicht benötigte Ausrüstungen auszulagern – leider

kann Aya anfangs nur magere 14 Gegenstände mit sich herumschleppen. Hin und wieder kommt es natürlich zu Kämpfen, die prinzipiell in Runden ausgetragen werden. Aber Ihr seid zudem in der Lage, Euch zu bewegen, so daß Ihr den harten Angriffen der

„Durchdachte Mixtur aus Rollenspiel und Action-Adventure mit düsterster Atmosphäre“

Gegner ausweichen könnt. Daher ist ein gewisses Geschick vonnöten, um eine Schlacht einigermaßen heil zu überstehen. Ist der Kampf erfolgreich beendet worden, gibt es Bonuspunkte, deren Anzahl davon abhängt, wie stark unsere Heldin getroffen wurde. Mit den gesammelten Bonuspunkten verbessert sich der Charakter: Aya hat mehr Zeit für Angriffe, sie kann mehr Inventar mit sich herumschleppen, Reichweite und Durch-

schlagskraft ihrer Waffen erhöhen sich. Zudem kann sie sich die Parasite-Energie zunutze machen. Diese von den Mitochondrien freigesetzte Energie kann Aya als eine Art Magie verwenden und zehn magische Fähigkeiten erlernen. Dazu gehören Schutzzauber, Angriffszauber und sogar das Talent, den Gegner zu scannen und dessen Schwachstellen und Hit Points zu erfahren. Ayas Kampf erlebt Ihr vorrangig in einer Art Resident-Evil-Perspektive, bei der Ihr wechselnde Ansichten habt, sobald Ihr den Sichtbereich wechselt. Allerdings, soviel ist jetzt schon absehbar, ist der Wechsel eleganter gelöst als bei der Zombie-Killerei. Weiterhin erwarten Euch düstere Grafiken und entsprechende Zwischensequenzen, die voll zur grausigen Atmosphäre passen. Parasite Eve ist bislang nur als Japan-Version erhältlich, jedoch wird schon an einer US-Version gearbeitet, bei der ein paar Veränderungen angekündigt wurden. So ist vorstellbar, daß in die US-Version eine Sprachausgabe mit eingebunden



Wer sich auf eine idyllische Kutschenfahrt gefreut hat, wird hier derb enttäuscht sein! Bei Eve würde es wohl eher riding with the devil heißen

wird, die zur Zeit noch fehlt. Hoffentlich hat Sony C.E.G. ein Einsehen und bringt eine lokalisierte Version auf den deutschen Markt. (René)

Hersteller: **Squaresoft** Erscheint: **k.A.**
Muster von: **Galaxy 089/7 60 51 51** Umsetzungen geplant: **keine**

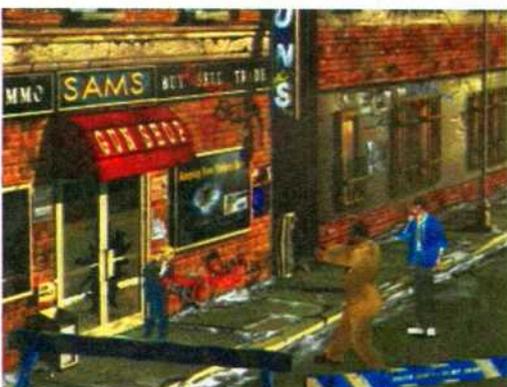
First Look

sehr gut

Hochinteressante RPG-Variante, die bald in deutscher Sprache hoffentlich bald erhältlich sein wird



Diesen gemeinen Energieangriff von Eve wird Aya mit Sicherheit nicht überleben



Daniel Bo Dollis, Euer Vorgesetzter, hat sicher nicht vor, Euch wegen der schlampigen Ermittlungen zu liquidieren, sondern das ist eher eine unkonventionelle Art, verschlossene Türen zu öffnen



Wer würde bei einer solch gutaussehenden Frau vermuten, daß sie es faustdick hinter den Ohren hat?



Auch wenn man sich in seiner Non-Active-Move-Phase befindet, kann man sich bewegen und vor allem Angriffen solcher Gegner ausweichen



Heldentum lohnt sich: Wenn Ihr diese Lady befreit, gibt es zur Belohnung eine Energieauffrischung



Joypad-Filigranarbeit: Das löchrige Tunnelsystem rotiert permanent, wenn Ihr es durchqueren wollt

PlayStation 3D-Jump & Shoot

Blasto

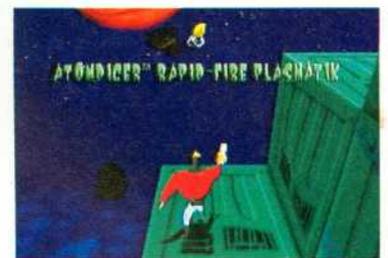
Mit Bierbauch und blonder Tolle ausgestattet schickt sich der unerschrockene Captain Blasto an, Sonys neuester Serienstar zu werden - ob 's gelingt?

Die Startbedingungen für Blasto verliefen alles andere als planmäßig. Letztes Jahr noch pompös auf der E3-Messe präsentiert, verschwand das witzige Jump & Shoot plötzlich wieder in den Schubladen der amerikanischen Entwickler, um noch einmal gründlich überarbeitet zu werden. Mit nunmehr einem Jahr Verspätung nimmt der sympathische Anti-Held noch einmal kräftig Anlauf, um diesen Sommer endlich in den Schubladen stehen zu können. Die Story zum Helden ist profan, jedoch gehörig aufgepeppt durch eine Prise Humor. Ein intergalaktischer Clan von grünen Marslingen hat es sich in

den Kopf gesetzt das gesamte Universum zu unterjochen. Zum Glück ist aber der lässige Captain Blasto gerade in Reichweite, um mal eben nach dem Rechten zu sehen - that 's it. Auffällig bei Blasto ist zunächst einmal der grafische Stil. Der Held im roten Overall turnt durch sehr abstrakte Level-Architekturen, die aus schmalen Pfaden bestehen, scheinbar von Geisterhand getragen in der Luft hängen und zudem weitgehend mit einem Gouraud-Shading überzogen worden. Das Ganze erinnert stark an 60er Jahre B-Movies und Zeichentrickfilme dieses Jahrzehnts der Marke Buck Rogers oder Batman

the Animated Series. Die Aufgaben, die der beliebte Strahlmann mit den coolen Sprüchen absolvieren muß sind recht konventionell. Mit seiner Laserwumme gibt er semi-automatisch (wie bei Earthworm Jim) aggressiven Aliens eine volle Breitseite oder greift auf sein erbeutetes Arsenal an Extrawaffen zurück. Die dünnen und vor allem frei schwebenden Plattformen erfordern bei den Sprüngen vollste Konzentration, um nicht im Weltraum-Friedhof zu landen. In den verschachtelten Level-Konstruktionen gilt es außerdem, diverse Nebenaufgaben zu bewältigen, damit der finale Ausgang vom Energieschild befreit wird. Computerterminals müssen beispielsweise aktiviert werden, damit ein mechanischer Stampfer den Weg freigibt. Wie man am Text bereits merkt, bietet dieses Konzept nichts Neues, doch das Verwenden von bewährten Jump & Run-Zutaten, gepaart mit dem 3D-Charme, ist durchaus vielversprechend. Bei der Grafik scheiden sich die Geister

hingegen. Einige finden sie witzig bis stilvoll, andere hingegen nicht mehr 100%ig zeitgemäß. (Ulf)



Aufgabelte Extrawaffen verfügen leider nur über ein begrenztes Arsenal an Munition

Hersteller: Sony USA Erscheint: Sommer '98 Muster von: Sony Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

Humoristisches 3D-Jump & Shoot mit gewöhnungsbedürftiger Comic-Optik



Die manuelle Beeinflussung des Blickwinkels ist am bequemsten mit dem Analog-Controller möglich



Kräftiges Drücken gegen den Terminal läßt so manche Barrikade verschwinden



Euer roter Laserschuss nimmt semi-automatisch die Gegner ins Visier

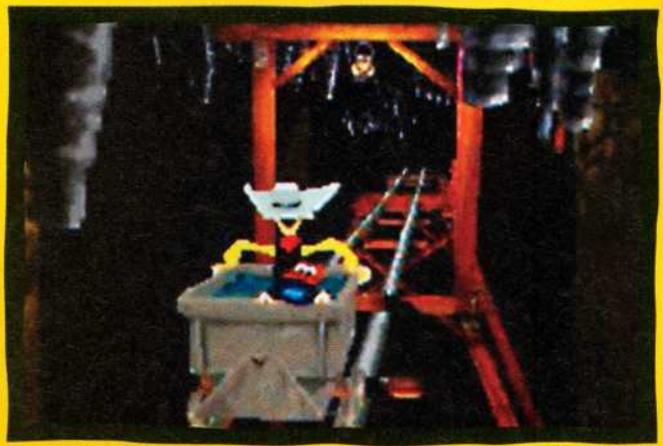
JETZT SEID IHR DRAN!



Die abenteuerliche Jagd nach den entflohenen Gangsterbrüdern erstreckt sich über **17 aufregende 3D-Levels**. Dabei sind Hindernisse zu bewältigen, die jeden anderen Cowboy zu Fall brächten. Du mußt Dich mit Schurken prügeln, um entführte Damen zu befreien. Und wenn es sich gar nicht vermeiden läßt, ziehst Du den Colt – schneller als Dein Schatten.



SALOON-FIGHTS



3D-RACES



JUMP 'N' RUN



LUCKY LUKE

Mit 19 coolen Western-Tracks!

– ENDLICH FÜR DEINE PLAYSTATION.

Ab jetzt im Handel.



© LUCKY LUKE LICENSING 1998
"PS" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Euer Täuschungsmanöver hat geklappt. Ethan sieht dank ein paar Tricks so aus wie der Diplomat und hat jetzt Zugang zu allen Bereichen in der Botschaft

Nintendo 64 Action-Adventure

Mission: Impossible

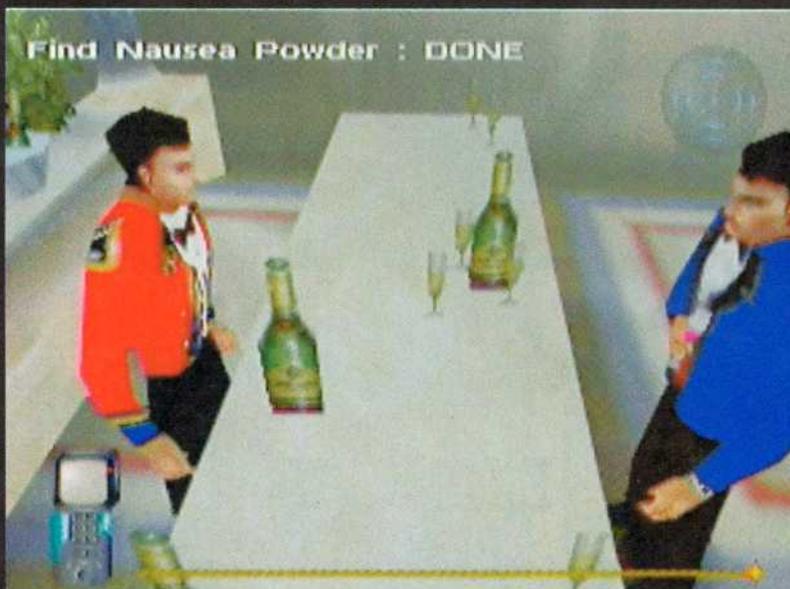
Bislang war ein britischer Staatsbürger ungekrönter König der Geheimagenten. Der smarte James Bond konnte mit seinen feinen Manieren und der lässigen Art eine Art Monopolstellung im Bereich der Agentenfilme für sich beanspruchen. Und da seit Entstehen der Videospielebranche Film-Umsetzungen äußerst beliebt sind, ist der Agent im Auftrag seiner Majestät schon des öfteren auf den Bildschirmen zu sehen gewesen. Jüngstes Beispiel dafür ist ein kürzlich indiziertes Spiel für den N64, welches durch die überzeugende grafische Ge-

Der smarte Ethan Hunt sitzt mächtig in der Klemme. Aus irgendeinem Grund glauben alle seine Geheimdienstkollegen, daß er ein Spitzel ist. Ihr habt die Aufgabe, Ethan von diesen Vorwürfen reinzuwaschen und gleichzeitig den echten Verräter zu entlarven. Infogrames will mit diesem sehr taktischen Action-Adventure neue Maßstäbe auf dem N64 setzen

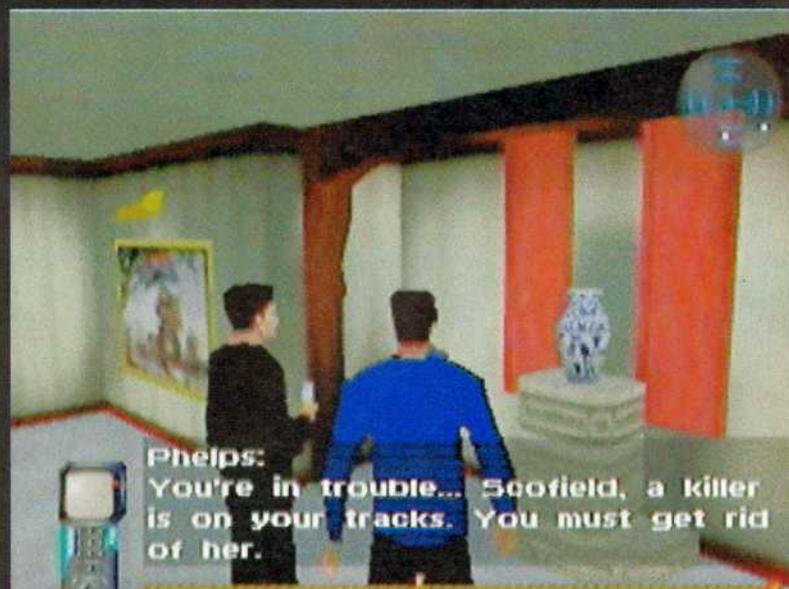
staltung und das innovative Gameplay zu gefallen wußte. Trotz der sehr rätsellastigen Missionen war besagtes Spiel dann aber doch in erster Linie ein Ego-Shooter im Stile anderer indizierter Games von id-Software. Für den Spieler hieß das, daß Ihr zwar auch geschickt taktieren müßt, im Vordergrund des Games stand aber

immer noch das Ballern und Metzeln. Mission: Impossible soll nun einen völlig neuen Weg beschreiten. Die Programmierer des Spiels fragten sich bei jeder Gelegenheit: „Was würde ich tun, wenn ich ein Geheimagent in dieser Situation wäre?“ Da die Antwort auf diese Frage in den wenigsten Fällen „Alles erschießen, was sich be-

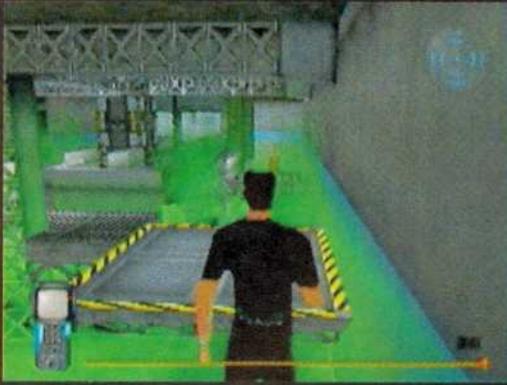
wegt!“ lautet, werdet Ihr bei Mission: Impossible nur ganz selten durch brutale Gewalt weiterkommen. Ein Beispiel für diese Philosophie: Im ersten Level des Spiels müßt Ihr in die russische Botschaft eindringen, um eine Liste mit den Namen aller CIA-Agenten in Osteuropa zurückzuholen. Ethan Hunt, dessen Rolle Ihr übernehmt, hat



Habt Ihr einen Teil der Mission erledigt, so bekommt Ihr das mit einer Meldung mitgeteilt



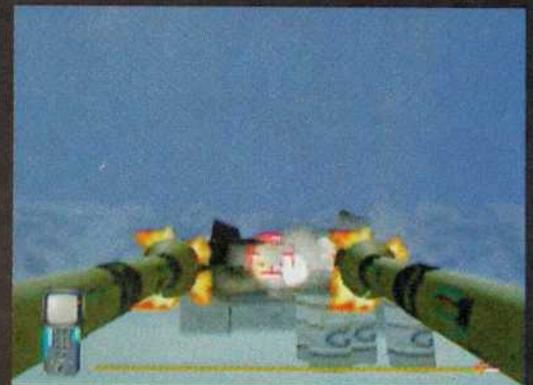
Über ein kleines Funkgerät hält Euer Boss mit Euch Kontakt und kann Euch so vor unliebsamen Überraschungen warnen



Auch Jump&Run-Elemente findet Ihr im Spiel, so wie hier, wo Ihr auf sich bewegende Plattformen springen müßt



Lauft Ihr in den Scheinwerferkegel, wird ein Alarm ausgelöst, Ihr könnt das Flutlicht aber auch ausschließen



In einem der letzten Levels schippert Ihr mit einem Kanonenboot einen Fluß hinunter ...

zwar eine Einladung zu einer Party in der Botschaft, diese findet aber im Erdgeschoß des Gebäudes statt. Der Zutritt zu den oberen Etagen wird Euch von Wachen verwehrt. Zusätzliches Übel: Euer Boß informiert Euch über Funk, daß Euch ein Killer auf den Fersen ist. Durch Gespräche mit ande-

„Hoffentlich ist bald September“

ren Gästen findet Ihr schnell heraus, daß der gedungene Mörder eine Dame im roten Kleid ist. Diese wagt es nicht, Euch in Gegenwart anderer zu meucheln, im Gegenzug könnt Ihr sie aber auch nur an einem einsamen Ort



Mitglieder Eures Teams könnt Ihr an verschiedenen Stellen in den Levels treffen, wo sie Euch weitere Informationen für die Mission geben

unschädlich machen. Da die Toilette nicht von den überall patrouillierenden Wachen kontrolliert wird, ist dies der ideale Ort, um die Dame auszuschalten. Ihr geht also auf die Toilette und schaltet Eure Verfolgerin mit einem gezielten Schuß mit einem Betäubungsblasrohr aus. Danach müßt Ihr Euch mit ebenfalls anwesenden Kollegen und Kolleginnen treffen, die Euch mit wichtigen Ausrüstungsgegenständen versorgen. Habt Ihr endlich alle Items bekommen, könnt Ihr Euren ursprünglichen Plan ausführen: Ihr laßt den Pianisten die Landeshymne des Botschaftsrates spielen, worauf dieser ins Erdgeschoß kommt. Dort sprecht Ihr ihn an und trinkt mit ihm auf seine Heimat ein Glas Sekt, das Ihr vorher mit einem Pülverchen präpariert habt. Dieses Mittel bewirkt eine ziemlich plötzliche Übelkeit beim Diplomaten, und er begibt sich schnell ins Badezimmer, wo Ihr ihn leicht ausschalten könnt. Mittels des Gesichtsgenerators macht Ihr Euch eine Maske und schlüpft so in die Rolle des Russen. Voilà, schon habt Ihr Zutritt zum oberen Stockwerk! So oder so ähnlich sollen die meisten Missionen in Mission: Impos-



Erst stoßt Ihr mit dem Botschaftsrat auf seine Heimat an. Der von Euch präparierte Drink bekommt dem Herrn gar nicht gut



Ihr findet den Würdenträger auf dem WC, wo er sich wieder frisch machen will. Ein Handkantenschlag und Ihr seid Besitzer eines brandneuen Diplomatengewands

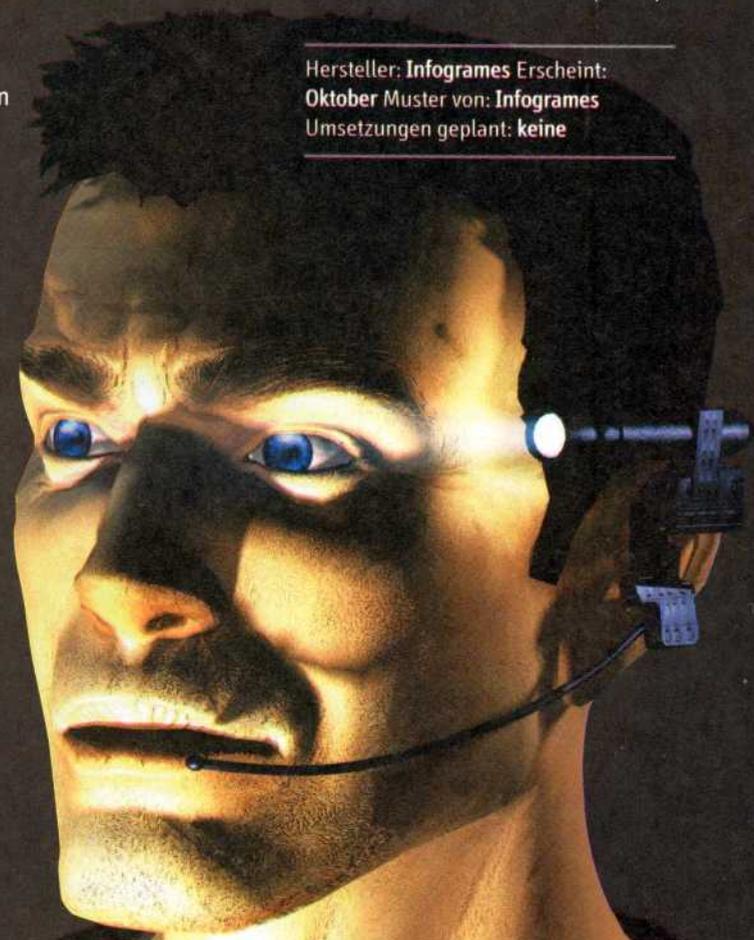
sible aussehen (es wird insgesamt 20 davon geben). Natürlich habt Ihr auch Waffen bei Euch. Deren Einsatz ist aber nur dann ratsam, wenn Ihr wirklich keinen anderen Ausweg mehr seht. Außerdem erregt das Abfeuern einer Pistole natürlich Aufsehen, was Euch dann wieder vor das Problem stellt, ob Eure Munition für alle Gegner reichen wird. Die Version des Spiels, die wir zu sehen bekamen, machte schon einen sehr gelungenen

Eindruck. Grafisch wird Mission: Impossible dem James Bond-Shooter in nichts nachstehen, soviel kann man wohl jetzt schon sagen. Allerdings gibt es bei Steuerung und Kameraführung noch einige Verbesserungsmöglichkeiten. Da aber noch bis zum Oktober Zeit bleibt, letzte Schwächen auszumerzen, können sich Genre-Fans schon auf einen potentiellen Hit freuen. (Frank)

Hersteller: **Infogrames** Erscheint: **Oktober** Muster von: **Infogrames** Umsetzungen geplant: **keine**



Wenn Ihr eine Waffe benutzt, wird Ethan transparent. So könnt Ihr besser zielen





Im Rahmen eines Besuchs bei Infogrames in Lyons hatten wir die Gelegenheit, mit Arthur Houtman zu sprechen, der als Production Director das Projekt Mission: Impossible betreut.

Mega Fun: Seit wann bist Du für Infogrames tätig?

Arthur Houtman: Seit 1993 bin ich bei Infogrames, seit 1995 in Lyon. Davor war ich für Philips tätig und habe für das CD-I Multimedia-Programme entworfen.

MF: Was genau ist Deine Aufgabe bei diesem Projekt?

AH: In erster Linie Sorge ich dafür, daß alle an diesem Spiel Beteiligten ohne größere Probleme arbeiten können, d.h., daß sie alles, was sie zum kreativen und effektiven Arbeiten benötigen, auch bekommen. Zusätzlich bin ich dafür verantwortlich, daß gesetzte Termine eingehalten werden und natürlich daß die Qualität des Spiels stimmt. Noch dazu war ich derjenige, der dafür sorgen mußte, daß wir uns nach der Übernahme des Projekts möglichst nahe an dem ursprünglich geplanten und von Paramount und Tom Cruise abgesegneten Konzept orientierten. Meine schwie-

rigste Aufgabe sind allerdings die Pressegespräche (lacht), das nimmt die meiste Zeit in Anspruch.

MF: Habt Ihr von Paramount Unterstützung bekommen?

AH: Nicht direkt. Als das Projekt noch in den Kinderschuhen steckte, waren einige unserer Designer am Set des Films und haben sich da umgesehen. Wir haben uns aber eher selten am Film-Vorbild orientiert. Lediglich das Botschaftsgebäude aus dem ersten Level ist dem im Film nachempfunden und natürlich der Computerraum im CIA-Gebäude.

MF: Mission: Impossible war ja zu Beginn ein rein amerikanisches Projekt. Wie kommt es, daß die Arbeit jetzt in Lyon gemacht wird?

AH: Seit Infogrames im Sommer 1996 mit Ocean zusammen gegangen ist, waren immer mehr unserer Programmierer am Projekt beteiligt. Zuerst boten wir nur unsere Hilfe in einigen Teilbereichen an, später flogen einige unserer Spezialisten und der Chefprogrammierer nach San Jose, um in den Staaten mit dem Team von Viacom zu arbeiten. Es wurde aber schnell klar, daß wir in Frankreich bessere Arbeitsbedingungen haben. Daher wurde die Entwicklung im Juni 1997 hier nach Lyon verlegt.

MF: Wie kann ich das mit den besseren Arbeitsbedingungen verstehen?

AH: Na ja, wie man sich das mit Arbeit in Kalifornien so vorstellen kann, da scheint immer die Sonne, der Pazifik ist gleich vor der Tür. Es war überhaupt nicht ungewöhnlich, daß Surf-

boards an den Wänden lehnten oder daß kurze Zigarettenpausen zu ausgiebigen Hacky-Sack-Parties genutzt wurden. Ich mußte als Production Director erst einmal für Ordnung sorgen, Nachtschichten und Wochenendarbeit einführen etc. - weshalb Holländer plötzlich gar nicht mehr so beliebt waren (Arthur kommt aus den Niederlanden - Anm. d. Red.).



Arthur Houtman, Production Director von Mission: Impossible
„... man kann von einem Computerprogramm derzeit einfach nicht erwarten, daß es so reagiert wie ein Mensch. Auch Mission:Impossible muß also mit vorgefertigten Reaktionsschemata auskommen.“

MF: Mission: Impossible wird im Juni in den USA erscheinen, erst im September in Europa. Welche Gründe hat das?

AH: Das Spiel wird zuerst einmal in NTSC programmiert, danach wird das ganze dann in PAL umgesetzt und vollständig lokalisiert. Das heißt also, es bekommt deutsche Bildschirmtexte und Sprachausgabe. Das alles wäre technisch kein Problem, aber das Programmiererteam, das für die Umsetzung verantwortlich ist, ist dasselbe, das jetzt auch an der NTSC-Version arbeitet. Ihr könnt Euch vorstellen, daß die nach all den Überstunden auch einmal eine Pause brauchen. Dann sind da noch die Lieferzeiten für die N64-Cartridges zu berücksichtigen, aber das ist Gott sei Dank nicht mein Problem. Schließlich und endlich ist der Sommer keine gute Zeit, um in Europa ein neues Spiel auf den Markt zu bringen.

MF: Das Spiel wird ja sehr taktisch werden. Wie sieht es denn mit der künstlichen Intelligenz (KI) der Computergegner aus?

AH: KI ist ein bißchen ein Modetrend. Alle Welt redet von KI dies, KI das. Vor allem im PC-Echtzeitstrategiesektor ist das total in. Allerdings kann man von einem Computerprogramm derzeit einfach nicht erwarten, daß es so reagiert wie ein Mensch. Erstens einmal ist eine derartige Kalkulation äußerst schwer zu programmieren. Und zweitens ist die N64-Hardware zwar für 3D-Programmierungen sehr gut geeignet, für eine KI-Routine ist sie aber nicht so ideal. Auch Mission: Impossible muß also mit vorgefertigten Reaktionsschemata auskommen.

MF: Danke für dieses Gespräch.



Nur wenn Ihr im ersten Teil der Mission die Raucherzeuger plaziert habt, könnt Ihr einen Feueralarm auslösen und so einen unbeobachteten Abgang inszenieren



Je näher Ihr am Klavierspieler steht, desto lauter wird das Geklimpere

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



Identität

AEROFIGHTERS ASSAULT



Adrenalin pur

Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur. Eine mysteriöse Militärorganisation will die Welt-herrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampffjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.



www.konami.com



Detailverliebt: Selbst Einwechslungen werden in cinematischer Art und Weise opulent eingespielt (N64)



Romario alias Romario: Obwohl das 98er Update auf der Fußball-Weltmeisterschaft basiert, muß man dennoch auf die Original-Namen verzichten (N64)



Durch die Distanzangabe in Metern kann man Freistöße noch präziser vorausberechnen (N64)

Das Gerangel um die Fußballkrone ist auch im Videospielebereich eine höchst spannende Angelegenheit. Erst legte Konami mit ihrem überragenden International Superstar Soccer 64 eine hohe Meßlatte vor, ehe EA mit ihrem ebenfalls grandiosen FIFA '98 kompetent konterte. Erwartungsgemäß geht der Fußball-Zweikampf zwischen Konami und EA durch die bevorstehende Weltmeisterschaft in Frankreich in eine neue Runde. Die Fernöstler haben jedoch im Vorfeld mit einem Nachteil zu kämpfen. Während sich EA die FIFA-Lizenz sicherte, muß man sich bei ISS '98 auf beiden Systemen erneut mit Kunstnamen à la „Klinser“ für Klinsmann begnügen. Durch den Editor könnt Ihr dennoch die komplette WM

nacheifern, zumal die Polygon-Bolzer ihrem lebendigen Alter ego sehr ähnlich sein sollen. Für die 98er Updates, die lange Zeit von Konami als Überraschungsspiel angepriesen wurden, verließen sich die Programmierer auf das bewährte Gameplay, verfeinerten es jedoch durch allerlei Gameplay-Doping

und ein technisches Facelifting. So gibt es noch authentischere Motion Capture-Animationen, beispielsweise in Form von neuen Freuden-Shuffles. Beim Gameplay konzentrierten sich die Designer vor allem auf Feinheiten, wie eine verbesserte AI. Diesmal sollen sich nämlich auch situative Faktoren auf den Spielverlauf auswirken. Liegt Euer Team beispielsweise hoffnungslos hinten, wirkt sich dieser Umstand auch spürbar auf die Leistungen Eurer Elf aus. Ferner wirken sich auch Umwelteinflüsse wie Stadiontemperaturen (werden vor jedem Anpfiff angezeigt) auf die spielerischen Qualitäten der Digi-Treter aus. Weitere Verbesserungen gibt

es natürlich auch beim Drumherum, als da wären: 16 auswählbare Spielstrategien plus eine Auto-Strategie-Funktion für Einsteiger, vertikale Ansicht des Stadions (N64), Distanzanzeige zum Tor bei Freistößen sowie insgesamt neun auswählbare Stadien. Über die letztendlichen Qualitäten der beiden WM-Kandidaten können wir Euch voraussichtlich in der kommenden Ausgabe mehr sagen, vielleicht sogar schon im großen Vergleichstest mit FIFA '98: Die Weltmeisterschaft. (Ulf)

Hersteller: Konami Erscheint: Juni Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine

Nintendo 64/PlayStation Sportspiel

International Superstar Soccer '98

...sowie der PlayStation-Ableger ISS Pro '98 sitzen in den Startlöchern, damit auch Konami rechtzeitig zur Fußball WM kräftig am größten Sportevent dieses Jahres mitverdient



Das ungewöhnliche Elfmeter-Konzept auf dem Nintendo 64 bleibt wahrscheinlich erhalten



Im Strategiebereich warten beide Versionen mit noch mehr Feinheiten auf (PS)



Bei Flanken markiert ein Fadenkreuz zur besseren Orientierung den Aufprallpunkt des Balles (PS)



Im Trainingsmodus solltet Ihr die Standardsituationen einstudieren, um sie eiskalt in Tore umzumünzen (PS)

TEUFLISCH GUT!

Spiele	PS	N64
Aerofighter Assault		139,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Baphomets Fluch 2	89,99	
Batman & Robin	88,00*	
Blast Corps		119,99
Bloody Roar	89,99	
Bomberman 64		99,99
Bushido Blade	89,99	
Bust-A-Move 3	59,99	
Casper	AKTION!	39,99
Comm. & Conquer 2: Alarmstufe Rot		99,99
Colony Wars	89,99	
Cool Boarders 2	89,99	
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99	
Crash Bandicoot 2	89,99	
Dark Omen (Warhammer 2)	89,99	
Deathtrap Dungeon	99,99	
Destruction Derby 2 (Platinum Ed.)	49,99	
Diablo	89,99	
Diddy Kong Racing		99,99
Disruptor	AKTION!	39,99
Extreme G		119,99
F1 Pole Position	AKTION!	99,99
Fifa '98 - Die WM-Qualifikation	89,99	129,99
Fighters Destiny		129,99
Final Fantasy VII	109,99	
Formel 1 '97	109,99	
Gex 3D	89,99	
Grand Theft Auto	79,99	
Hugo	99,99*	
Int. Superstar Soccer PRO bzw. 64	49,99	139,99
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
Lost Vikings 2	AKTION!	39,99
Lucky Luke	89,99	
Lylat Wars (incl. Rumble Pak)		139,99
MDK	89,99	
Mystical Ninja - Starring: Goemon	149,99*	
Nagano Winter Olympics '98	99,99	139,99
Need for Speed 3	89,99	
Newman Haas IndyCar Racing	89,99	
NHL Breakaway '98	79,99	119,99
Nightmare Creatures	89,99	
One	88,00*	
Pitfall 3D	99,99	
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99	
Pro Pinball: Timeshock	89,99	
Rascal	89,99	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
Ridge Racer Revolution (Plat. Ed.)	49,99	
Riven: The Sequel to Myst (5 CD's)	109,99	
Road Rash 3D	89,99*	
Skull Monkeys	89,99	
Snowboard Kids		89,99
Snow Racer '98	89,99	
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99	
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	89,99	
Super Mario 64		99,99
Super Mario Kart 64		99,99
Super Match Soccer	79,99*	
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99	
Test Drive 4	89,99	
Tetrisphere		89,99
Theme Hospital	89,99	
TOCA Touring Car Championship	89,99	
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tomb Raider 2	99,99	
Turok: Dinosaur Hunter		109,99
V-Rally	89,99	
Wave Race 64	AKTION!	79,99
WipEout 2097 (Platinum Edition)	49,99	
Worms (Platinum Edition)	49,99	
Yoohi's Story	99,99	
Grundgeräte und Zubehör		
Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Nintendo 64 incl. Control Pad		299,00
Analog Control Pad	59,95	59,99
Antennenkabel	39,99	49,99
Control Pad	ab 29,99	
Infrarot-Control Pads (Paar)	79,99	
Lenkrad „Top Gear“ incl. Pedale	139,99	139,99
Memory Card bzw. Controller Pak	ab 29,99	39,99
Predator Lightgun	69,99	
RGB-Scart-Kabel	29,99	
Rumble Pak		39,99

Weitere Highlights:

Treasures of the Deep

Sony Playstation *

88,-

NBA Pro '98

Sony Playstation * Nintendo 64 *

99,- 139,-

Unser Tip des Monats:

Forsaken

In Acclams grafisch und spielerisch revolutionärem Endzeit-Epos ballern Sie sich in einer düsteren Zukunft mit einer bisher nicht bekannten Bewegungsfreiheit durch verzwickte Tunnel-Labyrinth.

Sony Playstation *

88,-

(N64-Version voraussichtlich ab Ende Mai zu 139,99 DM)



Antons neueste Platinum-Hits:

Formel 1 '96 Pandemonium

Sony Playstation *

49,99

Sony Playstation

44,-

Soul Blade

Sony Playstation *

49,99

Int. Superstar Soccer PRO

Sony Playstation

44,-

Neues vom Sport:

Frankreich '98 Die Fußball-WM

Sony Playstation * Nintendo 64 *

88,- 139,-

Wayne Gretzky Hockey '98 3D

Sony Playstation * Nintendo 64 *

88,- 139,-

Diese Mega-Hits muß man einfach haben!

Resident Evil 2

Sony Playstation *

99,-

Gran Turismo

Sony Playstation *

109,-

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

Die Media Point Stores:

(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin-Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 644

Berlin - Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Neu ab Juni!
Eberswalde
Eisenbahnstraße 82

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

Berlin - Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin - Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"

Bremen
Hanseat.hof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:

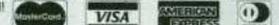
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin - Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





Im Laufe des Abenteuers kann die Wirkung der Waffensysteme in vier Stufen ausgebaut werden



Bei In-Fights kommen automatisch die Gliedmaßen zum Einsatz, während die Kamera näher heran zoomt



Der Grafikstil und der aktionsgeladene Spielverlauf lassen auch Erinnerungen an Tomb Raider wach werden

PlayStation 3D-Action-Adventure

O.D.T.

... steht für den merkwürdigen Namen „Escape or Die Trying“ und stellt eine Art Diablo/Gauntlet-Mixtur in 3D-Echtzeit dar

Um eine ungefähre Vorstellung von O.D.T. (der Name wurde letztendlich nur aufgrund seines coolen Klanges ausgewählt) zu erhalten, muß man an Ataris Arcade-Oldie Gauntlet erinnern. Damals konnten bis zu

vier Abenteurer gleichzeitig ihren Bitmap-Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten in der Vogelperspektive durch ein Labyrinth-Wirrwarr dirigieren, Monsterhorden metzeln sowie Power Ups vernaschen. Psygnosis griff diese einfache, aber effektive Spielkultur noch einmal auf und übertrug sie jedoch erwartungsgemäß komplett in eine dreidimensionale Polygonwelt, so daß man auf den ersten Blick keine Parallelen zwischen den beiden Titeln vermuten würde. Letztendlich unterscheidet sich jedoch Gauntlet in einer Hinsicht frappierend von O.D.T.: Einen Vier-Spieler-Modus wie beim Klassiker wird es nicht geben, statt dessen sind lonesome Haudegen gefordert. Dennoch könnt Ihr wie bei Gauntlet aus einem Pool von insgesamt vier völlig unterschiedlichen Charakteren auswählen, wie zum Beispiel dem postmodernen Indiana Jones-Mann Mee Kal oder den intergalaktischen Zauberer Falaise. Dieses Heldenquartett strandete mit seinem Raumschiff während der Suche nach der lebenswichtigen grünen Perle auf einem unbekanntem Planeten und ist nun gezwungen, einen mächtigen, achtstöckigen Turm zu durchkämpfen, um dem Geheimnis einer



Es gibt zwei unterschiedliche Abspanne, die von der Wahl der Spielfigur abhängen



True Lightsourcing macht's möglich: Schußsalven erhellen kurzzeitig düstere Tunnelpassagen

fremden Macht auf die Schliche zu kommen. Die Wahl des Spezialisten ist bereits schon vorentscheidend für den Spielverlauf, da jeder seine individuellen Vorlieben hat und auch einen anderen Abspann auslöst. Der Zauberer hat beispielsweise Defizite beim Nahkampf, während der Krieger über weniger alchemistische Fähigkeiten verfügt. Diese individuellen Schwächen könnt Ihr im Laufe Eurer Erkundungstour jedoch kompensieren, da fleißiges Monsterkillen Erfahrungspunkte und somit steigende physische Werte einbringt. Diese verbesserten Fähigkeiten bedeuten mehr Lebenspunkte, neue magische Sprüche oder einen wirkungsvolleren Umgang mit dem jeweiligen Waffensystem. Natürlich wurde der Spiel-

verlauf auch mit allerlei Rätseln garniert, damit der Spieler gezwungen wird, sich intensiv mit dem verschachtelten Leveldesign auseinanderzusetzen. Das Durchstöbern der abwechslungsreichen 3D-Labyrinth lohnt ohnehin, denn bei der Grafik wurden schwere Geschütze aufgefahren. Sämtliche Charaktere wurden durch Softimage 3D aufwendig modelliert und animiert, die dynamische Kameraführung fängt den Spielverlauf sehr geschickt ein, und bei den Hintergründen sorgen präzise gezeichnete Texturen und True-Lightsourcing für eine adäquate Optik. (Ulf)

Hersteller: Psygnosis Erscheint: Oktober
Muster von: Psygnosis Umsetzungen geplant: keine



Der Zauberer Falaise kann nicht so viele Treffer wie seine Kollegen einstecken, er kompensiert dieses Manko aber durch seine magische Trickkiste

RASCAL



Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise





Das Waffenarsenal ist noch umfangreicher geworden. Besonders cool ist eine Art Enterhaken



Imposant: Über 75 unterschiedliche Weltraumobjekte sollen bei CW2 zu erblicken sein



Das Missionsdesign soll diesmal mehr bieten als simples Vernichten von Primärzielen

PlayStation Shoot 'em Up

Colony Wars 2: Vengeance

Rekordverdächtig: In gerade einmal der Hälfte der Zeit möchte Psygnosis die Fortsetzung der Space Opera fertigstellen. Mit an Bord: ein ganzes Rudel an Verbesserungen

Blöß keine Zeit verlieren, so schien die Devise bei Psygnosis zu lauten. Bereits in der Produktionsendphase von Colony

Wars 1 wurden erste Eckdaten für den Nachfolger gesammelt. Nachdem der Weltraum-Shooter termingerecht in den Handel kam, wurde

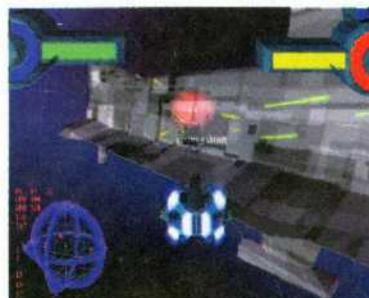
das Team dann einfach reorganisiert, und schon konnte man sich wieder frisch ans Werk machen. Das erklärte Ziel der Macher ist es, Colony Wars 2 innerhalb von nur zwölf Monaten (für Part 1 benötigte man noch 22 Monate) zu realisieren. Das 14köpfige Team profitiert natürlich von den Programmiererfahrungen des ersten Teils, den vielen bereits entwickelten Ideen und der vorhandenen 3D-Engine, auf die sie im zweiten Teil auch zurückgreifen. Um aber das Optimum aus der 3D-Engine herauszukitzeln, bemühte Psygnosis Sonyms Performance Analyzer. Dieses Überwachungssystem sorgte für die Möglichkeit, daß bei der Fortsetzung noch wesentlich mehr Objekte mit noch mehr Details (z.B. Oberflächenstrukturen auf Planeten) gleichzeitig dargestellt werden können. Doch vor allem beim Gameplay hat man das mitunter kritische Feedback der Konsumenten miteinfließen lassen, damit die Fortsetzung noch mehr Spielkultur bietet. Erster Fortschritt: Zwei ausgereifte Charaktere mit einer kompletten Hintergrundstory sollen mehr Atmosphäre aufkommen lassen. Bekannt ist momentan die Space-Amazonin

Sue, die einen äußerst herben Charme versprühen soll. Am spielerischen Grundgerüst hat sich freilich nichts verändert. Nach wie vor wird durch eine CG-Sequenz der nächste Missionsauftrag erläutert, den Ihr dann durch fliegerisches Geschick und eine Portion Taktik anschließend in die Tat umsetzen sollt. Die Gabelungen der nunmehr über 70 Missionen verlaufen dabei erneut nach dem Schema Erfolg oder Mißerfolg, woraus diesmal sechs unterschiedliche Abspanne resultieren sollen. Das eigentliche Stichwort lautet erwartungsgemäß „MEHR: noch mehr Missionen, noch mehr Story (über 26 Minuten CG-Clips), noch mehr Waffensystem (22) sowie noch mehr Features. Besonders interessant dürfte in diesem Zusammenhang das Upgrade-System werden. Für das erfolgreiche Absolvieren einer Mission winken keine kosmischen Moneten, sondern entweder eine neue Weltraumschleuder oder einzelne Bauteile, mit denen Ihr Euren Spacefighter kräftig aufpolieren könnt. Durch dieses Verfahren kommt so etwas wie ein Hauch vom Rollenspiel-Flair auf. (Ulf)

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **November** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**



Schäden am Raumschiff wirken sich diesmal merklich auf das Flugverhalten aus



Die besser ausgereizte 3D-Engine erlaubt die Darstellung von rund 50 % mehr Objekten



Ab zum Weltraum-Schrottplatz! Zerstörte Raumstationen lösen sich in einem spektakulären Feuermeer in zerberstende Einzelteile auf

PlayStation Sportspiel

adidas Power Soccer '98

Was für eine Überraschung! Rechtzeitig vor dem großen Fußball-Stelldichein gibt es das entsprechende Update

Das Intro ist herrlich unorthodox: Vier Spieler auf dem Weg zur WM gehen im CG-Clip alle

ihren unterschiedlichen Tagträumen nach - originell! Danach geht es konventioneller, aber umso lu-



Das Laufen der Torjäger sieht leider noch etwas unbeholfen aus

xuriöses weiter: Zur Wahl stehen sämtliche europäische Wettbewerbe plus WM, alle relevanten Nationalteams und mindestens fünf weitere Ligen, allesamt mit Original-Namen sowie deutsche Texte & Marcel Reifs Fußballweisheiten. Auf dem virtuellen Rasen wartet Psygnosis nicht mit einem Innovations-Rundumschlag auf. Die Designer versuchten erneut, die gute Mischung aus Funsport und Simulation zu finden. So gibt es neben rüden Karateattacken auch allerlei technische Kabinettstückchen aus dem Fußballlehrbuch. Über das Gameplay kann man leider keine konkreten Angaben machen, da

die AI noch fehlt. In technischer Hinsicht wird aber auf jeden Fall Überdurchschnittliches geboten: Toll modellierte Polygon-Kicker, bei denen nur die etwas statisch wirkenden Animationen noch verbesserungsbedürftig sind. Bei all dieser Kickerei darf natürlich auch der Kommerz nicht zu kurz kommen. Namenspatron adidas füllt nicht nur die Bandenwerbung aus, sondern präsentiert auch vor jedem Anpfiff seine aktuellen Werbeclips. (Ulf)

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **Mitte Juni** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**



Den Abstoß könnt Ihr auf Rasenhöhe ausführen

First Look

gut

Gute Technik, viel Drumherumluxus, solide Spielbarkeit

PlayStation Shoot 'em Up

Blast Radius

Der neueste Space-Shooter von Psygnosis ist eine Art Colony Wars-Light

Noch 'ne Weltraumballerei, und zwar eine derart schnörkellose, daß sie fast schon wieder einfallsreich anmutet. Die Macher von Camden verzichteten komplett auf irgendwelchen Rollenspiel-

Firlefanzen und trimmten den Space-Shooter statt dessen kräftig auf Arcade-Design. Zunächst sucht Ihr Euch einen von vier Raumgleitern aus, dann nur noch kurz die letzten Infos im Briefing ab-



Was darf 's denn sein? Im Space-Shop peppt Ihr Euren Fighter gegen bares mit neuen Waffensystemen aus



Ausweichmanöver einleiten: Bei Treffern macht sich Euer Schutzschild auch grafisch bemerkbar



Sturzflug ins Glück: Gewagte Manöver über gigantische Raumstationen sorgen für Kurzweil

checken, und schon kann die kriegerische Weltraum-Mission beginnen. In der Außenperspektive manövriert Ihr das Raumschiff mit wenigen Knöpfen durch das All. Ein 3D-Radar und Richtungspfeil unterstützen Euch tatkräftig beim Aufspüren der feindlichen Flotten. Eliminierte Gleiter lösen sich nicht in Wohlgefallen auf, sondern hinterlassen Power Up-Kapseln, die Ihr schleunigst einsammelt solltet, um beispielsweise wieder den Schutzschild auf Vordermann zu bringen. Nach getaner Arbeit erhaltet Ihr den wohlverdienten Weltraum-Sold, den Ihr anschließend im Waffenshop gegen neue schwere Geschütze

eintauschen könnt. So kompakt wie diese knappe Beschreibung spielt sich auch Blast Radius: Unkompliziert, flott und dennoch durchaus gelungen, zumal der technische Rahmen stimmt. (Ulf)

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **Mitte Juli** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**

First Look

gut

Schnörkellos kompakter Space-Shooter mit gehobener Polygon-Optik



Wenn Ihr Stunts vollführt, wie beispielsweise durch Ringe springen, winken Extrapunkte

PlayStation Rennspiel/Geschicklichkeit

Psybadek

... ist der vielversprechende Titel des neuesten Rennspielstreichs vom WipEout-Designer Andy Satterthwait, der allerdings nur noch wenig mit dem futuristischen Anti-Schwerkraftsrennen gemeinsam hat

Der für germanische Ohren skurril anmutende Titel Psybadek steht für ein Game, das nicht so einfach in ein Schema einzuordnen ist. In erster Linie handelt es sich zwar um ein Rennspiel, doch statt mit vor PS-strotzenden Boliden oder Anti-Schwerkraftgleitern ist man diesmal mit futuristischen Skateboards, sogenannten Hoverdeks, unterwegs. Beim Helden-duo dürfte zudem spätestens klar sein, daß es sich nicht um eine bierernste Raserei handelt. Keine kernigen Herren im Overall, sondern zwei Kniprse

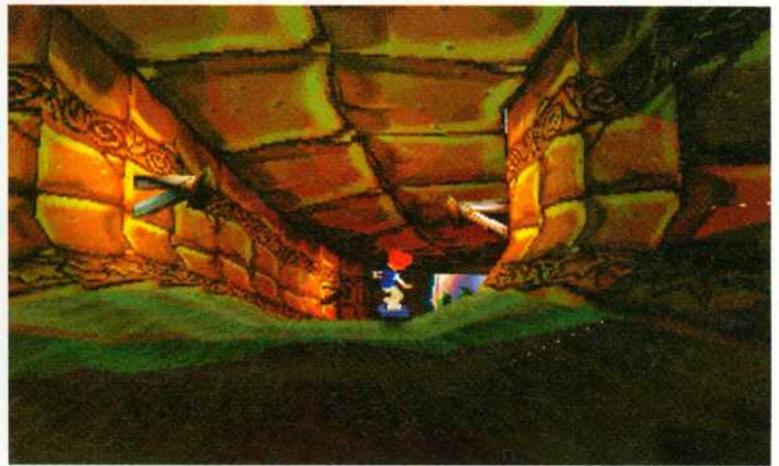
namens Mia und Xako im Schlabberlook kurven mit den scharfen Boards durch die Polygon-Szenarios, um ihre gekidnappten Freunde aus den Klauen des doch so fiesen Krakken zu befreien. Der eigentliche Clou ist jedoch die interessante Mischung aus Rennspiel- und Jump & Run-Elementen. Während der Hoverdek-Hatz müßt Ihr nicht nur Bestzeiten anpeilen, sondern auch Barrikaden blitzschnell ausweichen bzw. überhüpfen, herbeistürmende Gegnerscharen per Waffeneinsatz oder Stunttechniken ins Nirvanareich



In der Antarktis stellt eher die intelligente Feindesschar als der glitschige Untergrund ein Problem dar, da das Hovedek über der Oberfläche schwebt



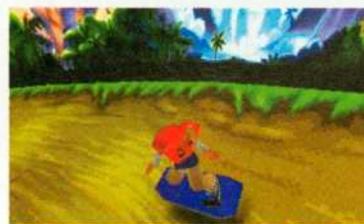
Die Grafik hat überhaupt nichts mehr mit dem kühlen Future-Look von WipEout gemeinsam



Die 40 Levels setzen sich aus vier Welten zusammen, die nicht nur in grafischer Hinsicht Abwechslung bieten



Lästige Gegner könnt Ihr mit einem gut getimten Stunt elegant abschütteln



Die Designer legen vor allem auf das ausgeklügelte Handling des Hoverdeks großen Wert, das vom Fahrverhalten an das der Snowboards erinnert



Die beschwingte Musikuntermalung wird interaktiv gestaltet, paßt sich also der jeweiligen Spielsituation automatisch an

schicken sowie fleißig diverse Goodies und somit Punkte sammeln. Letzteres ermöglicht eine motivierende Dramaturgie. In jedem der über 40 Levels, die durch eine Oberwelt miteinander verbunden sind, müßt Ihr eine bestimmte Punktvorgabe meistern, die sich aus der erzielten Zeit und eingesammelten Goodies zusammensetzt. Zur Belohnung erhaltet Ihr jeweils einen Schlüssel, der dann den Zugang zu einer Bonusrunde ermöglicht, wenn Ihr dieses Spielchen in jeder der insgesamt vier Welten vollbringt. Die nötige spielerische Tiefe soll zudem durch die acht einsetzbaren Stunttechniken beigesteuert werden. Nur wenn Ihr diese Hoverdek-Kabinettstückchen beherrscht und vor allem genau wißt, wann Ihr sie einsetzen müßt, seid Ihr in der Lage, die vier abwechslungsrei-

chen Welten zu meistern. Diese Stunttechniken stehen Euch allerdings nicht gleich alle von Anfang an zur Verfügung. Zunächst einmal müßt jeweils ein Endgegner in die Schranken verwiesen werden, und zwar in einem Rennen und einem direkten Zweikampf. Diese Features versprechen vielfältige spielerische Optionen und lang anhaltenden Spielspaß, zumal auch ein zwei-Spieler-Modus via Split-Screen mit von der Partie sein dürfte. In technischer Hinsicht darf man natürlich keine WipEout-Optik mehr erwarten. Statt dessen gibt es comicartige und komplett texturierte Polygon-Landschaften mit einer fröhlichen Farbpalette. (Ulf)

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **November** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**

HASTA LA VISTA,

SONY PLAYSTATION

BABY!

PSX GAMES

BREATH OF FIRE 3 (05/98)	DA	85,90
BUSHIDO BLADE 2	KD	79,90
BUST A MOVE 3	DA	69,90
CHILL	KD	79,90
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
DARK OMEN	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DIABLO	KD	89,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
FORSAKEN (05/98)	DA	89,90
FRANKREICH 98 - DIE FUßBALL-WM	KD	89,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GRAN TURISMO	KD	99,90
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HUGO	KD	89,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
MEN IN BLACK (05/98)	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90
NEWMAN HAAS RACING	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
ONE	KD	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
POWERBOAT RACING	DA	89,90
PRO PINBALL - TIMESHOCK	DA	85,90
RASCAL	DA	89,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RESIDENT EVIL 2	KD	99,90
RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
ROCK'N'ROLL RACING 2	KD	49,90
SHADOWMASTER	KD	99,90
SKULL MONKEYS	KD	89,90
SNOWRACERS 98	DA	85,90
STAR WARS: MASTERS O. T. TERÄS KÄSI	KD	85,90
STEEL REIGN	KD	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TEKKEN 3 US/NTSC	E	139,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
V-RALLY	KD	89,90
VMX RACING	KD	85,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90

PSX ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA	109,90
INFRAROT PADS (2 STÜCK.)	DA	59,90
KOPFHÖRER (SONY), 3m KABEL	DA	29,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)	DA	79,90
LINK KABEL	DA	19,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)	E	29,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA	24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	DA	29,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Grobenzell
Telefon: 08142-59840
Telefax: 08142-54654
<http://www.wial.de>
E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

NINTENDO 64 GAMES



GOEMON (05/98), DA
139,90 DM



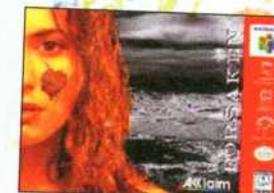
SNOWBOARD KIDS, DA
89,90 DM



FRANKREICH 98, KD
139,90 DM



YOSHI'S STORY, KD
89,90 DM



FORSAKEN (05/98), KD
129,90 DM



AEROFIGHTERS, KD
139,90 DM

1080° SNOWBOARDING US/NTSC	E	159,90
ACCLAIM SPORTS SOCCER	DA	129,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
CHAMAELEON TWIST	KD	129,90
CRUISIN' USA	DA	89,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
EXTREME G	KD	139,90
FIFA 98	KD	124,90
INT. SUPER STAR SOCCER	KD	139,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
MISSION IMPOSSIBLE*	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY 98	DA	189,90
RECKIN' BALLS*	KD	129,90
MAGIC ZONE PRO 98*	DA	139,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	139,90
NBA PRO 98*	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR (05/98)	KD	129,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	119,90
SUPER MARIO 64	KD	95,90
TETRISPHERE	KD	89,90
WAVERRACE	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	DA	139,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
86150 Augsburg
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL / Mr. Games Darmstadt
Adelungstr. 22
64283 Darmstadt
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL / Mr. Games Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Ingolstadt
Ballhausgasse 2
-Direkt am Schloss-
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr

Spaß-Pakete des Monats:

Jedes Spaß-Paket enthält:

1 Spiel + Lenkrad incl. Pedale

NEED FOR SPEED 3 SPAß PAKET
179,90 DM

GRAN TURISMO SPAß PAKET
199,90 DM

PSX PLATINUM

BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESCENT 2 PLATINUM	KD	44,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
PANDEMONIUM 1 PLATINUM	DA	44,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90

NINTENDO 64 ACCESSORIES

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
UNIVERSAL ADAPTER	E	29,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

ABKÜRZUNGEN: E = ENGLISCH, KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisrüttler und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten,
Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Versandkosten pro Sendung:
bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen
Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24,00 DM.
Software ab 180 DM Lieferwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei
ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



Der Transparenzeffekt kommt bei diesem Wasserfall besonders gut zur Geltung



Die Explosionen in T2 sehen einfach beeindruckend aus

Nintendo 64 3D-Ego-Shooter

Turok 2

Iguana Entertainment läßt die Raptoren wieder los. Voraussichtlich pünktlich zum Weihnachtsgeschäft geht Turok zum zweiten Mal auf Dino-Jagd

Turok war im letzten Jahr einer der Toptitel für das N64 schlechthin, so daß eine Fortsetzung des 3D-Krachers nur eine Frage der Zeit war. Der Nachfolger soll nun, so der Hersteller, das Genre noch einmal weiterentwickeln und einen neuen Standard in der Welt der dreidimensionalen Ego-Shooter setzen. Der erste Teil konnte schon durch superbe Grafik und atemberaubende Atmosphäre mehr als nur überzeugen. Auch der zweite Teil stammt von den Third-Party-Entwicklern Iguanas, die mit 17 Programmierern insgesamt etwa 18 Monate an der Fortsetzung des Erfolgstitels schmieden werden. Im ersten Teil mußte sich der Comic-Held Turok durch tiefen Dschungel,

über atemberaubende Abgründe und durch reißende Flüsse kämpfen, immer auf der Hut vor Raptoren und blutrünstigen Kämpfern. Sein Ziel

„Gegen 40 unterschiedliche Kreaturen gilt es sich mit mehr als 16 Waffen durchzusetzen“

war es, den Campaigner zu besiegen und den mächtigen Chronosceptor zu erhalten. Genau an diesem Punkt setzt Turok 2 (T2) an. Nach der Beseitigung des Unholds erschien dem

Helden die immense Kraft der Waffe als zu gefährlich. So erklimmt er den gewaltigsten Vulkan im Lost Land und wirft den Chronosceptor kurzerhand in dessen Schlund. Turok ist sich sicher, daß die Wumme jetzt endgültig zerstört ist. Doch leider ist ihm nicht bekannt, daß die einzelnen Bestandteile der Waffe von einem Raumschiff stammen, welches seit Millionen von Jahren tief im Herzen des Lost Lands liegt und einen einzigen Insassen, den Primagen, einschließt. Dieser stammt aus einer Zivilisation, die der Herkunft unserer Galaxie auf den Grund gehen wollte. Sie bauten Raumschiffe, mit deren Hilfe sie diese Rätsel zu lösen hofften, und durchstreiften die unendli-



Die Szenarien wirken noch düsterer als im Vorgänger



In Turok 2 werden wesentlich mehr Details integriert sein als im ersten Teil

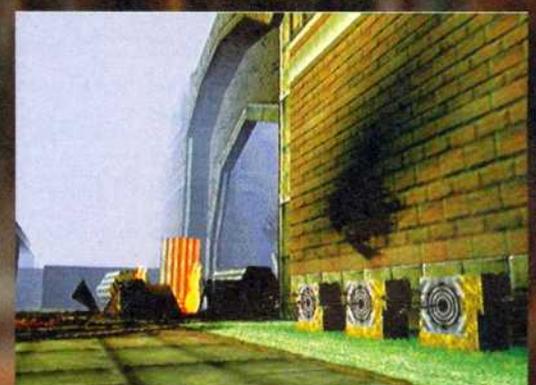
chen Weiten. Doch der Primagen wollte mehr. Ihm reichte es nicht, nach kleinen Puzzleteilen zu suchen. Seine hohe Intelligenz erlaubte es ihm, einen Reaktor für sein Schiff zu bauen, mit dem er die Zeit bereisen konnte. Er erhoffte sich somit, den



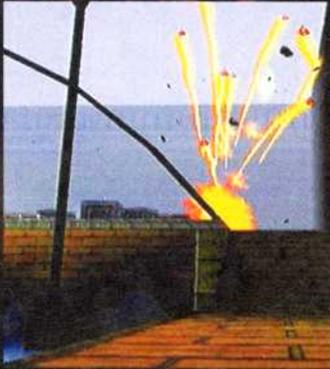
Es gilt wieder Goodies aufzusammeln, die teilweise sehr versteckt herumliegen



Der Nebel wirkt im zweiten Teil wesentlich stimmungsvoller



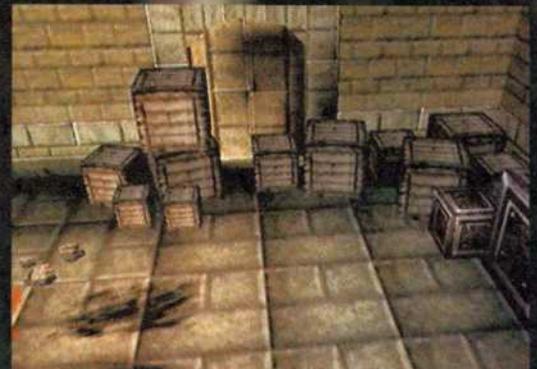
In Turok 2 gilt es, Schlüssel zu finden, die als Zugangsberechtigung für zuvor verschlossene Locations dienen



Vom Gameplay her bietet das Spiel jetzt wesentlich mehr als sein Vorgänger. Ihr müßt die Levels häufig mehrfach besuchen, um wirklich jegliches Rätsel gelöst zu haben



Durch die L1-Taste könnt Ihr den Anspielpartner direkt bestimmen. Die Gebilde in manchen Locations wirken monströs



Ob die Kisten eine Art Weg darstellen, den der Held beschreiten kann?

Ursprung allen Lebens aufsuchen zu können. Doch während der Zeitreise kam es zu einem folgenreichen Zwischenfall. Sein Triebwerk überhitzte, und es kam zu einem Energieausstritt, der zu einer Explosion führte. Nach dieser gewaltigen Reaktion entstand eine neue Welt, die Lost World, in deren Mitte der Primagen nun eingeschlossen war. Durch die Zerstörung des Chronosceptors löst Turok eine gewaltige Kettenreaktion

viel zur Hintergrundgeschichte, die schier unglaublich erscheint. Der Nachfolger soll aber auch technisch wesentlich mehr zu bieten haben als das erste Dinogemetzel. So wirken die Locations, durch die Turok streift, noch gewaltiger und dunkler als die des ersten Teils. Die Grafik-Engine des Vorgängers wurde dabei nicht weiterentwickelt, sondern vollkommen neu konzeptioniert. Die Grafikauflösung ist wesentlich höher, und die Umgebung und die Gegner sind mit hochgradig detaillierten Texturen überzogen worden. Dabei wird die im ersten Teil oft störende Nebelwand wesentlich realistischer gestaltet werden und somit als ein rein atmosphärischer Effekt eingesetzt. Der Spieler darf aufgrund dessen im Nachfolger zwei- bis dreimal so weit in die Ferne schauen, ohne dabei einen Verlust von Details in Kauf nehmen zu müssen. Im Gegenteil: Turok 2 soll laut Entwickler in allen Kategorien mehr zu bieten haben. Details, beispielsweise Fußspuren Eurer Gegner oder Blutspritzer an den Wänden, bauen einen enormen

Spannungsbogen auf. Es wird acht Levels geben, die an vollkommen unterschiedlichen Locations spielen. So durchkämmt Ihr ein Hafengebiet im Port of Adia-Level oder rettet Euer Leben vor menschenhassenden Wesen an einem vergifteten Fluß (Slaughter by the River of Souls). Dabei wurde der Levelaufbau vollständig verändert und erinnert an den Hit Super Mario 64. Ihr müßt die



In Turok 2 scheinen Brände eine sehr große Rolle zu spielen

„Der Nebel wird im Sequel lediglich als atmosphärischer Effekt eingesetzt“

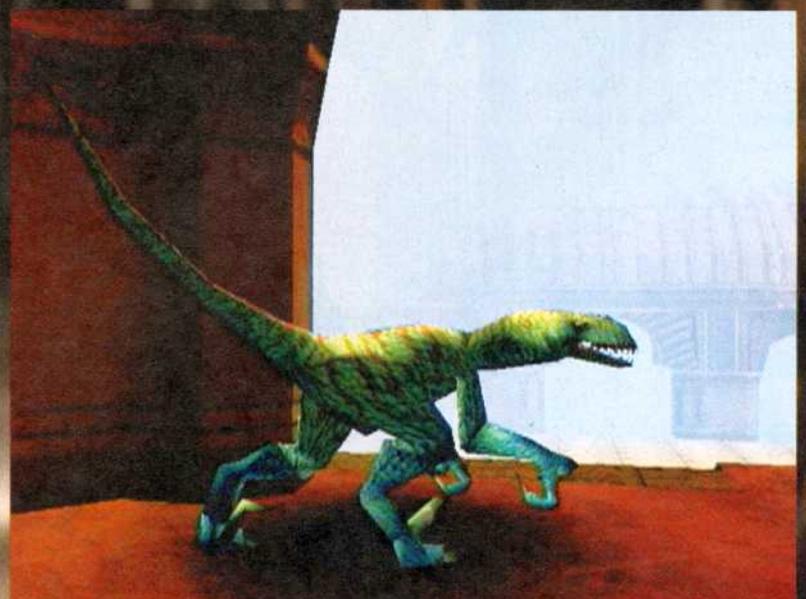
aus, die ihn in sein neues, noch gefährlicheres Abenteuer befördert. Der Primagen kann nun, durch die ungewollte Befreiung Turoks, seinen bösen Gedanken nachgehen. Somit steht Turok einer gewaltigen Armee von Gegnern gegenüber, die noch düsterer und gefährlicher sind als die Schergen des Campaigners. So-



Manche Areale bieten einen orientalischen Einschlag



Sogar Stühle stehen in manchen Räumen herum



Leider sind auf den ersten Screenshots bis auf die Raptoren keine Gegner zu bewundern



Die Gegnerschar wurde sehr detailliert gestaltet. Sogar Ecken und Kanten sind verschwunden



Für das Projekt werden 17 Mitarbeiter etwa 18 Monate benötigen. Das Ergebnis sieht schon jetzt wirklich beeindruckend aus



Der Spieler hat jetzt die Auswahl über ein größeres Waffenarsenal. Es sollen in der fertigen Version mehr als 16 Wummen vorhanden sein

Levels auf der Suche nach Schlüsseln oft mehrmals durchstreifen. Diese fungieren als Zugangsberechtigun-

gen für verschlossene Ebenen, die in bereits zuvor durchkämmten Abschnitten liegen. Auch das Gameplay

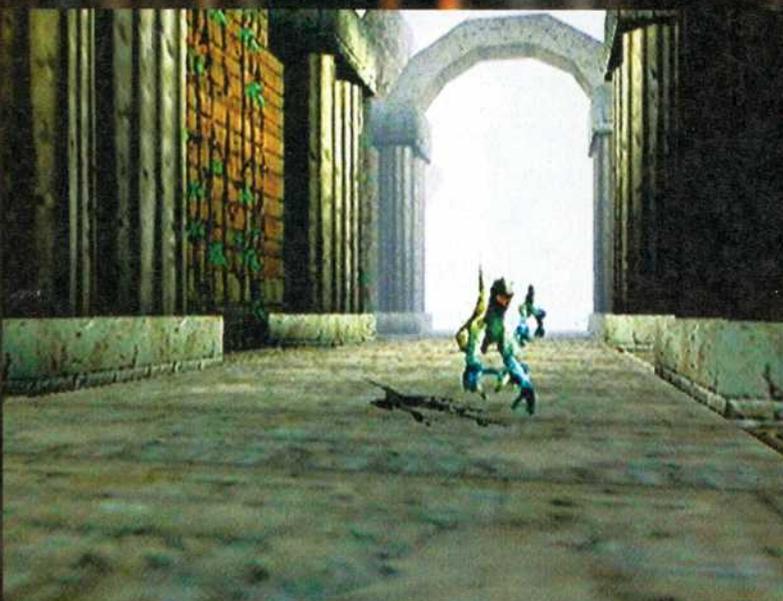
soll deutlich erweitert werden, da Euer Held nun auch mit Hilfe unterschiedlicher Kreaturen reiten oder fliegen kann. Um das totale Turok-Feeling perfekt zu machen, wurde auch das Rumble Pak in den Action-Hammer integriert. Last but not least kommen wir zum Höhepunkt des Games: Es werden definitiv zwei unterschiedliche Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler in der Endfassung enthalten sein, in denen Ihr Euch gegenseitig die Federn von der Rübe ballern könnt. Dabei bekämpft Ihr Euch im Bloodlust-Modus auf herkömmliche Art. Ihr setzt vor Spielbeginn ein Abschußlimit, welches festlegt, wie oft ein Indianer ins Gras beißen darf, bevor das Spiel beendet ist. Der zweite, wesentlich interessantere Modus dürfte die Frag Tag-Variante werden, in der ein Spieler unbewaffnet einen Checkpoint errei-

chen muß. Der Haken an der Sache ist jedoch, daß er von seinen „Freunden“, die natürlich bis unter die Indianernase bewaffnet sind, gejagt wird. Erreicht der „Hase“ sein

„Die Gebäude und Gegner wurden mit hochgradig detaillierten Texturen überzogen“

Ziel, so beginnt das Spielchen erneut, jedoch mit einem anderen Mitspieler als Zielscheibe. Fazit: T2 wird sicherlich aufgrund der Rundumverbesserung ein absoluter Super-Hit. (Georg)

Hersteller: **Acclaim/Iguana** Erscheint: **Ende '98** Muster von: **Acclaim** Umsetzungen geplant: **keine**



Die Krönung des Spiels stellt der Multiplayer-Modus dar, der in der Endfassung in zwei unterschiedlichen Varianten zu durchzocken sein wird



Tolle Lichteffekte lassen sich an vielen Locations bewundern

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Nintendo 64

Aero Fighter Assault	dt	139.99
Bomber Man 64	dt	89.00
Bust a Move 2	dt	119.00
Clayfighter 63 1/3	dt	89.00
Dark Rift	dt	134.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Earth Worm Jim	dt	149.00
Extreme G	dt	109.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99



Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt	129.99
Frankreich WM 98	dt	134.99
G.A.S.P.	dt	144.00
Goemon - Mystical N.	dt	149.00
Hexen	dt	119.99
Int. Superstar So. 64	dt	99.99
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	89.00
Mario Kart 64	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	139.00
NFL Quarterback C.98	dt	129.99
NHL Breakaway 98	dt	139.00
Olympic Hockey 98	dt	134.99
Rebel Moon Revolut.	dt	159.00
Rev Limit	dt	139.00



Snowboard Kids	dt	89.00
Virtual Chess	dt	124.99



Tetrisphere	dt	89.00
Turok	uk	109.00
Turok	dt	109.00
Turok 2	dt	149.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	89.99
WCW World Wrestling	dt	144.00



Yoshi's Story	dt	89.00
---------------	----	-------

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
-------------------	----	-------

Kostenlos!

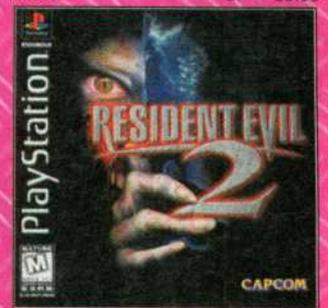


3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr



Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99
One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Pitfall 3D	dt	89.99
Powerboat Racing	dt	84.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Rascal	dt	89.00



Resident Evil 2	dt	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt	89.99
Rock 'n Roll Racing 2	dt	59.99
Spawn	dt	79.99
Masters o. Teräs Käsi	dt	89.00
Streetfighter Collec.	dt	89.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Turok	dt	89.00
Resident Evil 2 Spez	dt	129.00
Virtual Snooker	dt	89.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt	89.00

Top Gear Wheel JT426	dt	149.99
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Sony PSX

Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Bushido Blade	dt	79.00
Bust a Move 3	dt	59.99



Chill	dt	79.00
Command & Conquer 2	dt	99.99
Courier Crisis	dt	59.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
F1 '97	dt	99.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Fighting Force	dt	89.99
Final Fantasy 7	dt	109.00
Forsaken	dt	89.00
Gex 3D	dt	89.00
Gran Turismo	dt	99.99
Grand Theft Auto	dt	79.00
Hugo 1	dt	89.99
Indy 500	dt	89.00
Jet Rider 2	dt	79.99
Lucky Luke	dt	89.99
MDK	dt	59.99
Men in Black	dt	94.99
Midnight Run	dt	99.00
Nagano Olympics W.98	dt	109.00
NBA Pro 98	dt	99.00
Newman Haas Racing	dt	89.00
NHL Face Off 98	dt	79.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Powerp.Hockey 98	dt	89.00

Sonderangebote

Davis Cup Tennis	dt	39.99
I. Superstar S. Pro Pl	dt	49.00
Lemmings 3D Platinum	dt	49.00
Magic the Gathering	dt	44.99
Micro Machines V3	dt	49.00
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
Trash It	dt	39.99
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

Zubehör

Analog Joypad+Rumble	dt	69.00
Analog Joypad PSX	dt	44.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad PSX schwarz	dt	29.99
Dual Shock Joypad	dt	74.00
Lenkrad mit Pedale	dt	119.99
Memory Card Sony PSX	dt	28.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Game Buster	dt	104.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 5 Meg	dt	64.99
Infrarot Joypad N64	dt	84.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak LX4	dt	29.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Power Flash N64	dt	99.00
Verlängerung Pad 5m	dt	24.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt	24.00

Saturn

Blazing Dragons	dt	44.99
Broken Helix	dt	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
Fighting Force	dt	89.00
NHL Hockey 97	dt	54.99
Resident Evil	dt	99.99
Shining Force	dt	89.00
The House of t.Dead	dt	89.00
Streetfighter Collec	dt	89.00
Panzer Dragoon Saga	dt	89.00
Tunnel B1	dt	44.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
Winterheat	dt	99.00

Sonderangebote

Batman Forever Arca.	dt	29.99
Daytona USA	dt	29.00
Fifa Soccer 96	dt	29.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Johnny Bazookatone	dt	39.99
Primal Rage	dt	39.99
Revolution X	dt	19.99
Virtua Racing	dt	34.99

Zubehör

Action Replay Saturn	dt	79.99
Joypad LMP SAT II	dt	39.00
Joypad Saturn	dt	49.00
Memory Card 8 Meg	dt	49.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

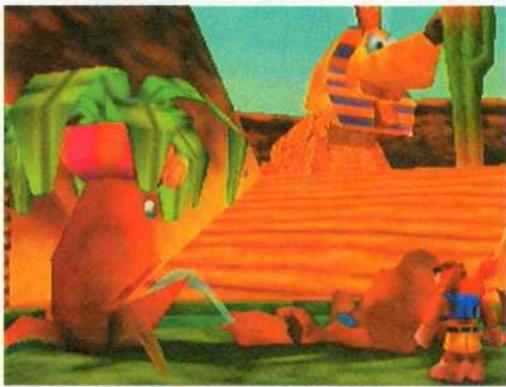
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren



Eine der vielen Aufgaben besteht darin, einer dürstenden Palme Wasser zu spendieren



In Freezeezy Peak setzt Euch ein schneeballwerfender Schneemann kräftig zu



Einfach zum Schlapplachen: Auch ein Schlangenbeschwörer hat sein eigenes Haustier, das er ständig betatscht



YES YOU'RE RIGHT,



Eine popelfreudige Hexe und ein verschlafener Banjo sorgen schon im minutenlangen Vorspann für reichlich Humor

Über die Story des Knuddel-Adventures seid Ihr ja schon zur Genüge aufgeklärt worden. Doch für alle, die unsere letzte Ausgabe nicht gelesen

haben, hier eine kurze Zusammenfassung: Banjos Herzensdame namens Tootles ist von der oberbösen Hexe Gruntilda entführt worden. Die fiese Alte konnte einfach die unbeschreibliche Schönheit der „Rivalin“ nicht mehr ertragen. So machen sich Banjo und sein langstelziger Freund Kazooie auf, das junge Fräulein aus den Klauen der Hexe zu befreien. Soviel zur Story, doch was hat das Game außer den in der letzten Ausgabe beschriebenen Denksportaufgaben noch alles

zu bieten? Da wäre beispielsweise der wirklich derbe englische Humor à la Monty Python, auf den Ihr ständig treffen werdet. Zum Beispiel finden sich in eisiger Kälte ein paar Christbaumkugeln, die Euch anflehen,



Es weihnachtet sehr: In Freezeezy Peak gibt es einige Geheimnisse rund um diesen Christbaum zu lüften

Nintendo 64 3D-Jump & Run

Banjo Kazooie

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch bereits in einem ersten Preview die zwei neuen Helden aus dem Hause Rare vor. Jetzt, kurz vor Veröffentlichung des 3D-Krachers, haben wir natürlich jede Menge neue Infos zum Game, die wir Euch nicht vorenthalten wollen

sie an einen Tannenbaum zu hängen, damit sie ihrer saisonalen Bestimmung nachgehen können. Zufälligerweise steht auch in unmittelbarer Nähe ein prächtiger Nadelbaum, der Weg dorthin wird jedoch von einer Vielzahl von Monstern versperrt. Erledigt Ihr die Bösewichter, hüpfen die Kugeln quietschvergnügt an ihren „Arbeitsplatz“. Doch statt Euch erfreut zu danken, sind die kleinen Quälgeister immer noch unzufrieden. Ihr werdet es nicht glauben, aber sie fordern jetzt doch tatsächlich Strom, um leuchten zu können. Nun, und was macht Ihr jetzt? Ihr lauft um

den Baum und betätigt einen versteckten Schalter, worauf den Kugeln endlich ein Licht aufgeht. Banjo erhält nun als Dank für seine Bemühungen ein Puzzle-Teil. Ein

„Dank schwarzem englischen Humor bleibt kein Auge trocken“

weiterer komischer Bursche ist der Maulwurf Bottles, der hier und da im Abenteuer erscheint. Er hilft Euch beispielsweise, mit der Steue-



Die stimmungsvolle Farbgestaltung in Mad Monster Mansion sorgt für die nötige Gänsehaut und für ein bedrückendes Gefühl

Special Moves



rung vertraut zu werden. Lehnt Ihr zu Anfang des Adventures seinen Beistand ab, so wendet er sich später im Spiel beleidigt von Euch ab, wenn er um Hilfe gebeten wird. So

ein kleiner Maulwurf hat halt auch seinen Stolz! Kommen wir jetzt noch einmal zurück zum Gameplay: Es gilt, auf der Oberwelt Puzzle-Teile durch Lösen von kniffligen Auf-

gaben zu erhalten und in ein Bild einzusetzen. Ist das Bild komplett, so öffnet sich irgendwo auf der Oberwelt eine Tür. Auf das „Irgendwo“ ist ganz besonders wert zu legen, denn zumeist liegen Türen, an ganz versteckten Stellen. Doch motiviert durch den unbedingten Willen weiterzukommen, nehmt Ihr natürlich auch diese Hürde in Angriff. In zehn Welten (inklusive Oberwelt) gilt es nach diesem Sche-

ma vorzugehen. Dabei ändern sich die Szenarien von Level zu Level komplett, so daß auch in diesem Punkt für Langzeitmotivation gesorgt ist. Ihr durchwandert die Gemäuer der bösen Hexe Gruntilda, kraxelt in den Berglandschaften des Shamanen Mumbo oder durchpad-delt Clankers verschmutzte Gewässer. Banjo, wir warten! (Uwe)

Hersteller: **Nintendo/Rare** Erscheint: Juli
Muster von: **Nintendo** Umsetzungen geplant: **keine**



Vorsicht vor dem weißen Hai: Die bedrohliche Filmmusik spornt Euch zu höchsten Paddelleistungen an



Nur wenn Ihr genug Puzzle-Teile aufgesammelt habt, wird Euch der Zugang zu den einzelnen Levels gewährt

First Look

VEGUR

super

Technisch überflügelt Banjo Kazooie schon jetzt den Überflieger Super Mario 64 um Längen

N64 Jump & Run

Iggy's Reckin' Balls

Ein kleiner knuddleiger Ball ist der Held des neuen Geschicklichkeitsrennens von Iguana. Düst mit ihm durch seine Welten im Kampf gegen vier Mitstreiter

Ein Spiel zu entwickeln, das eine Mixtur aus Jump & Run und

Rennspiel darstellt, erscheint auf den ersten Blick relativ schwierig.



Die Hintergrundgrafiken sehen teilweise sehr spektakulär aus. So vermittelt beispielsweise die Stadtsszenarie einen sehr räumlichen Eindruck

Momentan nehmen sich die Mannen von Iguana (Turok) des Themas an und präsentierten uns eine jetzt schon vielversprechende Vorabversion von Iggy's Reckin' Balls. Dabei habt Ihr acht verschiedene „Fahrzeuge“, die wie kleine knuddelige Bälle mit frechen Gesichtern aussehen. Ihre Aktionsmöglichkeiten beschränken sich auf Hüpfen und Laufen. Ihr durchrollt mehr als 100 Strecken im Kampf gegen drei Gegner (wahlweise auch menschliche Gegenspieler). Der besondere Clou der Strecken ist sicherlich deren Verlauf. So müßt Ihr mit Eurem „Gefährt“ auch schon mal auf eine andere Ebene ausweichen (hoch oder runter), da die Streckenführung des aktuellen Weges abrupt endet. Rollt Ihr

trotzdem weiter, stürzt der kleine Ball hilflos und zeitraubend in die Tiefe. Um die anderen Ebenen zu erreichen, besitzen die Kugeln Enterhaken, mit deren Hilfe sie sich zum nächsten höheren Level hangeln. Neben den üblichen Modi (Time Attack, Training, etc.) enthält das Spiel auch einen Battle-Modus, in dem Ihr den Gegner durch geschickten Einsatz Eures Enterhakens oder durch Aufstellen von Fallen von der Ebene schubst. (Rene S.)

Hersteller: Iguana Erscheint: August '98
Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Iggy's Reckin' Balls könnte es durch seinen Suchtfaktor gelingen, den Status eines Kultspiels zu erlangen

Nintendo 64 3D-Shoot 'em Up

Buck Bumble

Biene Maja auf dem Nintendo 64: Statt genüßlichem Honigschlürfen ist bei diesem Shooter jedoch knallharte Action angesagt

Vom britischen Programmiererteam Argonaut, den Mitentwicklern des FX-Chips, hat man schon lange Zeit nichts mehr gehört. Untätig waren die Grafik-Freaks in den vergangenen Monaten jedoch nicht. Seit dem Winter '96 hat sich ein Entwicklungsteam

intensiv mit dem 64-Bitter auseinandergesetzt, um die technische Leistungsfähigkeit auszuloten. Als Ergebnis dieses umfassenden Brainstormings ist ein dreidimensionaler 3D-Shooter der ungewöhnlichen Spezies herausgekommen. Statt in tonnenschwere Mechs, Raumschüsseln oder andere kriegerische Gefährte schlüpft Ihr in die flauschige Rolle der mutigen Biene Buck, die sich mit einer mutierten und überaus aggressiven Insektenart auseinandersetzen muß. Ähnlich wie bei kriegerischen Shootern à la Thunderhawk fliegt oder durchläuft Ihr großräumige Areale, um mit Waffengewalt (elf Waffensysteme) und Flugge-



Das elf Wummen umfassende Waffenarsenal bietet unter anderem eine Plasma-Pistole oder Home-Missiles



Da Ihr das Geschehen aus der Bienen-Perspektive erlebt, sind sämtliche Objekte, wie beispielsweise Spaten oder Bäume, dementsprechend gigantisch groß

schick die facettenreiche Insekten-schar zu eliminieren und die vorgegebenen Missionsziele zu erfüllen. Im Gegensatz zu Lylat Wars genießt Ihr innerhalb des geräumigen 3D-Environments eine völlige Flugfreiheit und einen reizvol-

len Grafikstil, durch den Ihr die Welt einmal aus den Augen einer Biene erlebt. (Ulf)

Hersteller: Ubi Soft/Argonaut Erscheint: 3. Quartal Muster von: Ubi Soft Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Shoot 'em Up

Viper

Knatterndes Fluggerät und fiese Aliens treffen in diesem Ballerspaß aufeinander - und das alles dreidimensional!

Aus deutschen Landen frisch in die Konsole. Die Softwarefirma X-Ample aus Darmstadt schraubt gerade die letzten Polygone für das Spiel Viper auf die CDs. Bei Viper wird es sich um ein Shoot 'em Up im Stil von R-Type handeln -

mit einem gewaltigen Unterschied zu diesem Klassiker: Viper wird in einer vollständig dreidimensionalen Umgebung stattfinden. Ihr werdet dabei Euer Fluggerät, einen supermodernen Kampfhubschrauber, von hinten betrachten können. Die Story von Viper ist sehr simpel: Wie schon so oft wurde die Erde von bösen Aliens unterjocht. Ihr seid der einzige Überlebende einer Spezialeinheit der US-Armee und beschließt, den Widerstand gegen die außerirdischen Unterdrücker fortzusetzen. Von Eurer geheimen Basis im Grand Canyon aus fliegt Ihr los, den ro-



Euer Kampfhubschrauber ist mit den modernsten Waffensystemen ausgerüstet



Endgegner, wie dieser riesige Drache, nagen an Eurem Lebensvorrat

boterähnlichen Wesen das Fürchten zu lehren. Dazu werdet Ihr in zehn Levels (und eventuell in Bonusstages) genügend Gelegenheit haben, denn der Feind läßt wahre Armadas von Kriegsgeräten auf Euch los. Am Ende jedes Levels erwartet Euch zudem ein Endgegner, der Eure kleine Zahl von Extralieben noch einmal heftig zusammenschmilzen läßt. Um Eure

Primär- und Sekundärwaffen aufzurüsten, müßt Ihr in den Levels herumschwebende Extras einsammeln, die Euch dann zu besseren Raketen, MGs oder Schildern verhelfen. (Björn)

Hersteller: X-Ample Erscheint: Juni
Muster von: k. A. Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Sportspiel

WWF Warzone

Im Hochsommer werden auf der PlayStation wieder die bestbezahlten Catcher der Welt aktiv

Die neuesten Facts zu Acclaims Wrestlerorgie: Momentan sind mindestens zwölf Catcher aus der

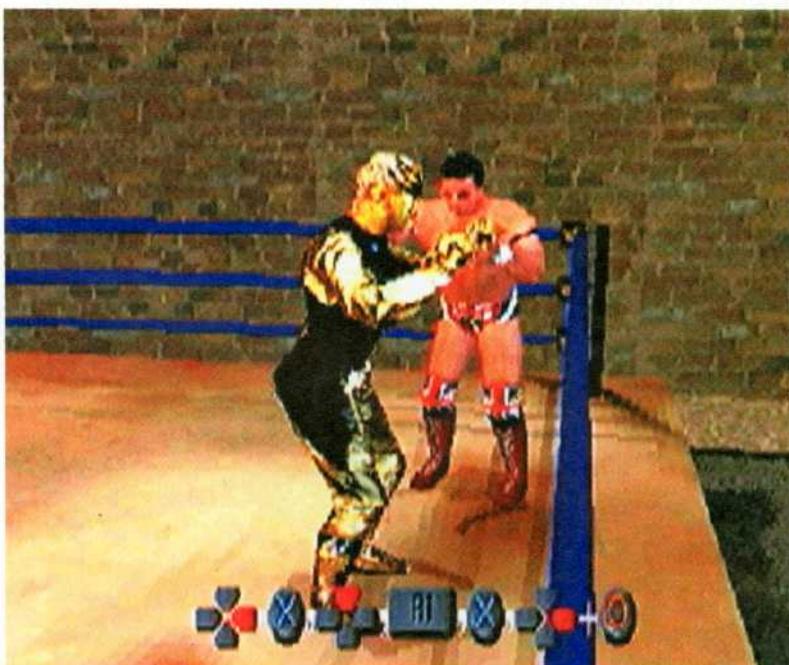
Edel-Liga mit an Bord, darunter Rocky Maivia, Mankind, Hunter oder Golddust. Wem das nicht aus-



Ob Brainbuster oder Powerslam, jeder Catcher-Spezialist wurde durch das bewährte Motion Capture-Verfahren realisiert



Bislang wartet WWF Warzone mit zwölf Catchern auf, es können aber noch ein paar weitere hinzukommen



Wie bei Tekken werden beim Training Eure Aktionen on-screen dargestellt

reichen sollte, der kann darüber hinaus seine eigenen Knochenbrecher kreieren, wobei Euch dafür unzählige optische Möglichkeiten zur Auswahl stehen. Habt Ihr Eure Wahl markiert, stehen Euch unzählige Spielmodi zur Verfügung: fleißiges Trainieren vor dem Ernstfall, das ultimative WWF-Turnier, Tag Team, Kampf im Käfig oder mit Waffen sowie das amüsante Leiter-spiel (Wer erklimmt als erster erfolgreich die Sprossen?). Sämtliche Ergebnisse Eurer raufwütigen Schützlinge werden statistisch genau festgehalten, inklusive diverser Rekorde (z. B. schnellster Sieg). Im virtuellen Ring fallen vor allem die exzellent definierten Polygon-

Catcher ohne Ecken und Kanten auf, die allesamt mit authentische Texturen und aufwendigen Motion Capture-Animationen ausgestattet sind. Beim Gameplay bleibt bei der 60%-Version leider noch vieles vage. Die aufrufbare Liste an Special Moves und viele Aktionsmöglichkeiten lassen jedoch auf eine qualitativ hochwertige Catcherorgie schließen. (Ulf S.)

Hersteller: Acclaim Erscheint: Ende Juli
Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: keine



Mit Hilfe seiner Laser Gun entledigt sich der kleine Andy seiner Gegner



Das Spiel bietet deutlich mehr als nur den ganz normalen Jump & Run-Wahnsinn



Das Leveldesign ist wirklich sehr facettenreich ausgefallen. Neben Gebirgszügen und dichten Wäldern ist auch eine Unterwasserwelt zu durchpaddeln

PlayStation Jump & Run

Heart of Darkness

Lang, lang hat's gedauert ... Nach sechsjähriger Entwicklungszeit kommt endlich ein Spielereignis auf uns zu, das der Großvater von Abe's Oddysee hätte sein können

Der kleine, freche Andy läßt keine Chance aus, die lieben Mitmenschen, wie beispielsweise seine Lehrer, durch Untaten auf die Palme zu bringen. Einzig seinem kleinen Hund gegenüber verhält sich der kleine Naseweis wie ein wahrer Freund. Doch am Tage der Sonnenfinsternis ändert sich das Leben des jungen Burschen komplett. Sein Hund wird von bösen Schattenwesen ins Reich der Finsternis entführt, und Andy hat nur noch eines im Sinn: Er muß seinen kleinen Freund retten. Dazu benutzt er eine selbstgebastelte Zeitmaschine und stürzt sich in die düstere Welt der bösen Aggressoren. Im minutenlangen Intro, das aufgezogen ist wie ein Comic-Strip, wird Euch die Story auf witzige Art und Weise darge-

stellt. Die sehr witzige Sequenz wird atmosphärisch hervorragend begleitet durch eine komplett deutsche Sprachausgabe, lustige Soundeffekte und eine bombastische Musikkulisse. Nach dieser tollen Einleitung landet Andy unsanft in einer zerklüfteten Felsregion. Hier gilt es nun, sich von Bild zu Bild zu kämpfen und die in den einzelnen Szenen enthaltenen Kopfnüsse zu knacken. Das Spielprinzip ähnelt also auf den ersten Blick Klassikern wie Another World, Flashback oder Abe's Oddysee. So befreit Ihr Euch aus einem Engpaß beispielsweise mit einem beherzten Schuß aus Eurer Strahlenwumme, die dem Helden im ersten Level noch zur Verfügung steht. Auch die schnell herbeieilenden Schattenwesen verlangen,

um sie zu beseitigen, vom Spieler gewisse Taktiken ab. So müßt Ihr Euch durch acht vollkommen unterschiedliche Levels kämpfen (plus ein kleiner Bonuslevel), um am Ende den kleinen Kläffer wieder in den Händen zu halten. Ihr bereit zum Beispiel ein Waldgebiet oder eine unfreundliche Unterwasserwelt. Steuerungstechnisch gesehen habt Ihr den Taugenichts schnell im Griff, da lediglich Laufen, Springen und Ducken zu seinen Aktionsmöglichkeiten gehören. Grafisch ist das Spiel eine wahre Pracht. Die Locations werden in 16,7 Millionen Farben dargestellt, was dem Spiel einen starken Comic-Charakter verleiht. Dazu gesellen sich die für Comic-Streifen typischen Soundeffekte und ein stimmungsvoller orchestra-

ler Sound. Der Clou am Spiel sind die drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade. Diese unterscheiden sich nämlich nicht nur in der Anzahl der Gegner voneinander, sondern auch die Rätsel werden in den höheren Stufen erweitert. Somit ist die für ein solches Spiel so wichtige Langzeitmotivation absolut gewährleistet. Fazit: Aufgrund der tollen Comic-Atmosphäre und der kniffligen Rätsel dürfte Heart of Darkness wohl ein ähnlich großer Hit wie Abe's Oddysee werden. (Georg)

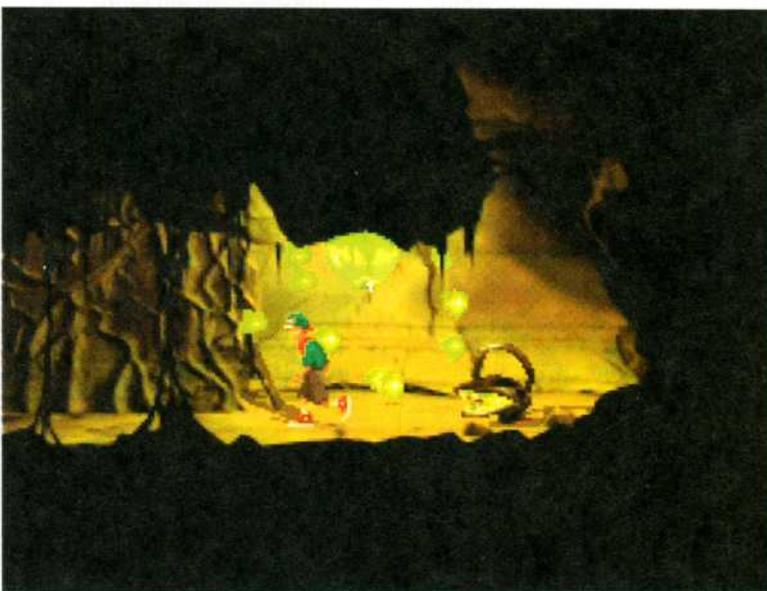
Hersteller: Amazing Studios/Laguna
Erscheint: Ende Juni '98
Muster von: Amazing Studios
Umsetzungen geplant: keine

First Look

★★★★★

super

Packendes, kunterbuntes Jump & Run mit vielen kniffligen Rätsleinlagen



Ein einziges Rätsel greift oft auf mehrere Bilder. Hier befreit Ihr Glühwürmchen, die Euch drei Bilder höher den Weg deuten



In der mehrminütigen Introsequenz wird Euch der Held und sein Umfeld auf sehr lustige Art und Weise vorgestellt

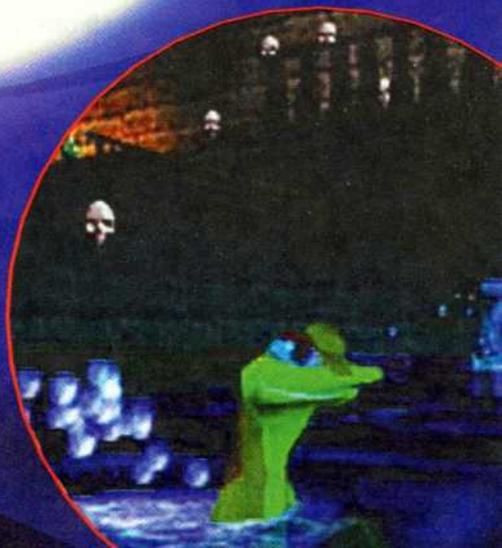
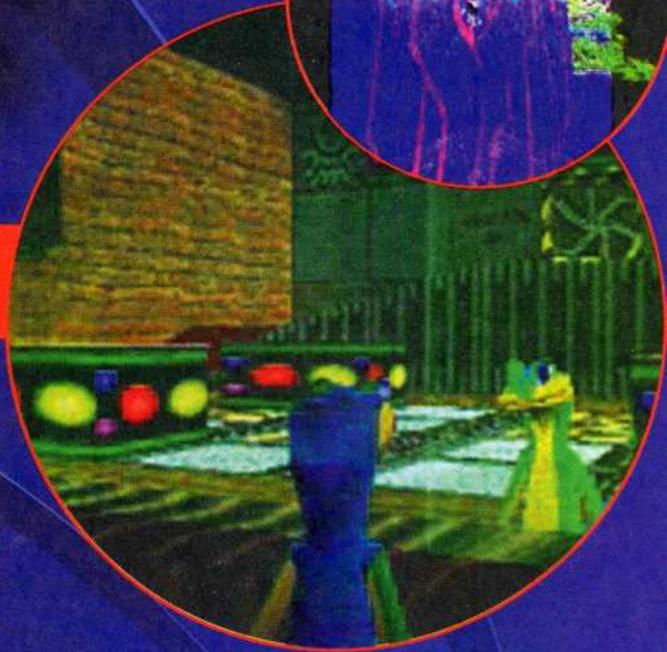
GEX 3D

RETURN OF THE GECKO

Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!

Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!



PlayTip
PlayStation
Rezepte
5/98

1,6



10 von 10



90%



10 von 10



88%



Nintendo 64 Sportspiel

All Star Baseball '99

Iguanas neuestes Sportspiel entpuppt sich wieder als Grafikwunder

Spätestens seit ihrem überragenden NFL Quarterback Club '98 (verkaufte sich selbst in Deutschland immerhin 20.000mal)

hat sich Iguana Entertainment als renommiertes Sportspieellieferant profiliert und alles deutet darauf hin, daß sie mit ihrer Baseball-Si-

mulation nahtlos an diesen Erfolg anschließen werden, denn auch All Star Baseball '99 bietet eine unglaublich gute Optik. Der Spieler wird erneut durch eine HiRes-Grafik (640 x 480) und superbe Motion Capture-Animationen verzaubert. Bezüglich des Detailreichtums legten die Programmierer die Maßlatte sogar noch eine Stufe höher. Die Modellierung der Baseball-Akteure gehört zum Allerfeinsten, was man

bisher im Konsolenbereich gesehen hat. Selbst die einzelnen Muskelpartien der kräftigen Oberarme sind gut erkennbar - einfach grandios! Aber auch spielerisch hat diese Sim einiges auf den Kasten. Dank MLB-Lizenz wirken über 700 Original-Baseballer, jeder ausgestattet mit individuellen Vorlieben und 600 Bewegungsabläufen, sowie ihre 30 Stadien mit. Die Freake können ferner auf unzählige Schlag- und Wurftechniken zurückgreifen und sich in insgesamt vier Spielmodi austoben. (Ulf S.)



In der Nahaufnahme wird die geradezu perfektionistische Modellierung der Polygon-Akteure deutlich



Jeder Baseballer hat gemäß seines realen Vorbildes seine individuellen Schlagtechniken

Hersteller: **Acclaim/Iguana** Erscheint: **Juni** Muster von: **Acclaim** Umsetzungen geplant: **keine**

First Look

sehr gut

Das bislang grafisch beeindruckendste Sportspiel im Konsolenbereich

Nintendo 64 Rennspiel

GT64 Championship Edition

Das mit Rennspielen nicht gerade verwöhnte N64 bekommt neues Futter - und bei diesem Spiel soll alles besser werden

Rennspielfans waren bisher mit dem Kauf eines N64 wenig gut beraten. Mit GT64 - Championship Edition soll das jetzt alles anders werden. Das Spiel wird sich an der japanischen GT Meisterschaft orientieren, einer Art Tourenwagen-Meisterschaft. Die 14 offiziellen Teams und deren Piloten sind ebenso dabei wie die Originalautos, wobei neben den obligatorischen Reiskochern (sprich japanischen Autos) auch Porsche und Lamborghini an den Start gehen. Zu Beginn könnt Ihr auf drei Strecken loslegen. Es wird aber

von jeder Strecke eine kurze und eine lange Version geben, so daß insgesamt sechs Tracks zur Verfügung stehen. Durch sehr gute Fahrleistungen könnt Ihr zwei Bonusstrecken freischalten, und weitere Bestleistungen aktivieren den Spiegelmodus. So sind schließlich 16 Strecken vorhanden. Das Besondere an GT64 wird sein, daß es für Arcade- und Simulationfans gleichermaßen interessant sein wird. Arcade-Spieler werden den Time Trial und den Zweispieler-Battle-Modus zu schätzen wissen. Die Meister-



Alle wichtigen Armaturen sind auf dem Bildschirm zu sehen. So habt Ihr immer die Kontrolle über Geschwindigkeit und Streckenführung

schaft wird auch für Sim-Fanatiker attraktiv, denn Ihr könnt wählen, ob Ihr in jedem Rennen drei, sechs, zwölf oder 24 Runden fahren wollt. Sobald Ihr 24 Runden wählt, aktiviert Ihr zusätzliche Optionen, wie Schäden an Eurem Wagen, Pitstops, Real-Time-Wetter und Wageneinstellungen. Damit könnt Ihr verschiedene Reifen

aufziehen, die Federung oder andere technische Details verändern, die sich auf das Fahrverhalten auswirken. Der Release ist für Juni geplant. (Frank F.)

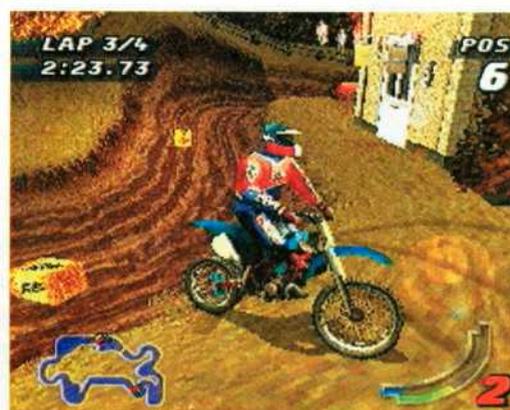
Hersteller: **Imagineer/Laguna** Erscheint: **Juni** Muster von: **k. A.** Umsetzungen geplant: **keine**



Sogar Kunststücke lassen sich mit dem Fahrer vollbringen. Doch Vorsicht, Abwurfgefahr!



Auch Tunnelabschnitte und Sandgruben wurden in die Strecken implementiert



Überall auf den Strecken liegen auch Gegenstände, die Euch behindern

PlayStation Rennspiel

Jeremy McGrath Super Cross '98

Probe verspricht uns mit ihrer neuen Moto-Cross-Sim eine echte Schlammschlacht mit eingebautem Strecken-Editor

Jeremy McGrath ist einer der besten Moto-Crosser, die es jemals auf diesem Planeten zu bestaunen gab. Dementsprechend ließen es sich die Programmierer von Probe nicht entgehen, diese lebende Legende als Berater für deren neue Cross-Simulation zu engagieren. Die Schlammschlacht sollte möglichst realitätsnah werden, was natürlich durch eine solche Unterstützung gewährleistet sein sollte. Die frühe Preview-Version machte dahingehend schon einen guten Eindruck. Alle wunderschön texturierten Strecken und auch die Bikes wurden vom Altmeister de-

signed und auf Herz und Nieren geprüft. Ihr habt zunächst die Auswahl, mit einer 80-ccm-, einer 125-ccm- oder einer 250-ccm-Maschine an den Start zu gehen. Von den Strecken sind zunächst drei frei anwählbar, bei der fertigen Version sollen derer sieben zur Verfügung stehen. Es werden Indoor- und Outdoorkurse zu durchwühlen sein, bei denen realistische Wettereffekte, wie beispielsweise Regen oder Schnee, das Crosser-Leben zur Tortur werden lassen. Trotz halsbrecherischer Sprünge oder Haarnadelkurven gilt es, sich gegen ein Fahrerfeld von 24 Budd-

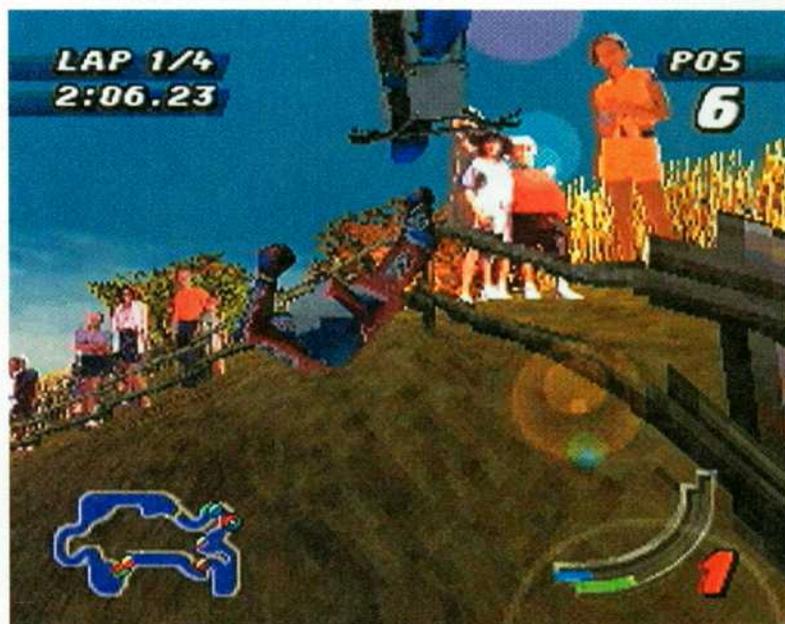
lern durchzukämpfen. Die Ansicht kann dabei fast beliebig geregelt werden, so daß wohl jeder Rennfahrer seine gewünschte Einstellung finden wird. Besonders aufregend ist dabei die Ego-Perspektive, die Euch das Geschehen direkt vom Sattel aus miterleben läßt. Doch Vorsicht! Ein einziger Fahrfehler, und es kommt zum gnadenlosen Abwurf, wodurch die Gegenschär an Euch vorbeiziehen kann. Um das Spitzenfeld dann wieder einzuholen, wurden den Strecken versteckte Abkürzungen serviert. Neben dem normalen Ein-Spieler-Modus mit Konkurrenten und dem obligatorischen Championship-Modus existiert auch die Möglichkeit, das Rennen ohne jegliche Plazierungsängste nur gegen die Zeituhr zu bestreiten. Hier könnt Ihr dann die Bestzeit als „Ghost“ auf die Memory Card brennen und jederzeit gegen



Grafisch hinterläßt das Spiel durch tolle Effekte schon jetzt einen sehr guten Eindruck

Eure eigene Bestzeit antreten. Als Bonbon wurde dem Spiel der Strecken-Editor angeboten. Hier könnt Ihr nach Herzenslust Strecken Eurer Wahl zusammenbauen. Dabei stehen Euch haarsträubende Streckenabschnitte, wie beispielsweise Tunnel oder Sandgruben, zur Verfügung. Natürlich lassen sich die Mörderkurse dann auch auf der Memory Card verewigen, was nur einen Block pro Strecke in Anspruch nimmt. So ist es also möglich, daß Ihr einem Freund Eure Speicherkarte mit Eurer eigenen Strecke und Eurem Ghost-Driver in die Hand drücken könnt und umgekehrt. Eine Tatsache, die die Langzeitmotivation mehr als nur verbessert. (Georg)

Hersteller: Probe/Acclaim Erscheint: Mai '98 Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: keine



Bei allzu draufgängerischem Fahrstil kann es schon mal zum Abflug kommen



Die Ego-Perspektive ist sicherlich die aufregendste Kameraperspektive

First Look

TECHNISCHE WERTUNG

super

Technisch hochwertiger Crosser mit hoher Langzeitmotivation



Die abenteuerliche Reise führt den furchtlosen Samurai auch durch unheimliche Wälder und düstere Dungeons



In spannenden Echtzeit-Kämpfen sind schnelle Reaktionen gefragt



PlayStation Action-Adventure

Brave Fencer Musashiden

Die erfolgsverwöhnten Rollenspiel-Experten verlassen die gewohnten Pfade und liefern zur Abwechslung ein astreines Action-Adventure ab

Wer sich nicht für rundenweise ablaufende Kämpfe erwärmen kann, wie man sie typischerweise von Rollenspielen gewohnt ist, sondern den Nervenkitzel in actiongeladenen Zweikämpfen sucht, der ist bei Musashiden genau richtig. In hitzigen Gefechten muß der junge Samurai Musashi seine Gegner gleich reihenweise niedermähen - kaum hat er einen Gegner mit gezielten Hieben zur Hölle geschickt, steht auch schon der nächste Schurke zum Zweikampf bereit. Nicht zu vergessen die imposanten Endgegner, die allein schon durch ihre kolossalen Ausmaße beeindruckend sind. Der furchtlose Held trifft unter anderem auf fliegende Ungetüme, Drachen und steinerne Zyklopen, die sich genauso hinterhältig benehmen, wie sie aussehen, mit tödlichen Geschossen um sich werfen oder ihre gewaltigen Gliedmaßen durch die Luft sausen lassen, um Musashi da-

mit zu zerschmettern. Natürlich hält dieser zu seiner Verteidigung auch einige nette Überraschungen bereit: Ein überdimensionales Schwert, das stark an Clouds Zweihänder aus FF VII erinnert und sich besonders für die rasche Beseitigung dicker Bosse eignet, außerdem ein japanisches Katana, mit dessen scharfer Klinge sich Musashi blitzschnell einen Weg auch durch größere Monsterhorden bahnt. Hin und wieder bedient sich der Held zu seiner Verteidigung auch anderer Gegenstände, die gerade greifbar sind, oder geht direkt zum Faustkampf über, packt seine Rivalen und wirft sie zu Boden. Außerdem kann Musashi sich besondere Fähig-

keiten eines Gegners aneignen, indem er sein funkelnendes Samurai-Schwert auf den Widersacher schleudert. In ein grünlich schimmerndes Licht gehüllt, überträgt dieser dann sein Können auf Musashi, bevor er das Zeitliche segnet. Die so erlernten Fertigkeiten lassen sich zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen, um manche Rätsel zu lösen oder Fallen und Hindernisse zu überwinden: So zum Beispiel bei einem Fluß, der zu breit ist, um ihn zu überspringen. Versteht sich Musashi nämlich auf die Kunst, einen Baum am Ufer zu fällen, kann er den Stamm als Brücke verwenden und erreicht sicher das andere Ufer. In Städten und Dörfern

darf sich der Held zwischendurch von den kräftezehrenden Kämpfen erholen und sich in speziellen Shops mit brauchbaren Gegenständen eindecken. Gespräche mit den Einwohnern fördern zudem nützliche Hinweise und Ratschläge zutage. Wie nicht anders zu erwarten, hat Squaresoft auch in grafischer Hinsicht ganze Arbeit geleistet und eine phantasievolle Umgebung für Musashis sagenhafte Abenteuer geschaffen. Durch den Einsatz solcher Effekte wie Gouraud-Shading und beweglichen Lichtquellen wirkt die Polygonwelt sehr real. Die Charaktere tragen deutlich die Handschrift von Testuya Nomura, der schon die Grafiken für FF VII entworfen hat. (Guido)



Tödliche Mechanismen, die den Helden in finsternen Gewölben erwarten, können auch gegen Feinde eingesetzt werden



Die Endgegner beeindrucken durch ihre gewaltigen Ausmaße



Erholung vom harten Abenteuer-Dasein findet Musashi in beschaulichen Dörfern und Städten

Hersteller: Squaresoft Erscheint: Sommer (Japan) Muster von: kA. Umsetzungen geplant: kA.

PlayStation Shoot 'em Up

Shadow Gunner

Ein weiterer Mechwarrior-Verschnitt, diesmal jedoch mächtig auf Arcade getrimmt



Das Zielen durch die installierte Arm-MG erfolgt semi-automatisch, während Ihr beim Einsatz der wirkungsvollen Missiles die Distanz selber justieren müßt

Die bewährten Eckdaten sind bekannt: düstere Zukunft, riesige Kampfroboter, kriegerische Auseinandersetzungen. Das Programmiererteam Vertex Multimedia nahm das beliebte Mechwarrior-Thema erneut auf, drückte dem Gameplay aber einen durchaus individuellen Stempel auf. Zwar hat sich am obligatorischen Man-lese-das-Briefing-und-erfülle-die-Missionsaufträge-Spielchen nichts verändert, doch das Gameplay wirkt vergleichsweise arcademäßig. So stampft Euer stählerner Held nicht realistischträge durch die 3D-Areale, sondern hüpfte flott durch das feindliche Einsatzgebiet, weicht mit einem eleganten Seitensprung feindlichen Geschossen aus und kann neben zwei Waffensystemen (MG und Missiles) feindliche Mechs sogar im Nahkampf mit einem rechten Schwinger in ihre Bestandteile zerbröseln. Gerade Genre-Neulinge und ungeduldige Naturen könnten an dieser unkompliziertflotten Gestaltung Gefallen finden. Anspruchsvollere Gemüter soll die lernfähige AI begeistern, denn jeder

Gegner verfügt über ein individuelles Verhaltensmuster und lernt zudem von Euren Aktionen. (Ulf)



Im Nahkampf langt Euer flotter Mech mit seinem stählernden Arm mächtig aus; als Belohnung winken hinterlassende Power Ups

FIRST LOOK

durchschnittlich

Technisch mäßiger Roboter-Shooter mit ungewöhnlich flottem Spielverlauf

Hersteller: Vertex Multimedia/Ubi Soft
Erscheint: 2. Quartal
Muster von: Ubi Soft
Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Rennspiel

Tommi Mäkinen Rally

Kurz vor dem Härtetest die letzten Info zum ersten 32-Bit-Racer Strecken-Editor

Mit einem vereinfachten Namen (vormals World Rally Champion Tommi Mäkinen) begibt sich diese Rallye-Simulation aus der Feder der Briten Europress an die Ziellinie. Die nunmehr zu 60%

fertige Version zeigt recht deutlich, wohin der Hase läuft. Ende Mai dürfen sich Rallye-Freunde auf ein wahres Mammut-Rennspiel freuen, das einige Features auf die Waage bringt. So gibt es satte 60

Circuits plus vier Geheimkurse, zu unterschiedlichen Tageszeiten, Wetterbedingungen und sogar im Mirror-Modus. Diese Zahl relativiert sich jedoch, da es weitaus weniger unterschiedliche Austragungsorte gibt, so daß man die meisten Strecken als Variationen eines Themas bezeichnen kann. Wem das immer noch nicht ausreichen sollte, kann im Strecken-Editor (Ja, er funktioniert tatsächlich!) seine eigene Pisten-Schöpfungen schustern. Die Bedienung ist zwar noch nicht optimal, dafür stehen Euch aber viele Möglichkeiten zur Wahl. Weitere Features in Kurzform: acht Original-Gegner aus dem Rallye-Zirkus, 2-Spieler-Modus per Split-Screen sowie Analog-Untersützung samt Dual Shock-Funktion. Zusammen mit dem gelungenen technischen Rahmen



V-Rally kündigte ihn an, Tommi Mäkinen hat ihn: der erste waschechte 3D-Streckeneditor

(schönes True-Lightsourcing) und grundsolidem Fahrverhalten, sicherlich ein Titel, den man sich vormerken sollte. (Ulf S.)

Hersteller: Ubi Soft/Europress
Erscheint: Ende Mai
Muster von: Ubi Soft
Umsetzungen geplant: keine



Während der Meisterschaft habt Ihr auch Schäden und Werkeinstellungen zu kämpfen

FIRST LOOK

sehr gut

Mammut-Rennspiel mit Mega-Circuit-Pool und dem ersten Strecken-Editor

PlayStation Jump & Run

Oddworld: Abe's Exoddus

Nachdem der Vorgänger ein Riesenhit war, ist es nur verständlich, daß GT Interactive gleich einen Nachfolger auf den Markt bringen will. Kleine Hinweise darauf, was Euch erwarten wird, haben wir schon mal eingesammelt



Tolle Lichteffekte werden den Oddysee-Nachfahren grafisch auszeichnen

Die Entstehungsgeschichte von Abe's Oddysee machte seinem Namen wirklich alle Ehre. Die zwei erfahrenen Hollywood-Profis Lorne Lanning (Chefdesigner) und Sherry McKenna (Geschäftsführerin) gründeten 1994 die Fir-

ma Oddworld. Dabei ist gerade Lorne Lanning ein für das Videospiele-Genre ungewöhnlicher Mensch. Er sammelte zuvor Berufserfahrung in ganz unterschiedlichen Branchen. So arbeitete der selbsternannte Hardcore-Zocker vorher für Werbeagenturen und Special Effect-Firmen und holte sich schon dort haufenweise Eindrücke, die er alle in Abe's Oddysee einfließen ließ. Daher zeichneten das Spiel auch Attribute wie perfektes Styling, stimmungsvolle Schnitte und eine filmreife Kameraführung aus. Wie haarklein die Arbeitsweise des Chefdesigners

ist, zeigt alleine schon, daß das Charakterdesign mitsamt Zeichnungen über ein halbes Jahr andauerte. Bevor nun Munch's Oddysee, der wirkliche Nachfolger und zweite Teil der „Quintology“ (Ihr habt richtig gelesen, es sollen fünf Abe-Teile innerhalb von zehn Jahren entwickelt werden!) auf der PlayStation II erscheinen wird, haben sich die Entwickler noch ein kleines Bonbon für die aktuelle PlayStation ausgedacht: Abe's Exoddus. Sie betrachten den Hüpfen lediglich als ein Bonus-Abenteuer des kleinen Helden, das wesentlich umfangreicher werden soll als sein Vorgänger. Darin werden alle Ideen eingebaut sein, die in Abe's Oddysee zeitlich nicht mehr hineingepaßt haben. Ihr trefft auf neue Charaktere und Features. So soll beispielsweise das Furzen effektiver genutzt werden können. Ihr setzt die Gase nun als zerstörerische Lenkwaffe ein - welch' ein Gedanke! Das Spiel soll als Expe-



Ihr werdet ständig auf neue Gegner treffen, die wesentlich intelligenter sein sollen als ihre Vorgänger

riment dienen für mehr Interaktion, Charakter-Emotion und künstliche Persönlichkeit. Dabei spielt der Humor eine viel größere Rolle, als es noch im Vorgänger der Fall war. Jedoch sind immer noch die altbekannten Puzzles zu lösen, die jetzt aber mehr auf der künstlichen Intelligenz der Gegner beruhen. Auch am „Non-Scrolling“-Gameplay von Abe's Oddysee wird weiterhin festgehalten. Die Story klingt dabei wieder so unglaublich wie die des Vorgängers: Diesmal wollen Glukkons eine gewinnbringende Brühe aus Mudokon-Tränen und Knochen von Abes Urahnen zusammenbrauen. Diese Schande sollt Ihr natürlich verhindern und macht Euch auf zu unglaublichen Abenteuern, die der kleine Tolpatsch zu bestehen hat. Mal sehen, wie die fertige Version im September aussehen wird ... (Uwe)

Hersteller: **Oddworld Inhabitants/GT Interactive** Erscheint: **01.09.1998** Muster von: **GT Interactive** Umsetzungen geplant: **keine**



Schon anhand der ersten Screenshots läßt sich sagen, daß der Nachfolger grafisch noch besser aussehen wird, als der erste Teil es ohnehin schon getan hat

Nintendo 64 Geschicklichkeit

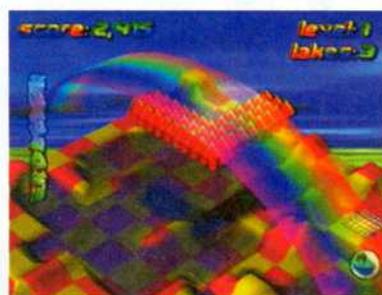
Wetrix

Wasser marsch: Neben Tetrisphere ist nun ein zweiter Tetris-Klone für Nintendos 64-Bitter im Anflug



Eis stört nicht weiter, solange es nicht taut: Eisberge bringen gern das Faß zum Überlaufen

Kaum ein Spiel kann so auf Dauer fesseln und gibt es in so vielen unterschiedlichen Varianten wie Tetris. In der neuesten Version müßt Ihr Talsperren bauen und darin Wasser, das von oben herabfällt, sammeln. Das Problem dabei ist, daß die Flüssigkeit die Neigung hat, durch irgendwelche Lücken, die Ihr am Rand Eurer Bassins gelassen habt, zu fließen. Diese schließt Ihr, indem Ihr Bauteile auf die Lücken setzt. Am rechten Rand Eures Bildschirms befindet sich ein Reagenzglas, mit dem die Wassermenge gemessen wird, die von der Spielfläche herunterfließt. Ist dieses voll, so habt Ihr leider verloren. Allerdings habt Ihr auch die Chance, mit anderen Teilen das Bassin zu vertiefen, so daß das Wasser nicht über den Rand hin-



Geschick eingesetzt erhöht das Bauteil den Rand Eures Bassins

ausschwappt. Aber Ihr müßt aufpassen, denn wenn Ihr zu tief budelt, kann es passieren, daß ein Loch in den Boden des Bassins gestoßen wird und alles Wasser herausläuft. (René)

First Look

gut

Durch hohen Anspruch und innovatives Konzept ist Wetrix eine Herausforderung für alle Freaks

Hersteller: **Zed 2** Erscheint: **Ende Mai**
 Muster von: **Laguna** Umsetzungen
 geplant: **keine**

ZAPP

G • A • M • E • S

NINTENDO⁶⁴

PlayStation

A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<



PLAYSTATION

BREATH OF FIRE 3 US 139,-
 TACTICS OGRE US 139,-
 RESIDENT EVIL 2 US 149,-
 DIABOLO PAL 99,-
 GEX 3D PAL 99,-
 RASCAL PAL 99,-
 DARK OMEN PAL 99,-
 BUSHIDO BLADE 2 JP 149,-
 BUST A MOVE (ENIX) JP 139,-

TIP DES MONATS

TENCHU (+ANLEITUNG) JP 149,-
BUSHIDO-RAIDER-SOLID
 SAGA FRONTIER US 119,-
 REBOOT US 129,-
 KLONOA US 129,-
 NEED 4 SPEED 3 PAL 99,-
 ONE PAL 99,-
 NEWMAN HAAS PAL 119,-

PLAYSTATION

DEATHTRAP DUNGEON PAL 99,-
 R-TYPES JP 139,-
 THUNDERFORCE V JP I.V.

FIGHT DES MONATS

DEAD OR ALIVE (JP/US) 149,-/129,-
VS
 TEKKEN 3 (JP) 149,-

WER WIRD SIEGEN?

SATURN

FANTASY STAR COLLECT. JP 129,-
 IMAGE FIGHT JP 129,-
 KING OF FIGHTERS 97+RAM JP 159,-
 KING OF FIGHTERS 97 JP 119,-
 HOUSE OF THE DEAD JP 129,-
 YUKO (18) JP 149,-
 DOUKOKU (18) JP 149,-

SATURN

PANZER DRAGOON SAGA US/DT I.V.
 BOMBERMAN WARS JP 129,-
 GUNGRIFON 2 JP 129,-
 VAMPIRE SAVIOR +4 RAM 159,-
 VAMPIRE SAVIOR JP 119,-
 WONDER THREE JP 129,-
 DESIRE (18) JP 139,-
 BURNING RANGERS DT 119,-
 BATTLE GAREGGA JP 119,-

UND VOLLER HOFFNUNG & GOTTVERTRAUEN:
 MAGIK KNIGHT RAYEARTH 20.04. (LT. WORKING DESIGNS!!!!)

WIR HABEN AUCH VIELE ÄLTERE TITEL LIEFERBAR ODER VERSUCHEN SIE FÜR EUCH ZU BESTELLEN

NINTENDO 64

FIGHTERS DESTINY 149,-
 YOSHIS STORY 99,-
 1080 SNOWBOARDING I.V.
 BIOFREAKS I.V.
 WCW VS NWO 129,-
 FROSCH 64 149,-
 MISSION IMPOSSIBLE I.V.
 FORSAKEN I.V.

NEO-GEO

LAST BLADES CD 109,-
 BLAZING STARS I.V.
 LAST BLADES MODUL 549,-
 BLAZING STARS MODUL 549,-
 METAL SLUG 2 MODUL 549,-



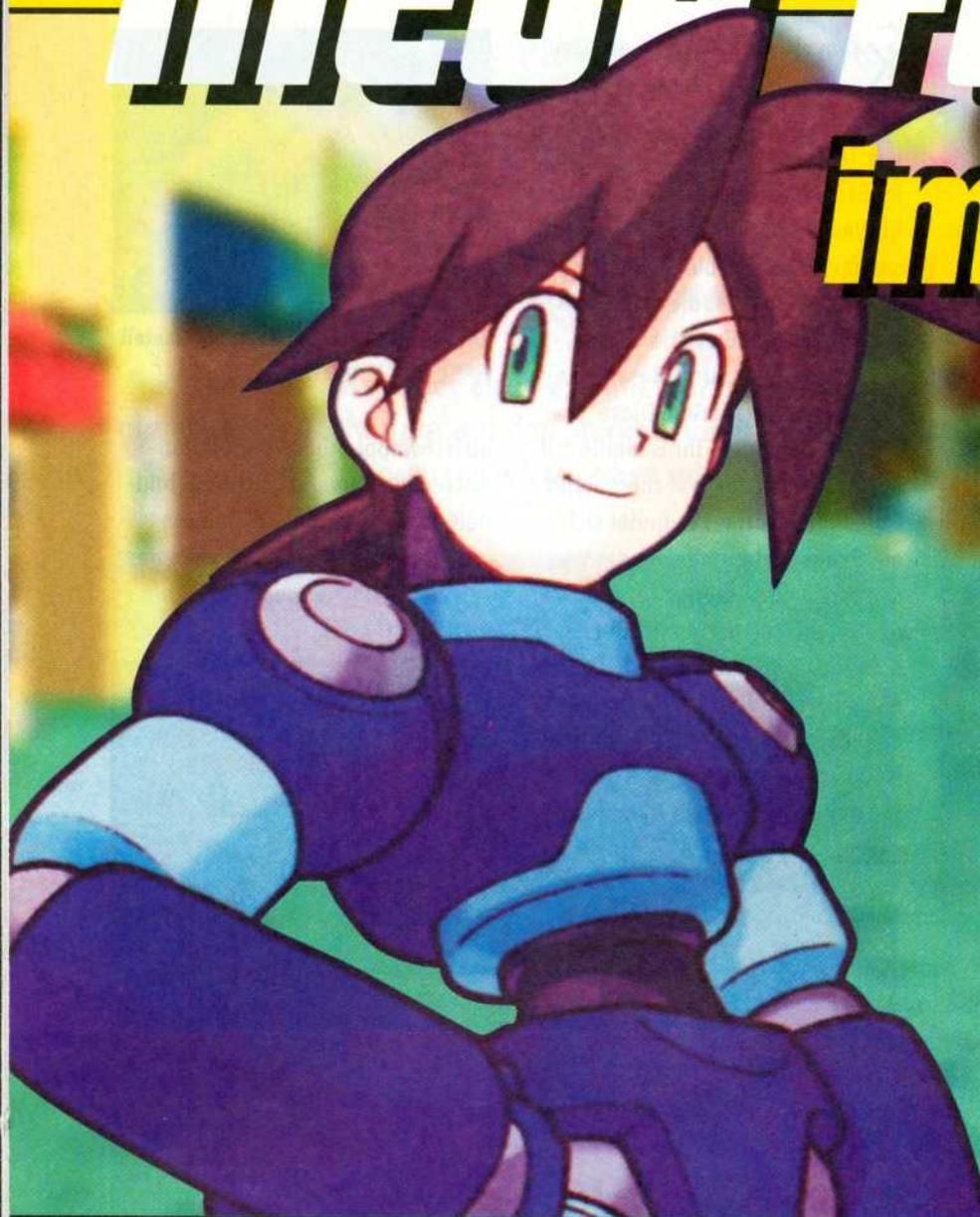
Händleranfragen erwünscht (Importsoftware)

☎ 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung; Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

MEGA FUN

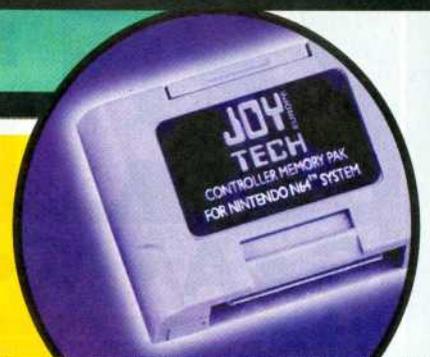
im Abo



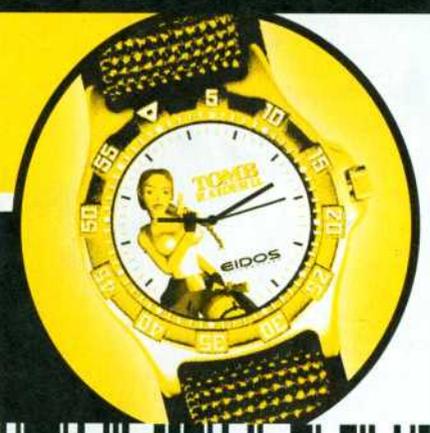
Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



Das rote PlayStation Game Pad bringt Farbe ins Spiel! Mehr Komfort durch extralanges Kabel und 8 Tasten.



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



Die Uhr zum Kult-Spiel! Chromgehäuse, schwarzes Armband u. farbiges Zifferblatt. Limitierte Auflage!

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

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

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

- Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- N64 Memory Card (Art.-Nr. 1132)
- PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug***
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
- Konto-Nr. _____
- BLZ _____

Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B313

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

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 6/98



PlayStation

Actua Soccer 2 (Pal)	Cheats	96
Critical Depth (Pal)	Diverses	82
Diablo (Pal)	Geldtrick	94
Gex 3D: Enter the Gecko (US)	Cheats	96
Iznogoud (Pal)	Paßwörter	83
Lucky Luke (Pal)	Cheatmenü und Paßwörter	94
Madden '97 (Pal)	Teams	83
Madden '98 (Pal)	Diverses	82
Mass Destruction (Pal)	Levelanwahl	83
Nascar 98 (Pal)	Andere Fahrzeuge	96
Need For Speed 3 (Pal)	Cheats	96
Pax Corpus (Pal)	Paßwörter	83
Pitfall 3D (Pal)	Pitfall 2D	96
R-Type (Jap)	Cheats	96

Nintendo 64

Cruis'n USA (Pal)	Zusätzliche Fahrzeuge und Strecken	83
Madden Football 64 (Pal)	Extras	82
Nagano Wonter Olympics '98 (Pal)	Kopf-Skiing	83
Olympic Hockey 98 (Pal)	Diverses	94
Snowboard Kids (Pal)	Cheat	82
Tetrisphere (Pal)	Diverses	83

Players Guide 6/98

PlayStation

Alundra	2. und letzter Teil	90-93
Gex 3D: Enter the Gecko	2. Teil	86-89
Gran Turismo	1. Teil	84-85

Rückblick

Tips & Tricks 4/98

PlayStation

Braindead 13 (US)	Paßwort	34
Bug Riders (Pal)	Paßwörter/Cheats	35
Castlevania (Pal)	Als Richter spielen	34
Critical Blow (Jap)	Versteckte Charaktere	47
Croc (Pal)	Zwischensequenzen/Paßwort	35
Grand Theft Auto (Pal)	Power Up-Paßwörter	46
Monster Trucks (Pal)	Extra Cheats	35
NHL Breakaway 98 (Pal)	Versteckte Mannschaften	35
Nightmare Creatures (Pal)	Cheats	46
Pandemonium 2 (Pal)	Paßwort	35
Pitball (Pal)	Endings/Minigame	47
Rally Cross (Pal)	Fahrernamencheats	35
Rapid Racer (Pal)	Cheats	34
Resident Evil 2 (US)	Diverses	36-37
Resident Evil D.C. (Pal)	ARP-Codes/Trick	34
Rosco McQueen (Pal)	Paßwörter	46
Star Wars - Masters of Teräs Käsi	Diverses	48
TOCA Touring Car Champ. (Pal)	Diverse Paßwörter	34
Tomb Raider II (Pal)	Tip für Level 12	34
V-Rally (Pal)	Optionencheats	35

Nintendo 64

Fifa 98 - Die WM Qualifik. (Pal)	Verändertes Spiel	46
----------------------------------	-------------------	----

Saturn

Dragon Force (Pal)	Debug Mode/Tips	47
Saturn Bomberman (Pal)	Diverses	34
Torico (Pal)	FMV-Sequenzen	34

Players Guide 4/98

PlayStation

Alundra	1. Teil	40-45
One	1. und letzter Teil	38-39

Tips & Tricks 5/98

PlayStation

Bloody Roar	Diverses	50
Broken Helix	Munition/Energie	51
Descent 2	Paßwort/Cheats	50
K1 The Arena Fighters	Diverses	50
Marvel Super Heroes	Alternatives Outfit	50
Nuclear Strike	Cheats	51
Pandemonium 2	Paßwörter	51
Shadow Master	Levelselect/Waffen/Energie	51
Skullmonkeys	Cheats/Paßwörter/FMS	50
Steel Reign	Cheat/Panzer/Marsmission	51
Street Fighter -EX Plus Alpha	Zusätzl. Fighter/Mini-Game	52
TOCA Touring Car Championship	Panzeraction/Paßwörter	52

Nintendo 64

Bomberman 64	Zusätzliche Arenen	52
--------------	--------------------	----

Players Guide 5/98

PlayStation

Alundra	2. Teil	74-80
Gex 3D	1. Teil	72-73
Resident Evil 2	1. und letzter Teil	54-70

Nintendo 64 (Pal) Extras

Madden Football 64

Um zusätzliche Teams etc. anwählbar zu machen, geht Ihr folgendermaßen vor: Startet eine Season. Geht ins Front Office. Nun wird der Punkt Create Player gewählt. Hier gebt Ihr als Spielernamen das entsprechende Wort ein. Speichert und verläßt das Menü (B-Taste). Nun wird das gewünschte Extra aktiviert im Exhibition Mode (Leerzeichen bei der Eingabe beachten).

- Spielernamen: **SAN MATEO** aktiviert ein verstecktes Stadion.
- Spielernamen: **MAITLAND** aktiviert den Tiburon Sports Complex.
- Spielernamen: **TIBURON** aktiviert ein All Madden Team.
- Spielernamen: **AT MADDEN** aktiviert ein All Star Team.
- Spielernamen: **SIXTIES** aktiviert die 60er Jahre Teams.
- Spielernamen: **SEVENTIES** aktiviert die 70er Jahre Teams.
- Spielernamen: **EIGHTIES** aktiviert die 80er Jahre Teams.
- Spielernamen: **HOWLIE** aktiviert die AFC Pro Bowl 1996 - 1997.
- Spielernamen: **LEI** aktiviert die NFC Pro Bowl 1996 - 1997.
- Spielernamen: **STATS MEN** aktiviert ein States Leaders Team.
- Spielernamen: **ELEC ARTS** aktiviert das EA Sports Team.

Random Select: Einen Random Team Select aktiviert Ihr, indem Ihr im Exhibition Mode bei der Teamauswahl gleichzeitig C↑ + C→ gedrückt haltet.

Überraschung: Haltet die Tasten Z + R + L gedrückt, nachdem Ihr das N64 angeschaltet habt und das EA-Logo erscheint.



Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Theo Kranz Versand in Würzburg hat uns auch diesen Monat einiges für die fleißigen Schreiberlinge unter Euch bereitgestellt. Jeweils ein Spiel sowie ein Tamagotchi gehen an Dennis Vanfürth aus Bonn, Andreas Kern aus Hamburg sowie Dirk Klaminski aus Dortmund. Ihr seht, daß Eure Zuschriften nicht ungelesen bleiben, sondern stets auf verwertbare Informationen überprüft werden.

Schreibt also Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, Kennwort Helpline, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Aber auch per E-Mail sind wir zu erreichen. Die Adresse lautet: uk0001@wuerzburg.baynet.de.

MEGA FUN

Theo KRAENZ VERSAND

PlayStation (Pal) Diverses

Critical Depth

- Mr. Phatt:** Spielt das Spiel auf Medium durch.
- Agent 326:** Als Mr. Phatt das Spiel auf Stufe Hard durchspielen.
- Abbadon:** Als Agent 326 auf Stufe Hard durchspielen.

Gebt die folgenden Cheats während einer Mission ein.

- Unverwundbarkeit:** L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →.
- Waffen:** L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↓.
- Depth Charge:** R2 gedrückt halten und ←, →, ↑ eingeben.
- Mine:** R2 gedrückt halten und →, ←, ↓ eingeben.
- Mehr Schaden anrichten:** R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓.
- Stun Blast:** R2 gedrückt halten und →, ←, ↑ eingeben.
- Surface Mine:** R2 gedrückt halten und →, ←, ↓ eingeben.

PlayStation (Pal) Diverses

Madden '98

Zusätzliche Teams:

Auch in der 98er Edition verstecken sich dutzende alte Teams. Diese werden aktiviert, indem im Team Select die Tasten L2 + R2 gedrückt gehalten werden und schnell X, X betätigt wird. Zusätzlich können durch Namenseingabe folgende Teams aktiviert werden.

- NFC Pro Bowl:** ALOHA
- All Time All Madden:** COACH
- All '80's:** GOLD RUSH
- All Time Leaders:** LEADERS
- Tiberon Team:** LOIN CLOTH
- AFC Pro Bowl:** LUAU
- EA Sports:** ORRS HEROES
- All '60's:** PAC ATTACK
- All '70's:** STEELCURTAIN

Zusätzliche Stadien:

Zusätzliche Stadien lassen sich aktivieren, indem die folgenden Namen benutzt werden.

- Old Tampa Bay Stadium:** BIG SOMBRERO
- Old Miami Dolphins Stadium:** DANDAMAN
- Cleveland Browns Stadium:** DAWGPOUND
- Wild West:** GHOST TOWN
- Astrodome:** JETSONS
- RFK Stadium:** OLDDC
- Tiburon Sports Complex:** SHARKSFIN
- Old Oakland Stadium:** SNAKE

Nintendo 64 (Pal) Cheat

Snowboard Kids

Gebt den folgenden Code zügig im Startscreen mit den Optionen **Start**, **Lesson** und **Option** ein. (Analog bedeutet, daß der Analogstick betätigt werden muß.)

Analog↓, Analog↑, ↓, ↑, C↓, C↑, L, R, Z, ←, C→, Analog↑, B, →, C←, Start. Ein megamäßiges YEAH bestätigt die richtige Eingabe. Hiermit aktiviert Ihr einige Goodies im Game.



PlayStation (Pal) Levelanwahl

Mass Destruction

Gebt hierzu als Paßwort folgendes ein: TTTTTTTTTTGP.
Bestätigt und startet das Spiel.

Nintendo 64 (Pal) Diverses

Tetrisphere

Zur US-Version haben wir Euch schon einige Tips verraten. Hier nun etwas für die PAL-Version.

Bonus Game: Tragt Euch mit dem Namen **LINES** ein.

Bonus Music: Tragt Euch mit dem Namen **GAMEBOY** ein.

Vortex Animation: Tragt Euch mit dem Namen **VORTEX** ein und resetet das Nintendo 64.

Level Select: Markiert die Option New Name. Drückt gleichzeitig vor der Namenseingabe L + C↓ + C→. Ihr dürft nun als Namen Symbole eintragen. Benutzt den Namen **Planet, Ufo, Rakete, Herz, Schädel**.



PlayStation (Pal) Teams

Madden '97

Startet ein Exhibition Game. Sucht Euch eine Mannschaft aus. Wählt die Seite, welche Ihr steuern wollt. Nun gebt Ihr im nächsten Screen (User Records Screen) als Namen **TIBURON** ein. Geht zurück zur Mannschaftsauswahl. Hier stehen nun dutzende andere Teams zur Auswahl. Unter anderem die Mannschaften aus früheren Jahren sowie Spitzen-All-Star-Teams. Einige hiervon können jedoch nur mit dem Zufallgriff (gleichzeitig L2 + R2 drücken) ergattert werden.

PlayStation (Pal) Paßwörter

Iznogoud

Iznogoud is not good, aber für alle diejenigen unter Euch, die in die Levels einsteigen wollen, haben wir hier die Paßwörter aufgelistet:

- | | |
|--------|---------|
| CORROD | PICNICI |
| FISHER | POILUS |
| GOGONO | FEDODO |
| EXTERN | FOURNO |
| XFILES | DIKEPI |
| GOTERR | OVISIR |
| SPECTR | |

Nintendo 64 (Pal) Kopf-Skiing

Nagano Winter Olympics '98

Na sowas! Wählt den **Olympic Mode** und dort den **Freestyle Aeriels**. Während nun die Spielfigur hinunter gleitet, berührt Ihr keinen Knopf am Pad. Genau beim Absprung wird die **B-Taste** gedrückt. Mit etwas Glück landet Euer Mann auf dem Kopf und rutscht auf diesem ins Ziel. Klappt zwar nicht immer, sieht aber ungeheuer funny aus.

Nintendo 64 (Pal) Zusätzliche Fahrzeuge und Strecken

Cruis'n USA

Zusätzliche Fahrzeuge:

Drückt in der Fahrzeugauswahl folgende Tasten gleichzeitig: C↑ + C← + C↓. Für den Devastator VI erhaltet Ihr einen Polizeiwagen. Für den La Bomba erhaltet Ihr einen Schulbus und für das Muscle Car gibt es einen Jeep.

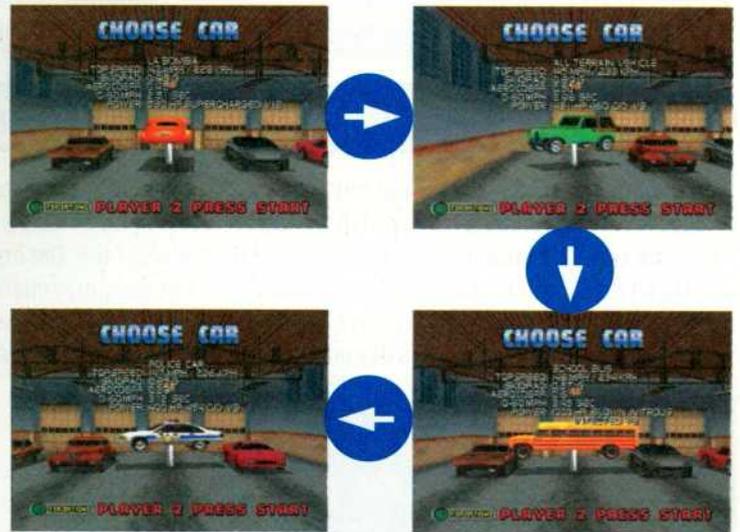
Bonus Strecken:

Haltet in der Streckenauswahl folgende Tasten gedrückt.

Golden Gate Park: L + C← + C↓.

Indiana: L + C→ + C↑.

San Francisco: L + C→ + C↓.



PlayStation (Pal) Paßwörter

Pax Corpus

The Prison: **BIDYE**
The Temple: **KNUTW**

The Space Lab: **BENYO**
The Rocket Silo: **CODUP**

HOOOTLINE !!!

Sonntag, 24. Mai, unter 0931/78425-14 lauschen wir Euren Fragen und Problemen rund um die Konsolenwelt. Wir hören uns!

PlayStation

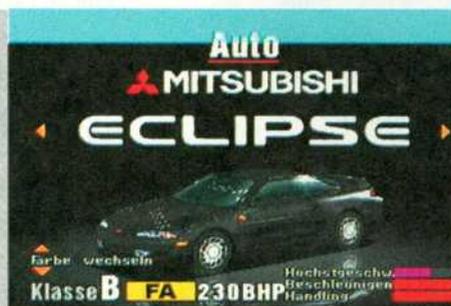
Gran Turismo

Endlich gibt es Gran Turismo auch als PAL-Version! Unser Rennexperte Georg konnte dank seiner Erfahrungen mit der japanischen Version einige interessante Tips zusammenstellen, die besonders den Anfängern unter Euch den Einstieg in den Story-Modus dieses genialen Rennspiels erleichtern werden

Der Arcade-Modus



Im Arcade-Modus müßt Ihr eine Strecke dreimal gewinnen, jeweils mit einer Klasse von Auto. Die besten Wägelchen für jede Klasse seht Ihr oben. Mit diesen dürfte der Sieg auch im höchsten Schwierigkeitsgrad kein größeres Problem darstellen. Wenn Ihr eine Strecke dreimal gewonnen habt, wird automatisch eine weitere freigeschaltet. Gewinnt Ihr auch diese erhaltet Ihr ein paar nette Goodies, über die



aber an dieser Stelle nichts verraten wird. Schließlich sollt Ihr auch noch ein paar Überraschungen im Spiel haben. Schnell ein paar Worte zu den einzelnen Kisten. Die Corvette sieht erstens extrem cool aus, außerdem ist sie in der Beschleunigung wohl unschlagbar. Das Handling ist etwas gewöhnungsbedürftig, in Kurven schwimmt sie leicht auf, macht diese Schwächen aber auf Geraden und kurzen



Sprints wieder wett. Der Eclipse ist in dieser Klasse der schnellste Beschleuniger. Zusätzlich ist er mit einer guten Endgeschwindigkeit ausgestattet, so daß es für Euch kein Problem darstellen dürfte die Konkurrenz abzuhängen. Last but not least der Mirage. In der C-Klasse gibt es keinen schnelleren Wagen. Es ist fast beschämend, in diesem Auto die CPU-Fahrer abzuledern.

Der Story-Modus

Zu Beginn des Spiels seid Ihr nur mit mageren 10,000 Credits ausgestattet. Um Euer Konto so weit aufzurüsten, daß Ihr lockere 500,000 für eines der Sondermodelle springen lassen könnt, müßt Ihr also noch einiges tun. Die erste Frage lautet nun: Bekomme ich für dieses Geld überhaupt ein einigermaßen gutes Auto? Toyota bietet zum Preis von 6,740 Cr den MA70 Supra GT Turbo Limited an, der mit 243 PS recht anständig ausgestattet ist.

TOYOTA TRD/TURBO

Hochleistungs-Ladeluftkühler
Erhöht die Motorleistung durch Abkühlung der Ansaugluft in einem Turbomotor. Je größer die Kapazität des Ladeluftkühlers, desto größer seine Kühlkraft. Die Motorreaktion wird dabei jedoch leicht gesenkt. Dieser Hochleistungs-Ladeluftkühler ist für das Tunen von Motoren mit hohem Ladedruck geeignet.

LADELUFTKÜHLER

Sportlich
Hochleistung

Preis: 3.000
PS vorher: 244bhp
PS nachher: 262bhp

Tag 1 **Cr** 3.260 MA70 SUPRA

Der Hochleistungskühler sorgt für mehr Schmackes unter der Motorhaube

Ihr seid zwar jetzt pleite, habt aber mit diesem fahrbaren Untersatz bei den Einetappenrennen immer die Nase vorn. Fahrt ein paar dieser Rennen, nicht nur um ein paar Kröten zu verdienen, sondern auch um ein Gefühl für Euer Gefährt zu bekommen. Sobald Ihr in jedem Rennen Sieger werdet, solltet Ihr Euch an der B-Lizenz versuchen. Nur wenn man Lizenzin-

haber ist, kann man an den wirklich lukrativen Rennen teilnehmen, bei denen nicht nur dicke Preisgelder herauspringen sondern auch Bonusautos für den Meisterschaftsersten. Die B-Lizenz zu bekommen ist verhältnismäßig einfach (im Vergleich zu der A- und der A-International-Lizenz). Wenn Ihr Euer Auto einigermaßen beherrscht, dürfte es für Euch

kein Problem darstellen, die acht Prüfungen zu meistern. Trotzdem hier noch einmal ein paar Hilfestellungen. Ihr könnt bei allen Prüfungen Automatik-Schaltung benutzen. Am wichtigsten ist, daß Ihr bei den Fahrprüfungen auf keinen Fall von der Fahrbahn abkommen dürft, die Prüfung gilt dann sofort als nicht bestanden.

TOYOTA GEBRAUCHTWAGEN / INFORMATIONEN

BLACK MICA

SUPRA 30GT LIMITED

PRICE: 6.740
TYPE FR
243bhp
1550kg

SPRZE INFO

Tag 1 **Cr** 10.000

Der Toyota Supra 3.0 GT Limited ist für den Anfang sicher die beste Wahl

Die restliche Kohle stecken wir in ein paar Upgrades für unser Wägelchen. Geht also ins TRD-Menü und wählt Turbo an. Hier kauft Ihr den Hochleistungs-Ladeluftkühler (zu finden unter Ladeluftkühler) für 3,000 Cr, der Eurer Karre 18 zusätzliche Pferde unter die Haube steckt.

Lizenz-Prüfungen

B1: Anfahren und Anhalten 1
Ihr müßt einen Mazda Demio innerhalb von 36 Sekunden im Zielbereich zum Stehen bringen. Die Distanz beträgt 1000 Meter. Da dieser Wagen sehr langsam fährt, müßt Ihr erst spät auf die Bremse drücken. Fahrt in der auf dem Bild zu sehenden Perspektive. Sobald Ihr das 900-Meter-Schild passiert habt, wartet etwa zwei Sekunden (einundzwanzig, zweiundzwanzig) und steigt voll in die Eisen.

B2: Anfahren und Anhalten 2
Hier ist die Aufgabe die gleiche, das Timing aber etwas schwieriger, da Ihr nun einen schnelleren Wagen fahrt. Ihr habt 27 Sekunden Zeit. Sofort nachdem Ihr das 900-Meter-Schild hinter Euch gelassen habt macht Ihr eine Vollbremsung.



Spätestens hier solltet Ihr zum Stehen kommen



Lieber einen Tick zu langsam als zu schnell, gebt dafür ab dem Scheitelpunkt wieder gut Gas

B3: Kurven-Grundlagen 1

Nach einer Geraden müßt Ihr eine Linkskurve fahren und danach wieder auf einer Geraden bis ins Ziel. Das Zeitlimit liegt bei 30 Sekunden. Beschleunigt voll, bis Ihr am dritten Kurvenhinweisschild seid (steht auf der rechten Straßenseite). Brems nun kurz, so daß Ihr eine Geschwindigkeit von ca. 105-110 km/h erreicht. Die Kurve ist nun einfach zu nehmen. Vergeßt nicht, schon kurz nach dem Bremsen wieder zu beschleunigen, damit Ihr wieder auf Touren kommt.

B4: Kurven-Grundlagen 2

Im Grunde die gleiche Aufgabe wie in B3, aber mit einem schnelleren Auto. Ihr habt 26 Sekunden Zeit, um ins Ziel zu kommen. Fahrt ganz außen und beschleunigt wieder voll. Diesmal müßt Ihr aber schon am zweiten Schild auf ca. 115 km/h herunterbremsen. Gebt danach vorsichtig Gas, bis Ihr den Scheitelpunkt der Kurve erreicht, und danach Vollgas.

B5: Kurven-Grundlagen 3

Aufgabe siehe B3 und B4. Diesmal habt Ihr nur 25 Sekunden Zeit, bis Ihr im Ziel sein müßt. Fahrt wieder außen und gebt Vollgas. Am zweiten Schild brems auf ca. 105 km/h herunter und lenkt voll in die Kurve während Ihr wieder Gas gebt. Wenn Ihr merkt, daß Euer Wagen nicht mehr auf die Steuerung reagiert, geht kurz vom Gas und beschleunigt danach erneut.

B6: Mehrfachkurven-Grundlagen 1

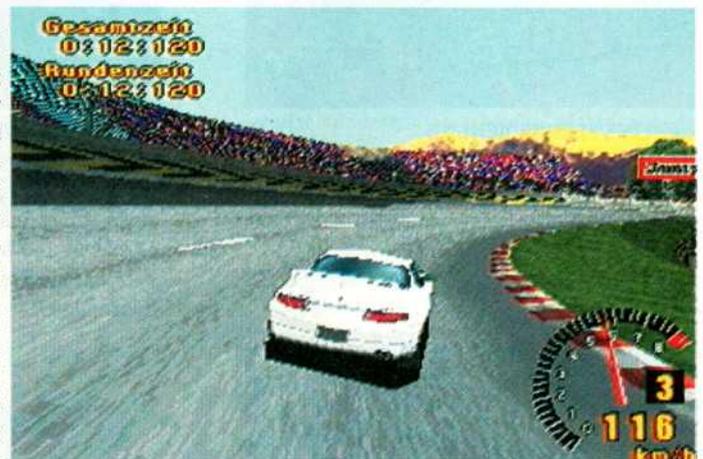
Innerhalb von 28 Sekunden müßt Ihr eine S-Kurve (Rechts-Links-Kombination) durchfahren. Jede Kurve verträgt etwa 120 km/h. Fahrt die erste Kurve von der Außenbahn her an und lenkt scharf ein. Paßt auf, daß Ihr nicht zu sehr nach außen driftet. Fahrt die zweite Kurve eng an, Ihr könnt sie etwas schneller nehmen als die erste Kurve. Beschleunigt ab dem Kurvenscheitelpunkt voll.

B7: Mehrfachkurven-Grundlagen 2

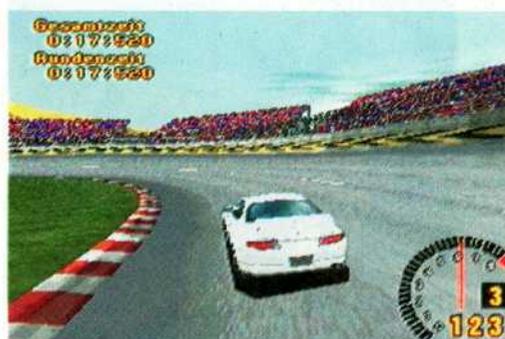
Noch einmal die S-Kurve, diesmal in 27 Sekunden zu absolvieren. Hier gilt genau dasselbe wie für den B6-Test.

B8: Lizenzprüfung

Nachdem Ihr alle B-Tests mindestens mit Bronze bestanden habt, müßt Ihr nun den High Speed Roaster zur Verfügung habt, müßt Ihr schon ein recht guter Fahrer sein um diesen Test zu schaffen. Die erste Linkskurve stellt kein Problem dar, hier könnt Ihr mit Vollgas hineinfahren und noch beschleunigen. Fahrt diese Kurve ganz innen. Die nächste Linkskurve könnt Ihr mit 140 km/h auch ganz innen nehmen. Die folgende Rechts-Links Kombination kennt Ihr aus B6 und B7. Haltet Euch an die Tips. Die nächste leichte Rechtskurve könnt Ihr wieder mit Höchstgeschwindigkeit fahren. Jetzt noch einmal links mit ca. 130 und Ihr seid auf der Zielgeraden.



Paßt auf, daß Ihr nach dieser Kurve nicht auf den Grasstreifen fahrt



Die Kurve verträgt leicht 120 km/h. Geübtere Spieler können auch ein bißchen schneller fahren

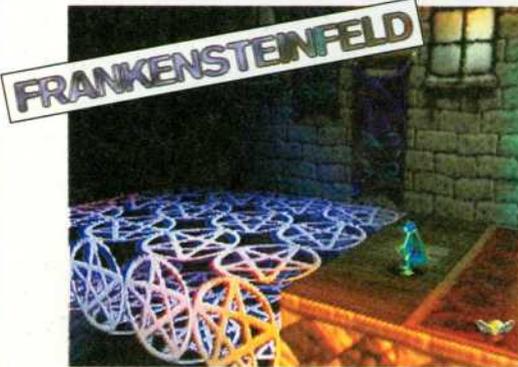
Generell gilt bei allen Lizenzfahrten und auch im Rennen: Wenn Ihr merkt, daß Ihr eine Kurve nicht bekommt, spielt lieber mit dem Gas als zu bremsen. Übrigens: Wer alle Tests einer Lizenz mit Goldmedaille besteht, bekommt einen Spezial-Bonuswagen! Mit der B-Lizenz ausgestattet, begeben Sie Euch an den Start des Sunday Cups, den Ihr bei den Rennen in der Abteilung GT Cup findet. Euer Wagen überzeugt auch hier noch durch Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Fahrt möglichst immer die Qualifikation. Erstens gibt das zusätzlich Geld, solltet Ihr die Pole-position erreichen und zweitens

könnt Ihr Eure Chancen im Rennen so besser einschätzen. Läuft der Cup perfekt, müßtet Ihr nach Abschluß über knapp 40.000 Cr verfügen (verkauft den Bonuswagen beim passenden Autohändler, so springen statt 10.000 Cr 12.000 heraus). Mit diesem Geld läßt sich schon einiges anfangen. Der gebrauchte Toyota Supra RZ für knapp 25.000 Cr ist sicherlich eine gute Investition. Er läßt sich mit einigen Investitionen zu einem echten Superrenner aufrüsten, der auch in A-Rennen sehr gute Chancen hat. Jetzt wünsche ich Euch viel Spaß und viel Glück beim Zocken. Möge die Nockenwelle mit Euch sein!

PlayStation

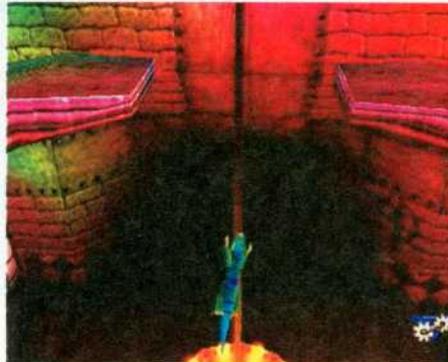
Gex 3D - Enter the Gecko

Was macht man nur mit so vielen Fernbedienungen? Im zweiten Teil habt Ihr fast 70% davon zusammen.



RUN THE AXE GAUNTLET

Im Kreissaal benutzt Ihr die grün beleuchtete Tür. Rechts könnt Ihr zwei Fliegen hinter der Wand mitnehmen. Weiter gehts nach oben. Lauft hier über den weißen Pentagramm Boden und folgt dem weiteren Weg nach rechts bis zur ersten Fernbedienung.



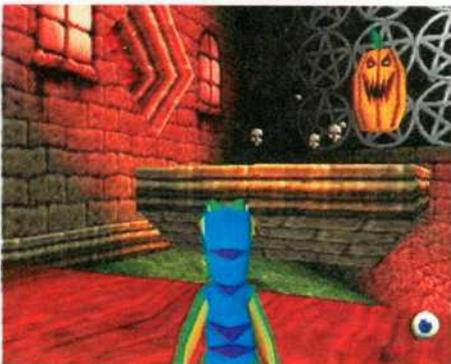
HEAD DOWN THE RAMP

Benutzt diesmal die orange beleuchtete Tür und lauft weiter, bis Ihr zu einer Rampe kommt, unter der sich eine steinerne Uhr befindet. Lauft auf die Standuhr zu, die sich gegenüber davon befindet. Klettert jetzt nur noch nach oben und schon habt Ihr hinter der nächsten Tür die zweite Fernbedienung.



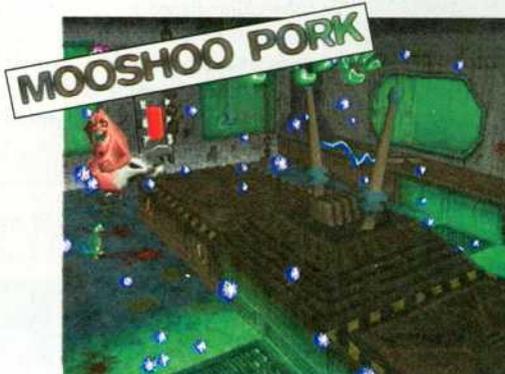
STICK ACROSS THE CEILING MAZE

Nochmal betretet Ihr die Räumlichkeiten, in der die erste Fernbedienung zu finden war. Diesmal laßt Ihr den Boden mit den weißen Pentagrammen links liegen und bewegt Euch nach rechts weiter. Über die Kronleuchter geht es weiter, bis Ihr das Labyrinth gefunden habt, das sich an der Decke befindet. Geht hier zuerst nach links und dann die zweite Abzweigung nochmal links abbiegen. Am Ende laßt Ihr Euch einfach herunterfallen. Geht geradeaus weiter bis zum Ziel.



GEHEIME FERNBEDIENUNG

Geht in die orange beleuchtete Tür. Springt auf die erste Plattform und schaut nach links, wo Ihr ein rot leuchtendes Fenster entdeckt, in das Gex hineinspringen kann.



MOOSHOO PORK

THROW THE SWITCH TO DEFEAT MOOSHOO

Lockt Mooshoo vom Schalter weg und versucht, vor ihm diesen zu erreichen. Gelingt das, wird er einen Stromschlag bekommen. Probiert das einige Male, und das Gelände ist wieder frei. Vorsicht, nach jedem Treffer verschwinden ein paar Bodenplatten.



WWW.DOT COMDOT

SCALE THE BIONIC LAUNCH TOWER

Springt an den Vorsprüngen nach oben und ladet Gex grün auf. Springt nun über dem grünen Jumper nach oben zum Teleporter. Folgt dem Weg über die transparenten Plattformen. Im nächsten Raum seht Ihr die sich drehende Plattform, die mit einem Schlag auf die Platte in Bewegung gesetzt wird. Springt nun im aufgeladenen Zustand auf die nächste Plattform, um schnell zur Fernbedienung zu kommen.



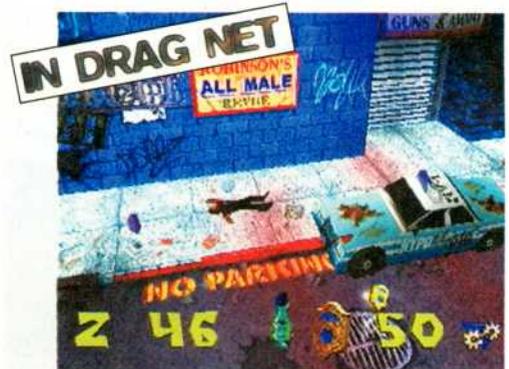
CROSS THE DATA BUS BRIDGE

Ladet Gex am Energiefeld auf, das sich in der Mitte des Raumes befindet, und springt auf den alleinstehenden Jumper nach oben zum Teleporter. Lauft über die transparente Plattform und dann weiter nach oben. Gex muß immer wieder neu aufgeladen werden, um die Brücken zu aktivieren, ohne die es kein Weiterkommen gibt. Jetzt erledigt Ihr noch den Mech, der den Weg zur Fernbedienung versperrt.



GEHEIME FERNBEDIENUNG

Unterwegs zur ersten Fernbedienung müßt Ihr weit hinaufklettern. In einiger Höhe nach der dritten Aufladestation schaut Ihr Euch mal um. Auf einem der Vorsprünge liegt die silberne Fernbedienung parat.

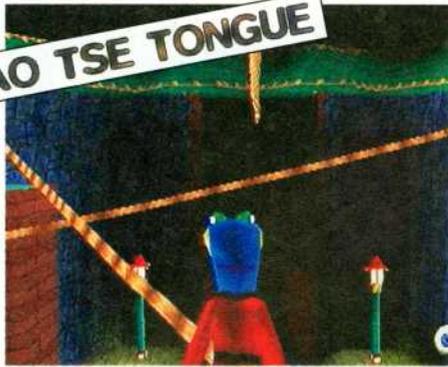


IN DRAG NET

ITS REGAE TIME

Benutzt hauptsächlich die Feuerleiter am Robinsons All Male-Schild. An der obersten Stelle findet Ihr zwei Seile, von denen aus noch einige Polizeimarken einzusammeln sind. Habt Ihr 50 Stück ergattert, müßt Ihr die U-Bahn erwischen.

MAO TSE TONGUE



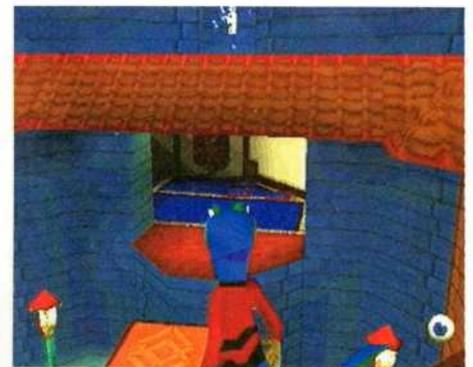
DEFEAT THE DEADLY DRAGON

Geht ins Film & Gift-Haus. Darüber erreicht Ihr einen Raum, in dem sich ein Ventilator befindet. Schlagt den Gong, bis eine Treppe erscheint, die Ihr nach oben lauft. Weiter gehts über die Dächer bis zu den Räumlichkeiten mit den Samurais, die erst einmal getötet werden müssen damit der Weg nach oben geöffnet wird. Den erschienenen Drachen besiegt Ihr mit einigen gezielten Kanonenschüssen.



TRAVERSE THE ROCKING PILLARS

Als nächstes geht Ihr in den Sushi-Laden. Klettert über die goldenen Fliesen nach oben. Hängt Euch an die einzelne Fliese, läutet dahinter den Gong, und schon kommen ein paar Säulen aus dem Boden empor, die auch sofort benutzt werden. Besiegt auch hier die Samurai und läutet dann beide Gongs. Mit der goldenen Fliese geht es weiter. Jetzt nur noch über die Säulen zur Fernbedienung springen.



GEHEIME FERNBEDIENUNG

Nochmal müßt Ihr über den Giftraum zum Ventilator. Springt auf den Gong, um auf das höher gelegene Dach zu kommen. Holt Euch die Fernbedienung.

THE UMPIRE STRIKES OUT



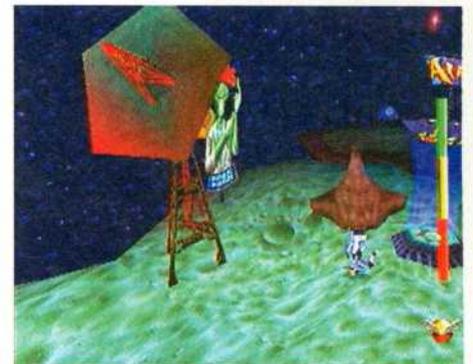
RIDE THE ROCKET

Lauft am Anfang den Weg nach hinten und den etwas unauffälligen Weg entlang. Über die schwebenden Plattformen gelangt Ihr zu einer Rakete, auf die Ihr springt, was Euch einen kleinen Rundflug einbringt. Sie landet auf einer Ebene, in der sich ein Loch befindet, in das Ihr springt. Leider ist die Fernbedienung durch ein Kraftfeld geschützt. Dieses wird ausgeschaltet, sobald die zwei Gegner ausgelöscht wurden.



ENTER THE BATTLE DOME

Lauft nach vorne über die sich drehenden Plattformen bis zur Energiesäule, die es hochzuklettern gilt. Laft die Walzer-Strecke entlang zur nächsten Energiesäule, die Ihr mit einem Sprung erreicht. Vor dem Abgrund schaut Ihr nach unten, und Ihr entdeckt einen Aufzug. Springt darauf und lauft den S-Weg entlang zur nächsten E-Säule und nach oben. Wenn Ihr Euch den Weg hierher freigekämpft habt, solltet Ihr wie schon gehabt, den Mech töten, damit der Schutzschild deaktiviert wird.



GEHEIME FERNBEDIENUNG

Laft in die Richtung der ersten Fernbedienung. Nach den ersten schwebenden Plattformen, die ein Energiefeld umkreisen, geht Ihr auf der nächsten Insel nach rechts. Ihr seht eine kleine Insel, auf der ein Strommast steht. Den zerschießt Ihr und lauft auf die Insel. Kurz darauf wird ein Raumschiff erscheinen, das Gex zur begehrten Fernbedienung fährt. Ist diese eingesammelt, werdet Ihr wieder zurück teleportiert.

PANGAE 90210



ASSAULT THE LAVA ISLAND

Laft einfach unten entlang über die beweglichen Säulen. Überquert die Lavaströme, bis Ihr an dem Hügel angelangt seid, auf dem sich die wichtige Fernbedienung befindet.



CLIMB THE VULCANO

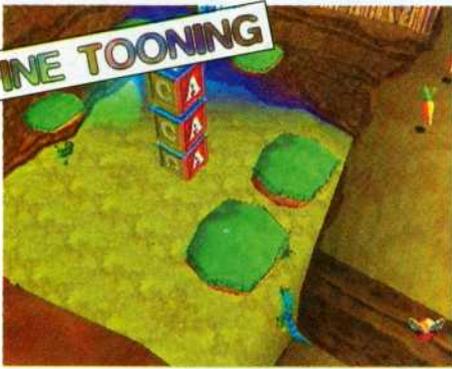
Ihr seht einen herabfließenden Lavastrom, vor dem sich einige Vorsprünge befinden, über die Ihr den Weg nach oben findet. Klettert an der Felswand entlang und nehmt die erste Abzweigung nach rechts. Dann rund um den Vulkan weiter nach oben. Achtet nur auf angreifende Dinos und herabfallendes Gestein.



GEHEIME FERNBEDIENUNG

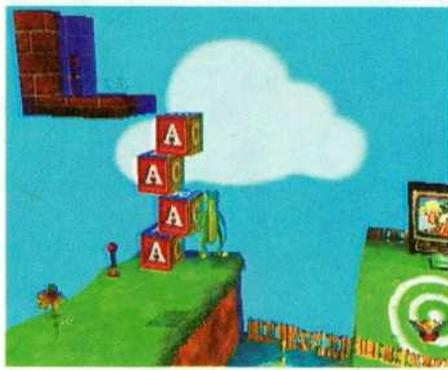
Auf dem Weg zur zweiten Fernbedienung klettert Ihr wieder an der Felswand entlang, nehmt aber die Abzweigung nach links. Klettert weiter bis zu der Stelle mit den herunterfallenden Felsen. Laßt Euch genau da herunterfallen und Ihr seht die Fernbedienung vor Euch.

FINE TOONING

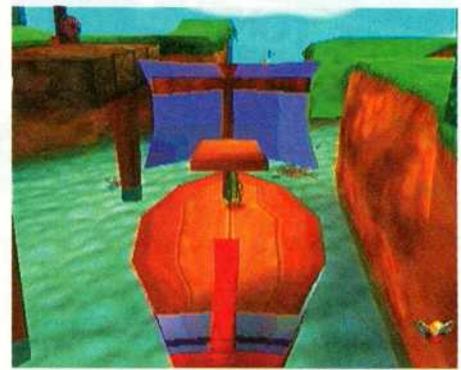


CLIMB THE TREE

Bevor Ihr am Wasser ankommt, seht Ihr einen hellen Streifen, von dem aus Gex nach oben springen kann. Springt hinter die Dominosteine, die Gex mit einem Schlag zerbersten lässt. Laft weiter und erklimmt den Berg. Nehmt Euch vor den Felsen in acht! Springt dann über die fliegenden Plattformen zur anderen Seite. Läutet den Gong über dem ersten Brunnen und laft weiter. Über die Eisen-Träger geht's dann weiter nach oben bis zu einem zweiten Brunnen.



Laft am Brunnen vorbei und über die rotierenden Würfel. Dahinter geht es nach oben bis zu einer unscheinbaren Tür, die jedoch den Eingang in eine weitere Welt öffnet. Klettert nun über die Äste des Baumes nach oben zur Fernbedienung.



STORM THE CASTLE

Wie zuvor, jedoch läutet Ihr den Gong über dem zweiten Brunnen und springt danach hinein. Wie Ihr seht, ist das Schiff jetzt frei zugänglich und kann benutzt werden. Sobald Gex darauf steht, gehts los. Das Schiff hält vor der Burg.

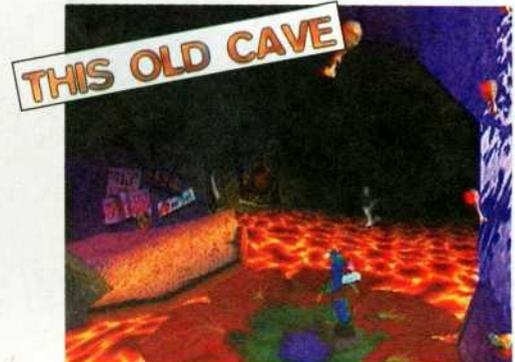


Aktiviert den Gong, und das Falltor öffnet sich. Dahinter findet Ihr eine Rakete, die mit Feuer-gex gezündet wird, das nötige Utensil befindet sich direkt daneben. Nachdem die Rakete startklar ist, steigt Gex darauf und unternimmt einen Freiflug zur zweiten Fernbedienung.



GEHEIME FERNBEDIEUNG

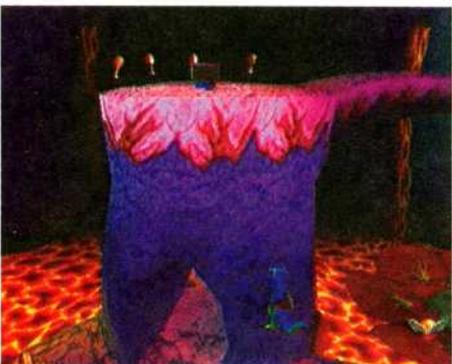
Vor dem Schloßeingang laft Ihr nach links (oder rechts) einen schmalen Pfad entlang, der hinter die Burg führt. Dahinter liegt natürlich, wie nicht anders zu erwarten war, die silberne Fernbedienung. An dieser Stelle ist die Mauer sogar durchbrochen, und Gex kann direkt zur Rakete weiter.



THIS OLD CAVE

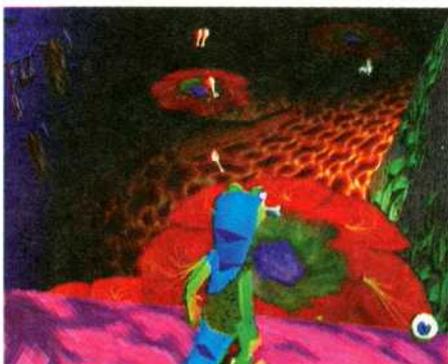
WATCH FOR FALLING LAVA

Nachdem Ihr das erste Mal an der Wand entlang gekrabbelt seid springt Ihr über eine Blume in den linken Höhleneingang. An der Höhlenwand entlang kommt Ihr nun schnell zum Ziel.



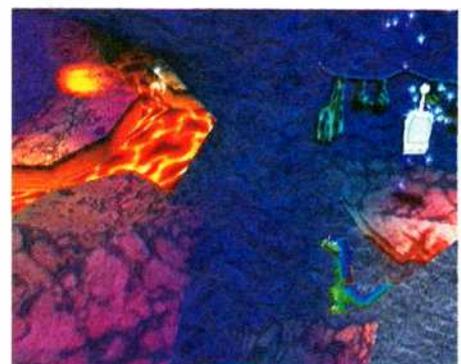
DODGE THE STEAM VENTS

Haltet Euch immer rechts an der Wand. Springt über die beiden Blumen zum Checkpoint. Darunter ist der Eingang zur zweiten Fernbedienung. Ab hier erwartet Euch ein langer mühevoller Weg über heiße Lava.



BOUNCE UP THE FLOWER

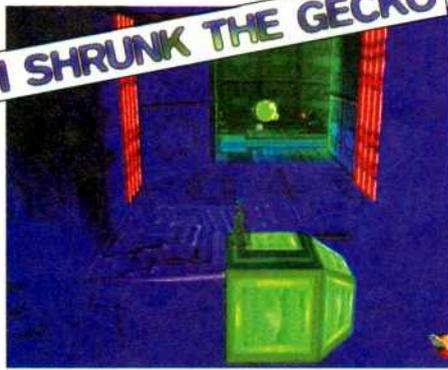
Laft den einfachsten Weg rechts an der Höhlenwand entlang. Wenn Ihr eine Blume seht, müßt Ihr diese benutzen, und schon gelangt Ihr fast automatisch zur Fernbedienung. Für die 120 Items, die recht knapp vorhanden sind solltet Ihr alle Gegner töten, es sei denn, Gex büßt ein Leben ein.



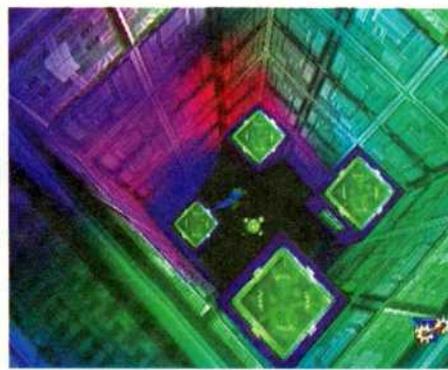
GEHEIME FERNBEDIEUNG

An der zweiten Fernbedienung angekommen, laft Ihr ein Stück zurück, bis Ihr auf die große Halle schauen könnt. Wagt von hier aus einen Blick nach links. Die intelligente Kameraführung hat Euch hier clever herumgeführt.

HONEY I SHRUNK THE GECKO

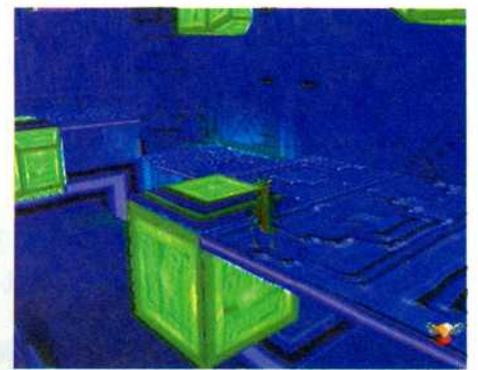


Bringt Gex erst einmal zum ersten Checkpoint. Mit dem Aufzug nach oben, über die Decke bis zum grünen Energiepunkt, an dem Ihr Euch nach unten fallen laßt und weiter zum Checkpoint lauft. Von da aus sind alle wichtigen Sachen zu erreichen, da es davor einfach nichts zu finden gibt.



CHARGE TO THE TOP

Nach dem Checkpoint springt Ihr nach oben an den Fliesen entlang, die Ihr über die grünen Jumper erreicht. Danach weiter zum nächsten grünen Energiepunkt, an dem sich zwei deaktivierte Mechs befinden. Diese werden durch Gex' Anwesenheit im aufgeladenen Zustand aktiviert. Laft dem linken Roboter hinterher und springt an die Spitze des Turmes.



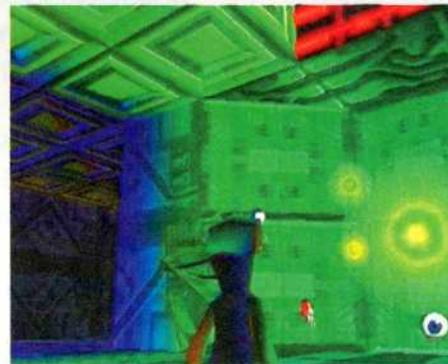
FIND THE I/O TOWER

Springt an die Spitze des Levels. Vom Checkpoint aus nicht an der Wand entlang, sondern über die blauen Plattformen nach oben laufen. Ladet Gex auf, damit er über die Brücke kommt. Über die rotierenden Plattformen weiter nach oben springen. Am I/O Tower angelangt, steuert Ihr diese um den Tower herum zur Fernbedienung.



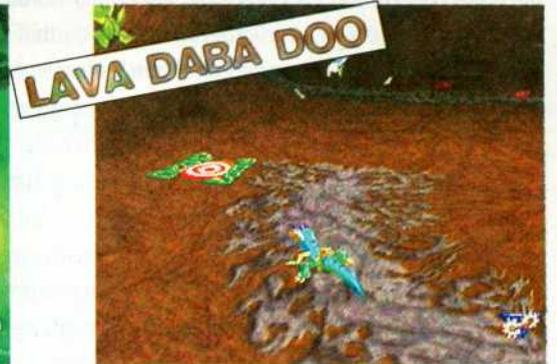
CHARGE THE A.C.T. STEPS

Nach dem Checkpoint geht Ihr nochmal an die Stelle mit den beiden Mechs und lauft diesmal dem rechten hinterher. Über die Decke klettert Ihr in die Röhre in den nächsten Raum. Aktiviert die beiden Aufzüge, die Euch danach erlauben, schnell nach oben zu gelangen, damit der dritte Aufzug von Gex rechtzeitig erreicht werden kann. Nun steht Euch nichts mehr im Weg.



GEHEIME FERNBEDIENUNG

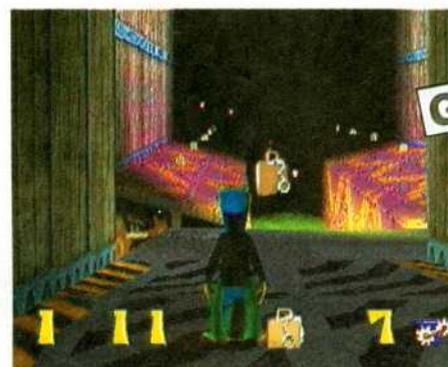
Bei den beiden Mechs geht Ihr wieder nach links bis zu den zwei Jumpern. Darüber erreicht Ihr die gegenüberliegenden Fliesen. Folgt den Fliesen und Ihr erreicht das Loch in der Decke über den zwei Mechs. Daß sich da oben was ganz Besonderes befindet, ist ja klar.



LAVA DABA DOO

NAVIGATE THE RIVER OF FIRE

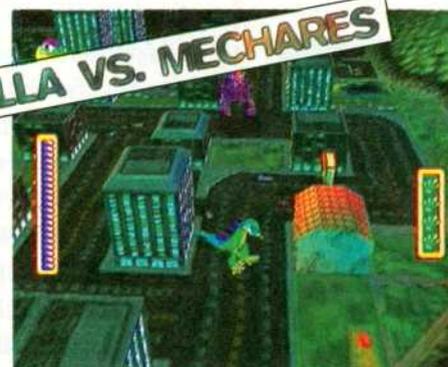
Klettert am Torbogen ganz am Anfang hoch und fahrt auf die andere Seite. Springt über die schwebenden Plattformen nach oben. Laft oben weiter, wobei Ihr abwechselnd den Felsen links und rechts ausweicht. Danach seht Ihr eine Stelle, an der sich Gex an der Wand festhalten kann. Allerdings muß er hier einen Energiepunkt einbüßen. Irgendwann kommt Ihr an eine zielähnliche Scheibe (Dropzone), an der Ihr Euch nach unten fallenlaßt. Das weitere besteht nur noch aus einer Floßfahrt. Viel Spaß!!!



THE SPY WHO LOVED HIMSELF

In dieser Bonusrunde müßt Ihr schnell den Weg entlang laufen, da die Zeit ziemlich knapp ausgeht. Dafür gibt es genügend Items. Am Ende des Levels springt Ihr auf die Couch, die Euch nach oben katapultiert. Hier findet Ihr einen Schalter, der einige Plattformen auftauchen läßt.

GEXILLA VS. MECHARES



DEFEAT MECHAREZ

Diesen Gegner verwundet Ihr, wenn Ihr das Gebäude unter seinen Füßen zerschlagt. Ihr könnt ihn aber auch ganz normal treffen. Achtet auf den Strahl. Bevor er losschießt, solltet Ihr Euch hinter einem Gebäude verstecken, es sei denn, Ihr schafft es, ihn herunter zu schlagen. Die Einfamilienhäuser in den Ecken bringen frisches Futter für Gex.



I GOT THE RERUNS

Sammelt alles ein, was es zu holen gibt. Die letzte Lore bringt Euch direkt zur Fernbedienung.

PlayStation

Alundra

Nachdem wir in den beiden letzten Ausgaben ausführlich die Eigenschaften und Lösungswege der bisherigen Dungeons in Alundras Welt beschrieben haben, wollen wir in dieser Ausgabe zum Abschluß kommen

Allgemeine Hinweise:

- Grundsätzlich mit allen Personen reden.
- Alle Büsche und Gräser abholzen (= Goodies).
- Durchs Wasser zu laufen verlangsamt die Geschwindigkeit. Hüpf durchs Wasser! So kommt Ihr wesentlich schneller voran. Dies funktioniert auch auf Sand!
- Achtet genau auf die Umgebung. Oft verdecken Büsche Kanten.
- Solltet Ihr bei einem Rätsel neu beginnen wollen, nichts leichter als das. Verlaßt kurz den Raum und betretet ihn erneut.

Etwas Wurm gefällig?

Nachdem wir Giles aus seinem Alptraum befreit haben, kehrt Alundra in die reale Welt zurück. Die Einwohner haben sich nördlich des Dorfes zum beten in eine Höhle zurückgezogen. Geht dorthin und berichtet von der Genesung Giles. Jess warnt Euch beim Verlassen der Höhle vor dem brüchigen Gestein beim Altar. Frech wie Alundra ist, wird dort natürlich der Morgenstern benutzt, um in den dortigen Irrgarten einzubrechen. Hier gilt es nun, sich immer wieder Fackeln zu schnappen, um damit Büsche, die ein Weiterkommen behindern, niederzubrennen. Außerdem befinden sich hier schwebende Plattformen. Diese lassen sich in die gewünschte Richtung bewegen, indem Ihr an den entsprechenden Rand tretet. Habt Ihr den Dungeon ziemlich durchforstet, werdet Ihr an seinem Ende in einen Raum gelangen, der vier Schalter aufweist. Hier ist die entsprechende Kombination: (von links nach rechts und von oben nach unten) rechts, links, hoch, runter. Den Endgegner, einen riesigen Wurm, besiegt Ihr, indem Ihr immer wieder auf seine Körperteile einschlagt. Er wird immer kürzer, bis der Sieg Euer ist. Nach dem Ableben des Wurms erlebt Alundra eine weitere Vision, erhält die Windrolle und wird nach Inoa zurück teleportiert.

Kleines Spiel

Am nächsten Tag trifft Ihr auf Sybill, welche von ihrem Alptraum berichtet. Lauft dann nach Westen und springt in den Schornstein von Feins und Lutas Haus. (Es tritt kein Rauch mehr aus.) Leert die Kiste und zerschmettert die beiden Vasen. Sammelt die Goodies ein und betretet den



Schalter. Der nächste Weg führt Euch nun zur Kneipe, in welcher die Seemänner hausen. Gebt dem Wirt das Goodie und Ihr dürft einen Geheimgang betreten. Unten angelangt, schaut Ihr Euch im linken Raum um. Hier müssen rundenweise Schleimmonster besiegt werden. Haltet Ihr fünf Runden durch, erhaltet Ihr einen weiteren Lebenskanister. Im mittleren Raum gilt es, fünf Runden lang Schleimmonster mit dem Bogen zu erlegen, um einen Lebenskanister zu erhalten. Im letzten Raum muß ein wenig Roulette gespielt werden. Auch hier gibt es einen Lebenskanister zu gewinnen. Unterhaltet Euch dann mit den ehemaligen Matrosen oben in der Kneipe. Ab diesem Zeitpunkt des Spiels kann unter anderem dann auch schon beim Shop des ehemaligen Kapitäns die Sammlung von goldenen Falken gegen hilfreiche Goodies eingetauscht werden. (Evtl. funktioniert dies auch erst später.) Kehrt dann nach Inoa zurück und sucht Meia auf.

Tempeltreiben

Nachdem Ihr mit Meia geredet habt, führt der nächste Weg zur Kirche. Dort wartet schon Septimus. Sein Problem löst Ihr mit der Windrolle. Ein Blitzschlag wird ein Fenster zerschmettern, durch welches Ihr den Tempel betreten könnt. Nun gilt es, Septimus die Türe zu öffnen. Beachtet, daß im Tempel vier Räume sind: oben und unten zu beiden Seiten jeweils zwei (gerade die beiden unteren sind schlecht zu erkennen). Links wird der Schalter mit dem Bogen aktiviert. Untersucht alle Ecken (leere Bücherregale!) und unterhaltet Euch immer wieder mit Septimus (er hat so manche Hilfe parat). Sollte ein kleines Rätsel verpatzt werden, kann der Raum durch kurzes Verlassen resetet werden. (Beachtet, daß kurz vor Ende der Teppich nicht betreten werden darf, sondern über die Stühle und den Tisch das Ziel erreicht wird.) Dann sind die Räume schnell gelöst, und Ihr dürft den Altar zum geheimen Ort Ronans öffnen. Nachdem Ihr dort das grauenvolle Geheimnis erfahren habt, kehrt Ihr automatisch nach Inoa zurück.

Meias Gesinnung?

Ihr befindet Euch wieder in Jess' Haus. Diesmal hat er ein neues Goodie für Euch angefertigt: den Power Glove. Mit seiner Hilfe können schwere Gegenstände gehoben werden. Es reicht aus, diesen zu besitzen, um die Fähigkeit auszuüben.

Kurz darauf erfahrt Ihr vom Tod Sybills. Geht zu Sybills Haus. Unterhaltet Euch dort mit Fein und Rumi. Dann erweist Ihr Sybill auf dem Friedhof die letzte Ehre und redet mit den Dorfbewohnern. Sobald Ihr den Friedhof verlaßt, erfahrt Ihr noch einiges, und Septimus wird Euch von seinen Überlegungen zu Meias Gesinnung berichten. Geht zu Myras Haus. Septimus wird die alte Frau ablenken. Seid Ihr im Haus und steht neben Meias Bett, werdet Ihr auch schon in ihren Traum hinein gerissen. In diesem Gebiet müßt Ihr nun immer wieder Meia auffinden. Jedesmal wird sie jedoch flüchten und im nördlichen Abschnitt eine geöffnete Türe hinterlassen. Ihr müßt nun die Rätsel hinter den Türen lösen und die Statue zerschlagen, um durch Betreten der Plattform einen kleinen Rückblick auf Meias Vergangenheit zu erhalten. Die Rätsel dürften schnell gelöst sein. (Vergeßt nicht, daß Euch die Fackeln nicht ins Wasser fallen dürfen.) Im Raum mit den Schaltern, welche die schwebenden Plattformen bewegen, muß das Faß auf dem vorderen mittleren Schalter



versetzt geworfen werden, um nach oben zu gelangen. Den Raum mit der einen Fackel und dem Faß löst man folgendermaßen: Nach oben links schwimmen. Nach unten herumlaufen und über den Spalt springen, ohne die schwebenden Plattformen zu be-

nutzen. Das Faß holen und unten als Stufe einsetzen. Dann die Fackel schnappen und auf die kleine Plattform springen, von welcher aus die Büsche in Brand gesteckt werden. Gleichzeitig auf die größere Plattform springen und sofort in Richtung der Büsche jumpen. Am Schluß spielt Meia noch ein kleines Game mit Euch. Ihr dürft Euch nur bewegen, während sie singt. Benutzt die Steinsäulen als Deckung. Aber Vorsicht, manchmal beendet sie Ihr Lied sehr schnell. Hinter der letzten Türe wartet schon die reale Welt wieder auf Euch. Verläßt das Haus und erlöst Septimus.

Geplänkel

Geht am nächsten Tag zu Nava (die Hütte am Strand). Dieser wird Euch die Spring Bean geben. Mit dieser Zauberbohne kann an allen kleinen gelben Töpfen eine Bohne gezüchtet werden, welche Euch durch ihre Sprungkraft wahrlich in höhere Gefilde befördert. Nach ihren Erhalt sucht Ihr die Wassermühle nordöstlich von Inoa auf. Durchsucht sie und geht danach zur verschütteten Mine bei Inoa. Links springt Ihr dann in den Fluß und laßt Euch nach unten treiben. An einer Abzweigung mit Wasserpflanzen geht es nach links. Beachtet, daß Ihr fleißig paddeln dürft, um die Pflanzen durchschwimmen zu können. Geht an Land und bewegt Euch nach unten. Ihr werdet auf ein schleuderndes Baummonster treffen. Oberhalb dieser Stelle befindet sich eine versteckte Höhle, welche einen Lebenskanister beinhaltet. Mit der Springbohne kann die Höhle wieder verlassen werden. Unterhalb des Baumes werdet Ihr auf eine Höhle treffen, in deren ersten Raum ein schwebender Feuerball ist. Durchquert dann die Räume, bis Ihr auf einer Anhöhe herauskommt. Hier befindet sich ein Haus, welches betreten wird. Im letzten Raum werdet Ihr der Feuerprüfung unterzogen. Zuerst entzündet Ihr mit dem ersten Feuerball die Leuchter. Mit der zweiten Feuerkugel spielt Ihr so lange herum, bis diese auf dem ersten Symbol der dritten Reihe von oben zu stehen kommt. Wichtig ist dabei, daß sich Alundra auch auf die Platte bewegen muß, noch bevor der Feuerball zu stehen kommt, und noch dazu in einem arg kurzen Zeitlimit. Habt Ihr die Prüfung bestanden, erhaltet Ihr einen Feuerstab, der die penetranten Sträucher, welche bisher den Weg versperrt haben, niederbrennen kann. (Vergeßt nicht, Euch im Brunnen im äußersten Südosten der Landkarte umzusehen.) Danach sucht Ihr den Berg Torla auf und schaut Euch ziemlich oben um. Hier befindet sich ein Strauch, der einen Durchgang zwischen den Felsen verbirgt. Brennt ihn nieder und betretet die Höhle durch den Wald. Hier staubt Ihr den Eisstab ab. Dann besucht Ihr den Friedhofswärter und betretet den Keller seines Hauses (rechts neben der Kirche). Im Keller entzündet Ihr die Leuchter in folgender Reihenfolge: 1, 6, 4, 5, 2, 3. Die nun herabfallende Kiste beinhaltet ein weiteres Goodie. Nun marschieret Ihr zur Wüste. Nehmt den Eingang, welchen Ihr mit Hilfe des Sand Capes benutzen könnt. Durchsucht die Gegend oberhalb der Höhle von Eurem ersten Besuch. Hier wird die Höhle mit den Holzbalken aufgesucht. Die Kiste enthält einen speziellen Schlüssel, welchen Ihr an Euch nehmt. Friert dann die glühenden Säulen weiter oben mit dem Eisstab ein und zerschlagt sie mit dem Morgenstern. Hier gibt es einen weiteren Lebenskanister einzusammeln. Mit dem speziellen Schlüssel gelangt Ihr ins Gebäude weiter unten. Hier legt Ihr an einen Schalter ei-

ne Bombe und stellt Euch an den zweiten. Während nun die Explosion den ersten Schalter betätigt, schlagt Ihr auf den anderen. Nun wird oberhalb das Wasser aus dem Becken abgelassen. Zwischen den beiden Treppen kann nun ein Raum betreten werden. Hier begegnet Ihr einer Vision von Berue. Spielt die vorgeführten Sequenzen nach und Ihr werdet mit seiner Hilfe Teleporter öffnen können. Öffnet alle und geht dann zur Wirtschaft mit den Seefahrern. In ihrer Nähe befindet sich eine Statue, von der Ihr ein Breitschwert erhaltet, welches eine der stärksten Waffen im Spiel darstellt. Allerdings erhaltet Ihr sie nur, wenn Ihr alle Lebenskanister bisher vorweisen könnt. Evtl. kann es vorkommen, daß Ihr das Schwert erst später nehmen könnt. Merkt Euch also die Stelle und kehrt später zurück. Nun dürft Ihr Euch erneut auf den Weg zur Wassermühle machen.

Nirude und Miming

Nun macht sich Alundra auf den Weg durch die Wasserpassage. Betretet die Höhle bei der Wassermühle. Benutzt die Spring Bean, um weiterzukommen. Paßt auf die Strudel auf! Räumt die Kisten aus und achtet darauf, daß die Unterebenen von Nirude Euch bald attackieren werden. Habt Ihr die große Maschine erreicht, muß diese vernichtet werden. Vorsicht, auch große Stachelkugeln versuchen an Eurer Lebensenergie zu zehren! Am Ende des Wasserdungeons werdet Ihr in einem Pool im Schloß von Nirude herauskommen.

Im Schloß schwimmt Ihr nach rechts und benutzt die Leitern. Im Raum



mit den Steinstatuen wird Euch ein Untergebener beobachten und flüchten. Verschiebt die Statuen, um verborgene Eingänge zu öffnen. Auf gewohnte Manier durchstreift Ihr die Räume.

Sicher habt Ihr die großen Steinköpfe, die außerhalb des Schlosses stehen, gesehen. Diese müssen zerstört werden. Hierzu müßt Ihr evtl. vom Gebiet des Mountains aus (wo sich auch die Höhle mit dem Eisstab befindet) attackieren. Habt Ihr dies erledigt, öffnen sich die Tore des Schlosses, und Ihr dürft Euch Eintritt verschaffen. Nach einigen Räumen werdet Ihr auf ein Rätsel stoßen. Es gilt fünf Statuen zu verschieben. Numerieren wir wieder von oben nach unten und von links nach rechts durch. Die Reihenfolge ist dann: 1 nach links, 2 nach rechts, 3 nach rechts, 4 nach links und 5 nach rechts. Betretet dort dann den letzten Schalter, und der weitere Weg öffnet sich. Nach einigen weiteren Räumen werdet Ihr auch einmal kurz in eine Falle gelockt. Hier muß einfach der große Steinkopf vernichtet werden. Bald darauf muß eine Maschine in Gang gebracht werden. Die Startsequenz lautet: links, rechts, links, links, rechts, rechts. Um dann den Maschinenraum betreten zu können, müßt Ihr die Sequenz anwenden, die Ihr vorher auf dem Zeichen gelesen habt: links, rechts, links, links, rechts, rechts. Habt Ihr die weiteren Räume gemeistert und den Regenerationspunkt erreicht, werdet Ihr bei der gigantischen linken Hand noch das Buch

für den zweiten Erdzauber finden.

Nach einiger Zeit wird Euch wieder ein Rätsel gestellt. Es gilt, sieben Steinköpfe in der richtigen Reihenfolge zu vernichten. Numeriert die sieben Köpfe von links nach rechts durch und zerstört sie in dieser Reihenfolge: 6, 3, 2, 1, 5, 7, 4. Daraufhin erhaltet Ihr einen Schlüssel. Bald darauf steht Ihr auch schon dem Endgegner dieses Dungeons gegenüber. Um den Steingolem zu zermürben, müßt Ihr immer nach unten laufen. Hierdurch entzieht Ihr dem Golem quasi die Steinhaut. Ist der Golem besiegt, erscheint eine Vision von Nirude, welche von den sieben Kristallen berichtet, die benötigt werden, um Melzas Palast erscheinen zu lassen. Allerdings taucht auch Zorgia auf (ein Verbündeter Melzas), und die Szene endet mit Eurer Flucht durch die erscheinende Warpplatte. Sie bringt Euch auf das Dach des Schlosses, wo Ihr einen weiteren Kristall erhaltet. Unterhaltet Euch abschließend noch mit König Miming und Ihr bekommt ein Goodie überreicht, mit dem Ihr unter Wasser atmen könnt.

Steina und die Unterwasserhöhle

Nachdem Ihr das Schloß verlassen habt, sucht Ihr wieder den Fluß neben der Mine von Inoa auf. Springt hinein und schwimmt stromabwärts. Laßt Euch dort von dem kleinen Wasserstrudel verschlucken. Sobald Ihr wieder auftaucht, schwimmt Ihr in den größeren Wasserstrudel hinein. Ihr werdet in eine Unterwasserhöhle gelangen. Mit Hilfe des Aqua Capes ist dies möglich (es reicht aus, den Gegenstand zu besitzen, um seine Fähigkeit zu nutzen). In der Höhle findet Ihr einen weiteren Lebenskanister. Habt Ihr die Höhle durchlaufen, werdet Ihr eine Vision von Steina erleben, welche Euch weitere Informationen zukommen läßt. Danach werdet Ihr eine Kiste erhalten, welche noch ein Schwert enthält. Allerdings nutzt Euch dieses nur etwas, wenn Ihr noch nicht im Besitz des Schwertes der Statue seid. (Wie gesagt, dies kann etwas variieren.) Danach geht Ihr zurück nach Inoa.

Neue Rüstung

In Inoa marschieret Ihr in das Haus von Lutas. Er wird Euch einiges von Ronan berichten. Auch wird Meia vorschlagen, die Statue von Melzas im Tempel zu vernichten. Schaut Euch dann beim Tempel um. Beachtet, was die Dorfbewohner sagen, und handelt dementsprechend. Sobald Ihr Euch schlafen gelegt habt, wird Jess noch einmal vorbeischaun und dann den Raum verlassen. Am nächsten Morgen erfahrt Ihr von Meia, daß etwas Schlimmes mit Jess passiert ist. Habt Ihr auf dem Friedhof nachgesehen und dem toten Jess die letzte Ehre erwiesen, erhaltet Ihr von Septimus den Schlüssel, um die geheimnisvolle Kiste in Jess' Haus öffnen zu können. Durchsucht diese und nehmt die Gegenstände an Euch.

Am nächsten Tag fordert Euch Gustav auf, seiner Tochter zu helfen. Steigt in ihre Gedanken ein und löst die Rätsel. Als Dank erhaltet Ihr hierfür ei-



nen starken Morgenstern (Stell Flail).

Nachdem die Szene ausgeblendet wurde werdet Ihr in der Nacht von Kisha und Septimus geweckt. Sie berichten von Giles. Er scheint nun von dem Fluch, der auf Inoa lastet, befallen zu



sein. Und tatsächlich, Ihr werdet Zeuge, wie er als Werwolf auftritt und dann zusammenbricht.

Erneut wird nach einer heftigen Diskussion die Szene ausgeblendet. Am nächsten Morgen verläßt Ihr Inoa und sucht Lurvy auf. Gebt ihm den Gegenstand, den Ihr in der Kiste von Jess gefunden habt. Lurvy fertigt Euch eine Brustplatte (Rüstung) an, und Ihr kehrt nach Inoa zurück.

Affenärger

In Inoa besucht Ihr Meia. Sie gibt Euch einen Gegenstand, der Euch helfen wird. Begebt Euch dann zu den Murgg Woods. Ihr müßt sie aus südlicher Richtung betreten. Mit der speziellen Bombe von Meia kann der Zugang freigesprengt werden. In diesem Gebiet erhaltet Ihr einen weiteren Lebenskanister sowie einen anderen Bogen. Auch werdet Ihr einen Auffrischungspunkt finden, welcher allerdings bei jeder Benutzung einige Murggs auf den Plan ruft. Am Ende des Gebietes erreicht Ihr den Eingang zum „Großen Baum“. Habt Ihr auch dieses Gebiet durchforstet, steht Ihr Zazan gegenüber. Um ihn zu besiegen, solltet Ihr stets in Bewegung bleiben. Fies wie er ist, bewirft er Euch mit Steinblöcken. Zusätzlich streckt er seine langen Arme aus und dreht sich sehr schnell. Während er dies macht, kann er nicht angegriffen werden. Bleibt in Bewegung und wechselt schnell die Richtung, um ihn zu verwirren. Legt er beim Armeschleudern eine Pause ein, kann er attackiert werden. Der neue Bogen sowie das Schwert leisten hier hervorragende Dienste. Bereitet Euch auch darauf vor, daß er bald normale Murggs zu Hilfe rufen wird. Die Bekämpfung der regulären Affen sollte jedoch zweitrangig sein, außer um Lebensenergie auffüllende Goodies erhalten zu können. Habt Ihr den Kleinverschnitt von King Kong nach einiger Zeit erledigt, fallen in gewohnter Manier zwei Kisten herab. Nehmt deren Inhalt (Kristalle) an Euch und begeben Euch zurück nach Inoa.

Erdbeben

In Inoa angekommen, werdet Ihr ein starkes Erdbeben erleben. Alle Dorfbewohner rennen aufgeregt durcheinander, und Ihr erfahrt vom Ausbruch auf dem Berg Torla. Nach einigen Unterhaltungen im Dorf wird Euch Yuri erzählen, daß Ihr den Eisstab brauchen werdet. (Aber den haben wir uns ja schon geholt.) Verläßt Inoa und macht Euch auf den Weg zum Berg. Begebt Euch aus westlicher Richtung in seine Nähe. Ihr müßt Euch dann in den Berg begeben.

Erkundet sein Innenleben. Ein weiterer Lebenskanister ist hier auch zu finden. Nach einiger Zeit (und vielen Geschicklichkeitsprüfungen) werdet Ihr auf Wilda treffen, einen wilden gewaltigen Drachen, der den Endgegner des Berges darstellt. Die einzige Waffe, die diesem unangenehmen Monster etwas Schaden zufügt, ist der Eisstab. Attackiert also mit diesem. Achtet darauf, daß sein Feuerodem heftig an Eurer Lebensenergie knabbert. Bleibt also in Bewegung! Ist der Drache mit dem Eisstab komplett eingefroren, erhaltet Ihr einen weiteren Kristall, und die Szene wird ausgeblendet.

Sorgen mit den Zwillingen

Ihr werdet unsanft von Meia aus süßen Träumen geweckt. Bergus, einer der beiden Zwillinge, ist entführt worden! Macht Euch auf den Weg zu Wendells Haus. Dort erfahrt Ihr, daß die Murggs an der Entführung

schuld sind. Geht in das Haus und unterhaltet Euch mit den Anwesenden. Von Nestus (dem anderen Zwilling) und Septimus erfahrt Ihr, daß eine Rettung möglich ist, indem Ihr in den Traum von Nestus eindringt. Natürlich nehmt Ihr diesen Auftrag an. Klärt den Dungeon auf, bis Ihr an seinem Ende einem Zwillingmonster gegenübersteht. Hierbei handelt es sich um zwei Kreaturen, die beide in einer „spiegelnden“ Art agieren. Die Strahlen, die sie aussenden, unterbrecht Ihr, indem Ihr einen der beiden schlagt. Paßt aber auf, da diese Strahlen unterschiedlich lange aktiv sind. Bündelt Eure Angriffe auf eine der beiden Kreaturen. Sobald diese erledigt ist, stirbt auch die andere automatisch. Nach dem Ableben der beiden erscheint einer der beiden Zwillinge. Folgt ihm und sprecht mit diesem. Zerschlagt dann noch die Statue und folgt dem Zwilling zurück nach Inoa.

Feuerhöhle

Zurück im Dorf steht Ihr vor einem schrecklichen Feuer. Geht schnell zu Wendells Haus. Redet dort mit dem Zwilling, welcher berichtet, daß die Murggs dieses Verbrechen angerichtet haben. Erschlagt alle Murggs, die Ihr im Dorf findet, und geht zu Beaumonts Haus, wo Ihr Euch mit den Überlebenden unterhaltet. Schon bald darauf sollte Ronan auftauchen, und die Szene wird ausgeblendet.

Am nächsten Morgen kann endlich die Rüstung aus dem Shop im Dorf ergattert werden. Naomi wird sie Euch schenken. Unterhaltet Euch erneut mit allen noch lebenden Dorfbewohnern. Geht zum Tempel und sucht Ronan. Nach einiger Zeit läßt dieser seine Maske fallen, und es kommt zu einem Kampf. Schon zu Beginn bildet sich um ihn ein Ring aus Kugeln, die ihn schützen. Versucht, diese zu zerschlagen und somit näher an Ronan zu gelangen. Aber beachtet, daß dieser Strahlen in verschiedene Richtungen verschießt. Sobald Ihr ihn schlagt, werden die Strahlen jedoch unterbrochen. Nach einer Anzahl von Schlägen haucht auch Ronan sein bißchen Leben aus und stirbt.

Daraufhin beschwören die Dorfbewohner ein weiteres Schwert. Dieses erhaltet Ihr nur, wenn sich das Schwert der Steinstatue noch nicht in Eurem Besitz befinden sollte. Redet dann erneut mit allen und verlaßt den Tempel.

Nava

Draußen werdet Ihr von Meia angesprochen. Nach dieser Unterhaltung erfahrt Ihr von Cephas, dem Friedhofsgärtner, daß Nava den siebenten und letzten der wichtigen Kristalle besitzt. Also führt Alundras nächster Weg direkt zu seiner Hütte. Allerdings ist er nirgends dort aufzufinden. Sicher werdet Ihr bemerken, daß endlich der Eingang nach unten nicht mehr blockiert ist. Schnurstracks geht Alundra dorthin und betritt diesen. Im nun folgenden Dungeon müssen die zwölf Leuchter entzündet werden. Habt Ihr dies getan, sucht Ihr noch den Zolist-Stein und plaziert diesen auf dem Podest. Hierdurch erhaltet Ihr den letzten Kristall, der benötigt wird, um Melzas Palast erscheinen zu lassen. Allerdings steht Euch nun noch ein Gegner im Weg. Zorgia schießt Scheiben nach Euch, welche Euch verfolgen. Lauft um Euer Leben! Zorgia schwebt derweil gemütlich herum. Von Zeit zu Zeit landet er jedoch, und dies ist Eure Gelegenheit zuzuschlagen. Hat er seinen dämonischen Atem ausgehaucht, wird noch eine Vision von Nava erscheinen und erklären, daß die sieben Kristalle nun in die entsprechenden Podeste gelegt werden müssen. Macht Euch also auf den Weg nach Norden, um dies zu tun.

Melzas Palast

Plaziert nun die sieben Kristalle in den entsprechenden Podesten. (Wird automatisch erledigt, Ihr braucht nur vor ihnen zu stehen.) Daraufhin erscheint der Palast, und Ihr könnt Euch auf den Weg ins Innere machen. Fast alles, was bisher im Spiel erlernt wurde, findet hier nun seine Anwendung. (Beispielsweise werden auch hier Fässer knapp versetzt übereinander zur Treppe gestapelt. Allerdings solltet Ihr, bevor Ihr den Haupt-



teingang zum Palast benutzt, noch einmal die Speicherfunktion betätigen.) Tauscht auch die vorhandenen goldenen Falken bei dem Kapitän ein, um noch einige wertvolle Gegenstände zu ergattern. (Je mehr Falken Ihr vorweisen könnt, desto mehr Gegenstände erhaltet Ihr.) Geht den Weg des Helden, bis Ihr auf einen Drachen trifft. Dieser stellt das letzte Hindernis zwischen Euch und Melzas dar. Er kann nur verletzt werden, wenn er auf dem Boden steht. Von Zeit zu Zeit schleudert er Euch Feuerbälle entgegen. Bleibt also auch hier in Bewegung. Spart Euch nach Möglichkeit Eure Zauberfähigkeiten für Melzas auf und nehmt einen längeren Kampf hierfür mit dem Drachen in Kauf. (Wer das Inventarmenü zuschaltet, kann ja ein wenig pausieren.) Ist der Drache erledigt, steht Ihr Melzas gegenüber! Melzas greift mit einigen Doubles an. Versucht, den echten Melzas im Auge zu behalten, und setzt die stärksten Waffen und Zauber ein. Ihr erkennt den echten daran, daß dieser gewaltige Energiestrahlen schleudert. Habt Ihr ihm genügend Schaden zugefügt, fällt er auf die Knie und beginnt wie ein Wolf zu heulen. Versucht noch schnell, Eure Magie- und Lebenspunkte aufzufrischen, da Ihr nun mit diesem Zustand zu einem weiteren Gegner gebeamt werdet. Ein gewaltiges Hirn sowie zwei Arme und Feueraugen gilt es noch zu besiegen. Der effektivste Weg zu siegen besteht darin, den Feuerblitzen der Augen und den grapschenden Händen auszuweichen und über die Rampe auf das Gehirn einzuschlagen. (Die Arme können zwar auch vernichtet werden, allerdings werden diese nach einiger Zeit wieder herbei gezaubert. Spart Euch also hier die Mühe.)

Habt Ihr dem Hirn genügend Schaden zugefügt, seht Ihr noch einmal Melzas stottern: "How?...How can this be?" Das sind seine letzten Worte. Mit dem Feuerstab gebt Ihr ihm den letzten Rest.

Der Palast beginnt zu zerbröckeln. Hurra! Die Welt und Inoa (was davon übrig ist) sind gerettet!

Legt die Füße nach oben und genießt den Abspann.



Nintendo 64 (Pal) Diverses

Olympic Hockey 98

Startet das Modul und geht in den Optionsscreen. Hier haltet Ihr C↓ und betätigt zusätzlich die R-Taste. Daraufhin erscheint unten im Bild eine Zahlenleiste. Bearbeitet Ihr diese, kann die Größe der Körper und Köpfe der Spieler verändert werden. Auch die Stimme des Sprechers verändert sich.



PlayStation (Pal) Geldtrick

Diablo

Oft sind es wirklich die einfachen Dinge, die beim Zocken helfen. Und manchmal sind diese so einfach, daß man erst einmal darauf kommen muß. Raphael Putz aus Geislingen beispielsweise schickte uns einen Tip zu, der uns zum Grinsen brachte. Und zwar muß folgendermaßen vorgegangen werden: Startet einen Charakter im Einzelspieler-Modus. Verdient etwas Gold. Speichert den Charakter ab. Startet dann ein Spiel im Zwei-Spieler-Modus und werft das Gold Eurem zweiten Charakter vor die Füße. Der zweite Charakter nimmt das Gold auf und wird gespeichert. (Nicht den ersten Charakter speichern.) Ladet Ihr die beiden nun erneut ein, kann der zweite Charakter sein Gold wieder dem ersten geben. Nun speichert man den ersten Charakter. Wiederholt Ihr das oft genug, könnt Ihr Euch ein richtiges Vermögen ergaunern.



PlayStation (Pal) Cheatmenü und Paßwörter

Lucky Luke

Die Daltons auf freien Fuß? Hier ein wenig Hilfe bei der Festnahme. Gebt im Startscreen (Ocean bzw. Lucky Luke) so schnell wie möglich L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2 ein. Daraufhin erhaltet Ihr im Startscreen die Möglichkeit, Unverwundbarkeit zuzuschalten bzw. den Startlevel festzulegen.

Und für alle diejenigen, die nur einen Level weiterkommen wollen, ohne zu cheaten, hier noch die Paßwörter.

(L = Lucky Luke, D = Dalton, R = Rantanplan, J = Jolly Jumper)

- | | |
|---------------------|-------------------|
| Train's Chase: DDLJ | Saloon: DDJR |
| Train: LLJR | Water Fall: DLLJ |
| Pueblos: DJLR | Wild Ride: RDDJ |
| Old Mine: LJDR | Lumbermen's: JDRR |
| Buttercut's: JLR | Dalton City: JLLR |
| Desert: RRDJ | |

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:	06103-334-444	Mo.-Fr. 15.00-19.00
Disney Interactive:	069-66568555	Mo.-Fr. 11.00-19.00; Sa. 14.00-19.00
Electronic Arts:	02408-940-555	Mo.-Fr. 10.00-12.00 und 13.00-17.00
GT Interactive		
Software:	01805-254391	Mo.-So. 15.00-20.00 (außer Feiertags)
Infogrames:	0221-4543106	Mo.,Di.,Do.,Fr. 15.00-18.00
Konami:	0221-612352	Mo.-Fr. 17.00-20.00
Micropose:	05241-946480	Mo.,Mi. 14.00-17.00
Mindscape:	0208-89924124	Mo.,Mi. 15.00-18.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Philips Media:	040-23629100	Mi.,Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

- bar (Geld liegt bei)
- 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!!!**

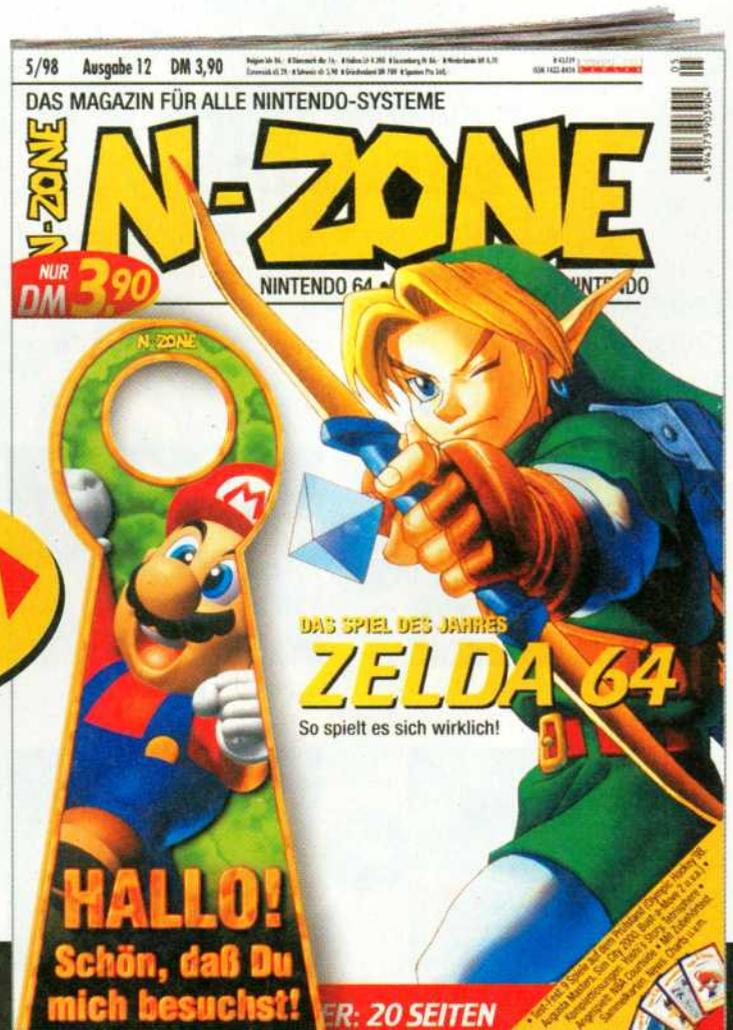


Ich wollt, ich wär' ein Mario.

Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Mit Türhänger!



COMPUTEC Verlag, Illustration: O. Schneider

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine

PlayStation (Pal) Andere Fahrzeuge

Nascar 98

Beginnt ein Einzelrennen. Sucht die Wagen von Bobby Lanonte bzw. Kenny Wallace. Haltet die X-Taste gedrückt und gebt ↑, ↓ ein. Noch ein kleiner Gag meinerseits: Stellt einmal die Rundenzeit nach oben und versucht, die Strecken in verkehrter Fahrtrichtung zu fahren. Nun versucht, allen anderen Fahrzeugen auszuweichen. Dies stellt schon eine Herausforderung dar.



PlayStation (US) Cheats

Gex 3D: Enter the Gecko

Zu dem kleinen, frechen Gecko haben wir im Internet einige interessante Cheats gefunden. Um diese zu aktivieren, müßt Ihr Euch in einem Level befinden. Dort pausiert Ihr das Game und markiert die Option Exit (die Buchstaben bewegen sich also). Nun gebt Ihr zügig die folgenden Cheats bei gehaltener L2-Taste ein. (Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.)

Unendlich Leben: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓.

Unverwundbarkeit: ←, →, △, ↓, →, ←.

Levelanwahl: →, →, ←, →, △, ↓, →. (Im Spiel wird dann mit der Selecttaste die Levelanwahl aufgerufen.)

Gex Kommentare: △, ←, ○, ↑, ↓. (Im Spiel kann nun mit der Selecttaste Gex gezwungen werden, einen seiner Kommentare loszulassen.)

Statistik: →, △, →, ←, △, X. (Geht dann zurück in die Media Dimension und ruft durch die Selecttaste die Statistiken auf.)

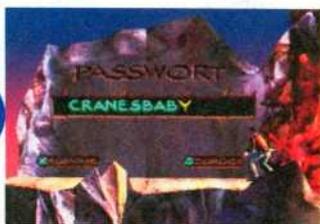
PlayStation (Pal) Pitfall 2D

Pitfall 3D

Copyright 1982 by Activision! Das sagt das alte Pitball 2D aus, sobald Ihr folgendes Paßwort eingibt:

CRANESBABY.

Betätigt daraufhin die X-Taste und Ihr werdet automatisch in das uralte Game gebeamt!



PlayStation (Pal) Cheats

Actua Soccer 2

Gebt die folgenden Cheats im Hauptmenü ein.

Gremlin11:
←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○.

Unsichtbare Spieler:
□, ○, ↓, ○, ↑, →, □, ←.

Giants:
↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○.

Dwarves:
○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →.

Beachball:
←, →, ←, ↑, ←, →, □, □.

SFA:
←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓.

Ghostball:
□, □, ←, ←, →, →, ○, ○.

Fluchtfehler:
←, ←, ←, ○, →, →, →, □.

BLACK AND WHITE:
↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑.

PlayStation (Pal) Cheats

Need For Speed 3

Endlich trudeln die ersten Tips für Need For Speed 3 ein. Gebt die folgenden Wörter als Spielnamen ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

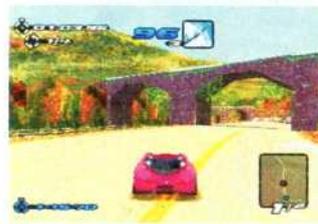
ROCKET: El Nino Wagen
SPOILT: Strecken und Autos

MNBEAM: Space Strecke
XCAV8: Höhlenstrecke

Außerdem solltet Ihr einmal noch die folgenden Wörter austesten:

XCNTRY
GLDFSH
MCITY

1JAGX
AMGRMC



PlayStation (Jap) Cheats

R-Type

Pausiert ein R-Type oder R-Type II-Spiel. Gebt nun folgendes sehr schnell ein:

Turbomode:
→, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, ○.

Slow Mode:
→, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, X.

Ein Jingle bestätigt die jeweils richtige Eingabe.



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

PlayStation Games 05/98

ab 29. April erhältlich.

Mit CD-ROM nur DM 9,90!



Fleißig, fleißig!

Ein Lob an alle Schreiberlinge: In letzter Zeit stieg nicht nur die Quantität, sondern auch die Qualität. Die Themenbereiche sind facettenreicher geworden und die Argumentation endlich wieder sachlicher. Beleidigende Briefe haben ohnehin keine Chance mehr, denn egal wie ungerecht man sich behandelt fühlt, man kann Kritik auch konstruktiv rüberbringen. Außerdem möchte ich noch einmal loswerden, daß handgeschriebene Briefe bitte leserlich sein sollten! Macht's gut - Euer Mega Fun-Team

Grafik-Blenderei

Nachträglich noch einmal herzliche Glückwünsche zu Eurem Jubiläum. In der heutigen, sehr schnellebigen Gesellschaft ist es schon etwas Besonderes, ein Multiformat-Magazin fünf Jahre auf Erfolgskurs zu halten. Der Grund für mein Schreiben ist jedoch ein anderer, nämlich die für viele Leser vielleicht etwas irritierende, für andere hingegen geniale Rede von Hr. Yamauchi auf der letztjährigen Shoshinkai. Durch meine Erfahrungen im Videospieldbereich, so denke ich, ist es sehr wohl an der Zeit, neue Wege zu gehen. Es geht nicht darum, alle Konzentrationen nur auf die virtuelle Welt der Tamagotchis zu legen, sondern neue Ideen zu verwirklichen. Zur Zeit werden wir jedoch regelrecht überschwemmt von guten bis sehr guten Spielen, denen teilweise aber jegliche Innovation fehlt. Jeder, der die älteren Konsolengenerationen besaß oder noch besitzt, wird mir recht geben, daß es nicht entscheidend ist, ob die Grafik und der Soundtrack spitze sind. Versteht mich nicht falsch, ich beziehe mich nicht auf solche Softwareperlen wie beispielsweise Super Mario 64, Final Fantasy VII oder Sega Rally, bei denen einfach alles stimmt. Aus meiner Sicht ist aber nur das Gameplay absolut entscheidend. Die Möglichkeit, Sound und Grafik bombastisch gut in einem Spiel zu implementieren, scheint den meisten Programmierern heutzutage schon sehr gut zu gelingen (z.B. Rascal), aber auch die nötige Spieltiefe zu schaffen, da hapert es teilweise gewaltig. Ich behaupte, daß viele Spiele nicht aufgrund eines zu großen Softwareangebots nicht durchgespielt werden, sondern weil schlichtweg die Langzeitmotivation fehlt. Der Ansatz von Hr. Yamauchi ist daher vollkommen

richtig, nur ist es dabei wichtig, daß der Gedanke auch weitergetragen wird und daß es solche Programmierer weiterhin gibt, die immer bemüht sind, neue Wege zu gehen, ohne dabei nur darauf bedacht zu sein, kurzfristige Gewinne zu erwirtschaften.

Gilbert Stramm, Neuss

Grundsätzlich hast Du natürlich recht, Hammer-Grafik und -Sound können ein lausiges Gameplay nicht kompensieren. Bestes Beispiel waren die berühmt-berüchtigten Videoclip-Spielereien à la „Make my Video“ auf dem Mega CD II. Die meisten „Spielereien“ dieser Art degradieren den Videospielder nämlich zum bloßen Betrachter. Allerdings: Eine technische Evolution ermöglicht auch eine spielerische Innovation. Bestes Beispiel ist in diesem Fall Virtua Fighter, der erste 3D-Klopfer, der durch die dritte Dimension neue spielerische Perspektiven ermöglicht hat. Ich bin mir sogar sicher, daß in einigen Genres, wie beispielsweise Rennspiele oder Ego-Shooter, vor allem eine leistungsstärkere Hardware einen höheren Spielspaß ermöglicht. Außerdem: Hand auf's Herz, welche Videospield-Oldies haben auch heutzutage ihren längerfristigen Reiz? - Die wenigsten. Meistens leben solche Telespiel-Gruffties nur von ihrem kurzatmigen Nostalgie-Charme der Marke „Ach guck mal, was für eine Blockgrafik!“ Elevator Action fand ich beispielsweise damals oberhammergeial - und heute öde ohne Ende. Dennoch besteht gerade bei der Einführung einer neuen Konsole immer die Gefahr, daß man sich durch opulente Technikorgien blenden läßt. Letztendlich ist es im Videospieldbereich halt wie in anderen Bereichen: Innovation und Genialität sind stets selten gesäht.

Ungerechtigkeit?

89 %. Das las ich voller Entsetzen als Wertung für mein favourite Game. Dazu gesellte sich der Leserbrief von René. Eure mißglückten Erklärungen bezüglich der 89 % stimmten mich noch mürrischer. Hierzu eine Begründung: Vergleichen wir Resident Evil 1 und 2 mit Tomb Raider 1 und 2. Konnte man sich bei TR 1 mit der Bewertung im Vergleich zu RE 1 noch abfinden, so ist bei den zweiten Teilen ein bemerklicher Unterschied festzustellen. Die Grafik des Horrorgames schlägt die anderen Spiele sichtlich um Längen, wie bei der Detailverliebtheit an Personen und besonders bei Hintergründen bemerkbar wird. Laras Umwelt bleibt hingegen fast immer gleich. Außerdem kann man ein Spiel nicht nach seinem Schwierigkeitsgrad bewerten, schon gar nicht bei so einem Titel, an dem sich zukünftige Adventures messen müssen. Um auf diesem Thema nicht lange herumzureiten - die Bewertung war mehr als beleidigend. Themawechsel: Könnt Ihr Euch eigentlich vorstellen, daß es auch weibliche Resident Evil-Freaks gibt? Um die Antwort gleich vorwegzunehmen, anscheinend nicht. Euer Poster zum Spiel war zwar recht zufriedenstellend, doch wo ist Leon die Hauptperson geblieben? Vielleicht könnt Ihr in Zukunft auch an die weiblichen Fans denken.



Nur 89%? Einige Leser waren mit dieser Wertung zu Resident Evil 2 nicht ganz einverstanden

Außerdem: Ihr habt bei der Stadt „Raccoon City“ das zweite „C“ vergessen.

Julia Riegler, Höchststadt/Aisch

Grundsätzlich ist es generell müßig, über Wertungen zu diskutieren, gerade im Falle beim umstrittenen Resident Evil 2. Hinter der Wertung steht auf jeden Fall die gesamte Redaktion, aus den bereits mehrfach genannten Gründen. Aber was heißt hier „Beleidigung“? 89 % ist eine ziemlich hohe Wertung! Dein Vergleich zu Tomb Raider hinkt zudem etwas. Tomb Raider bietet beispielsweise eine reine Polygon-Grafik in Echtzeit, während es sich bei Resident Evil um Render-Grafiken im HiRes-Modus handelt. Kein Wunder also, daß Resident Evil die detailverliebteren Hintergrundlayouts bietet. Tomb Raider ist überhaupt, schon alleine aus den technischen Unterschieden, nicht so einfach zu vergleichen. Letztendlich bietet aber Tomb Raider ohne Zweifel den länger anhaltenden Spielspaß, und der zählt letztendlich, oder? Zu Deiner Bitte nach einem Leon-Poster: Das können wir ger-

Countdown

Leserhits Nintendo 64

- 1. Diddy Kong Racing**
(2) 4. Monat Rennspiel Rare
- 2. San Francisco Rush**
(4) 2. Monat Rennspiel Midway
- 3. Extreme-G**
(3) 5. Monat Rennspiel Probe/Acclaim
- 4. Bomberman 64**
(-) 1. Monat Geschicklichkeit Hudson Soft
- 5. Top Gear Rally**
(-) 1. Monat Rennspiel Kemco

Leserhits PlayStation

- 1. Tomb Raider II**
(1) 4. Monat Action-Adv. Core Design
- 2. Final Fantasy VII**
(2) 6. Monat Rollenspiel Squaresoft
- 3. Resident Evil 2**
(-) 1. Monat Horror-Adventure Capcom
- 4. Resident Evil**
(5) 13. Monat Adventure Capcom
- 5. Command & Conquer 2**
(-) 1. Monat Strategie Westwood/Virgin

Leserhits Saturn

- 1. Resident Evil**
(1) 4. Monat Adventure Sega/Capcom
- 2. Winter Heat**
(-) 1. Monat Sportspiel Sega/Data East
- 3. Nights into Dreams**
(-) 1. Monat Flug-Action Sonic-Team
- 4. Command & Conquer**
(3) 3. Monat Strategie Westwood/Virgin
- 5. Sega Rally**
(4) 3. Monat Rennspiel AM3

ne machen, aber nur wenn Du aufhörst „unser“ Lara-Baby zu beleidigen, die hat nämlich unzählige männliche Fans. Mach Dir bitte nichts draus und schreib weiter, wir freuen uns immer über weibliche Post. PS: Georg wurde wegen des fehlenden zweiten „C“ zum studenlangen Iznogoud-Spielen genötigt, genug bestraft?

Multispieler-Allerlei

Könntet Ihr in Eurem Wertungssystem nicht getrennt die Multiplayer-Wertung aufnehmen? Ich denke nämlich, daß diese Wertung sehr wichtig für viele Videospiele wäre. Beispiele gibt es genug: Formel 1 '97: Einzelspieler 85 %, Mehrspieler 40 %, da der Grafikaufbau dermaßen schlecht ist, daß man den Streckenaufbau schon auswendig kennen muß. Bei Formel 1 '96 sieht die Sache hingegen schon anders aus: Einzelspieler 80 %, Mehrspieler 90 %, Dank des genialen Link-Modus'. Weitere Fragen:

1. Warum wird der Link-Modus in den meisten Spielen nicht mehr berücksichtigt und statt dessen nur schlechte Split-Screens programmiert?
 2. Wird es ein Formel 1 '98 geben, und zwar wieder mit Link-Modus?
 3. Hat Colin McRay Rally eine Link-Option?
 4. Spielt Ihr in der Redaktion keine Link-Games?
 5. Wißt Ihr schon etwas über V-Rally 2 und was ist aus Bleifuß 2 geworden?
- Bei den günstigen PlayStation-Preisen kann mir doch niemand erzählen, daß ich der einzige bin, der zwei Konsolen besitzt.

G. Ladner, Österreich

Natürlich könnte man, wie bei der PlayStation Games, die Mehrspieler-Wertung separat mitangeben, wenn es sich signifikant vom Solo-Spaß unterscheidet. Wir bevorzugen jedoch die Variante, diesen Umstand im Meinungstext genau zu erläutern, was wohl auch ausreichend sein dürfte. Zu Deinen Forderungen nach Link-Spielen möchte ich Dir folgendes sagen: Nur eine verschwindend geringe Minderheit nutzt den Link-Modus aus, da halt nur sehr wenige über die techni-

schon Voraussetzungen verfügen. Ein Freak wie Du, mag das nur mit einem ungläubigen Kopfschütteln quittieren, aber so ist es nun einmal. Daher gibt es auch nur noch so wenige Link-Rennspiele. Der technische Aufwand lohnt sich halt nicht, auch wenn dieser Multispieler-Modus einen grandiosen Spielspaß bietet. Zu Deinen Fragen:

1. Weil ein Split-Screen von jedermann genutzt werden kann und somit ein unentbehrliches Kaufargument darstellt, während ein Link-Modus hingegen kaum genutzt wird.
2. Momentan ist noch nichts über ein neues Formel 1-Spiel von Psygnosis bekannt.
3. Darüber wird bei Codemasters momentan noch diskutiert.
4. Natürlich. Und wir haben auch einen Mordsspaß dabei.
5. V-Rally 2 wird wohl irgendwann einmal kommen. Näheres wissen wir aber noch nicht. Das Bleifuß 2-Projekt wurde von Virgin gestrichen. Vielleicht klappt es ja bei Bleifuß 3.

Multinorm

Erst einmal ein großes Lob an Euch. Die Mega Fun ist eine der besten, wenn nicht die beste Videospielezeitschrift überhaupt. Bevor ich zu meinen Fragen komme, möchte ich noch etwas anmerken. Viele Zeitschriften berichten, daß die Garantie nach einem Multinorm-Umbau erlischt. Das stimmt aber nicht so ganz. Wenn man noch keine PlayStation besitzt und sich eine umgebaute PlayStation kaufen möchte, gibt es zwei Händler, die eine Garantie anbieten. Also Leute, scheut Euch nicht, eine Multiplayer-PlayStation zuzulegen. Es lohnt sich auf alle Fälle! Jetzt aber zu meinen Fragen:

1. Ich habe gelesen, daß Capcom den zweiten Teil von Resident Evil noch einmal überarbeiten möchte. Ist das richtig?
2. Wie sieht es eigentlich beim Nintendo 64 mit dem Multinorm-Umbau aus?
3. Ist eine PS-Umsetzung des Ego-Shooters Daikatana geplant?

Mr. Anonymius, Heppenheim

Der Umstand, daß jegliche Garantiesprüche durch einen Multi-



Kaum ein modernes Rennspiel, wie zum Beispiel V-Rally unterstützt noch den Link-Modus. Für einige Freaks ein sehr trauriger Umstand

spieler-Umbau verlorengelassen, stimmt auf jeden Fall, denn alleine der Hersteller Sony ist für die Garantie verantwortlich. Die beiden Händler übernehmen somit eine Art Ersatz-Garantie auf den Multinorm-Umbau, was eine erfreuliche Ausnahme darstellt. Zu Deinen Fragen:

1. Dieses Gerücht haben wir in die Welt gesetzt, und es ist nicht ganz korrekt. Richtig ist lediglich, daß Capcom darüber nachdenkt eine überarbeitete Version von Resident Evil 2 für den Saturn auf den Markt zu bringen, was aber noch nicht spruchreif ist.
2. Mit einem simplen Umbau kann man US- und Japan-Module auf einem NTSC-Gerät abspielen. Um aber PAL-Spiele auf einem 60Hz-Gerät abspielen zu können oder umgekehrt, gibt es momentan leider keine optimale Lösung, da sich in den Modulen immer wieder andere Sicherheitsabfragen befinden. Man benötigt somit immer wieder ein Update für einen Multinorm-Adapter, um sämtliche Module auf einem Gerät laufen lassen zu können. Man muß sich somit zwei N64 zulegen (NTSC und PAL) um wirklich alle Titel genießen zu können.
3. Jeep! Gerüchten zufolge soll John Romeros neuester Ego-Shooter auch für die PlayStation erscheinen.

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt Eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun

Mega Mail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

email:
UK0001@WUERZBURG.BAYNET.DE

Hotline-Fragen

Ist ein Formel 1-Rennspiel von Psygnosis für das Nintendo 64 geplant? Gerüchten zufolge soll auf der E3 das erste N64-Projekt von Psygnosis vorgestellt werden. Ob es sich dabei um ein Formel 1-Rennspiel handelt, ist völlig ungewiß.

Wann erscheint eigentlich Metal Gear Solid?

Der neueste Stand ist derzeit Oktober/November in Japan. Mit Glück kommt das Action-Adventure rechtzeitig zum nächsten Weihnachtsgeschäft nach Deutschland.

Gibt es die Erstaussgabe der Mega Fun noch irgendwo zu erwerben?

Leider nicht, dieses mittlerweile begehrte Sammlerstück ist restlos ausverkauft.

Was haltet Ihr von der Net Yaroze?

Wenn Du wirklich die nötige Motivation mitbringst, eigene Spiele zu kreieren, dann lohnt sich die Investition von 1400 DM durchaus.

Könnt Ihr bei Euren Tests nicht die Cover mitabdrucken?

Das ist erstens mit einem sehr großen Aufwand verbunden, da wir sie bei den Firmen extra ordern müssen, und zweitens verfügen die Hersteller nicht immer rechtzeitig vor der Veröffentlichung über das Cover.

Warum darf der Spiegel über beschlagnahmte Nazi-CDs berichten, Ihr aber nicht über indizierte Spiele?

Weil man einen Testbericht zu einem indizierten Spiel als Werbung auslegen kann, während es sich bei einer Reportage über Nazi-CDs im Spiegel um eine kritische Berichterstattung handelt. Wir wollen einfach kein Risiko eingehen, das sich irgendjemand durch einen Bericht über ein indiziertes Spiel auf den Schlipps getreten fühlt, da die Folgen fatal sein könnten.

Wie groß sind die Unterschiede bei Resident Evil 2 zwischen der US- und Japan-Version denn nun wirklich?

Marginal: In der US-Version fehlen lediglich die Sterbe-Sequenzen und an einigen Stellen ein paar Gegner. Von einer Entschärfung kann somit kaum die Rede sein.

Schaut sich bei Euch eigentlich jeder Redakteur sämtliche Spiele an?

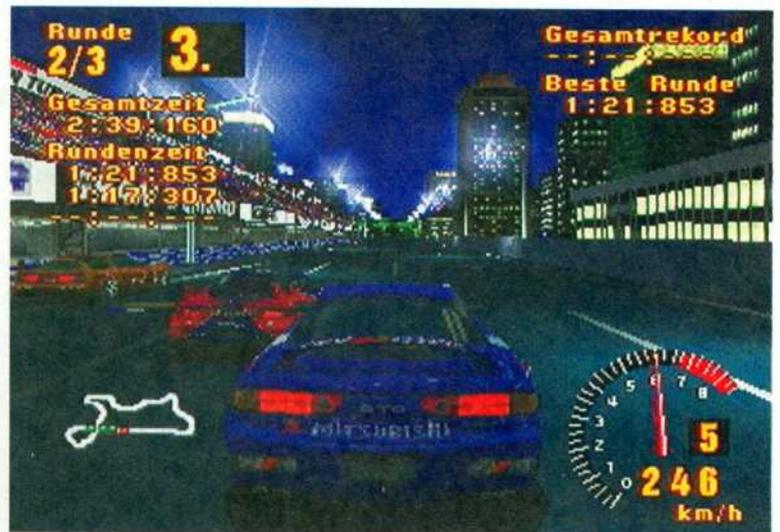
Nein. Das ist aus Zeitgründen unmöglich. Wir achten aber darauf, daß jeder Titel von mindestens zwei Redakteuren getestet wird.

Stimmt es, daß es in den Vereinigten Staaten eine 128-Bit Konsole gibt?

Nein. Die US-Firma VM Lab plant Gerüchten zufolge zwar eine Monster-Konsole, momentan gibt es aber noch keine 128-Bit-Konsole auf dem gesamten Erdball.



Der Zwei-Spieler-Modus macht richtig Laune. Auf dem horizontal gesplitteten Screen behaltet Ihr trotzdem gute Übersicht



Manche der Rennen finden bei Nacht statt, Wetterumschwünge und wechselnde Lichtverhältnisse gibt es aber nicht

PlayStation Rennspiel

Gran Turismo

Die NTSC-Version verschlug uns die Sprache. Kann sich dieser Superrenner auf PAL-Geräten noch einmal steigern? Wählt aus über 250 Autos eines für Euch aus und frisiert es zu einem Superrenner, damit Ihr gegen die illustre Konkurrenz eine Chance habt

Glückliche Besitzer einer umgebauten PlayStation kamen ja schon vor einiger Zeit in den Genuß des Edelrenners Gran Turismo. Sony hatte allerdings für die PAL-Version neben einigen anderen Verbesserungen, wie einen auf europäische Ver-

hältnisse angepassten Soundtrack, auch eine schier unglaublich klingende Geschwindigkeitssteigerung von 25 % versprochen. Die nun vorliegende Review-Version macht nun das Unglaubliche wahr: Die ohnehin schon rasante Action wurde noch

schneller. Durch den Einbau von neuen Sprungpunkten in die Strecken wird das Spiel noch actionreicher und unterhaltsamer. Das Einzigartige an diesem Rennspiel ist wohl, daß Gran Turismo eigentlich aus zwei verschiedenen Spielen besteht. Da wäre zunächst einmal der Arcade-Modus, in dem Ihr Einzelrennen, Zeitfahrten oder Zweispieler-Duelle absolvieren könnt. Dabei stehen Euch von Beginn an nur vier Strecken zur Verfügung. Auch könnt

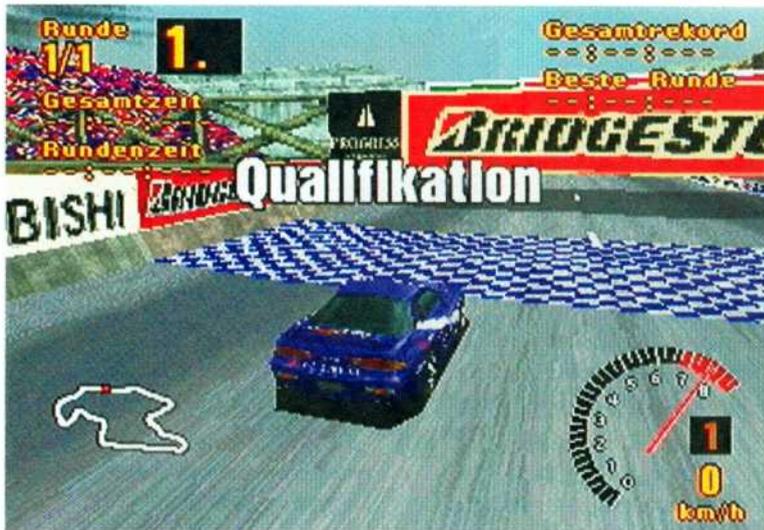
Die Grafik in den Replays ist so gut, daß man die Aufnahmen für echte Rennszenen halten könnte



Im Story-Modus könnt Ihr so ziemlich alles an Eurem Auto verändern. Auto-mechaniker und Hobbybastler kommen hier voll auf ihre Kosten

Ihr nicht alle im Spiel vorhandenen Autohersteller anwählen. Erst wenn Ihr eine Strecke mit einem Auto jeder Klasse einmal gewonnen habt (Die Autos im Arcade-Modus sind in drei Klassen eingeteilt: A, B und C. A stellt dabei die schnellste Klasse dar, C die langsamste), erhaltet Ihr einen weiteren Track. Gewinnt Ihr diesen, wird eine weitere Autofirma samt ihrer Boliden wählbar, weitere Goodies sind zu gewinnen. Der Schwierigkeitsgrad des Arcade-Modus reicht von leicht über normal bis schwer, wobei letzterer auch für erfahrene Piloten eine Herausforderung darstellt. Eure Wägen könnt Ihr mit dem normalen oder dem Analog-Pad steuern, auch das neGcon kann





Vor dem Rennen könnt Ihr die Qualifikation absolvieren, erreicht Ihr die Poleposition, gibt es Extrageld, verzichtet Ihr, so startet Ihr vom letzten Platz

angeschlossen werden. Der besondere Gag aber ist, daß Gran Turismo auch den neuen Dual Shock Controller unterstützt, der ähnlich dem Rumble Pak des N64 funktioniert. So könnt Ihr die Beschleunigung Eurer Wagen und jede Bodenwelle richtig spüren. Der Arcade-Modus alleine würde schon für ein eigenes Spiel reichen, die japanischen Entwickler wollten aber etwas Besonderes und Nie-Dagewesenes erschaffen, deshalb gibt es den Gran Turismo-Modus. In diesem Modus steigt Ihr als Besitzer eines Rennstalls in den Rennzirkus ein. Ihr beginnt das Spiel mit einem Vermögen von 10.000 Credits, damit könnt Ihr Euch aus über 200 Autos eins kaufen. Zur Verfü-

gung stehen Euch neben japanischen Autoherstellern wie Honda, Toyota oder Mazda auch die Amerikaner Chevrolet und Chrysler und die Europäer Aston Martin und TVR. Euer Geld reicht allerdings erst einmal nur für einen Gebrauchtwagen. Mit Eurer neu erworbenen Schlitten begeben Ihr Euch jetzt an den Start von verschiedenen Rennen. Je nach Eurer Platzierung erhaltet Ihr mehr oder weniger Geld. Auch die Art des Rennens entscheidet über die Höhe des Preisgeldes. In Gran Turismo sind die Rennen in vier Klassen eingeteilt: Es gibt Einetappenrennen, an denen jeder teilnehmen darf und für die es am wenigsten Geld gibt. Dann gibt es da noch die B-, A- und A-Internatio-



Erst wenn Ihr Euer Auto richtig aufmotzt, habt Ihr gegen die Konkurrenz eine reelle Chance

nal-Rennen, die den Sieger mit wesentlich mehr Prämie belohnen. Doch bevor Ihr bei diesen Rennen an den Start gehen müßt, dürft Ihr erst einmal beweisen, daß Ihr das Zeug für diese Klasse habt. Dazu könnt Ihr eine Art Führerschein für jede Klasse erwerben, die Lizenz. Jede Lizenzprüfung besteht aus acht Einzeltests, in denen Ihr in einer vorgegebenen Zeit kurze Streckenabschnitte abfahren müßt. Die B-Lizenz ist natürlich einfacher zu erwerben als die anderen beiden Scheine. Besonderer Gag: Schneidet Ihr in allen Einzeltests sehr gut (mit Goldmedaille) ab, bekommt Ihr einen Bonuswagen zur Verfügung gestellt, den es normalerweise nicht käuflich zu erwerben

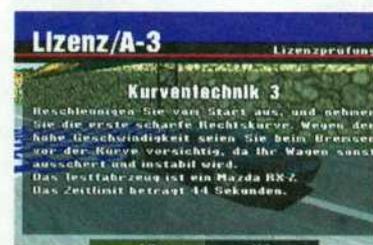
gibt. Sobald Ihr ein paar höherklassige Rennen gefahren seid, wird Euch eines schmerzlich bewußt: Euer schönes Auto, das in den unteren Klassen mit Leichtigkeit Siege davontragen konnte, ist plötzlich chancenlos. Um dem abzuhelfen, habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr kauft Euch ein neues, schnelleres (aber auch teures) Auto, oder aber Ihr schaut mal beim Tuning vorbei. Fast jedes der zu erwerbenden Wägelchen kann von Euch mit einer breiten Palette von Extras ausgestattet werden, vorausgesetzt Ihr habt das nötige Bare. So könnt Ihr beispielsweise computergesteuerte Einspritzanlagen installieren, Turbolader einbauen oder neue Reifen auf die Fel-



Beim Autohändler habt Ihr die Qual der Wahl: Welcher Wagen ist der richtige?



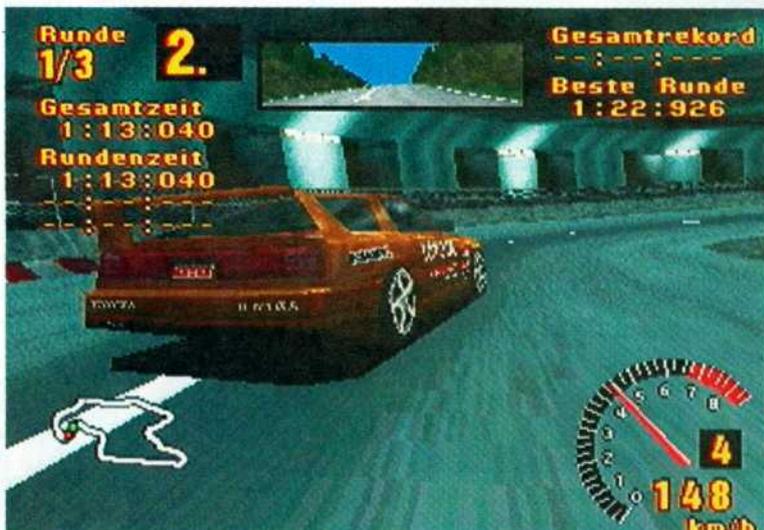
Wählt Ihr eines der Autos aus, so könnt Ihr alle wichtigen Informationen darüber abrufen



Erfüllt Ihr die Voraussetzungen einer Prüfung, seid Ihr der Lizenz wieder einen Schritt näher gekommen



Vor der Prüfung wird Euch genau erläutert, was von Euch in welcher Zeit erwartet wird



Die drei Perspektiven bieten etwas für jeden Geschmack, in der Innenansicht habt Ihr weniger Überblick, das Spiel ist aber rasanter



Einen Rückspiegel gibt es nur in der Innenansicht. Die anderen Perspektiven lösen dieses Problem durch einen Rückblick mittels der L1-Taste



Eure Kurventechnik ist vor allem dann entscheidend, wenn Euer Wagen auf der Geraden zu langsam ist, hier könnt Ihr Zeit gutmachen



Die 1967er Corvette ist nur im Arcade-Modus wählbar. Sie ist der einzige neue Wagen im Vergleich zur NTSC-Version



Bei dieser Prüfung braucht Ihr die richtige Kurventechnik. Ihr müßt nämlich in kurzer Zeit möglichst oft um einen Reifenstapel fahren



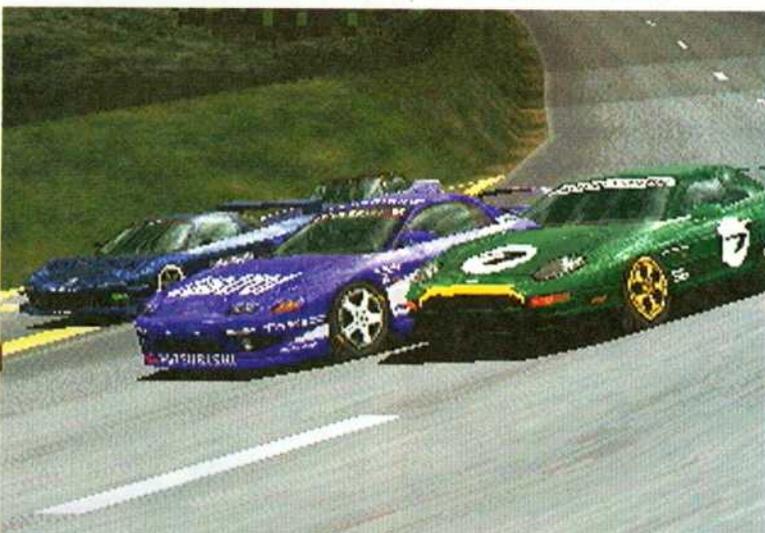
Das ultimative Ziel aller Zocker ist so ein Sondermodell, dafür müßt Ihr aber richtig viel Geld locker machen



Im Arcade-Modus könnt Ihr zwischen drei verschiedenen Klassen von Autos wählen, wobei die A-Klasse die schnellste darstellt

gen ziehen. Jede Veränderung beeinflusst Euren Wagen, höhere PS-Zahlen oder bessere Fahrstabilität sind mögliche Auswirkungen. Doch damit

nicht genug. Um die optimale Einstellung von Motor, Fahrwerk etc. zu gewährleisten, könnt Ihr vor jedem Rennen Euer Auto auf die jeweiligen



Die Replays zeigen Euch noch einmal das Rennen, dabei seht Ihr die Action aus ständig wechselnden Kamerapositionen



Ohne Lizenz keine guten Rennen - manche Prüfungen werdet Ihr zigmal wiederholen müssen

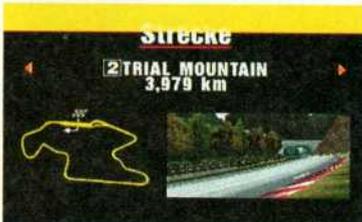
Streckenverhältnisse einstellen und auch austesten, ein Mekka für Autofreaks. Die Zahl der Einstellmöglichkeiten ist unglaublich hoch. Technisch weniger Versierte brauchen aber keine Angst zu haben: Auch ohne daß Ihr an Euren Autos herumschraubt, habt Ihr alle Chancen, ein Rennen zu gewinnen. Die Langzeitmotivation von Gran Turismo wird nicht nur durch die Kauf- und Tuningmöglichkeiten garantiert. 17 Meisterschaften auf über elf verschiedenen Strecken (von diesen gibt es lange, kurze sowie gespiegelte Versionen) versprechen endlosen Spielspaß. Und wer wirklich alles gewonnen hat, was es zu gewinnen gibt, wird mit dem Hi-Fi-Modus belohnt, in dem die Grafik noch einmal sauberer und flüssiger ist als im normalen Spiel. Der Story-Mode ist übrigens auch für zwei Spieler attraktiv. Auf Eurer Memory-Card abgespeicherte Autos könnt Ihr an Freunde verkaufen oder Euren Lieblingsboli den gegen den eines Freundes antreten lassen.



Georg: Danke Sony, danke, ihr habt die Gebete aller Rennspielers erhört und uns Gran Turismo geschenkt. Ohne Frage stellt dieses Spiel zur Zeit die Referenz bei den Rennspielen dar. Nicht nur die geniale und sich flüssig aufbauende Grafik und die in liebevoller Kleinarbeit aufgenommenen Motorsounds machen Gran Turismo zu einem Ausnahmeprodukt. Was dieses Spiel aus der Masse der Rennspiele heraushebt, ist sicherlich der geniale Story-Modus mit der unglaublichen Zahl von Autos. Die Langzeitmotivation ist gar nicht mehr meßbar. Seit Monaten spiele ich schon die NTSC-Version, und sicherlich wird mich auch das deutsche GT für lange lange Zeit an den Bildschirm fesseln. Schade ist nur, daß nicht mehr europäische Autos im Spiel sind, einen BMW oder einen Golf zu tunen und zu fahren würde mir mehr Spaß machen. Der Wertung tut dies jedoch keinen Abbruch, vielleicht baut Sony dieses Feature ja in einen zweiten Teil ein, der nach dem sicheren Erfolg von Gran Turismo wohl ein Muß ist.



Aus einer Vielzahl von verschiedenen Wettbewerben könnt Ihr wählen, die richtig lukrativen könnt Ihr aber erst mit der A-Lizenz fahren



Über elf verschiedene Strecken stehen Euch zur Verfügung. Jede ist in kurzer, langer und gespiegelter Version vorhanden, die Gesamtzahl ist also immens groß

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **08. Mai**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **11+ Strecken**
 Besonderheiten: **Dual Shock Pad**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik 91 Sound 86

Fun 94

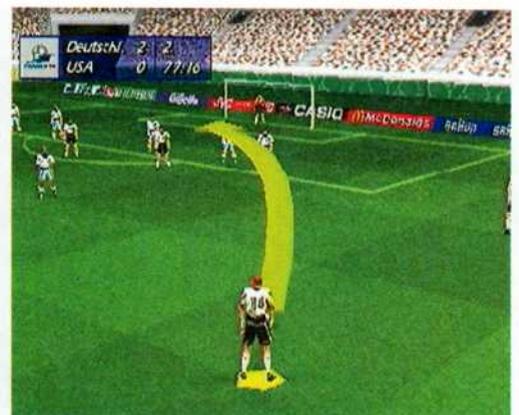




Obwohl die Torhüter sehr stark sind, haben sie bei einer solchen Überzahlsituation keine Chance



Flanke - Tor? Nicht so einfach, denn die CPU-Abwehr paßt wirklich gut auf und verhindert so manchen Treffer



Bei Freistößen, Ecken und Einwürfen bestimmt Ihr mittels dieses Pfeils Richtung und Stärke des Balls

PlayStation Sportspiel

Frankreich '98: Die Fußball-WM

Dem Lockruf von König Fußball kann sich keiner entziehen. Spielt mit der Mannschaft Eurer Wahl in Frankreich oder erlebt die Dramatik vergangener Finals noch einmal

Irgendwie muß man vor der Cleverness der EA-Marketingstrategen den Hut ziehen. Ich bin mir sicher, daß die neuen Features von Frankreich 98 auch in FIFA 98 schon hätten dabei sein können, aber im Vorfeld eines solchen Großereignisses wie der WM ha-

ben die Leute meistens die Spenderhosen an (vor allem Fußballfans zeichnen sich hier immer wieder durch hohe Ausgaben für Trikots, Eintrittskarten und Flugtickets aus). Frankreich 98 hat das zum Thema, was auch beim Vorgänger im Spiel ist. Allerdings be-

schäftigt sich der Neuling nur mit der WM, Ihr könnt entweder die tatsächlich existierenden Gruppen übernehmen und den Weltmeister schon vor dem 10. Juni ausspielen, oder aber Ihr laßt die Karten neu mischen und spielt dann um den Pokal. Mit dabei ist wie gewohnt die Möglichkeit Freundschaftsspiele zu absolvieren. Brandneu dagegen ist der History-Modus, der erst nach dem Gewinn einer Weltmeisterschaft anwählbar ist. In diesem könnt Ihr die WM-Finals von 1930, 1938, 1950, 1954, 1966, 1970, 1974 und 1982 noch einmal spielen und so den Lauf der Geschichte wenigstens auf dem heimischen Bildschirm verändern. Was hat sich noch im Vergleich zu FIFA 98 geändert? Die ohnehin schöne Grafik ist noch einen Tick detailreicher und bunter geworden, die Trikots (alle Original-Dresse) flattern im Wind und werden sogar schmutzig. Das Motion Capturing wurde komplett überarbeitet und die Bewegungen somit realistischer gemacht. Durch die Verwendung der Compression Touch-Technologie gelangen nun spektakuläre Moves, wie Seitfallzieher und Flugkopfbälle, öfter. Der Schwierigkeitsgrad wurde auch erhöht, die neue KI der CPU-Spieler verhindert das



Aus dem Hintergrund könnte Rahn schießen ... Der History-Modus gibt Euch die Möglichkeit, auch einmal ein Held von Bern zu werden

oft planlose Spiel der FIFA-Kicker, und die Torleute sind nun ein echter Rückhalt für Eure Mannschaft. EA-typisch wurde auch Frankreich '98 mit einer tollen Präsentation versehen, alle Originalstadien wurden ins Spiel aufgenommen, und Ihr könnt wieder zahlreiche Videos als Zwischensequenzen sehen. Footix, das Maskottchen der WM, ist übrigens immer mit von der Partie. Ob als Hauptdarsteller in den FMV-Sequenzen oder als witziger Ballartist in den Auswahlmenüs, der gallische Hahn ist überall dabei.



Die CPU-Spieler verfügen über eine verbesserte KI und sind jetzt noch stärker



Alles Wissenswerte über die einzelnen Mannschaften könnt Ihr in der Team-Historie erfahren



Georg: Also gleich vorweg: Dieses Spiel stellt gegenüber FIFA 98 auf jeden Fall eine Verbesserung dar. Nicht nur grafisch aufgepeppt, auch die Spielintelligenz der CPU-Akteure wurde derart verbessert, daß ein Spiel gegen einen Weltklasse-Gegner eine echte Herausforderung darstellt. Das schön präsentierte Spiel wurde sogar mit neuen Kommentaren versehen, Poschmann und Hansch laufen wieder einmal zur Höchstform auf. Ein großes Manko hat dieses Spiel jedoch: Genau wie schon FIFA 98 gibt es bei dem virtu-

ellen Kick noch das Golden Goal, und das ist schlicht und einfach falsch. Nach der EM 1994 wurde diese Regel wieder abgeschafft. An sich schon störend stellt dieser Fehler im History-Modus, in dem man Spiele vor 1990 spielen kann, eine fußballerische Todsünde dar. Komplettiert von Nationalhymnen, Fangesängen und weiteren Gags ist Frankreich '98 trotzdem ein Superspiel, keine Frage. Bei dem günstigen Preis sollten auch FIFA-Besitzer über eine Anschaffung nachdenken. Für Fußballfans die EAs anderes Produkt nicht besitzen, führt sowieso kein Weg an Frankreich '98 vorbei.

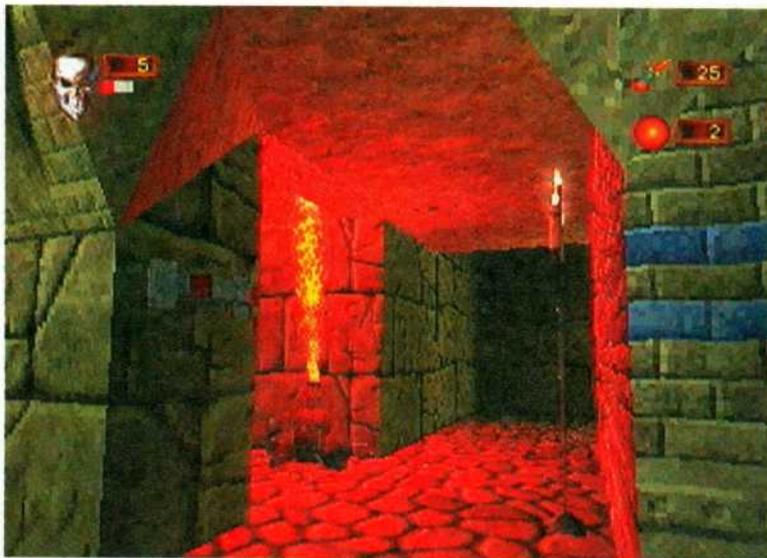
Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **20. Mai**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Analog Pad**
 Ca. Preis: **80,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **86** Sound **79**

Fun **88**





Dieses roboterartige Wesen geht gerade seinem Ende entgegen. Bestehend aus zwei Beinen und einem Faß als Körper rennt es Euch nach und versucht, Euch mit seinen Flammen zu töten



Oh no! Auch bei Deathtrap Dungeon ist ein übelgelaunter T-Rex mit von der Partie. Da heißt es: Beine in die Hand nehmen und erst einmal Abstand gewinnen

PlayStation 3D-Action-Adventure

Deathtrap Dungeon

Ein Fantasy-Abenteuerbuch ist die Vorlage für dieses Hack & Slash-Game von Eidos. Als wagemutiger Abenteurer müßt Ihr Euch durch die dunklen Dungeons des Todeslabyrinthes von Baron Sukumvit kämpfen

Der glühende Stahl schneidet sich mit unaufhaltbarer Präzision zunächst durch die rostige Rüstung und dann durch die grüne Haut des mystischen Wesens. Der beidhändige Overhead-Schlag mit Eurem Flammenschwert hat das Leben des letzten der drei Höhlentrolle beendet, die Euch in der Schatzkammer überrascht haben. Nachdem der Leichnam verschwunden ist, bleibt ein Fläschchen mit einem Heiltrank zurück, der Euch lebenswichtige Energie zuführt. Wie aber kommt Ihr in solch eine vertrackte

Situation? Ach ja, richtig, Ihr habt Euch bei den diesjährigen Spielen in Fang mit der Absicht gemeldet, große Reichtümer zu erlangen. Diese stehen demjenigen zu, der sich erfolgreich durch die dunklen Tiefen des Todeslabyrinthes kämpft. Wahlweise als muskelbepackter Krieger Kettenhund oder wagemutige Abenteurerin Roter Lotos steigt Ihr in die dunklen Tiefen hinab. Eure Ausrüstung besteht zu Anfang nur aus Eurem Schwert und einer großen Portion Selbstvertrauen. Denn es erwarten Euch nicht nur

massenhaft blutrünstige Wesen, sondern auch eine große Bandbreite an tödlichen Fallen. Neben einfachen Fallgruben mit Spitzen am Bo-

“Monster, Monster, Monster – Deathtrap Dungeon geizt nicht mit Gegnern”

den und den Pfeilfallen, die durch Belastung einer Bodenplatte ausgelöst werden, gibt es auch schwin-



Vor jedem Level bekommt Ihr einige Tips, wie Ihr vorgehen müßt und welche Art von Monster Euch erwarten

gende Beile oder Kisten, die bei ihrer Öffnung explodieren. An Monstern werden Euch zuerst meist nur Kobolde, Schlangenwesen oder Orks entgegengetreten. Einzelnen sind sie kaum ein Problem, in Gruppen können sie Euch aber gefährlich werden. Später kommen immer mächtigere Wesen ins Spiel, wie z.B. zombieartige Clowns, Trolle, Riesenspinnen oder Drachen. Die 38 Levels sind in verschiedene Abschnitte unterteilt, an deren Ende meist ein mächtiger Endgegner oder eine kleine Schlacht auf Euch wartet. Vor jedem Level bekommt Ihr einige wertvolle Tips, wie Ihr am besten vorgeht. Um verschlossene Bereiche zu öffnen, müßt Ihr



Via Tastendruck bekommt Ihr sofort einen klaren Überblick über Euer aktuelles Inventar. Hier könnt Ihr Waffen wechseln, Zaubersprüche auswählen oder andere Gegenstände benutzen



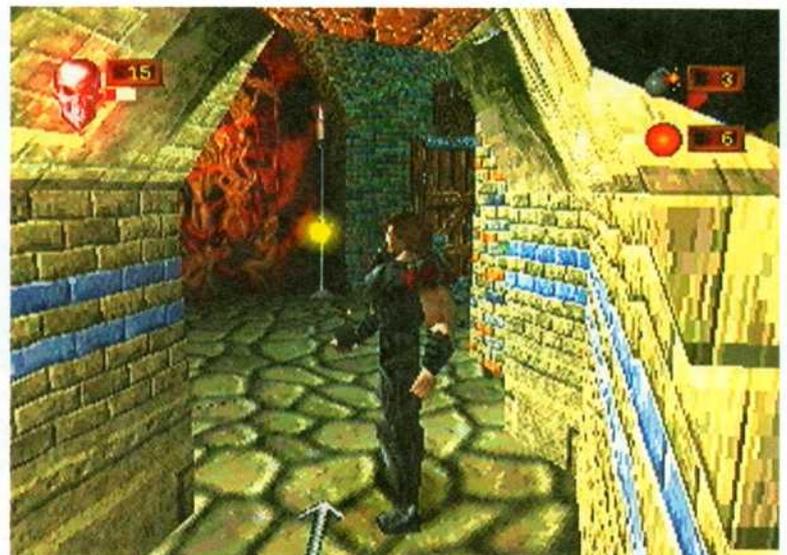
Mit dem Flammenwerfer lassen sich die Gegner herrlich rösten. Leider verbraucht das Teil sehr schnell seine Ladungen



Mit der beweglichen Kamera könnt Ihr aus der Ego-Perspektive Eure Umgebung eingehend betrachten. In dieser Grube kann man so manche Goodies einsammeln



Mit einer tödlichen Riposte wird diese Wache gleich das Zeitliche segnen. Keine Angst, Grund zu kämpfen wird es in diesem Level noch genügend geben



Der Glühwürmchenzauber sorgt kurzzeitig für eine sehr starke Lichtquelle. Der Pfeil auf dem Boden ist von Euch gezeichnet worden, denn in jedem Level steht Euch ein Stück Kreide zur Verfügung, damit Ihr Euch nicht wie Hensel und Gretel verirrt



Der Held Kettenhund wird gerade von zwei übel gelaunten Riesenameisen attackiert. Nur verständlich, da Ihr gerade die Brutkammer mit Eurem Flammenwerfer in einen Backofen verwandelt habt

nicht nur Schlüssel finden oder entsprechende Hebel umlegen, sondern auch einige Mechanismen in der richtigen Reihenfolge aktivieren. Darüber hinaus müßt Ihr auch unter Zeitdruck einen Abschnitt von Monstern säubern, bevor die restli-

che Horde über Euch herfallen kann. Neben der zielstrebigem Suche nach dem Ausgang, könnt Ihr Geheimbereiche finden, wo Ihr wichtige Ausrüstungsteile findet. Dazu gehören Tränke, Amulette, Zaubersprüche, Fern- und Nah-

kampfwaffen. So könnt Ihr Euch sowohl Heilen oder über doppelte Kraft verfügen, als auch tödliche Feuerbälle oder Blitzschläge heraufbeschwören. Unter Nahkampfwaffen fallen eine ganze Reihe von Schwertern, die besondere Eigen-

“Eine dichte Fantasy-Atmosphäre sorgt für herrlichen Hack & Slash-Spielspaß”

schaften haben und daher gegen mächtige Wesen sehr nützlich sind. Leider könnt Ihr mit ihnen immer nur eine begrenzte Zahl an Schlägen austeilen. Feuerlanze, Granatwerfer und Flammenwerfer benötigen entsprechende Ladungen, die Ihr überall finden könnt. Gespielt wird aus der Third-Person-Perspektive, aber es gibt auch eine Egoperspektive. Mit dieser könnt Ihr Euch in Eurer Umgebung umschauen. Eure Fähigkeiten bestehen zum einen aus Laufen, Rennen und Schleichen. Des weiteren könnt Ihr springen und auf erhöh-



Von dieser süßen Maus würde sich so mancher Abenteurer auf die Matte legen lassen. Das offizielle DD-Babe vor dem London Dungeon

te Positionen klettern. Ebenso stehen Euch Angriffs- und Verteidigungsmoves zur Verfügung.

Georg: Wer früher mit Bleistift und Würfel auf Drachenjagd ging, mußte sich die Kämpfe im Kopf vorstellen – Deathtrap Dungeon bringt Euch in eine authentische Fantasy-Welt, wo das actionlastige Schwertgeplänkel optimal herübergebracht wird. Diese dichte Atmosphäre wird einerseits durch die detaillierte Gestaltung der Level erreicht. Ob modrige Kellergewölbe, hell erleuchtete Arenen oder vertrackte Labyrinth, alles wirkt wie in einem Fantasy-Roman. Auf der anderen Seite haben wir die Musikstücke und Soundsam-

ples. Neben Schwertgeklirre oder knisternden Flammen sorgen vor allem dramatischen Rhythme für die passende Stimmung. Kritisiert werden muß zum einen das Kamesystem, das zum Teil für Unübersichtlichkeit sorgt. Seid Ihr z.B. an einer Engstelle, seht Ihr zwar Euren Helden, aber die angreifenden Monster nicht. Erst ein Positionswechsel hilft hier. Zum anderen wird einem der Schwierigkeitsgrad zu schaffen machen. Wer auf ein schnelles Spiel hofft, ist hier fehl am Platz: Taktisches Vorgehen und akribische Suche nach Gegenständen sind wichtig.



Die beiden Helden auf dem Weg in die dunklen Tiefen des Todeslabyrinthes von Fang

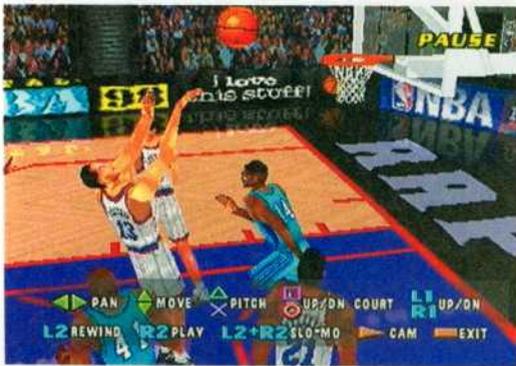
Test PlayStation

Hersteller: **Eidos**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**

Levels: **38**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Eidos**

Grafik 82 **Sound** 79

Fun 86



Die freie Kamerafahrt im Replay stellt die grafische Beschlagenheit des Spiels auf die Bewährungsprobe



Die Perspektiven sind allesamt nicht statisch, sondern zoomen situationsbedingt hin und her



Sehr wirkungsvoll: Mit dem Icon-Paß erhaltet Ihr vier direkte Anspielstationen

PlayStation Sportspiel

Total NBA '98

Angesichts der derzeitigen Basketballflut scheinen sich die Silberlinge auch in Deutschland immer besser zu verkaufen. Als neuester Aspirant tritt Sony zum dritten Male an

Angesichts der Tatsache, daß Basketball-Simulation im Konsolenbereich mit am häufigsten vertreten sind, stellt sich zwangsweise die Frage: Warum? Natürlich zählt die flotte Jagd nach Körben zu den populärsten

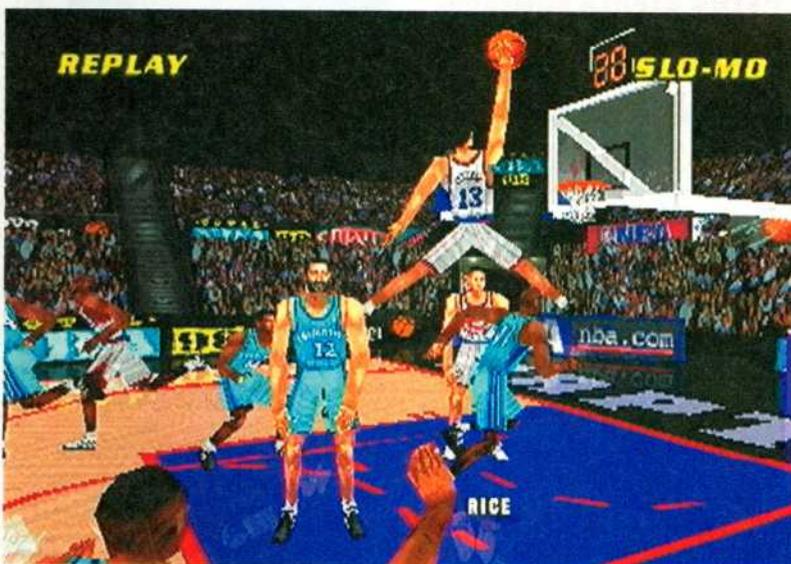
Mannschaftssportarten, doch der eigentliche Grund dürfte vermutlich sein, daß Basketball-Sims lange nicht so kompliziert sind wie Fußballspiele, da der Spielverlauf nicht so viele Facetten bietet wie das Gekicke gegen

das lederne Rund. Es fällt nämlich auf, daß sich die Basketball-Simulationen allesamt sehr ähnlich geworden sind, so daß Detailfragen über die Güte entscheiden. Ähnlich konventionell geht es auch bei Total NBA '98 zu. Mit der obligatorischen Lizenz im Gepäck (Roosterstand 20. Januar '98) werdet Ihr zunächst durch einen flotten FMV-Clip auf die NBA-Herrenrunde eingestimmt. Eine kleine Innovation beherbergt das Hauptmenü. Im Draft-Modus könnt Ihr eine Liga aus Fantasy-Teams bilden und mit Ihr dann nach der NBA-Krone greifen. Der Silberling weckt aufgrund weniger taktischer Möglichkeiten nicht sonderlich den Hobby-Trainer in Euch. Durch ein kleines Playbook habt Ihr während des Spiels die Möglichkeit, blitzschnell die



Wenn in der gesamten Spielsession immer nur das CPU-Team Freiwürfe zugesprochen bekommt, ist ein Gameplay-Mangel offensichtlich

Spielweise zu ändern - that's it. Um strategische Vorteile voll auszuspielen, ist es daher um so wichtiger, die individuellen Stärken und Schwächen Eurer Schützlinge zu kennen. Mit dem 3-Punkte-Spezialisten Steve Kerr beispielsweise könnt Ihr noch kurz vor dem Abpfiff ein Spiel zu Euren Gunsten kippen. Zur Steuerung gibt es für Basketball-Kenner im Prinzip nichts Neues. Um die Defense auszutricksen, vollführt Ihr im Turbogang schnelle Pirouetten oder dribbelt den Ball elegant zwischen den Beinen hin und her. Die Abwehr kontert dafür mit aggressiven Steals und wuchtigen Sprungblöcken, die jedoch allzu schnell vom Unparteiischen als Foul geahndet werden.



Automatische Zeitlupe-Wiederholungen bei besonders tollen Dunks sind recht selten

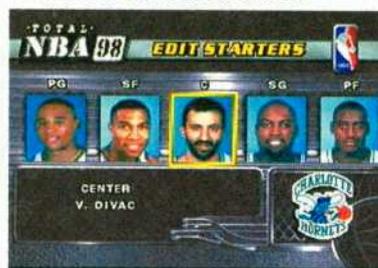


Ulf: Wie bereits im Haupttext erwähnt, sind es bei Basketball-Simulationen vor allem die kleinen Details, die die Spreu vom Weizen trennen. Fangen wir mit dem Positiven an: Total NBA '98 bietet ausreichend viele Aktionsmöglichkeiten, wie den mittlerweile unentbehrlichen Icon-Paß, einen rundum zufriedenstellenden technischen Rahmen, bei dem vor allem die coolen Dunk-Variationen herausstechen, sowie eine sehr dynamische Spielkultur. Es gibt aber auch einiges zu mäkeln. Insgesamt ist das Spieltempo eine Spur zu

hoch ausgefallen, so daß man in der Defensive schnell nicht mehr durchblickt, wenn die angreifende Partei über den Screen wuselt. Diese Hektik wird noch zusätzlich erhöht, da kein Signal auf einen Turnover hinweist, wenn ein Steal erfolgreich war. Der Schiedsrichter pfeift zudem kleinlich und meist zu Euren Ungunsten. Sobald Ihr einen angreifenden Spieler beim Sprung zum Korb berührt (gewollt oder nicht) quittiert der Unparteiische diese Aktion nämlich mit Freiwürfen - das nervt! Fazit: Eine sicherlich gute Korbwerferei, die aber nicht an der Konkurrenz vorbeikommt.



Da das Stellungsspiel der Mitspieler nicht optimal ist, führen überraschende Turnovers schnell zu einem Korb



Die Startformationen können vor dem Tip In definiert werden

Test PlayStation

Hersteller: **C. E. G.**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **29. Mai**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **alle NBA Teams + All Star**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **C. E. G.**

Grafik **73** Sound **72**

Fun **79**

N 64

PSX

Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Internet:

<http://Running-Games.de>

Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	289,90	Final Fantasy 7	99,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90	Formel 1' 97	99,90
Ace Combat 2	79,90	Forsaken *	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90	Gex 3D	99,90
Bloody Roar	89,90	Lucky Luke	89,90
Bugriders	79,90	Madden NFL' 98	89,90
Bushido Blade	79,90	Need for Speed 3	89,90
Bust a Move 3	59,90	Pitfall 3D	89,90
Colony Wars	89,90	Rascal	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90	Resident Evil 2 US	129,90
Diablo	89,90	Snow Racer 98	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90	Star Wars Masters of Terras Käsi	89,90
Discworld 2	89,90	Tekken 3 Japan	149,90
Playstation Zubehör:			
Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90	3 Memory Carts	79,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Gun mit Laserpointer	89,90
Joypad verschiedene Farben	29,90	Gun mit Autoreload	59,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90	Analog Controller	59,90
Action Replay	79,90	Antennenadapter	39,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96	Soul Blade*
Alien Trilogie	Int. Track & Field	Soviet Strike
Crash Bandicoot	Micro Machines V3	Tekken 2*
Destr. Derby 2	Porsche Challenge	Tomb Raider
Fade to Blackt	Rayman	Wipeout 2097 *

49,90



Resident Evil 2 US

129,90

Playstation Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Playstation Grundgerät
und ein Platinumspiel
nach freier Wahl 333,90

Platinum Box
3 Spiele aus der Platinumserie
nach freier Wahl 129,90



89,90

Yoshi's Story

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90	Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Blast Corps	109,90	Mario Kart 64	89,90
Bomber Man 64	89,90	Snowboard Kids	89,90
Cruis'n USA	89,90	Super Mario 64	89,90
Diddy Kong Racing	89,90	Tetrisphere	89,90
Fighters Destiny	139,90	Wave Race 64	89,90
G.A.S.P. *	139,90	WCW vs. NWO	139,90
Geomon *	139,90	Yoshi's Story (Yoshis Islands 64)	89,90

Nintendo 64 Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

Rumble Pack-Verstellbar

19,90

Gameboyadapter für Nintendo 64

Spielen Sie jetzt Ihre Gameboy Spiele in voller Bildschirmgröße
und in Farbe auf Ihrer Nintendo 64 Konsole !

119,-

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Final Fantasy 7
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Tombräuder 2
Exhumed	Oddworld: Abe's Odyssee	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Herc's Adventure
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Castlevania-S.of the Night

14,80

Wir führen auch
Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen !
Einfach mal nachfragen !

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.



Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !



Alles im Blick: Links oben seht Ihr Bestzeit und Rundenzahl, in der Mitte Tacho und Drehzahlmesser, unten links die aktuelle Rundenzeit und rechts unten die Übersichtskarte



Die Polizei, Dein Freund und Geldabnehmer. Halten Euch die Cops zu oft an, wandert Ihr in den Bau, und das Rennen ist beendet



Auch in dunkler Nacht könnt Ihr die Straßen unsicher machen. Dank Aufblendlicht habt Ihr die Strecke immer im Blick

PlayStation Rennspiel

Need For Speed 3 Hot Pursuit

Autofahren macht ja eigentlich nur richtig Spaß, wenn man schnell fahren kann. Mit Hilfe des dritten Teils der NFS-Serie könnt Ihr mal wieder so richtig Gas geben, ohne auf das Flensburger Punktekonto achten zu müssen

Georg: Ein Rennspiel hat es derzeit nicht leicht, in die höheren Wertungsränge zu kommen. Die Konkurrenz durch Gran Turismo ist einfach übermächtig. Need For Speed 3 schafft es trotzdem zum Gold Game zu werden. Ganz einfach deshalb weil hier kompromißlose Action geboten wird. Der integrierte Simulationsmodus ist dabei vernachlässigbar. Meiner Meinung nach ist in diesem Bereich Sonys Renner unschlagbar. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde bei NFS3 sehr großer Wert auf die grafische Gestaltung gelegt, was sehr positiv auffällt. Die Lichteffekte alleine sind eine Augenweide, Grafikaufbau ist kaum zu erkennen. Die fünf Spielmodi sorgen für ein abwechslungsreiches Spiel auch auf lange Sicht. Dabei bringt vor allem die Möglichkeit, alle Modi auch zu zweit zu spielen, viel Freude. Besonders der Hot Pursuit macht sehr viel Spaß. Von der Präsentation her ist NFS3 wie schon seine Vorgänger große Klasse, wie von EA auch nicht anders zu erwarten. Insgesamt ist NFS3 ein Spiel mit wenigen Schwächen, lediglich der hohe Schwierigkeitsgrad könnte für Fahranfänger zum Knackpunkt werden.

Als Anfang des letzten Jahrhunderts die ersten Eisenbahnen gebaut wurden und die Menschen endlich mit so gewaltigen Geschwindigkeiten wie 30 km/h durch die Landschaften brausten, da warnten einige Ärzte vor diesem Geschwindigkeitsrausch. Ein Tempo von über 40 km/h sei lebensgefährlich, so hieß es. Der menschliche Körper würde den Belastungen, denen er bei einem solchen Affenzahn ausgesetzt sei, nicht überstehen. Heute können wir über solche Prognosen nur lachen, und wer sein Auto mit weniger als 130 über die Autobahn bewegt, muß sich

sowieso als Weichei und Warmduscher verspotten lassen. Da sich die liebgewonnenen Blechkarossen aber trotzdem an die Gesetze der Physik halten müssen, gibt es nur selten die Möglichkeit, mit mehr als 200 Sachen in eine Haarnadelkurve zu stechen und danach noch damit anzugeben. Außer natürlich man nennt eine PlayStation und Need For Speed 3 sein eigen. Damit könnt Ihr Euch auch ohne Führerschein so richtig auf der Straße austoben, und selbst die Strafmandate der Cops kosten Euch nur ein paar Sekunden Zeit. Ihr bewegt acht Traumautos in fünf Spielmodi über an-

fangs acht Strecken, wobei Ihr wie gewohnt Bonusstrecken und Autos durch Bestleistungen einsammeln könnt. Neben dem bekannten Einzelrennen und der Meisterschaft gibt es bei NFS3 den k.o.-Modus, bei dem immer der Letztplatzierte ausscheidet. Außerdem ist da noch der Übungsmodus für Fluchtwagenfahrer, im Spiel auch Hot Pursuit genannt. Hier ist es Eure Aufgabe ein Rennen gegen einen Gegner zu gewinnen. Damit es Euch auf der Fahrt nicht zu langweilig wird, leisten Euch viele Polizeiautos Gesellschaft und versuchen, Euch mit Straßensperren, Krähenfüßen und heftigem Drängeln an der Weiterfahrt zu hindern. Im Trainingsmodus schließlich könnt Ihr die Strecken ausgiebig kennenlernen. Dabei weist Euch ein Copilot auf die jeweils nächste Kurve hin, und in der zweiten Trainingsrunde fahrt Ihr gegen einen transparenten Geisterwagen, der Eure letzte Rundenleistung darstellt. Komplettiert wird das Spiel von einem Zwei-Spieler-Modus der kaum Wünsche offen läßt, können doch alle Modi außer dem Training auch gegen einen menschlichen Gegner gespielt werden.



Auch im Zwei-Spieler-Modus stehen Euch alle drei Perspektiven zur Verfügung. Die Grafik wirkt hier nur wenig abgespeckt

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

Levels: **8+ Strecken**
 Besonderheiten: **Analog-Pad, Mad Catz**
 Ca. Preis: **99 DM**
 Muster von: **Theo Kranz Games**
 0931 / 57 16 01

Grafik 84 **Sound** 82

Fun 85

Mega Fun
GOLD GAME

PlayStation Funsport

V-Ball

Endlich kann man auch Beachvolleyball virtuell genießen

Wobei man allerdings hinzufügen muß, daß es sich um keine ernsthafte Simulation dieser Strandvariante von Volleyball handelt. Dieser Umstand wird bereits bei den

zehn auswählbaren Teams deutlich, die sich unter anderem aus Ninjas, Fußballern oder Sexbomben rekrutieren. Die Fun-Komponente spielt außerdem beim Story-Modus eine



Funsport pur: Das Fußballerteam drischt per Special Move den Ball mit einem akrobatischen Fallrückzieher über das Netz



Ulf: Die Macher von American Technos haben aus der Sim beinahe das Optimum herausgeholt. Wissend, daß man Volleyball nur schwer als Videospiele umsetzen kann, haben sie einfach die Computerunterstützung stark erhöht. Dadurch spielt sich V-Ball spielend einfach. Dies ist aber auch der größte Schwachpunkt. Denn beherrscht man einmal das Timing der Ballannahme

und anschließenden Schmetterball, gestaltet sich der Spielverlauf als allzu repetitiv. Um dieses Manko wieder etwas auszugleichen, spendierten die Designer V-Ball glücklicherweise witzige Special Moves und vor allem einen sehr motivierenden Story-Modus, bei dem es einfach Laune macht, seine Akteure immer mehr aufzubauen. Es reicht aber dennoch nicht für einen Spitzenplatz, zumal die technische Gestaltung eher dürftig ist.

tragende Rolle. Wie in einem RPG könnt Ihr Eure beiden Akteure durch diverse Items und Schutzkleidungen aufpäppeln bzw. sie durch Nahrung fit halten, wobei Ihr für jeden Gegenstand Geld benötigt, das Ihr durch gewonnene Sätze kassiert. Der Spielverlauf wird stark vom Computer unterstützt, so daß es im Prinzip nur darauf ankommt, im richtigen Moment den Ball anzunehmen respektive zu schmettern. Jedes Team verfügt zudem über einen individuellen Special Move, vorausgesetzt der dafür zuständige Energiebalken ist aufgeladen.

Test PlayStation

Hersteller: **American Technos**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Ende April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht - mittel**
 Levels: **10 Teams**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Funsoft**



HIT TIP

YOSHI'S STORY
DM 89,-

SOFTWARE

AERO FIGHTER ASSAULT.....	DM 139,-
BUST A MOVE 2.....	DM 109,-
CRUIS'N USA.....	DM 89,-
CRUIS'N WORLD.....	DM 89,-
DIDDY KONG RACING.....	DM 89,-
DUAL HEROES.....	DM 139,-
FIFA '98.....	DM 129,-
FIGHTER'S DESTINY.....	DM 139,-
FORSAKEN.....	DM 119,-
FRANKREICH '98 - DIE FUSSBALL-WM.....	DM 129,-
GOEMON-MYSTICAL NINJA.....	DM 139,-
JOHN MADDEN 64.....	DM 89,-
JOUST X.....	DM 129,-
LYLAT WARS.....	DM 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS '98.....	DM 139,-
NBA COURTSIDE.....	DM 89,-
NBA PRO '98.....	DM 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98.....	DM 119,-
NHL BREAKAWAY '98.....	DM 119,-
OLYMPIC HOCKEY '98.....	DM 129,-
SNOWBOARD KIDS.....	DM 89,-
VIRTUAL CHESS.....	DM 119,-
WCVS. NWO.....	DM 139,-
YOSHI'S STORY.....	DM 89,-
YOSHI'S STORY SPIELEBERATER.....	DM 24,-

HARDWARE

N 64 GRUNDGERÄT.....	DM 299,-
N 64 CONTROLLER IN DEN FARBEN BLAU ,GELB ,GRÜN, ROT, SCHWARZ	DM 59,-
N64 RUMBLE PACK (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
N64 RUMBLE PACK INCL. MEMORY CARD (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
RF SET (ANTENNENKABEL).....	DM 49,-
N64CONTROLLER PACK.....	DM 39,-

HARDWARE FREMDHERSTELLER

ANTENNENKABEL.....	DM 29,-
GAMEBUSTER.....	DM 109,-
MAD CATZ LENKRAD INCL. RUMBLE PACK.....	DM 159,-
RGB SCARTKABEL.....	DM 15,-
S-VHS SCARTKABEL.....	DM 69,-
CONTROLLER VERLÄNGERUNG.....	DM 15,-
MEMORYCARD 256K.....	DM 25,-
MEMORY CARD 4X (1MEG).....	DM 49,-

VERSANDKOSTENFREI*

MO. -FR. 09.00 - 19.00 UHR

BESTELLUNG 0491-92806-31

CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR
TELEFON :0491 - 92806-31 FAX : 0491 -92806-18

COMPUTER UND VIDEOSPIELE mbH
FRIESENSTR. 62 - 26789 LEER

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,-. VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE KONTONUMMER ANGEBEN) BEI NICHT ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE PAUSCHALE BEARBEITUNGS- GEBÜHR VON DM 20,-. VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20. ANGABEN OHNE GEWAHR.

Saturn Rennspiel/Geschicklichkeit 1 Spieler

Courier Crisis

Mit reichlich Verspätung dürfen nun auch die Saturn-User den beinhaltenen Alltag eines amerikanischen Fahrradkuriers nachfühlen. In insgesamt fünf Locations (zum Beispiel Industriegebiet, Rotlichtviertel, Hafen) tretet Ihr kräftig in die Pedalen, um in den Polygon-Citys möglichst schnell Sendungen von einem Boten zu erhalten und anschließend beim Empfänger abzuliefern, wobei ein Pfeil und Radar eine unentbehrliche Orientierungshilfe darstellen. Der ständige Zeitdruck erfordert ein rücksichtsloses Verhalten. Störende Passanten werden einfach überfahren und bissige Hunde Road Rash-mäßig weggetreten. Für jede abgelieferte Sendung winken harte Dollars, die Ihr im Bike-Shop um die Ecke in einen neuen Drahtesel investieren solltet. Grafik und Sound sind rundum zufriedenstellend. Das Gameplay hat sicherlich seinen herben Reiz, doch schon bald wird die ewige Hatz durch die virtuellen Straßen recht eintönig, da zündende Ideen fehlen. (Ulf)

Fun 59%

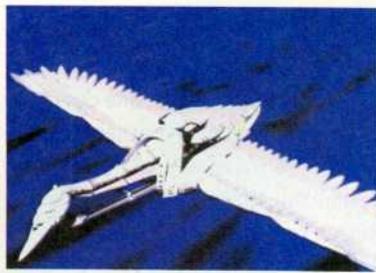


Playstation Grafikadventure

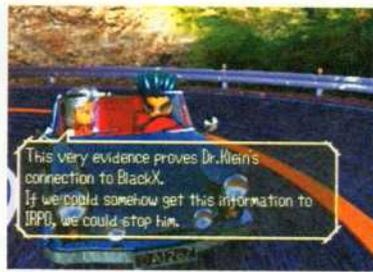
Perfect Assassin

Kevin Walker, bekannt durch Comics wie Judge Dredd und 2000 A.D., hat bei diesem Game Pate gestanden. Dazu schlüpft Ihr in die Rolle von Charon, dem Perfect Assassin und letzten Überlebenden der menschlichen Rasse, der durch die Verwendung von Alientechnologie beinahe unsterblich geworden ist. Euer Auftrag ist es, die bekannten Galaxien vor dem Verderben zu retten und den megagemeinen Schurken und Gott Archon dingfest zu machen. Leider seid Ihr durch einen Gedächtnisverlust gehandikapt und könnt Euch nur noch an zwei Schlüsselwörter erinnern. Um dem Rätsel auf den Grund zu gehen, bewegt Ihr Euch per Cursor und Click'n Move-Verfahren durch die einzelnen Chapter, unterhaltet Euch mit vielen seltsam anmutenden Wesen und beschießt Euch ab und zu mal mit einem unliebsamen Gegner. Im Menü habt Ihr die Möglichkeit, Eure Spielstände abzuspeichern und die Inventory-Liste nach gerade benötigten Gegenständen zu durchforsten.

Fun 23%



Zwischen den einzelnen Welten bewegt Ihr Euch mittels Raumschiffen, nur sehen nicht alle so anmutig aus wie dieses hier



Red ist ein Fünfziger-Jahre-Typ, der unsanft aus seiner heilen Welt gerissen wird



Manche Welten sehen sehr anmutig aus, so auch die fast untergegangene Welt von Rikki, einer Art Eichhörnchen

PlayStation Rollenspiel

Saga Frontier



Die Romancing Saga, Squaresofts zweite große Rollenspiel-Serie, ist bisher nur in Japan erschienen und dadurch hierzulande nahezu unbekannt. Saga Frontier, der vierte Teil, kommt nun in der US-Version auf den Markt - Grund genug, Euch die Serie einmal vorzustellen

Neben Final Fantasy gibt es in Japan noch eine zweite ebenfalls sehr erfolgreiche Squaresoft-RPG-Serie: Die Romancing Saga. Das ist eine extrem nonlineare Serie, bei der Ihr im Gegensatz zur FF-Serie schon am Anfang nahezu alle Gebiete betreten könnt. So müßt Ihr nur selten eine bestimmte Aktionsreihenfolge einhalten. Schon zu

Beginn habt Ihr die Qual der Wahl, Euch für einen der sieben Charaktere zu entscheiden. Alle besitzen eine eigene Hintergrundstory, die zumindest den Anfang entscheidend beeinflusst. Daher kann hier kaum eine Geschichte zum besten gegeben werden, zumal sich die Charaktere in über zwanzig grundverschiedenen Welten bewegen. Je-

de Figur hat ihre speziellen Fähigkeiten. Magier, Kämpfer, Mischcharakter, es gibt alles, was Euer Herz begehrt. Hinzu kommt noch ein Haufen weiterer Helden, die Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Leider könnt Ihr im Kampf nur bis zu fünf davon einsetzen - wen, das bleibt im wesentlichen Euch überlassen. Sehr geschickt sind die Charakterverbesserungen gewählt: Die einzelnen Attribute (insgesamt 16) Eurer Charaktere werden individuell ausgewertet, und je nach Kampfstil verbessert sich ein Teil der Attribute. Erfahrungsstufen entfallen dadurch. Das ist besonders wichtig, da Ihr im Kampf nicht nur die pauschale Wahl zwischen Magie und Kampf, sondern auch zwischen einzelnen Kampf- und Magiesystemen habt, die sich unabhängig voneinander entwickeln.



In den Kämpfen habt Ihr zu jeder Kampftechnik ein paar Hiebe zur Auswahl, die Ihr aber nur im Einsatz erlernt



René: Saga Frontier hat seinen Reiz. Das gesamte Drumherum, wie die Attribute, die Kämpfe und der ganze Rest, der so zu einem RPG dazugehört, wirkt sehr innovativ. Insgesamt erscheint Saga Frontier als filigrane Leistung, die sich sehen lassen kann. Das wird auch von der technischen Seite bestätigt. Feine Grafik, die zwar nicht auf ganz so hohem Niveau

wie FF VII liegt, sich aber nicht verstecken braucht, und stimmungsvolle Musik sorgen für eine angenehme und spannungsgeladene Atmosphäre. Meines Erachtens gibt es nur einen wirklichen Streitpunkt: Durch die extreme Nonlinearität kommt es des öfteren vor, daß Ihr völlig planlos dasteht und nicht mehr weiterwißt. Saga Frontier ist daher wohl nur etwas für Hardcore-Rollenspieler.

Test PlayStation

Hersteller: **Squaresoft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM US**
 Erscheinungstermin: **Import**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Galaxy 089/7605151**



PlayStation Shoot 'em Up

Ghost in the Shell

Als Agent in einem krabbenähnlichen Gefährt kämpft Ihr gegen das organisierte Verbrechen



In den großflächigen Außenlevels könnt Ihr an Häuserfassaden entlangklettern. Achtung aber vor Helikoptern und anderen Flugeinheiten!

Freunde der Manga-Filmszene werden diesen Titel wahrscheinlich schon kennen. Der gleichnamige Film hat nämlich schon einige Preise eingeholt und steht auch hierzulande in den meisten Videotheken. Ihr habt die Kontrolle über ein Gefährt mit vier Beinen: Das Fuchikoma, das an Wänden und Decken genauso gut agieren

kann wie am Boden. Bewaffnet ist Euer Vehikel mit einer MG und einer Vierer-Raketenlafette, mit der Ihr bis zu vier Ziele auf einmal attackieren könnt. Darüber hinaus könnt Ihr Granaten finden, die eine effektive Durchschlagskraft besitzen. In den 12 Missionen müßt Ihr nicht nur das Level von Euren Gegnern säubern, sondern Ihr müßt z.B. auch Agenten finden oder Bomben entschärfen. Des Weiteren könnt Ihr zwischen einer Außen- und Innenperspektive wählen. Auch besitzt Euer Gefährt ein Nachtsichtgerät, das Euch in dunklen Abwasserkanälen hilft. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein waffenstrotzender Endboß.



Georg: Freunde von Ballerorgien werden hier ihre wahre Freude haben. Eine unkomplizierte Steuerung, ein

einfaches Waffenarsenal und viele Gegner sorgen für andauernden Actionspaß. Die Grafik ist sauber und hat einige Details zu bieten. Vom Häuserkampf bis zur dunklen Kanalisation ist alles dabei. Die schnellen Techno-Beats sorgen für Ohrenfreude und lassen die Finger nur selten vom Abzug der MG und Raketen weichen. Leider sind die zwölf Missionen ein bißchen zu wenig, und auch der Schwierigkeitsgrad kann manchmal nerven. So kann es passieren, daß Ihr einige Male ein Level von Anfang an beginnen müßt, da Ihr am Endgegner scheitert. Der Grund hierfür ist die Save-Option, die es Euch nur erlaubt, am Ende einer Stage zu speichern. Aber dennoch kann schon allein wegen den 30 Minuten Film ein Blick auf Ghost in the Shell nicht schaden.

Test PlayStation

Hersteller: **Exact/Sony**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Juli**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **12**
 Besonderheiten: **Analog-Stick**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik 75 Sound 78

Fun 76

Hardware & Software

Ohne Ende!

Suchen Sie bestimmte Spiele??
Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

Angebot des Monats:
Interactor Rumble-Pack
(alle Systeme)
für den Rücken
nur 77,77DM

**N64 dt. RGB+Kabel
Umbau 144,44
100% Bildqualität
Nintendo 64**

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel
mit Top-Bildqualität 424,44
N64 Adapter für Importspiele 44,44

Sony Playstation

PSX-Value incl. 2 Pad's, Mem Card,
RGB-Kabel mit Audio, & Umbau 444,44
Resident Evil 2 109,99

Resident Evil

Kleidung

Sweatis, T-Shirts, Flight
Jackets

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die
Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und
keine schwarzen Balken am Rand
-RGB&S-VHS ergeben bestes Bild

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



**HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE**
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517
WOLFSOFT goes WEB
www.wolfsoft.de

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei
für Importspiele um.
Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt.us.jp mit Chip 77,77
Nintendo 64 dt.us.jp (99%) 99,99
Sega Saturn 50/60Hz,dt.us.jp 99,99

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am
Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video
Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in
Top-Qualität für fast alle
Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung
Sony PSX RGB Besser!!! 39,99
N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99
Joypadverlängerungen für alle Systeme
Lieferbar

Druckfehler und Änderungen vorbehalten

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 02 11 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. 299,- Pad 44,90 Padverlängerung 24,90 Negcon dt. 89,90 Memorycard 39,90 Memorycard 360 99,90 Analog Pad 59,90 RGB-Kabel 39,90 Gamebuster dt. 89,90 Lenkrad+Pedale V3 149,90 Ace Combat 2 dt. 89,90 Abe's Odyssey dt. 89,90 Bushido Blade dt. 89,90 Baphomet's Fluch 2 89,90 Batman & Robin dt. 89,90 Bust-A-Move 3 dt. 69,90 Castlevania dt. 99,90 Croc dt. 89,90 Constructor dt. 89,90 Colony Wars dt. 89,90 C&C 2-Alarm.Rot dt. 99,90 Crash Bandicoot 2 dt. 89,90 Cool Boarders 2 dt. 89,90 Discworld 2 dt. 89,90 Deathtrap Dungeon 99,90 Final Fantasy 7 dt. 109,90 FIFA Soccer 98 dt. 89,90 Fighting Force dt. 99,90 Frogger dt. 89,90 F1 97 dt. 109,90 G-Police dt. 109,90 Hercules dt. 89,90 GTA dt. 89,90 Lucky Luke dt. 89,90 MDK dt. 99,90 Madden 98 dt. 89,90	NightmareCreature dt. 89,90 NHL 98 dt. 89,90 NBA Live 98 dt. 89,90 Risiko dt. 89,90 Tombrader 2 dt. 99,90 TimeCrisis+Gun dt. 159,90 Theme Hospital dt. 89,90 V-Rally dt. 89,90 Warcraft 2 dt. 89,90	N 64 dt. 299,- Gamebuster dt. 109,90 Blastcorps 64 dt. 99,90 Bomberman 64 dt. 89,90 Clayfighter63 1/3dt. 119,90 Dark Rift dt. 129,90 Diddy K. Racing dt. 89,90 Extreme G dt. 139,90 F1 PolePosition64 dt. 119,90 Goemon dt. 139,90 Superstar Socc. dt. 139,90 Lamborghini 64 dt. 139,90 Lylat Wars dt. 139,90 Mischief Makers dt. 89,90 Multi Racing Ch. dt. 129,90 NFL Quarterb. dt. 139,90 Top Gear Rally dt. 139,90 Turok engl. Pal 139,90
---	---	--

TOPHITS DES MONATS

Alundra dt. 89,90 Dark Omen dt. 89,90 Deathtrap Dungeon dt. 99,90 Diablo dt. 89,90 Gex 3D dt. 99,90 Gran Turismo dt. 109,90 Need f. Speed 3 dt. 89,90 Newman Haas Rac. dt. 99,90 One dt. 99,90 Pitfall 3D dt. 89,90 Resident Evil 2 dt. 99,90 Riven dt. 119,90 Road Rash 3D dt. 89,90 Tekken 3 jp. 149,90 Parasite Eve us. verb. Breath of Fire 3 us. 119,90	<h3>TOPHITS DES MONATS</h3> FIFA SOCCER 98 dt. 129,90 Yoshi Story dt. 89,90 Fighter Destiny dt. 139,90 NBA Pro 98 dt. verb. WCW vs. NWO dt. 139,90 Forsaken dt. verb. Mace Dark Age Pal 139,90
---	--

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

PlayStation Strategie

Super Pang Collection

Es gibt relativ wenige Klassiker unter den Videospiele. Doch Pang gehört fraglos dazu. In der Neuauflage könnt Ihr es gleich dreimal genießen: Mit Pang!, Super Pang und Pang 3 finden sich gleich drei Oldies auf der Scheibe. Ob allein oder zu zweit, Ihr müßt in den Pangs versuchen, große Blubberblasen durch Treffer mit Eurem Wurfanker so lange zu halbieren, bis sie ganz verschwinden. Im wesentlichen gibt es zwei Spielmodi, die sich in den einzelnen Games nur im Detail unterscheiden: In dem einen Mo-



des müßt Ihr alle Blasen aus einem Level entfernen, und in dem anderen gehen die Levels ineinander über, und es werden mehr und größere Blasen. SPC ist eine nette Sammlung, die jedem zumindest kurzzeitig Spaß machen wird. Auf Dauer wird es nichts anderes als ein Pausensnack bleiben. Fazit: Eigentlich nur was für Nostalgiker und Liebhaber. (René)

Fun 73%

Nintendo 64 Sportspiel 1-4 Spieler

Olympic Hockey '98

Die Geschichte ist schnell erzählt: Angesichts der Olympischen Spiele erinnerte sich Midway an den erfolgreichen Funsport-Titel Wayne Gretzky 3D Hockey, erwarb die Olympia-Lizenz und wechselte einfach NHL-Profis gegen Pseudo-Nationalspieler aus - fertig ist das „neue“ N64-Produkt. Wer Wayne Gretzky Hockey kennt, weiß somit, was ihn erwartet: ultra-schnelles Eishockey mit gelockertem Regelwerk und dem bekannten NBA Jam-Gaudi. Neu ist lediglich das Olympische Turnier, das Ihr inklusive der Qualifikation komplett nacheifern dürft, neue Spieler & Nationalhymnen sowie ein intelligenterer Schlußmann. Natürlich könnt Ihr auch den Simulations-Modus aktivieren, wobei das Modul auch hier seine eindeutigen Funsport-Wurzeln nicht leugnen kann. Letztendlich stellt Olympic



Hockey '98 daher nur eine Mogelpackung dar, um ahnungslosen N64-Usern erneut das Geld aus der Tasche zu ziehen. Ob die Rechnung jedoch aufgegangen ist, bleibt fraglich. Wer interessiert sich denn jetzt noch für die Olympischen Spiele? (Ulf)

FUN 70%

PlayStation Genre-Mix

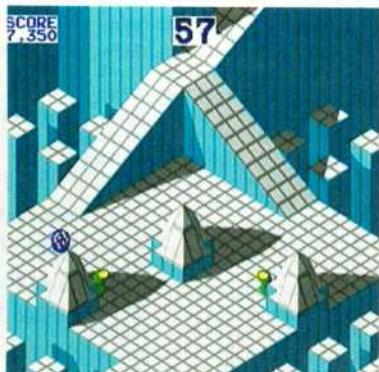
Arcade 's Greatest Hits 2

Midway präsentiert zum zweiten Male Atari-Kostbarkeiten aus längst vergangenen Spielhallen-Zeiten, diesmal mit einer ganzen Riege an klangvollen Namen



Gauntlet ist vor allem zu viert gleichzeitig nach wie vor ein Party-Gaudi

Ob Oldie-Kollektionen nun in sind oder nicht, das sei einmal dahingestellt. Jedenfalls sind sie einfach zu produzieren und scheinen sogar ordentliche Gewinne einzufahren. Für letzteren Aspekt scheinen die Aktien in diesem Fall gut zu stehen, denn AGH2 versammelt sechs populäre Grufties. Roadblasters ist dabei der unbekannteste Spielhallen-Veteran im Bunde. Mit einem bewaffneten Boliden fegt Ihr über eine Bitmap-Straße, räumt feindliche Wagen aus dem Weg, sammelt Sprit-Blasen ein und versucht, das Ziel zu erreichen, ehe Euch das Benzin ausgeht. Gauntlet ist ein primitives Action-Adventure für bis zu vier Personen. In der Vogelperspektive durchkämmt Ihr verzwickte Labyrinth, vernichtet ganze Armeen von Gegnern und deren Nester und versucht, durch allerlei Pick Ups Eurem Helden-Sprite körperli-

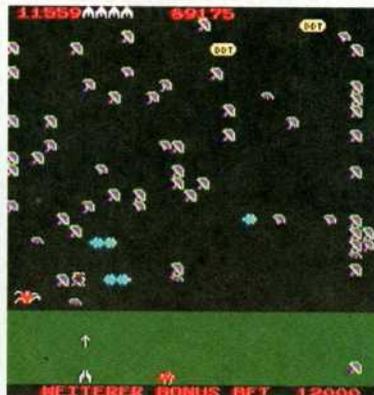


Der Geschicklichkeitsklassiker schlechthin: Bei Marble Madness haben nur wenige Zocker gekonnt alle Levels gemeistert - ein Analog-Pad ist sehr wichtig!



Paper Boy macht auch ohne die Original-Lenkradsteuerung in den eigenen vier Wänden Spaß

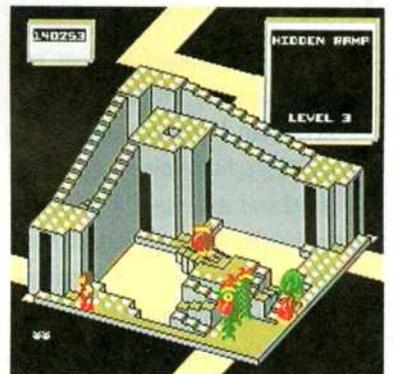
che Vorteile zu verschaffen. Die anderen Oldies lebten in der Spielhalle vor allem von ihrer ungewöhnlichen Steuerung. Bei Marble Madness balanciert man per Trackball eine Kugel über einen gerasterten Abhang bis hin zum Ziel, was aufgrund der realistisch trägen Steuerung alles andere als einfach war. Bei Crystal Castles kam ebenfalls wie beim leicht aufgepeppten Centipede-Nachfolger Millipede die Kontrollkugel zum Einsatz. Es handelt sich dabei um einen fantasiereichen Pac Man-Verschnitt in der isometrischen 3/4-Perspektive, bei dem es allerlei Secrets, wie Geheimwarps, zu entdecken gibt. Beim einfallsreichen Paper Boy wurde sogar ein echtes Fahrradlenkrad auf das Gehäuse montiert. Als radelnder Zeitungsjunge müßt Ihr Eure Straßenroute absolvieren, unterschiedlichen Ge-



Kaum besser als das Original: Millipede ist ein Shooter, der vor allem mit der Mouse immer wieder zu einer Partie einlädt



Ulf: AGH2 gehört ohne Zweifel zu den besseren Spielhallen-Kollektionen im Konsolenbereich. Klassiker wie Marble Madness, Paper Boy oder das dezent verbesserte Centipede-Sequel Millipede bieten schlichtweg ein zeitloses Gameplay, das auch heute noch immer wieder für ein Spielchen zwischendurch gut ist. Mit mehreren Personen erreicht der Spielspaß bei Marble Madness und vor allem zu viert gleichzeitig bei Gauntlet sogar noch erstaunlich hohe Bereiche. Einzig das müde Fahren & Ballern bei Roadblasters dürfte selbst hartgesottene „Arcadianer“, schon bald anöden. Man sollte bei diesem edlen Atari-Meeting allerdings einiges an Controller-Doping mitbringen, um in den vollen Oldie-Genuß zu kommen, denn Crystal Castles zum Beispiel ist nur mit der Mouse vernünftig spielbar.



Wer kennt alle Geheimnisse: Crystal Castles ist ein Pac Man-Verschnitt in 3D, das viele Secrets bietet

fahren geschickt ausweichen und zu guter Letzt noch mit gezielten Würfen die Abonnenten mit ihren Zeitungen versorgen.

Test PlayStation

Hersteller: **GT Interactive/Midway**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **22. Mai**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **6 Arcade-Klassiker**
 Besonderheiten: **dt. Texte, Mouse, Analog-Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik 21 Sound 14

Fun 76

PlayStation Geschicklichkeit

Kula World

Mit einem Strandball über verzweigte 3D-Gebilde steuern und dabei den Gesetzen der Schwerkraft strotzen



Komplexe 3D-Gebilde gilt es bei Kula World zu meistern. Oft müßt Ihr in einem Level zwischen mehreren Ebenen hin- und herspringen

Geschicklichkeits- und Denkspiele haben schon seit Tetris eine große Fangemeinde, die mit einem schlichten Design zufrieden ist, dafür aber ein um so knackigeres Gameplay fordert. Im Mittelpunkt bei Kula World steht ein bunter Strandball, den Ihr über komplexe 3D-Gebilde steuern müßt. Dabei könnt Ihr auf jeder Seite der Konstruktionen rollen, ohne herunterzufallen. Weiterhin könnt Ihr über Hindernisse oder auf andere Ebene

nen in einem Level springen. Via R1- und R2-Taste könnt Ihr Euch die Umgebung anschauen. Ziel ist es ein oder mehrere Schlüssel zu finden, die Euch den Zugang zur nächsten Stage liefern. Die Zeit ist hier der begrenzende Faktor. Probleme kann es auch mit Hindernissen, wie z.B. Spitzen oder Feuerbecken, geben. Des weiteren gibt es massenhaft Goodies, die Euch nicht nur lebenswichtige Punkte einbringen, sondern auch Extra-Levels öffnen können. Der Zwei-Spieler-Modus bietet darüber hinaus noch zwei abgewandelte Varianten. zum einen ein Memory Game und zum anderen das Time Attack Game.



Georg: Mist, zum x-ten Mal bin ich nun von der falschen Stelle abgesprungen, um die andere Plattform zu erreichen. Die Suche geht weiter. So in etwa werdet Ihr ab dem 20. Level agieren müssen. Sind die Levels zu Anfang noch ein wenig einfach, gilt es schon bald, das Hirn anzustrengen. Mit knapp 200 Levels bietet Kula World langfristig viel Spielspaß und immer wieder neue Aufgaben, die gelöst werden wollen. Auch der Zwei-Spieler-Modus bietet einiges an Abwechslung. Die 3D-Grafik ist für solch ein Game gut geraten und bietet in den Extra-Levels eine spacige Atmosphäre. Kritisieren muß man eigentlich nur den Schwierigkeitsgrad in fortgeschrittenen Levels, der für Anfänger manchmal etwas hoch angesiedelt ist.

Test PlayStation

Hersteller: **Game Design Schweden/Sony**

Spieleranzahl: **1 - 2**

Datenträger: **CD-ROM**

Erscheinungstermin: **Juni**

Umsetzungen geplant: **keine**

Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**

Levels: **200**

Besonderheiten: **keine**

Ca. Preis: **99,- DM**

Muster von: **Sony**

78

68

83

Fun

Hint Shop Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service. Komplettlösungen ab **9,80 DM**

7th Guest/ 11th Hour & C. Albion Alien Trilogy Alone in the Dark 1-3 Amber, Shine & Chronoma. Atlantis-Das sagenhafte Ab. Baphomets Fluch 1-2 (14,80) Betrayal in Antara Bioforge Blade Runner Blazing Dragons Casper Chronicles of the Sword C & C - Sammlung (19,80) => Tiberiumkonflikt => Ausnahmezustand => Alarmstufe Rot => Gegenangriff => Vergeltungsschlag "D", Evocation & Blown Aw. Dark Earth D.Schwarze Auge 1-3 (25,-) Diablo Dig, The Discworld 1 und 2 (14,80) Dragon Lore 1 oder 2 Dungeon Master 2 Earth 2140 Ecstasia 1 oder 2 Excalibur 2555 A.D. (14,80) Exhumed (PSX) (14,80) Fable Fade to Black Fallout Final Fantasy 7 (29,80)

Floyd und Voodoo Kid Frankenstein-Through t.Eyes Gabriel Knight 1 und 2 Hexen 1 Ishar 1 bis 3 Jagged Alliance 1 und 2 Jack Orlando/ Private Eye Jedi Knight Jewels of Oracle King's Field (14,80) King's Quest 1 bis 7 KKND Kyrandia 1 bis 3 Lands of Lore 1 Lands of Lore 2 (14,80) Last Express, The Legacy of Kain (14,80) Leisure Suit Larry 1-7 Lighthouse Little Big Adventure 1 oder 2 LucasArts Sammlung (14,80) => Indiana Jones 3 & 4 => Maniac Mansion 1&2 => Monkey Island 1 & 2 => Sam & Max - Vollgas => Zak McKracken + Loom MDK Might & Magic 3 bis 5 Monkey Island 1 bis 3 Myst and Riven (14,80) Oddworld: Abe's Oddysee Outlaws OverBlood Pandora Akte & Under Moon Phantasmagoria 1 und 2

Police Quest: SWAT Ravenloft 1-2 & Menzober. Realms of the Haunting Rendezvous im Weltraum Resident Evil 1 & D.C.(14,80) Resident Evil 1 + 2 (19,80) Riddle of Master Lu, The Ripper Riven und Myst (14,80) Secrets of the Luxor (14,80) Shannara Sherlock Holmes 1 und 2 Shivers 1 oder 2 Simon the Sorcerer 1 und 2 Space Quest 1 bis 6 Stadt der verlorenen Kinder Star Trek Sammelband Star Trek - Generations Stonekeep Suikoden (14,80) Swagman Timelapse Tomb Raider 1 (14,80) Tomb Raider 2 (19,95) Ultima 8 - Pagan Warcraft 1&2 + Exp.(14,80) Warhammer-Gehörnte Ratte Wild Arms Wing Commander 3 und 4 Wizardry 6 und 7 Wizardry Adventure: Nemesis X-COM: Apocalypse & Terror... Zork: Der Großinquisitor Zork: Nemesis & R.I.Z. "Z"

Adresse:
**Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314**

**! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht**

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.
Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9,50 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet <http://www.hintshop.com>

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/1

**Die Lösungen sind für PC
PlayStation, Saturn,
Mac & Amiga**

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

- Sony PlayStation
- Neu- und
Gebraucht-
Spiele**
- Nintendo 64
- Sega Saturn
- Super Nintendo
- Sega Mega Drive
- PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Nintendo 64

Aerofighters Assault	D neu	139,90
Automobili Lamborghini	D neu	119,90
Blast Corps	D neu	89,90
Bomberman 64	D geb.	69,90
Clayfighter 63 1/3	D geb.	89,90
Dark Rift	D neu	99,90
Diddy Kong Racing	D neu	89,90
Fighters Destiny	D neu	139,90
Lylat Wars (+ Rumble Pak)	D gebr.	89,90
Madden Football	D neu	109,90
Mischief Makers	D neu	89,00
Nagano Winter Olympics	D neu	139,90
NFL Quarterback Club 98	D neu	119,90
Olympic Hocjey '98	D neu	129,90
Star Wars - SOTE	D geb.	89,90
Tetrisphere	D neu	89,90
WCW vs. NWo	D neu	135,50
Yoshi's Story	D neu	89,90

Wir haben eine große Auswahl an Saturn-Spielen!

PSX-Multinormumbau (PAL/NTSC)
in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90

PlayStation

Dark Omen	D neu	89,90
Diablo	D neu	89,90
Gex 3D (Gex 2)	D neu	99,90
Jet Rider 2	D neu	79,90
Kart Duel 2	D neu	89,90
Midway Arcade Gr.Hits	D neu	89,90
NBA Fastbreak '98	D neu	89,90
Need for Speed III	D neu	89,90
Newman Haas Racing	D neu	89,90
Pitfall 3D	D neu	89,90
Reboot	D neu	89,90
Saga Frontier	US neu	129,90
Snow Racer	D neu	89,90
Tekken III	Jap. neu	159,90
Theme Hospital	D neu	89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden **MEDIAATTACK** Versand
Lüderitzstraße 21 13351 Berlin-Wedding von 10 bis 20 Uhr Games & Service ☎ 030-450 20 208 Fax 030-450 20 209 von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

PlayStation Sportspiel

Chill

Staubender Pulverschnee und ein Board unter den Füßen, so definiert ein Snowboarder Glück

Langsam, aber sicher neigt sich die Wintersportsaison ihrem Ende zu. Von Eidos kommt wohl eines der letzten Snowboardspiele dieses Winters. In Chill steuert Ihr einen von vier coolen Boardern, zwei Jungs und

zwei Mädels. Nachdem Ihr ihnen aus zwei möglichen Pullovern einen ausgesucht habt, stattet Ihr die Wintersportler noch mit einem Snowboard aus und begeben Euch dann auf die Piste. Auf einer von drei Strecken gilt



Georg: Üben ist wichtig bei diesem Spiel, die vorgegebenen Zeiten sind nicht leicht zu schlagen. Leider macht Üben gar keinen Spaß, wie auch das ganze Spiel keinen Spaß macht. Rein grafisch noch recht gelungen, fällt Chill bei der spielerischen Umsetzung vollkommen durch. Der einzige Spielmodus macht nicht einmal ansatzweise Spaß. Überhaupt fehlt Chill neben Innovation, Spielwitz

und Spieltiefe so ziemlich alles, was andere Spiele dieses Genres zumindestens ins Wertungs-Mittelfeld hebt. Nicht einmal die Analog-Pad-Unterstützung kann die obligatorischen Pluspunkte einfahren, denn die Steuerung ist so schwammig, daß verbunden mit der ungenauen Kollisionsabfrage ein akkurates Fahren gar nicht möglich ist. So wedelt man also unmotiviert die Hänge hinab und fragt sich bald: Wo sind eigentlich Lawinen, wenn man sie braucht?

es, entweder Bestzeit oder beste Trickpunkte zu schlagen, um die Qualifikation zu schaffen. Dazu düst Ihr entweder in Höchstgeschwindigkeit den Berg hinunter oder versucht, mit Method Grips, Bonks und Railslides möglichst viele Punkte einzuheimsen. Von Beginn an stehen Euch drei Strecken zur Auswahl. Schafft Ihr gute Zeiten oder Punktzahlen, werden zwei Bonusstrecken freigeschaltet. Die vorgegebenen Zeiten sind allerdings recht schwer zu knacken, üben ist also angesagt.

Echte Boarder brauchen keine Haare. Dieser Zeitgenosse ergötzt sich an der echt schönen Hintergrundgrafik

Test PlayStation

Hersteller: **Eidos Interactive**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer bis sehr schwer**
 Levels: **3+2 Strecken**
 Besonderheiten: **Analog Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Eidos**



PlayStation Geschicklichkeitsspiel

Poy Poy

Wer kennt das nicht: Manchmal bringt einen selbst der beste Freund so in Rage, daß man ihn am liebsten steinigen möchte. Konami hat sich daher entschlossen, ein Spiel zu entwickeln, das die ganze Sache etwas schmerzfreier für den gescholtenen Kumpel gestaltet

Das Bomberman ähnliche Spielprinzip von Poy Poy ist denkbar einfach: Auf einer von sechs unter-

schiedlichen Arenen bekämpft Ihr 3 Widersacher menschlicher oder computergesteuerter Natur. Zuvor



René: Poy Poy kann vor allem im Mehrspieler-Modus absolut glänzen. Unglaublich groß ist die Motivation, dem Kumpel mit einer riesigen Bombe mal so richtig eins zu geben. Die techni-

sche Seite des Spiels ist auch den Anforderungen entsprechend gut gelöst worden. Solide Grafik und witzige Sounds steuern ihren Teil zu einem, insgesamt gesehen, wirklich guten Spiel bei.

kann die virtuelle Schlacht auch gegen leblos in der Gegend herumstehende Dummies trainiert werden. Als Wurfgeschosse dienen Euch dabei Steine, Raketen oder Kisten in verschiedenen Größen, welche dem Gegner bei Volltreffern natürlich eine Menge Lebensenergie abziehen. Verlorene Kraft kann mit diversen Goodies wieder aufgefrischt werden, die in herumliegenden Kisten gut verpackt sind. Damit die Schlacht aber nicht ganz so simpel ist, müßt Ihr drohenden Naturgewalten aus dem Weg gehen. So erlebt Ihr in der Wüste beispielsweise wilde Wirbel- und Sandstürme, die Euch Eure Aktionen erschweren. Um herannahenden Geschos-

sen auszuweichen, kann fröhlich durch die Gegend gehüpft werden, oder Ihr duckt Euch einfach vor einer herannahenden Bombe.

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Mitte Mai**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **6+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**



Gegen vier Gegner müßt Ihr Euch im Spiel erwehren. Dabei könnt Ihr sogar Special Moves einsetzen



Die Seitenlinie-Perspektive ist noch die beste, da sie keinen Spieler benachteiligt



Im Cyber-Tor versenkt: Die erzielte Punktzahl richtet sich nach der Distanz zum Tor beim Wurf



Throw In. Die Recken warten gespannt darauf, daß die Einwurfmaschine den stählernen Ball endlich freigibt

PlayStation Funsport CyBall Zone

GT Interactive und die Striker-Erfinder Rage Games laden ein zum futuristischen und überaus rabiaten Handball des Jahres 2020

Super Nintendo-User werden sich sicherlich noch an das unkomplizierte Fußballaction-Modul Striker vom britischen Programmiererteam Rage Game erinnern. In etwa die gleiche Kerbe schlägt auch CyBall Zone, das eine Art Handball/Speedball-Cocktail darstellt, eingebettet in einen futuristischen Rahmen. Ihr habt wahlweise die Möglichkeit, ein Freundschaftsspiel gegen Mann oder Maschine zu absolvieren oder Euch im Liga-Modus bis zur CyBall-Krone hochzukämpfen. Habt Ihr Euer Team gewählt, braucht Ihr nur noch die Aufstellung und individuellen Stärken und Schwächen der Akteure festzulegen, ehe es zum „Throw In“ in der martialischen Kampfarena kommt. Der Spielverlauf ist dem von Handball sehr

ähnlich. Nachdem die Einwurfmaschine den Ball freigegeben hat, versucht Ihr gleich, das glühende Stück per Bodycheck oder Sprungattacke zu ergattern. Danach geht Ihr zum Angriff über, startet per Turbo-Kraft einen Solo oder versucht, per Paßstafette die formierte Abwehr auszutricksen. Vor dem gegnerischen Torraum angekommen, gilt es nur noch, mit einem beherzten Wurf den Schlußmann zu überwinden. Eine kühle Frauenstimme erläutert anschließend die erzielte Punktzahl, die sich nach der Wurfentfernung zum Tor richtet. Garniert wird der raue Handball-Alltag durch diverse Waffen-Specials, wobei Ihr Art und Anzahl zumindest beim Freundschaftsspiel selbst konfigurieren dürft.



Das automatische Replay liefert den Torerfolg in drei unterschiedlichen Perspektiven nach



Ulf: Anfangen möchte ich mit einem Lob: Die ungemein stilvolle, technoide Menüpräsentation, unterlegt von treibenden Synthieklangen, ist überaus gelungen. Der technische Rahmen gibt überhaupt wenig Anlaß zur Kritik. Polygon-Optik im Hi-Res-Modus, effektvolle Transparenzen, deutsche Sprachausgabe - alles im grünen Bereich. Spielerisch präsentiert sich die Rauferei als erfreulich einsteigerfreundlich, was aber wiederum der entscheidende Haken ist. Der Spielverlauf bietet nur wenige Möglichkeiten und wiederholt sich von den Aktionsabläufen her zudem ständig. Kräftiger Bodycheck, ein, zwei Pässe, Wurf in den Winkel - drin ist er. Bei der dynamischen Kameraperspektive stimmt zudem die Übersicht nicht. Bei der vertikalen Ansicht wird immer ein Spieler benachteiligt, während die Seitenlinie-Kamera sich etwas mehr um die Totale kümmern sollte. Ein Aspekt, der umso schlimmer ist, da der Spielverlauf ohnehin schon recht hektisch und leicht unübersichtlich ist. Unter dem Strich somit nur graues Mittelmaß.

Test PlayStation

Hersteller: **GT Interactive/Rage**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **29. Mai**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **dt. Texte & Sprache, Dual Shock**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik 70 Sound 63

Fun 55



Ihr
Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör

PC
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64

Bitte nur
Händleranfragen!

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

N64 Geschicklichkeitsspiel

Bust a Move 2

Der Nachfolger zu Taitos Knobel-Game Puzzle Bobble erscheint nun auch für das N64

Der Klassiker Bust a Move 2 dürfte jedem Spielefan ein Begriff sein. Seine Arcade-

Version war ein Münzgrab, und seine PlayStation-Version erlangte Platinum-Status. Daher entschied



Der Kernpunkt des Spiels ist noch immer der Zwei-Spieler-Modus

man sich bei Acclaim, das Kultspiel auch für Nintendos Toaster auf den Markt zu schieben. Am Spielprinzip hat sich dabei natürlich nichts getan. Noch immer müssen bunte Kugeln am oberen Bereich des Bildschirms mit viel Gefühl und Ausdauer plaziert werden. Dabei gilt es immer, drei gleichfarbige Kugeln so geschickt aneinander zu reihen, daß sie möglichst auch noch den Halt für andersfarbige Bälle lösen und auch diese dann vom Bildschirm verschwinden lassen. Natürlich kann auch

bei der N64-Fassung wieder wunderbar über die Bande gespielt werden, um zum Ziel zu kommen. Das Besondere des Spiels ist natürlich der Zwei-Spieler-Modus, in dem von Euch abgeräumte Kugeln auf das Feld des benachbarten Gegners fliegen und diesem von jetzt an das Leben schwermachen.



René: Das in die Jahre gekommene Bust a Move 2 hat nichts von seinem Reiz verloren. Noch immer motiviert es ungemein, die Bubbles geschickt aneinander zu heften und somit sich dieser zu entledigen. Das Sahnestück ist aber sicherlich der Zwei-Spieler-Modus, indem es einfach Spaßig ist, dem Gegner eine zünftige Portion Kügelchen aufzubrummen.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Taito/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **Mai '98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **sehr leicht bis schwer**
 Levels: **30+**
 Besonderheiten: **Acclaim**
 Ca. Preis: **88,- DM**
 Muster von: **Acclaim**



PlayStation Rennspiel

Indy 500

Newman Haas Racing ist die absolute Indycar-Referenz. Jetzt versucht JVC mit ihrem Indy 500 das Feld von hinten aufzurollen

Was für uns Europäer die Formel 1 ist, das ist für amerikanische Rennsportfans die Indy Car World Series. Erfolgsteams, wie beispielsweise der Rennstall des Schauspielers Paul Newman, genießen dort schon einen gewissen Kultstatus. In diesem Umfeld bewegt

sich Tomys neues Rennspiel Indy 500. Ihr habt zunächst die Wahl zwischen einem Time Attack-, einem Zwei-Spieler-Rennen oder einer Saison. Letzterer Menüpunkt bietet Euch drei unterschiedliche Strecken, auf denen Ihr Euch gegen 26 bis 33 gegnerische Computer-Schumis

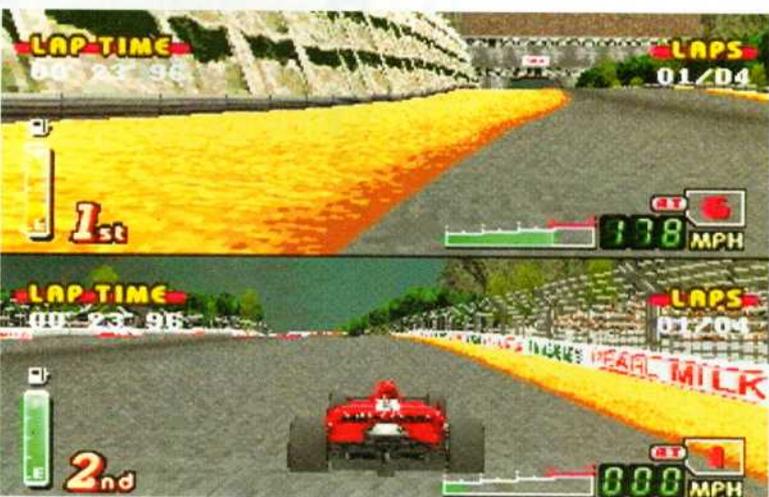


Ulf: Indy 500 bietet durchweg solide Rennkost. Die Boliden lassen sich sehr realistisch steuern, und auch der Zwei-Spieler-Modus bietet noch den für ein Rennspiel so wichtigen Geschwindigkeitsrausch. Nachteilig auf die Wertung wirkt sich allerdings die für

einen modernen Racer viel zu geringe Streckenanzahl aus. Traurig ist auch der Aspekt, daß die nur vier Teams sich lediglich in der Lackierung ihrer Renner voneinander unterscheiden. Fazit: Wer Newman Haas Racing noch nicht besitzt, sollte die Finger von Indy 500 lassen und sich den Psygnosis-Knaller zulegen.

durchsetzen müßt. Dabei können vor der Qualifikation und dem Rennen Einstellungen am Fahrzeug vorgenommen werden. So lassen sich zum Beispiel die Flügeleinstellungen verändern, die Reifenhärte bestimmen oder die Boliden beliebig betanken. Habt Ihr die drei Strecken, die im übrigen mit den Originalstrecken nur wenig gemein haben, erfolgreich durchrauscht, so

winkt eine Bonusstrecke. Die Grafik-Engine ist sauber und vermittelt das Gefühl von Geschwindigkeit ausreichend.



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal gesplittet



Es gibt drei unterschiedliche Perspektiven, von denen jede einen guten Überblick über die Strecke vermittelt

Test PlayStation

Hersteller: **JVC/Tomy**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **3 + 1 Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Theo Kranz Versand**



Jetzt bestellen:

Order-Line: (069) 950812-22

Order-Fax: (069) 950812-74



jetzt zum Offensiv-Preis!

DM 49,95*

Mega Fun 5/97: "Dieselben 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
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES



*Unverbindliche Preisempfehlung (VK)

WWW.KONAMI.COM



Getroffene Gegner explodieren oft nicht sofort, sondern treiben tödlich getroffen durch den Raum. Daher müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht mit dem Wrack zusammenstoßt



Effektiv werden die Waffen in Szene gesetzt. Hier seht Ihr das mächtige Trojax-Geschütz, das gleich mit voller Wucht in die feindliche Einheit einschlagen wird



Forsaken ist grafisch perfekt. Die Lichtquellen sorgen für eine herrliche Atmosphäre und sogar die Flammen in den Totenköpfen sind animiert



Das Missionbriefing zeigt Euch genau, was Ihr zu erledigen habt

Jeden Monat eine neue Bombe von Acclaim. Daran könnte man sich sicherlich gewöhnen, oder?! Bei der N64-Version von Forsaken kam das Grundgerüst von Probe, die die PS-Version gemacht haben. Die Programmierung übernahmen aber die 64-Bit-Spezialisten von Iguana. Daher haben sich grundlegende Dinge geändert, was schon bei der Story anfängt. Die Erde wurde von der Mechanical Defense Force (MDF) erobert, und diese will die gesamte Menschheit von ihrem angetrauten Planeten vertreiben. Als Mitglied der Widerstandsbewegung ist Euer Ziel ganz einfach deklariert: die Kommandobasis der

Nintendo 64 Shoot 'em Up

Forsaken

Schon die PS-Version des 360-Grad-Shooters sorgte in der Redaktion für wahre Begeisterungstürme. Bei der N64-Version wurde nun noch mal kräftig zugelegt: Mehr Level für Einzelspieler, Vier-Spieler-Modus und eine verbesserte Grafik lassen Nintendos Kiste zum Glühen bringen

MDF zerstören. Bis es aber soweit ist, müßt Ihr Euch durch 22 ac-

“Die N64-Version unterscheidet sich in einigen Punkten von der PS-Variante”

tiongeladene Missionen kämpfen. Hier gilt es nicht nur alle Feinde über den Jordan zu bringen, son-

dern Ihr müßt z.B. in einem begrenzten Zeitlimit eine Bombe absetzen oder einen Prototyp von einem Angriffskreuzer zerstören. Des weiteren müßt Ihr auch eigens für das N64 entwickelten Big- und Minibosse in ihren Arenen begegnen und sie töten. Dafür stehen Euch acht unterschiedliche Biker mit ihren Vehikeln zur Verfügung. Die wichtigsten Werte neben Beschleunigung, Geschwindigkeit und Handling sind Schild- und Rumpfenergie. Erstere läßt sich durch die

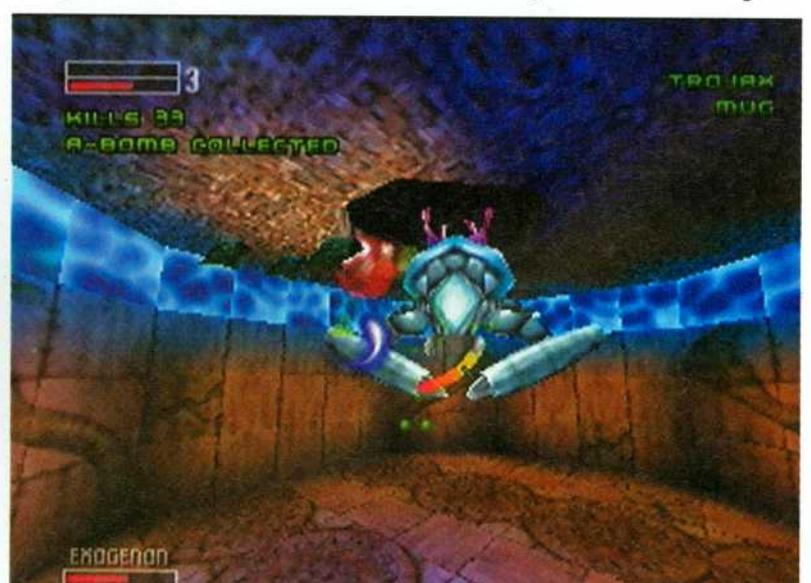


Jeder Level zeigt sich in einem unterschiedlichen Design

Aufnahme von Energy-Cores wieder aufladen und wehrt alle Treffer ab, bis sie auf Null sinkt. Die Rumpfenergie ist fest und kann während einer Mission nicht wieder erneuert werden. An Gegnern wird auch bei der 64-Bit-Variante nicht geizt. Neben den Bossen, von denen es insgesamt zehn Stück gibt, erwarten Euch in den dunklen Gewölben 17 verschiedene Gegner, die Euch zum tödlichen Tango bitten. Panzer mit Lasern, Geschützen und Raketenlafetten sind nur der Anfang. Darüber hinaus gibt es noch Angriffs- und Aufklärungsdrone der unterschiedlichsten Art. Die Intelligenz der Feinde steigt



Ein feindlicher Gleiter ist auf direktem Angriffskurs. Ein gezieltes Abwehrfeuer mit Euren Lasern und Raketen wird ihn aber stoppen



Dieser Zwischenboß beschießt Euch mit Raketen salven. Daher gilt die Devise, immer in Bewegung bleiben. Drei kleine Feinde versuchen Euch ebenfalls das Leben schwerzumachen



Die Außenperspektive ist exklusiv für das N64. Mit einem transparenten Vehikel geht es hier rasant durch die Tunnelsysteme. Einzige Voraussetzung ist die Beherrschung der Steuerung

sich nicht nur von Level zu Level, sondern auch von Art zu Art. So sind die Panzer langsam fahrende Ziele, die Dronen hingegen sind meist agile Gegner. Wenn sie in Rudeln auftreten, verhalten sie sich wie Wölfe: Zwei beschäftigen Euch, während der Rest versucht, hinter Euch zu gelangen, um Euch fertigzumachen. Weiter trifft Ihr noch auf stationäre Lasergeschütze, Raketenwerfer und Minen, die



Bis zu vier Spieler können bei Forsaken gegeneinander antreten. Ebenfalls könnt Ihr bis zu zwei CPU-Gegner hinzufügen



Yeah!! Den nächsten Gegner über den Haufen geschossen und weiter geht's mit dem fröhlichen Jagen

Euch meist aus dem Hinterhalt angreifen. Die Steuerung ist zwar komplex, läßt aber keine Wünsche

“Die 64-Bit-Power des N64 wird hier voll genutzt”

offen. Mit dem Analogstick bestimmt Ihr den Blickwinkel, mit A- und B-Knopf gebt Ihr Gas. Mit den

vier C-Tasten weicht Ihr nach oben, unten, rechts und links aus. R1- und Z-Button sind für die Primär- und Sekundärwaffen. So stehen Euch neben Raketen, Bomben und Minen auch die Hauptwaffen Laser- und Energiegeschütze der unterschiedlichsten Art zur Verfügung. Eine weitere Änderung gegenüber der PS-Version ist der Mehrspieler-Modus. Standen bis-

lang nur Deathmatch in fünf Levels zur Verfügung, kann diese Variante jetzt auf vier Spieler und acht Level zurückgreifen. Wenn Ihr nur zu zweit seid, könnt Ihr wahlweise bis zu zwei CPU-Gegner hinzuschalten. Wenn Ihr die ersten acht Missionen beendet habt, steht Euch der Bounty-Hunter-Modus zur Verfügung. Hier müßt Ihr Euch in drei Kategorien durch je acht Levels schlagen. Verfolgt werdet Ihr von einem, zwei oder drei anderen Bounty-Huntern, die nur ein Ziel haben: Euren Kopf. Des weiteren gibt es einen BattleMode, wo Ihr Euch um begehrte Trophäen schlagen müßt.



Herrliche Explosionen und fetzige Techno-Sounds unterstützen den Shooter-Spaß. Hier geht gerade ein feindlicher Schützenpanzer in die Luft



Im Bounty-Hunter-Spiel werdet Ihr von drei feindlichen Bikern gejagt



Georg: Keine Umsetzung, sondern ein fast komplett neues Game wird von Acclaim hier präsentiert. Durchweg werden fast alle Wünsche eines Zockerherzes erfüllt. Von der perfekten Grafik (HighRes-Grafik und True-Lightsourcing), die ganz ohne Nebelschwaden auskommt und noch besser ist als die der PS-Version, bis hin zu den Techno-Sounds ist alles bestens. Die Steuerung ist schnell in Fleisch und Blut übergegangen, und Ihr fliegt elegant durch die klaustrophobischen Anlagen. Auch der Mehrspieler-Modus ist jetzt sehr motivierend, nicht nur durch die beiden neuen Modi, sondern vor allem durch die Vier-Spieler-Variante. Durch die Unterstützung des Rumble-Paks weiß man sofort, ob man von einer versteckten Einheit angegriffen wird. Die 22 Levels sind nun auch ausreichend (natürlich können es nie genug sein!) und bieten darüber hinaus noch einige Secret-Areas. Wie schon bei der 32-Bit-Variante fordert Euch der Schwierigkeitsgrad ab dem dritten Level einiges ab. Wildes Umherballern und blindes Vorgehen führen unweigerlich zum Tod. Daher ist taktisches Vorgehen wieder einmal mehr die Lösung. Wer beide Konsolen besitzt und über das nötige Kleingeld verfügt, kann sich ohne Risiko beide Versionen zulegen.



Überall in den Räumen sind kleine Öffnungen, die Euch in Geheimbereiche führen, aber auch massenhaft feindliche Einheiten ausspucken können

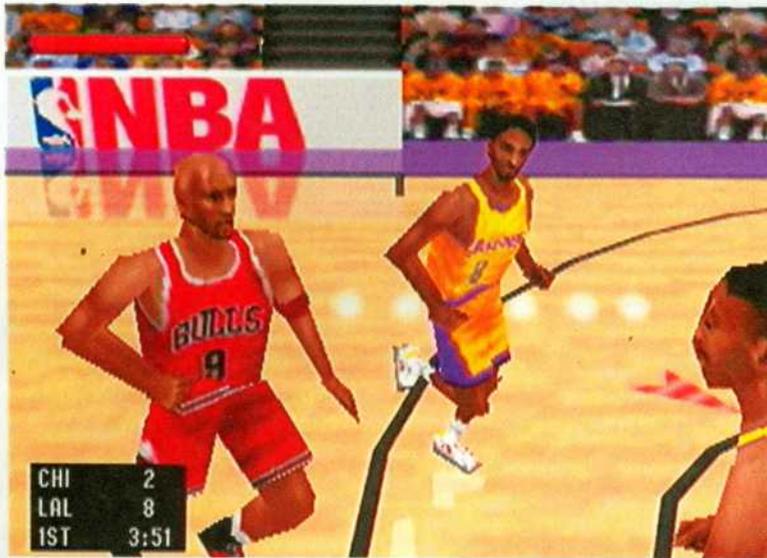
Test Nintendo 64

Hersteller: **Iguana/Probe**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **128-Bit-Modul**
 Erscheinungstermin: **30. Mai**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **22 + Mehrspielermodus**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik 94 **Sound** 85

Fun 92

MEGA FUN GOLD GAME



Da Ihr den Zoom selber festlegen dürft, könnt Ihr eine Perspektive nach Maß erstellen



Ein automatisches Replay bei erzielten Körben gibt es nicht, dafür wird bei einer spannenden Szene unter dem Korb eine extra-nahe Zoom-Perspektive eingeblendet

Nintendo 64 Sportspiel

Kobe Bryant in NBA Courtside

Nach unzähligen Programmiersessions, Vertragsverhandlungen und zwei Namensänderungen ist es endlich soweit: Nintendos findige Inhouse-Programmierer liefern die erste Basketball-Simulation für den 64-Bitter ab, und was für eine!

Am Anfang sollte man höflicher-weise den Namensgeber von Nintendos Basketball-Simulation erst einmal vorstellen. Kobe Bryant spielt derzeit bei den LA Lakers die Guard-Position und gehört zu den besten Jungstars in der NBA. Es war übrigens nicht von Anfang an klar, daß Kobe diese Korbwerferei präsentieren wird. Ursprünglich hieß das Modul nämlich nur „NBA Courtside“, ehe

man den NBA-Star als Gallionsfigur gewinnen konnte. Wer bereits den Testbericht zu Total NBA '98 gelesen hat, kennt meine Meinung bezüglich Basketball-Simulationen. Es scheint so, als würden sich alle Korbwerfer-eien immer mehr angleichen, so daß nur noch Details über die Güte entscheiden. Diese Meinung muß ich angesichts dieser Simulation etwas revidieren, doch dazu später. Zunächst

einmal beginnt das NBA-Erlebnis auf dem N64 gewohnt konventionell, mit dem einzigen Unterschied, daß längere Cut Scenes aus Speicherplatzgründen die gewohnten FMV-Clips ersetzen. Erfahrene Korbjäger dürften sich im anschließenden Hauptmenü schnell heimisch fühlen. In puncto Spieloptionen wird der gehobene Standard geboten: Freundschaftsspiel (Pre-Season), komplette Saison oder

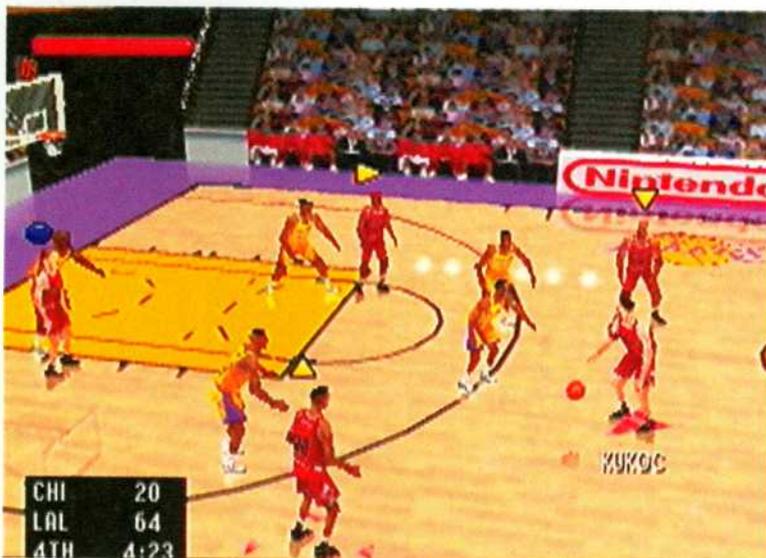


Die Festlegung eigener Spieler-Kreationen kann sehr genau definiert werden

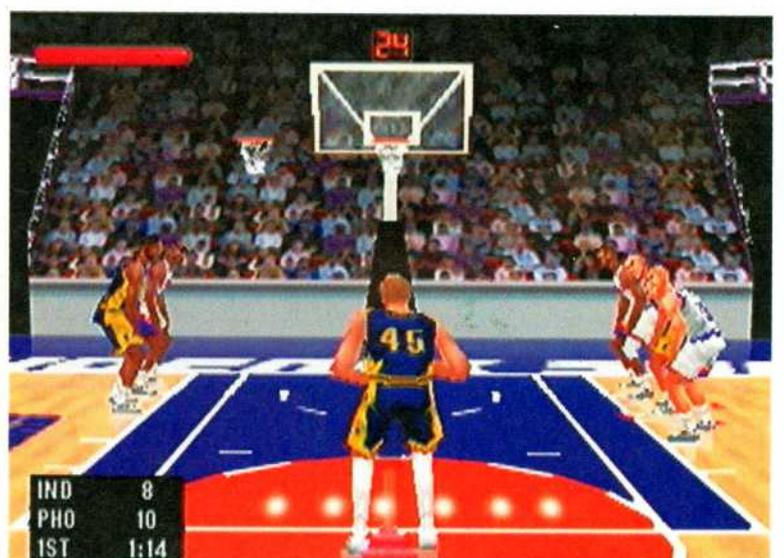
der Direkteinstieg in die Play Offs. Ferner habt Ihr die Möglichkeit, mittels einer Player Card mehr über die NBA-Stars und deren Teams zu erfah-

„Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sind gegen die cleveren CPU-Teams NBA-Profis gefordert“

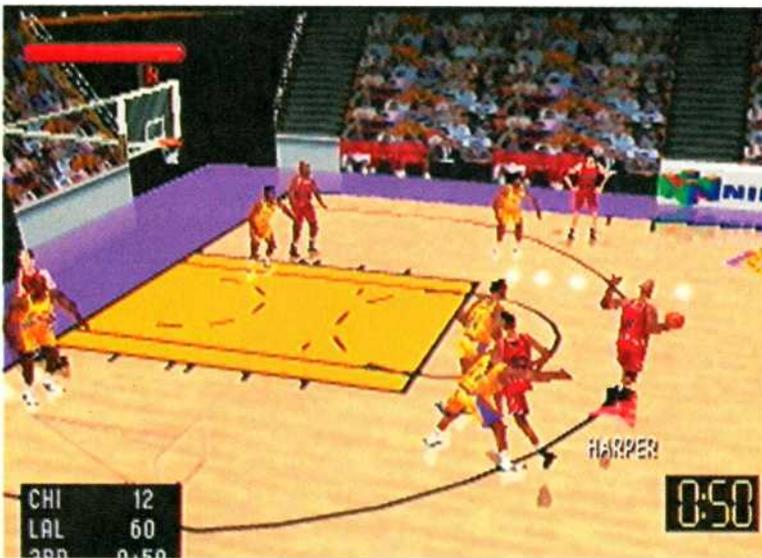
ren. Die Statistiken werden übrigens laufend anhand Eurer demonstrierten



Das Icon-Paß-System bleibt so lange bestehen, bis Ihr es wieder deaktiviert. Auf diese Weise sind coole Paßstafetten möglich



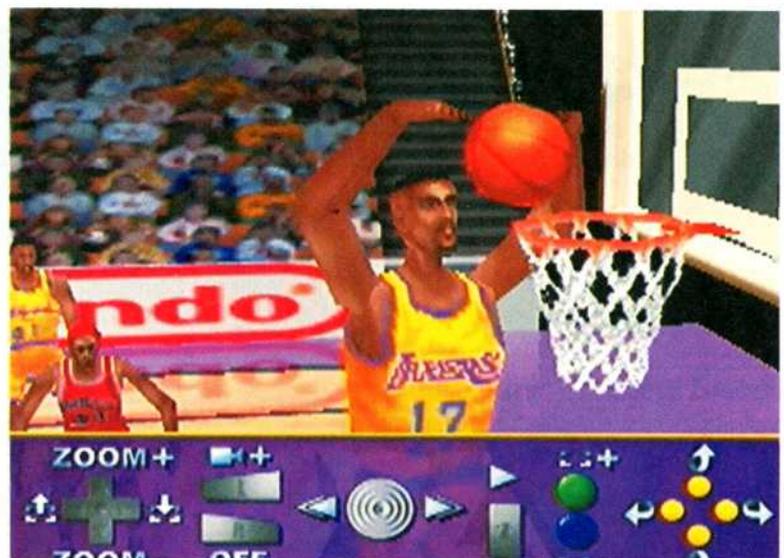
Beim Freiwurf müßt Ihr ein Korb-Icon direkt über den Maschen zum Stillstand bringen



Mit einem Knopfdruck signalisiert Ihr Aufforderung zum aggressiven Blocken, wodurch der Weg zum Korb freigeblockt wird

Leistungen aktualisiert, vorausgesetzt. Ihr benutzt ein Controller Pak oder Rumble Pak, wobei letzteres nur die größeren statistischen Angaben archiviert. Selbstverständlich ist auch der Spieler-Editor mit von der Partie. Hier fällt vor allem die facettenreiche Differenzierung der spielerischen Attribute auf. Da es kein Limit bei der Punktvergabe gibt, habt Ihr die Möglichkeit, den Überspieler ins virtuelle Leben zu rufen, der sogar Air Jordan

in den Schatten stellt. Die eigentliche Stärke des Moduls zeigt sich erst da, wo sie auch am dringendsten erforderlich ist, auf dem Court. Was hier an durchdachtem Service, AI und Aktionsmöglichkeiten geboten wird, dürfte selbst Basketball-Spezialisten erst einmal überraschen. Das fängt schon bei den Einstellungsmöglichkeiten der Perspektiven an. Neben verschiedenen Kamerapositionen könnt Ihr den Zoom Euren Anforderungen ent-



Die freie Kamerafahrt im Replay bringt die unterschiedlichen Gesichtstexturen zur Geltung

Player Statistics			
LOS ANGELES LAKERS			
8 Kobe BRYANT			
Guard, 6'6", 200 lbs., 1 yr pro			
Playing As Point Guard			
MIN	18	PTS	15
FG	5/10	FG%	.500
3P	0/1	3P%	.000
FT	0/0	FT%	.000
REB	0/0	BLK	0

Die Spieler-Statistiken werden durch ein Controller Pak oder Rumble Pak automatisch aktualisiert



Durch die sehr hohe AI müßt Ihr Eure Aktionen sehr schnell durchführen, um den Ball nicht unfreiwillig zu verlieren

Im Vergleich:

Auf dem N64 gibt es derzeit nur noch NBA Pro '98 (75%), das aber in keiner Hinsicht Kobe Bryant in NBA Courtside das Wasser reichen kann. Auch auf der PlayStation bietet sich kaum ein anderes Bild. Mit NBA Live '98 (83%), Total NBA '98 (79%), NBA Fastbreak '98 (85%) sowie NBA Pro '98 (85%) gibt es zwar viel hochwertige Konkurrenz, aber auch diese Simulationen müssen angesichts dieser überragenden Qualität das Handtuch werfen.



Ulf: Was Konami damals mit ISS 64 gelang, schafft nunmehr dieses sportliche Modul im Basketballbereich: Es deklassiert förmlich die Breite Palette an Korbwerferereien. Egal ob Spielkultur, künstliche Intelligenz oder Vielfalt an Aktionsmöglichkeiten, die Konkurrenz sieht gegen NBA Courtside stets ziemlich alt aus. Schon alleine die Idee mit dem direkten Umschalten auf den nächststehenden Mann am Gegner oder Korb ist einfach genial, da man dadurch viel besser und schneller auf die wechselnden Situationen reagieren kann. Ein weiteres fettes Plus ist die ungemein gewitzte AI der CPU-Teams. Es ist schon verblüffend mitanzusehen, wie intelligent eigene und gegnerische Akteure reagieren, wenn sie

sich beispielsweise um den Rebound prügeln. Faszinierend sind ferner die situationsabhängigen Aktionen, die die CPU für Euch automatisch wählt. Coole One Timers, viele Dunk-Variationen sowie vor allem das individuelle Paßverhalten zum Mitspieler machen aus diesem Modul die bislang ausgereifteste Simulation dieser Sportart, an der sich die gesamte Konkurrenz erst einmal messen muß. Meckern kann man da nicht viel. Okay, der technische Rahmen präsentiert sich, abgesehen von den gelungenen Motion Capture-Animationen, eher durchschnittlich, und der Einstieg ist durch die hohe Komplexität alles andere als einfach, ansonsten stellt aber diese Sim das State-of-the-Art-Produkt in diesem Genre dar.

sprechend sehr präzise festlegen - so soll es sein. Die Spielstrategien wechselt Ihr zudem sehr komfortabel und blitzschnell mit dem Steuerkreuz, wobei die CPU diese Aufgabe auf Wunsch auch automatisch durchführt. Freundlicherweise werden endlich einmal für Nicht-Profis sämtliche Strategien on-screen anschaulich erklärt. Wer nun meint, daß er mit einigen Grundkenntnissen ein CPU-Team

um zum Beispiel einen Rebound zu gewinnen. Ungewöhnlich ist ferner die Möglichkeit, im Angriff Eure Mitspieler zum energischen Blockspiel zu animieren, damit man mit einem beherzten Solo zum Korb sprinten kann. Das ist wiederum eine gute Situation, um den Special Move in Form von diversen Dribbel-Kunststücken einzusetzen. Solche Kabinettstückchen werden allerdings durch einen speziellen Energiebalken limitiert, so daß Ihr solche Schmankele gut timen solltet, um daraus Vorteile ziehen zu können.

„Mit dieser Basketball-Simulation hat Nintendo neue Maßstäbe gesetzt“

locker abfertigen kann, liegt hier verkehrt. Denn zunächst einmal muß man sich mit den ungewohnt umfangreichen Aktionsmöglichkeiten vertraut machen, die hier aus Platzgründen leider nur zum Teil erläutert werden können. Neu ist zum Beispiel die Option, per Tastendruck automatisch den zum Ball oder zum Korb nächstplatzierten Spieler kontrollieren zu können, was vor allem in der Defensive sehr hilfreich ist,

Test Nintendo 64

Hersteller: **Left Field Productions/Nintendo**

Spieleranzahl: **1 - 4**

Datenträger: **CD-ROM deutsch**

Erscheinungstermin: **Mai**

Umsetzungen geplant: **keine**

Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**

Levels: **alle NBA-Teams + All Star**

Besonderheiten: **Rumble Pak**

Ca. Preis: **99,- DM**

Muster von: **Nintendo**

Grafik **61** **57** **Sound**

Fun **91**

Mega Fun GOLD GAME

Referenzen

Die besten Videospiele

Beat 'em Up

1. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%

2. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 87%

3. Bloody Roar

PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



Action-Adventure

1. Tomb Raider II

PlayStation Core/Eidos MF 12/97 S.52 93%

2. Resident Evil 2

PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%

3. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core/Eidos MF 12/96 S.44 87/86%



Rollenspiel

1. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%

2. Diablo

PlayStation Blizzard/E.A. MF 05/98 S.41 88%

3. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 85%

Basketball

1. Kobe Bryant NBA Courtside

Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%

2. NBA Pro '98

PlayStation Konami MF 05/98 S.116 83%

3. Total NBA '98

PlayStation Sony MF 06/98 S.76 79%

Ego-Shooter

1. Indizierter Shooter

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%

3. Exumed

PlayStation/Saturn Lobotomy Soft. MF 04/97 S.67 84/85%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Tennis Arena

PlayStation Ubi Soft MF 12/97 S.121 79%

3. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 74%



Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

3. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 88%

Shoot 'em Up

1. Forsaken

PlayStation/Nintendo Probe/Acclaim MF 5/98 S.38 90/92%

2. Colony Wars

PlayStation Psygnosis MF 12/97 S.41 88%

3. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 83%

Eishockey

1. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

2. NHL Powerplay

PlayStation Virgin MF 04/98 S.68 86%

3. NHL Breakaway '98

PlayStation Acclaim MF 11/97 S.62 83%



Fußball

1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 93%

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 90%

3. Frankreich '98: Die WM Qualifikation

PlayStation E.A. MF 06/98 S.73 88%



Rennspiel

1. Gran Turismo

PlayStation Sony MF 06/98 S.70 94%

2. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

3. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 93%

Denkspiel

1. Bomberman 64

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

2. The Lost Vikings

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%

3. Bust-A-Move 3

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 12/97 S.83 80%

Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Gex 3D

PlayStation Crystal Dynamics MF 05/98 S.101 88%

3. Crash Bandicoot 2

PlayStation Sony MF 12/97 S.84 85%

Wertungsanpassung

Up to Date

Die Welt der Videospiele ist sehr schnelllebig. Des öfteren waren veraltete Spielbewertungen neuen Bewertungen im Wege. Wir haben uns deshalb entschlossen, einmal im Jahr alle Games auf ihre aktuelle Qualität hin zu überprüfen und gegebenenfalls neu zu bewerten



PlayStation

Warcraft 2	90
Command & Conquer 2	90
Final Fantasy Tactics	90
Forsaken	90
Newman Haas Racing	90
Resident Evil 2	89
Command & Conquer	88
Madden '98	88
Colony Wars	88
Diablo	88
Gex 3D	88
Oddworld Abe's Oddysee	88
R-Types	88
Street Fighter EX Plus Alpha	88
Tomb Raider	87
Madden '97	87
WipEout 2097	87
Soul Blade	87

Nintendo 64

NINTENDO 64



Titel	Fun
Super Mario 64	95
Diddy Kong Racing	93
Wave Race 64	93
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	91
NFL Quarterback Club '98	91
Bomberman 64	90
Int. Superstar Soccer 64	90
Madden 64	88
Mario Kart 64	88
Turok Dinosaur Hunter	88
Blast Corps	87
NHL Breakaway '98	86

Fighters Destiny	85
Mystical Ninja	85
Extreme G	83
Lylat Wars	83
Mace the Dark Age	81
Mischief Makers	81
Yoshi's Story	80

Titel	Fun
Final Fantasy VII	95
Gran Turismo	94
Tomb Raider II	93
Formel 1 '97	90



Dank genialem Gameplay, enormem Umfang und brillanter Grafik schafft DKR den Sprung noch vor Mario Kart



Der kleine Klemptner war DER Quantensprung für das Jump & Run Genre und ist bis heute noch ungeschlagen

GAMERS POINT

..... Section VIDEOGAMES



Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop? **GLAUBEN WIR NICHT!** Außer, ...sie waren schon einmal bei uns!!!

Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
1080 Boarding	169,85
Aero Fighters Assault	139,85
Bomberman 64	89,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
Fighters Destiny	129,85
Lamborghini 64	139,85
Mace: The Dark Age	139,85
Mischief Makers	89,85
Nagano Olympic Winter 98	149,85
NBA Pro 98	129,85
NFL Quarterback Club 98	119,85
NHL Breakaway 98	119,85
Snowboard Kids	89,85
Tetrisphere	89,85
Wayne Gretzky's Hockey 98	129,85
WCW vs. NWO	129,85
Wetrix	*
Yoshi's Story 64	89,85

Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
Street Fighter Collection	84,85
Bomberman	89,85
Bust a move 3	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
Enemy Zero	99,85
Euro 96 Soccer England	29,85
Last Bronx	94,85
Manx TT Superbike	104,85
NBA Action 98	79,85
NBA Jam Extreme	29,85
NBA Live 98	89,85
NHL All Stars Hockey 98	84,85
NHL Hockey 98	89,85
Resident Evil	109,85
Sega Touring Car	99,85
Steep Slope Sliders	79,85
Thunderforce 5	139,85
Tomb Raider	89,85
Whizz	89,85
Worldwide Soccer 98	94,85

Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Alundra	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Gran Turismo	*
Jet Rider 2	84,85
Klonoa	89,85
Lucky Luke	94,85
Masters of Teräs Käsi	84,85
MediEvil	*
Men in Black	*
NBA Pro 98	94,85
Need for Speed 3 - Hot Pursuit	89,85
Newman Haas Racing	89,85
NHL Hockey 98	*
One	89,85
Pax Corpus	89,85
Pitfall 3D	*
Pro Pinball Timeshock	89,85
Rascal	89,85
Road Rash 3D	89,85
Snowracer	94,85
Spawn: The Eternal	84,85
Theme Hospital	89,85
Zap Snowboarding Trix '98	129,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Monatliche MEISTERSCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518-33/44

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



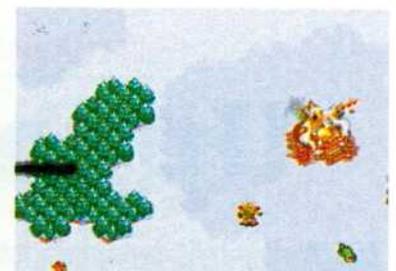
Formel 1 '97 lässt jeden Rennsportfan zum Schumi werden



Bei Gran Turismo stimmt einfach alles! Superbe Grafik und ein riesiger Fuhrpark verhelfen dem Game zur Pole Position

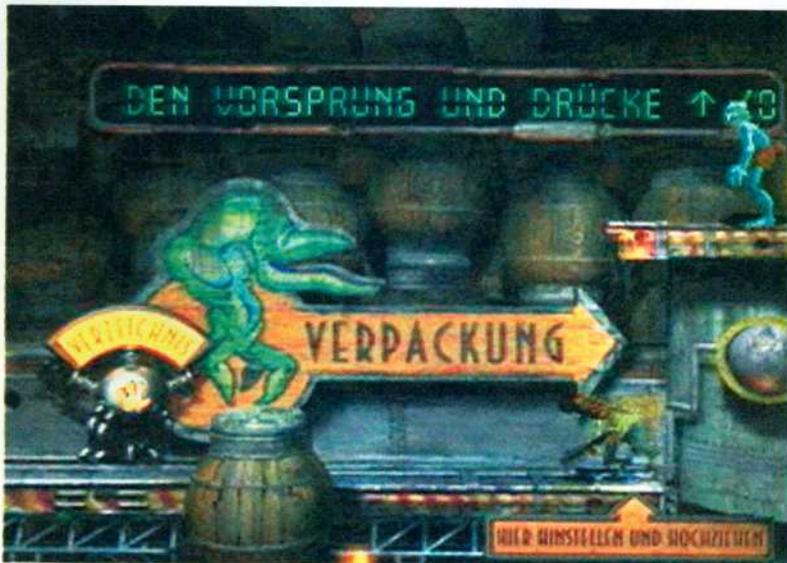


Lara zum Zweiten! Noch schönere Grafik und knackigere Rätsel - einfach genial



Warcraft 2 ist eine hervorragende Umsetzung des PC-Strategie-Krachers

Bloody Roar	87	NHL Powerplay	85	Treasures of the Deep	83	Reboot	81
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	87	Exhumed	84	Alien Trilogy	82	Time Crisis	81
NHL '98	87	Nuclear Strike	84	Micro Machines V3	82	Vandal Hearts	81
One	87	Ace Combat 2	84	Star Gladiator	82	WCW vs the World	81
Resident Evil Director's Cut	87	Discworld	84	Wing Commander IV	82	Tekken	80
Total Drivin'	86	Discworld 2	84	WipEout	82	Ridge Racer	80
Alundra	86	Wing Commander III	83	Porsche Challenge	82	Street Fighter Zero	80
NHL Powerplay '98	86	Theme Park	83	Worms	82	Destruction Derby 2	80
Nightmare Creatures	86	Need for Speed	83	Int. Superstar Soccer Deluxe	82	Bust-A-Move 2	80
Pitfall 3D	86	Soviet Strike	83	Actua Soccer 2	82	Bust-A-Move 3	80
Sampras Extreme Tennis	86	MDK	83	Baphomets Fluch 2	82	Overblood	80
Toca Touring Car Cham.	86	NHL Breakaway '98	83	Rapid Racer	82	Ridge Racer Revolution	80
Suikoden	85	Street Fighter Zero 2	83	Formel 1	81	Tobal No.1	80
Tekken 2	85	Test Drive 4	83	Crash Bandicoot	81	Parodius Deluxe-Pack	80
Rage Racer	85	The Lost Vikings 2	83	Grand Theft Auto	81	Croc	80
V-Rally	85	Bomberman World	83	Darkstalkers The Night Warriors	81	Mechwarrior 2	80
G-Police	85	International Super Soccer Pro	83	Lifeforce Tenka	81	Auto Destruct	80
Resident Evil	85	Marvel Super Heroes	83	Sim City 2000	81	Baphomets Fluch	80
Crash Bandicoot 2	85	Moto Racer	83	Dark Omen	81	Devil's Deception	80
Fighting Force	85	NBA Live '98	83	Marvel Super Heroes	81	Ray Storm	80
NBA Fastbreak	85	Pandemonium 2	83	Mega Man 8	81	Super Pang Collection	80
NBA Pro '98	85	Skull Monkeys	83	PGA Tour '98	81		



Mit witzigen Ideen und toller Grafik kämpft Abe für seine Leidensgenossen



Der futuristische Renner WipeOut 2097 kann vor allem durch seine schnelle Engine überzeugen



Rage Racer glänzt durch superschnelle und detaillierte Grafik



Trotz des dritten Teils der Tekken-Serie ist der Vorgänger auch heute noch einen Kauf wert



V-Rally bietet realistisches Rally-Feeling pur



Neben Warcraft 2 glänzt auch Command and Conquer 2 durch sein tiefgängiges strategisches Element



Daytona USA C.C.E. macht trotz kleiner Grafikschwächen auch heute noch ungemein Spaß und vermittelt sehr gut das Feeling des Arcade-Vorbildes

Saturn



Titel	Fun	
Marvel Super Heroes	83	
Street Fighter Collection	83	
Fighting Vipers	83	
Virtua Fighter Kids	83	
The Lost Vikings 2	83	
Daytona USA	83	
The House of the Dead	83	
Soviet Strike	83	
Theme Park	83	
The Need for Speed	83	
Dragon Force	83	
Myst	82	
Darkstalkers	82	
Panzer Dragoon 2	82	
NBA Live '98	82	
Worms	82	
Dark Savior	81	
Marvel Super Heroes	81	
Puzzle Bobble 3	81	
WipEout	81	
Sega Touring Car Champion...	81	
Sim City 2000	81	
Samurai Shodown	80	
Street Fighter Zero	80	
Bust-A-Move 2	80	
Bust-A-Move 3	80	
Alien Trilogy	80	
Panzer Dragoon	80	
Parodius Deluxe-Pack	80	
Devil Deception	79,99	
Diablo	89,99	
Discworld 2	89,99	
Dogdem Arena	79,99	
Dungeon Keeper	79,99	
Extreme Snowbreak	79,99	
Fade to Black	39,99	
Felony 11-79	89,99	
Fifa 96	44,99	
Fifa 98	84,99	
Fighting Force	84,99	
Final Fantasy 7	89,99	
Firetrap	84,99	
Formel 1 '97	89,99	
Forsaken	84,99	
Frankreich 98 - Fuß	89,99	
ballWM*	89,99	
Frogger	69,99	
G-Police	89,99	
Gex 3D	79,99	
Ghost in the Shell*	84,99	
Gran Turismo*	89,99	
Grand Theft Auto	79,99	
Hardball 6	89,99	
Hard Boiled	84,99	
Heart of Darkness*	87,99	
Hercules	79,99	
Herks Adventure	84,99	
Hexen	84,99	
Hugo 1*	84,99	
Hugo 2*	79,99	
Int. Superstar	74,99	
Soccer Deluxe	74,99	
Int. Superstar	79,99	
Soccer Pro	79,99	
Int. Track & Field	84,99	
Jersey Devil	84,99	
Jet Moto 2*	84,99	
Jet Rider 2*	79,99	
J. Madden NFL 98	84,99	
K 1 Fighting	89,99	
Klonoa*	79,99	
Kula World*	79,99	
Kurshi	69,99	
Lost World:		
Jurassic Park	77,99	
Lucky Luke*	89,99	
Magic the Gather.	74,99	
Marvel Super Heroes	79,99	
Masters of T. Kasi	79,99	
Match Day 3*	89,99	
Maximum Force	84,99	
MK	79,99	
Mechwarrior 2 Plat.	44,99	
Megaman 8*	89,99	
Megaman Battle & Chase*	89,99	
Men in Black*	89,99	
Micro Machines V3	39,99	
Midway's Arcade		
Greatest Hits 2*	89,99	
Monopoly	79,99	



Das in die Jahre gekommene Virtua Fighter 2 braucht sich auch heute nicht vor der Konkurrenz zu verstecken

Game It!

Titel des Monats
Mai (PSX):
Resident Evil 2*
89,95

☎ **0180/522 5300**
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

PSX TOP 10

Diablo*	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo*	89,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	84,99
Nightmare Creatures	79,99
One*	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

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

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

Preise Stand 17.4.98

* = noch nicht verfügbar am 17.4.

N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungthof - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX	Preis	MONSTER TRUCK	79,99
Abe's Odysee	77,99	Moto Racer	84,99
Ace Combat 2	84,99	Myst	77,99
Actua Eishockey	89,99	N20 Adrenalin*	94,99
Actua Golf 2	84,99	Nagano Winter Ol.	99,99
Actua Soccer	39,99	Nascar 98	79,99
Actua Soccer 2	84,99	NBA Fast Break	69,99
Actua Tennis 2*	84,99	NBA Hangtime*	84,99
Agent Armstrong	74,99	NBA 98	84,99
Air Combat Plat.	89,99	NBA in the Zone 98**a.A.	
Alien Trilogy	42,99	Need 4 Speed 3	84,99
Alundra*	79,99	Nesman Haas Rac	84,99
Armored Core*	79,99	NHL Breakaway '98	79,99
Atari Arcade Hits	69,99	NHL Faceoff 97	79,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99	NHL Face Off 98*	72,99
Auto Destruct	89,99	NHL Hockey 98	84,99
Baphomets Fluch	279,99	NHL Powerplay '98	74,99
Batman & Robin*	89,99	Nightmare Creatures	79,99
Battle Arena Tosh.	39,99	Nuclear Strike	84,99
Battle Arena Tosh. 379,99		Nesman Haas Rac	84,99
Battle Stations	77,99	Overboard	79,99
Beast Wars	79,99	Pandemonium Plat. '42,99	
Blaze & Blade*	94,99	Pandemonium 2	79,99
Bloody Roar	79,99	Panzer General 2	79,99
Brahma Force	79,99	Parappa the Rapper	69,99
Broken Fire*	84,99	Pax Corpus	84,99
Bug Riders	74,99	Perfect Assassin*	79,99
Buggy*	94,99	PGA-Tour Tiger Woods*	89,99
Bushido Blade	79,99	Player Manager	84,99
Bust a Move 2	42,99	Pitfall 3D	84,99
Bust a move 3	59,99	Point Blank*	79,99
Castlevania	79,99	Porsche Challenge	39,99
Caesar's Palace	79,99	Premier Manager 98*	89,99
Cart World Series*	74,99	Pro Pinball Time	84,99
Cheatbuch	24,99	Pulse (Depth)*	74,99
Clocktower	84,99	Rage Racer	84,99
Colony Wars	79,99	Rascal	84,99
C & C 1	84,99	Rayman	39,99
C & C 2	89,99	Rebel Assault 2	84,99
Constructor*	79,99	Reboot	89,99
Cool Boarders 2	79,99	Resident Evil Directors Cut	89,99
Crash Bandicoot 1	39,99	Resident Evil 2	79,99
Crash Bandicoot 2	79,99	Ridge Racer	89,99
Crash Bandicoot 2 79,99		Revolution Plat.	39,99
Crime Killer*	79,99	Risiko	79,99
Critical Depth	72,99	Riven	99,99
Croc	84,99	Road Rash	44,99
Deathtrap Dungeon	89,99	Road Rash 3D*	84,99
Destruction Derby 2	39,99	SAN FRANCISCO RUSH*	84,99

Memory Card	Preis
Link Kabel	19,99
Memory Card	34,99
Sony 15 Slot	19,99
15 Slot	19,99
20 Slot	49,99
360 Slot	59,99
720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGoon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation	
Multinorm	349,99
Umbauchip für	
US+Japan	14,99
PSX Tasche Sony	79,99
+ Memory Card/Controller	
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel	
für Pads	19,99

NINTENDO N64	Preis
super Mario	22,99
Spielerberater	22,99
Yoshi's Story	22,99
Spielerberater	22,99
Super Mario	84,99
Pilotwings 64	104,99
Star Wars: Shadows	
of the Empire	119,99
Wave Race	84,99
Mario Kart	84,99
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Yoshi's Story	84,99
Mischief Makers	84,99
Diddy Kong Racing	84,99
Cruis'n USA	84,99
Tetrisphere	84,99
Snowboard Kids	84,99
NBA Courtside	84,99
Cruis'n World	84,99
Lytal Wars	84,99
Clayfighter 63 1/31	29,99
Extreme G	114,99
NFL Quarterback	
Club 98	
NHL Breakaway	98114,99
Turok: Dinosaur	
Hunter	94,99
Forsaken	114,99
Bust a Move 2	104,99
Chameleon Twist	114,99
Fighter's Destiny	119,99
Multi Racing	
Championship	109,99
Wetrix	109,99
Wayne Gretzky	
Hockey 98 3D	124,99
Olympic Hockey	98124,99
Rampage 64	124,99
Strike Zone	124,99
San Francisco Rush	84,99
John Madden 64	129,99
Fifa98 die	
WM Qualifikation	129,99
Hexen	124,99
Frankreich 98	
Fußball WM	129,99
Mike Piazza's	
Strike Zone	124,99
Robotron 64	124,99
Pole Position	124,99
Tennis Arena 2	124,99
Tonic Trouble	124,99

NEU! Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Devil Deception	79,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena	79,99
Dungeon Keeper	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Felony 11-79	89,99
Fifa 96	44,99
Fifa 98	84,99
Fighting Force	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap	84,99
Formel 1 '97	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98 - Fuß	89,99
ballWM*	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	79,99
Ghost in the Shell*	84,99
Gran Turismo*	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness*	87,99
Hercules	79,99
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Hugo 2*	79,99
Int. Superstar	74,99
Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar	79,99
Soccer Pro	79,99
Int. Track & Field	84,99
Jersey Devil	84,99
Jet Moto 2*	84,99
Jet Rider 2*	79,99
J. Madden NFL 98	84,99
K 1 Fighting	89,99
Klonoa*	79,99
Kula World*	79,99
Kurshi	69,99
Lost World:	
Jurassic Park	77,99
Lucky Luke*	89,99
Magic the Gather.	74,99
Marvel Super Heroes	79,99
Masters of T. Kasi	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
MK	79,99
Mechwarrior 2 Plat.	44,99
Megaman 8*	89,99
Megaman Battle & Chase*	89,99
Men in Black*	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade	
Greatest Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99

NBA Live 98	89,99
NHL Hockey 98	69,99
NHL Powerplay 96	69,99
NIGHTS 3D	69,99
+Control Pad	119,99
Pandemonium	69,99
Panzer Dragoon 2	79,99
Panzer Drag. Saga	74,99
Resident Evil	79,99
Saturn Bomberman	69,99
Scorchor	69,99
SEGA Rally	79,99
SEGA Touring Car	79,99
SEGA Worldwide	
Soccer 97	79,99
Soccer 98	79,99
Sky Target	69,99
Sonic 3D	79,99
Sonic Jam	69,99
Steep	79,99
Steep Slope Sliders	79,99
Streetfighter Coll.	69,99
Super Puzzle	
Fighter 2 Turbo	59,99
Tetris Plus	69,99
The House o. t. Dead	74,99
incl. Gun	109,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	79,99
Torico	
(Gekka Mugentan)	69,99
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtua On	79,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	69,99
World Series	
Baseball 2	69,99

N64 HARDWARE

N 64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller punt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad	
Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit	
Rumble Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB	
Farbig	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumble Pack +	
256 K Memory C.	34,99

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem
Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:

Wilhelmstr. 9
06151/28860

66953 Pirmasens

Bahnhofstr. 11
06331/92941

71032 Böblingen:

Poststr. 36
07031/2319140

72070 Tübingen:

Metzgergasse 1
07071/21847

87435 Kempten:

In der Brandstatt 6
0831/17762

88131 Lindau:

Kolpingstr. 3 · 08382/1255

89073 Ulm

Frauenstr. 118
0731/921 64 97

Mega Fun

Erst einmal müssen wir ein großes Lob an Euch Leser aussprechen. Eure Beteiligung am Leser Award '97 war einfach überwältigend. Was uns erneut gezeigt hat, wie interessant und vor allen Dingen überraschend die alljährliche Wahl doch sein kann. Doch genug der langen Rede, lassen wir die Zahlen sprechen. And the winner are ...

1. Bestes Action-Adventure

1. Tomb Raider II	81%
2. Oddworld: Abe's Oddysee	14%
3. Dark Savior	3%
4. Overblood	2%

2. Bestes Rennspiel

1. Formel 1 '97	31,4%
2. V-Rally	21,0%
3. Diddy Kong Racing	12,6%
4. Extreme-G	9,4%
5. Rage Racer	8,0%
6. Wave Race 64	8,0%
7. Mario Kart 64	3,4%
8. Micro Machines	3,0%
9. Total Drivin'	2,0%
10. Sega Touring Car	1,2%

3. Bestes Shoot 'em Up

1. G-Police	38,6%
2. Lylat Wars	27,4%
3. Colony Wars	19,4%
4. Wing Commander 4	14,6%

4. Bestes Sportspiel

1. FIFA '98: Die WM-Qualifik.	48,2%
2. Int. Superstar Soccer 64	33,0%
3. NBA In The Zone 2	6,0%
4. Madden '98	6,0%
5. NHL '98 Breakaway	4,6%
6. NFL Quarterback Club '98	2,2%



Jürgen Krenz-Göllinger, PR-Manager bei Sony Computer Entertainment Germany, hatte allen Grund zum Lachen. Final Fantasy VII konnte neben der wichtigsten Auszeichnung als Spiel des Jahres auch noch in drei weiteren Kategorien abstauben



5. Bester Ego-Shooter

1. Indiziertes Spiel (Rare)	57,8%
2. Turok Dinosaur Hunter	18,4%
3. Exhumed	14,0%
4. Lifeforce Tenka	9,8%

3. Pandemonium 2	15,2%
4. Earthworm Jim 2	2,6%

6. Bestes Strategiespiel

1. Command & Conquer 2	66,6%
2. Warcraft 2	23,2%
3. Dragon Force	5,6%
4. Z	4,6%

8. Bestes Beat 'em Up

1. Soul Blade	46,6%
2. Fighting Force	19,8%
3. Bloody Roar	13,0%
4. Fighter's Megamix	9,6%
5. Street Fighter EX Plus Alpha	9,2%
6. Last Bronx	1,8%

9. Bestes Rollenspiel

1. Final Fantasy VII	88,0%
2. Suikoden	5,6%
3. Tecmo's Deception	3,2%
4. Shining the Holy Ark	3,2%

10. Bestes Adventure

1. Resident Evil D.C.	66,6%
2. Baphomets Fluch 2	25,8%
3. Discworld 2	6,2%
4. Excalibur 2555 A. D.	1,4%

11. Bestes Geschicklichkeitsspiel

1. Bust A Move 3	45,0%
2. Bomberman 64	42,0%
3. Saturn Bomberman	11,0%
4. Puzzle Bobble 3	2,0%

12. Bestes Importspiel

1. Indiziertes Spiel (Rare)	87,6%
2. Elevator Action Returns	5,6%

3. Mace the Dark Age	5,2%	5. Wave Race 64	4,6%
4. Goeman 64	1,6%	6. Formel 1 '97	4,0%
		7. Crash Bandicoot 2	3,6%
		8. Super Mario 64	3,4%
		9. Extreme-G	2,0%
		10. Shadow Master	1,2%
		11. Blast Corps	1,2%
		12. Bloody Roar	0,6%

13. Bester Fremdhersteller

1. Eidos/Core Design	22,8%
2. Rare	19,8%
3. Psygnosis	16,6%
4. Capcom	13,6%
5. Namco	9,0%
6. Virgin	4,8%
7. GT Interactive	4,4%
8. Electronic Arts	4,4%
9. Acclaim	3,0%
10. Konami	1,6%

14. Beste Grafik

1. Final Fantasy VII	39,0%
2. Tomb Raider II	21,2%
3. Indiziertes Spiel (Rare)	12,8%
4. Soul Blade	6,4%

15. Bester Sound

1. Final Fantasy VII	37,0%
2. Soul Blade	11,4%
3. Extreme-G	10,2%
4. GTA	8,8%
5. Command & Conquer 2	8,4%
6. Indiziertes Spiel (Rare)	7,6%
7. Crash Bandicoot 2	4,4%
8. Turok Dinosaur Hunter	3,4%
9. Discworld 2	2,6%
10. Broken Helix	2,4%
11. Star Wars	2,2%
12. Super Mario 64	1,6%

16. Bestes Spiel

1. Final Fantasy VII	41,0%
2. Tomb Raider II	29,2%
3. Indiziertes Spiel (Rare)	12,0%
4. Super Mario 64	4,0%
5. Soul Blade	2,8%
6. Int. Superstar Soccer 64	2,8%
7. Warcraft 2	2,6%
8. Diddy Kong Racing	2,0%
9. Formel 1 '97	1,6%
10. Extreme G	0,8%
11. Wave Race 64	0,8%
12. Mario Kart 64	0,4%

17. Hottest Videogame Babe

1. Lara Croft (Tomb Raider II)	69,8%
2. Niki (Pandemonium 2)	20,8%
3. Sophitia (Soul Blade)	6,0%
4. Nadja (Nightmare Creatures)	3,4%

18. Bester Vorspann

1. Tomb Raider II	32,0%
2. Final Fantasy VII	28,8%
3. Oddworld: Abe's Oddysee	24,4%
4. G-Police	14,8%



Inserentenverzeichnis

CDG.....97	Media Point.....27
CompuTec Verlag.....50, 65, 67, 113	MLC.....15
Cyber Games.....79	MVG.....109
Game it.....81	Playcom.....37
Gamers Point.....93	Psygnosis.....11, 29
Gamestore.....95	Running Games.....77
Groß.....85	Sony.....U4
Hint Shop.....83	Take 2.....43
Jöllnbeck.....111	Theo Kranz.....U3
Konami.....25, 87	Virgin.....U2, 3
Kraschl.....17	Wial.....33
Laguna.....21	Wolf Soft.....95
Media Attack.....83	ZAPP.....49

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES Je Heft 14,80 DM

Alle Hefte komplett in Deutsch!

LÖSUNGSHEFTE: Je Heft nur 14,80 DM Abes Oddysee Alien Trilogy Ark of Time Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Broken Helix Casper Castlevania Clock Tower Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld 2 Excalibur Exhumed G-Police Hercs Adventure Kings Field Legacy of Kain MDK Nightmare Creatures One* Pitfall 3D* Resident Evil Resident Evil DC Riven - Myst 2 Sulkoden Syndicate Wars The Note Tomb Raider Turok (N64) Vandal Hearts Wing Commander 3 Wing Commander 4 X-Com Z	PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!	PLAYSTATION CHEATHEFT 2 Die zweite Ausgabe wieder mit Hunderten Cheats, Tips & Tricks für Ihre PlayStation	PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.
	PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2 Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu ca. 100 Spielen!		
	PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 3 Hunderte Top Aktuelle & Exklusive Game Buster Codes. (U. a. FF7, RE2, One, Deathrap Dungeon, Gran Turismo, Theme Hospital, Diablo, Gex 3D usw. - Alle Codes für Deutsche Pal-Spiele!)		
NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung	PLAYSTATION LÖSUNGSHFTE 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Stadt der verlorenen Kinder	PLAYSTATION LÖSUNGSHFTE 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword	
PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle A, Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade	PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House	PLAYSTATION LÖSUNGSHFTE 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2	
Deathrap Dung. 99,00 Gex 2 99,00 Resident Evil 2 99,00 Pitfall 3 D 99,00	Skull Monkeys 79,00 RGB Kabel 19,00 Game Buster 99,00 inkl. Codeheft (N64-109) 99,-		
Deutsche Lösungsbücher: Deathrap Dungeon (19,95), Yoshi's Story (24,80) US-Lösungsbücher - Je 39,00: Alundra, Crash Bandicoot 2, Gex 2 usw.			
RESIDENT EVIL 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,- FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,- TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-			
Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofreil Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind die einzigen Warenzeichen der DataSoft GmbH.			

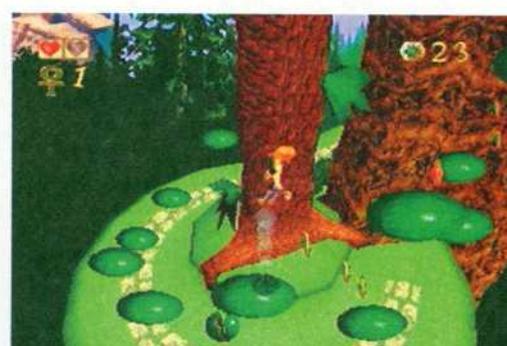
www.Spieleloesungen.de Handelanfragen erwünscht!
CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG
TEL: 04131 / 850610
 Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr **FAX: 04131 / 850620**



Der momentane Top-Seller im Line-Up von Crystal Dynamics: Gex 3D



Eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und Actiongame war The Horde. Scurril waren die abgedrehten Videosequenzen



Ende 1996 kam das erste Abenteuer mit der zauberhaften Nicki und dem verrückten Hofnarr Fargus heraus

Crystal Dynamics-Special

Vampire und Voodoozauber

Crystal Dynamics holt zu 3D-Rundumschlägen aus. Mit einer leistungsstarken Engine, die für jedes Gameplay in der dritten Dimension individuell veränderbar ist, und innovativen Ideen will man der Konkurrenz nicht nur eine Nasenlänge voraus sein

Die amerikanische Software-Schmiede setzt im kommenden Geschäftsjahr vollends auf die dritte Dimension. Mit der Devise „Vorsprung durch Technik“ und einer sprudelnden Quelle von Spielideen wollen die US-Boys auch in den nächsten Jahren für Furore in der Videospiele-Industrie sorgen. Technisch gesehen hat Crystal mit der Gex-Engine, die laufend verbessert wird, einen starken Trumpf in der Hand. Daß die Kalifornier schon immer innovative und interessante Spielideen hatten, konnten sie uns in der Vergangenheit mit Games wie Blazing

Dragons, Pandemonium oder Blood Omen beweisen. Die Umsetzung des Jump & Run-Knallers Gex 3D: Enter the Gecko für das N64 und das Sequel zu Blood Omen: Legacy of Kain sollen für volle Kassen sorgen. Darüber hinaus werden uns die Jungs von Crystal mit Akuji the Heartless in eine Voodoo-Welt entführen und mit The UnHoly War auf das Schlachtfeld zweier Zivilisationen. Weiterhin haben wir eine kleine History über die Produkte von Crystal Dynamics zusammengestellt und konnten dem Vizepräsidenten Scott Steinberg anlässlich seines

Deutschlandbesuches im April einige Fragen stellen. Crystal Dynamics war nicht nur einer der ersten Third-Party-Hersteller für Next-Generation-Konsolen, sondern begann auch mit diesem Markt zu existieren. Crystal war daher nicht am „Kampf“ der 8-Bit- und 16-Bit-Konsolen beteiligt. Im Jahre 1992 wurde die Firma gegründet und entwickelte eines der ersten 32-Bit-Spiele, Crash 'n Burn für das 3DO. Vor dieser Zeit hatten die Gründungsmitglieder schon bei anderen Unternehmen in der Video-Spiel-Branche gearbeitet. Scott Steinberg war z.B. für die amerikanische Niederlassung von Sega tätig.



Die History von Crystal Dynamics

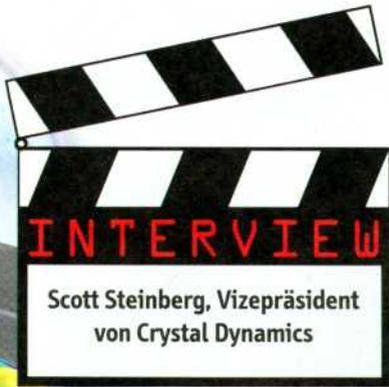
Crash 'n Burn	3DO
Total Eclipse	3DO/PlayStation
Star Control 2	3DO
Offworld Interceptor	3DO/PlayStation/Saturn
The Horde	3DO/Saturn
Samurai Shodown	3DO
GEX	3DO/PlayStation/Saturn
Slam 'n Jam	3DO/PlayStation/Saturn
Blazing Dragons	Playstation
Solar Eclipse	Saturn
3D Baseball	Saturn/PlayStation
Pandemonium	PlayStation/Saturn
Blood Omen: Legacy of Kain	PlayStation
Pandemonium 2	PlayStation
Gex 3D: Enter the Gecko	PlayStation

Coming soon ...

Gex 64	Nintendo 64
Akuji the Heartless	PlayStation
The UnHoly War	PlayStation
Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation



Das Headquarter von Crystal Dynamics liegt in Palo Alto, knapp eine Autostunde südlich von San Francisco. Palo Alto gehört zum Silicon Valley, und in nächster Nachbarschaft zu Crystal sind Intel, Motorola und Sega angesiedelt. Im Vordergrund sieht Ihr das Team von Pandemonium 1 & 2



Bei einem Besuch von Scott Steinberg, Vizepräsident von Crystal Dynamics, in Deutschland hatten wir die Möglichkeit, ihm einige Fragen über die neusten Produkte des amerikanischen Unternehmens zu stellen. Zu diesen gehören im Jahr 1998 die N64-Version von Gex 3D: Enter the Gecko, Akuji the Heartless, Legacy of Kain: Soul Reaver und The UnHoly War.



Mega Fun: Wann hat Crystal Dynamics mit der Entwicklung der 3D-Engine begonnen, die für Gex 3D und die neuen Spiele, wie z.B. Legacy of Kain: Soul Reaver und Akuji the Heartless, benutzt wird?

Scott Steinberg: Grundlegend werden für alle Games die gleichen Basiscodes verwendet. In der weiteren Entwicklung werden die Codes natürlich individuell für jedes Spiel verändert. Mit Gex 3D begannen wir Ende 1995, kurz nachdem wir Gex für die PlayStation und den Saturn fertiggestellt hatten. Mit der Arbeit an Legacy of Kain: Soul Reaver begannen wir Ende 1996, nachdem wir

ebenfalls mit dem ersten Teil fertig waren. The UnHoly War ist seit gut einem Jahr in der Entwicklung, und an Akuji the Heartless arbeiten wir seit knapp sechs Monaten.

MF: Was erwartest Du von dieser leistungsstarken 3D-Engine in der Zukunft? Ist es Deiner Meinung nach möglich, die PlayStation noch weiter auszureizen?

SS: Wir werden weiterhin die Engine für die einzelnen Spiele und ihre Anforderungen verbessern. So denke ich, daß wir die Leistung der PlayStation noch weiter optimieren und verbessern können. Crystal wird versuchen, einen anspruchsvollen Technologiestandard zu erreichen, mit dem eine reibungslose, detaillierte Grafik, ein schnelles und interessantes Gameplay und ein sehr intelligentes Verhalten der Gegner möglich sind.

MF: Wird es eine Umsetzung von Akuji the Heartless, Soul Reaver und The UnHoly War für das Nintendo 64 geben?

SS: Leider kann ich darüber keine Aussage treffen, da wir erst einmal abwarten wollen, wie sich unser erstes N64-Projekt Gex 3D entwickeln wird.

MF: Inwieweit ist Crystal Dynamics an der Arbeit von Gex 3D auf dem N64 beteiligt?

SS: Crystal Dynamics entwickelt die neuen Levels und liefert die Programmcodes der PlayStation-Version. Die Umsetzung auf

das N64 übernimmt ein außenstehendes Programmiererteam.

MF: Was sind die grundlegenden Veränderungen gegenüber der PlayStation-Version?

SS: Es wird zwei neue Levels geben, und Gex hat darüber hinaus eine neue Eigenschaft gelernt: Er kann jetzt auch tauchen. Des weiteren wird es keine Verzerrungen der Texturen geben, und das Spiel wird mit einer Auflösung von 512 x 240 Bildpunkten laufen.

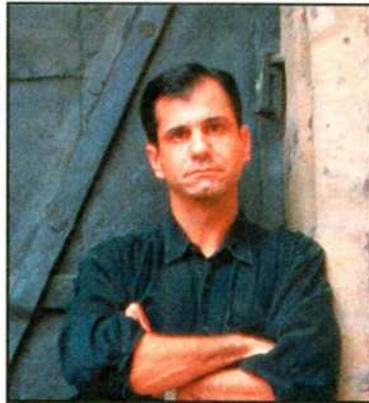
MF: Werdet Ihr ein Sequel zu Gex 3D entwickeln, oder arbeitet Ihr

schon daran?

SS: Wenn Ihr auf der E3 in Atlanta an unserem Stand vorbeikommt, werdet Ihr mehr erfahren (lacht!).

MF: Wer hatte eigentlich die Idee zur Story von Akuji und Soul Reaver, und was wird damit beabsichtigt?

SS: Das Entwicklungsteam der Story zu Soul Reaver sind Seth Carus und Amy Hennig. Sie wollten ein Sequel zum ersten Teil entwickeln, daß die Mythologie von Vampiren auf eine authentische Weise präsentiert. Bei Akuji the Heartless war das gesamte



Scott Steinberg, Vizepräsident von Crystal Dynamics

„Wir werden weiterhin die Engine für die einzelnen Spiele und ihre Anforderungen verbessern. So denke ich, daß wir die Leistung der PlayStation noch weiter optimieren und verbessern können.“

Team beteiligt. Dieses war daran interessiert, einen ähnlichen Charakter wie Conan den Barbaren zu entwickeln, der zuerst zuschlägt und dann Fragen stellt. Der Hintergrund, der ganz auf Voodoo ausgelegt ist, soll nicht nur die mächtigen Zaubersprüche einbringen, sondern auch ein großes Spektrum an interessanten bösen Gegnern.

MF: The UnHoly War hat sehr viele Parallelen zu dem actiongeladenen Schachspiel Archon, das auf C64, Amiga und PC sehr große Erfolge hatte. Inwieweit seid Ihr davon beeinflusst worden?

SS: Die Leute, die damals Archon

entwickelt haben, arbeiten jetzt für Crystal Dynamics. Sie haben ebenfalls Star Control und Pandemonium programmiert. Aber Ihr habt recht, wir sind sehr stark von diesem Spiel beeinflusst worden. Die Kombination von Strategie und Action ist in beiden Spielen sehr stark vorhanden. Darüber hinaus macht eine Echtzeitkomponente für zwei Spieler das Produkt für PlayStation-Besitzer sehr interessant. Der Aspekt der Echtzeit gibt uns die Möglichkeit, ein Gameplay zu präsentieren, das sehr stark vom Wettkampf der beiden Spieler lebt. Natürlich gibt es auch einen Ein-Spieler-Modus, der mehr strategisch ist.

MF: Was sind für Dich die drei wichtigsten Aspekte, die ein Spiel unbedingt haben sollte?

SS: Für mich sind Technologie, die Fähigkeiten und die Gestaltung der Charaktere und ein abwechslungsreiches Gameplay am wichtigsten.

MF: Du bist Vizepräsident bei Crystal Dynamics. Wie eng arbeitest Du mit den einzelnen Teams zusammen?

SS: Crystal Dynamics ist ein Unternehmen, das sehr viel Wert auf Teamarbeit legt. So arbeite ich mit den einzelnen Teams sehr eng zusammen und bin immer auf dem neusten Stand der Entwicklung. Ein Beispiel für die Teamarbeit ist Gex. Dieser entstand nicht nur durch die Ideen des Teams, sondern auch aus den Ergebnissen einer Umfrage bei den Konsumenten von 1994. Daher arbeiten wir sehr stark mit solchen Umfragen, die uns zeigen, wohin der Trend geht und was die Spieler mögen oder eher ablehnen.

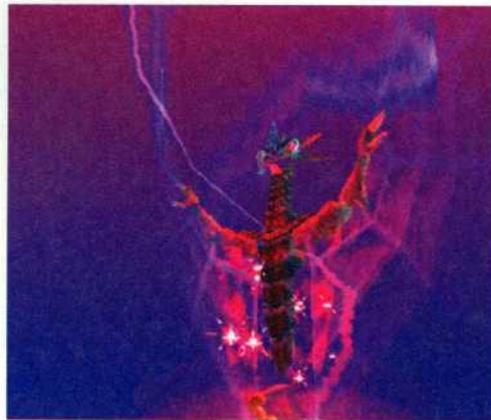
MF: Zum Schluß noch die Standardfrage. Welche Spiele spielst Du momentan am liebsten, welche begeistern Dich?

SS: Momentan spiele ich sehr stark die Ego-Shooter von id-Software, NFL Blitz und Star Craft. Aber auch Spiele für das Nintendo sind sehr interessant, wie z.B. das coole Snowboard-Spiel 1080.

MF: Vielen Dank für das Gespräch.



Flugeinheit gegen Schlammhüpfer. Ein wirklich unfaire Kampf, aber Goliath hat David ja auch unterschätzt ...



Ein sehr mächtiger Spruch ist die Beschörung eines Drachen. Dieser präsentiert sich auf eine wahrlich effektvolle Art und Weise



Herrlich werden die Eins-zu-Eins-Kämpfe in den Arenen in Szene gesetzt

PlayStation Shoot 'em Up/Strategie

The UnHoly War

Crystal macht's möglich: Eine actiongeladene Mischung aus Strategie und gnadenlosen Kämpfen zweier technologisch unterschiedlicher Rassen

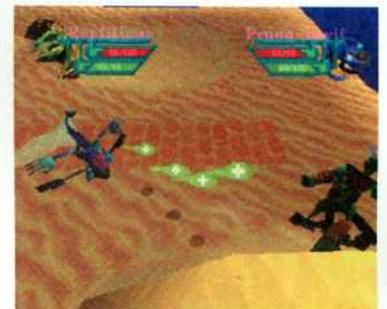
Friede, Freude, Eierkuchen! Auf dem Planeten Xsarra ist alles wie im Paradies. Zwei technologisch unterschiedliche Rassen leben in Frieden miteinander, und daher liegt der letzte Krieg schon einige hundert Jahre in der Vergangenheit. Die Teknos sind hochtechnologisiert und befinden sich aus unserer Sicht weit im 23. Jahrhundert. Eher an das Mit-

telalter wird man erinnert, wenn man die Arcanes betrachtet. Aber glaube, ein sehr schlichtes Leben und die Fähigkeit, mächtige Magie anzuwenden, zeichnet dieses

Völkchen aus. Tja, irgendwann ist auch die schönste Zeit zu Ende, und die beiden Völker treten nun in einen blutigen Krieg gegeneinander, bei dem nur eines der beiden überleben kann. Warum aber dieser Bruch des Friedens? Die Garantie, daß alles so reibungslos gelaufen ist, war ein Verbot, das vorsah, daß die

beiden Völker sich nicht untereinander vermischen. Zwei Unverbesserliche konnten der Fleischeslust jedoch nicht widerstehen, und neun Monate später lieferte der Klapperstorch zwei laut-schreiende Bälger ab, mit denen das ganze Unheil seinen Lauf nahm. Mit dem Drang nach großen Taten fingen die beiden Jungs,

Vail und Jaron, an, miteinander zu streiten. Jeder der beiden ist schnell zum Führer der jeweiligen Rasse avanciert und führt diese nun auf das Schlachtfeld. Wenn Ihr bei The UnHoly War in den Kampf zieht, könnt Ihr zwischen zwei Varianten wählen, die aber auch kombiniert zusammen spielbar sind. So gibt es die Action-Variante, bei der Ihr Euch verschiedene Gladiatoren aus einem 14 Mann starken Feld der einzelnen Völker wählen könnt. Danach werdet Ihr in eine Arena teleportiert, in der Ihr neben Euren beiden Angriffsfähigkeiten auch Eure Panzerung, Schnelligkeit und Lebensenergie beachten müßt. Darüber hinaus ist das Terrain unterschiedlich gestaltet und bietet z.B. Felsen oder Bäume als Deckung. So gibt es bei den Einheiten nicht nur muskelbepackte Fußtruppen, sondern auch Panzerfahrzeuge, Gleiter und Magier. Die Strategie-Variante findet ebenfalls mit den Einheiten statt. Ihr müßt nicht aktiv kämpfen, denn Ihr könnt



Fernwaffen helfen Euch, auf eine leichte Art mit der Konkurrenz abzurechnen



Ein Magier, der gerade einen Spruch heraufbeschwört. Tja, Technologie bringt es halt doch nicht gegen mystische Vorgehensweise

dies von der CPU übernehmen lassen. Hier gilt es, acht Einheiten auf einem mit Waben unterteilten Terrain zum Sieg zu verhelfen. Ausgerichtet ist das Game aber hauptsächlich auf zwei Spieler. Dies zeigt sich vor allem im Action-Teil, der sehr stark an das Pseudoschach Archon von früher erinnert. (Georg)

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: September Muster von: Crystal Dynamics Umsetzungen geplant: keine



Fressen und gefressen werden: Ein oft zitiertes Lebensprinzip bei The UnHoly War



Ein Echsenkrieger präsentiert mit lautem Gebrüll seine Kampfbereitschaft





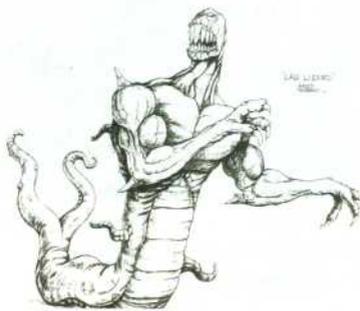
Feuer frei! Mit einer Salve von Feuerbällen könnt Ihr Euch Gegner vom Hals halten und sie auf Distanz attackieren



Dieser große muskelbepackte Gorilla versperrt Euch noch den Weg. Ob er ein Tänzchen mit Euren Stahlklauen überlebt?



Die bewegliche Kameraperspektive soll immer für einen optimalen Überblick sorgen



Zur Erstellung der meist dämonenhaften Wesen und der einzelnen Levels wurden zunächst Skizzen angefertigt

Das Leben kann einen schon ganz schönbeutel und ungerecht sein. Eigentlich sollte der Jüngling Akuji mit Kesho, einem wahren Raseweib, verheiratet werden, um den Frieden auf der Welt Mamora zu sichern. Da macht ihm sein hinterhältiger Bruder Orad einen Strich durch die Rechnung. Dessen Schergen haben unserem Helden am Tage seiner Hochzeit aufgelauert, ihn niedergeschlagen und sein Herz herausgerissen. Wahrlich eine nicht gerade nette Vorstellung, das Zeitliche zu segnen, aber in einer von Voodoo-Magie bestimmten Gesellschaft ist dies anscheinend an der Tagesordnung. Ist einem nämlich das Herz herausgerissen worden und wurden dazu noch einige mächtige Zaubersprüche gesprochen, dann ist man für alle Zeit verdammt. So hoffte auch Orad, seinen Bruder, der ebenfalls ein betuchter Priester ist, endlich loszuwerden und selbst an die Macht zu gelangen. Durch das Attentat versucht er die Friedenszeit zu brechen, die durch die Hochzeit erreicht werden sollte. Für Orad ist es unbedingt notwendig, wieder die alten Streitigkei-

Durch böse Voodoo-Magie seid Ihr in der Hölle gelandet und müßt nun dieser lebensfeindlichen Umgebung entfliehen und mit Eurem Bruder abrechnen

ten zwischen den mächtigen Stämmen von Mamora zu entfachen. Kurzum: Zurück zu den alten Tugenden Haß, Mißgunst und Krieg. Um die Welt vor einem erneuten Krieg zu retten, muß Akuji die Seelen seiner Vorfahren finden und ihre Macht dazu benutzen, aus dem Reich der Toten wieder zurückzu-kehren. Die 14 ver-

schiedenen Levels bringen Euch an die dunkelsten Orte der Voodoo-Welt, wie z.B. riesige Tempel, düstere Geisterstädte und dichtbewachsene Dschungel. Durch True-Lightsourcing und eine verbesserte 3D-Engine, die auf dem Gerüst der Gex-Engine aufbaut, wird eine authentische Voodoo-Atmosphäre vermittelt. Gleißende Lichteffekte, Nebel-

PlayStation 3D Action-Adventure
Akuji the Heartless



Saubere Lichteffekte und eine detailierte Grafik sorgen für ein herrliches Ambiente in der geisterhaften Voodoo-Welt

schwaden und düstere Gewölbe sind nur einige Beispiele. Diese Orte wimmeln nur so von allerlei Monstern und geisterhaften Wesen, die optimal zum Background passen. Akuji wird mit allerlei Fähigkeiten ausgestattet sein, die neben Laufen, Springen und Klettern auch einige Spezial-Moves mit sich bringen, die mit seiner Voodoo-Magie zusammenhängen. Diese gibt ihm im Laufe des Spiels immer mehr Macht, die er auch braucht, um sich seinem Bruder zu stellen, der selbst ein Meister seines Faches ist. Neben seinen stählernen Klauen wird er sich z.B. mit Feuerbällen und Blitzschlägen zur Wehr setzen. Die Gegner sollen laut Crystal Dynamics mit einer sehr hohen Intelligenz ausgestattet sein, die eine sehr geschickte Vorgehensweise fordert. So werden z.B. Tiere erst dann angreifen, wenn Ihr ihr Territorium betretet. Ein Rudel Wölfe agiert wie in der Realität: Zwei beschäftigen Euch, die anderen schleichen sich hinter Euch an. (Georg)

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: September Muster von: Crystal Dynamics Umsetzungen geplant: keine



Nintendo 64 Jump & Run

Gex 3D: Enter the Gecko

Im September diesen Jahres können auch N64-Besitzer mit der coolen Echse durch die Welt von Film und Fernsehen springen. Die ersten Bilder und die exzellente Spielbarkeit der PS-Version lassen auf einen harten Konkurrenten für Mario 64 und Banjo-Kazooie schließen

Es sind keine zwei Monate vergangen, da konnten wir mit Gex 3D: Enter the Gecko auf der PlayStation einen neuen Jump & Run-König krönen. Eine exzellente Grafik und eine saubere Spielsteuerung beeindruckten uns genauso wie die witzige Gestaltung der einzelnen Levels. Klar, daß sich nun auch N64-Besitzer die Frage stellen, wann nun endlich die kleine grüne Echse auch auf Ihrer Konsole durch die virtuellen Welten wandern wird. Laut Crystal Dynamics

sollen Anfang September auch die deutschen Nintendojünger mit dem Jump & Run versorgt werden. In den USA soll der Releasetermin schon im August sein. Die Konvertierung der PlayStation-Version auf die N64-Codes übernahm diesmal nicht das hauseigene Gex-Team, sondern der Auftrag wurde an N64 erfahrene Programmierer bei Williams weitergegeben. Nach Aussage von Scott Steinberg, Vizepräsident von Crystal Dynamics, sollen zukünftige N64-Projekte aber von

eigenen Teams übernommen werden. Mit Gex wird auch die Partnerschaft zwischen Crystal Dynamics und BMG, dem deutschen Distributer, zu Ende gehen. Den Vertrieb für das Nintendo Jump & Run wird GT Interactive übernehmen. Wer für die weitere Vermarktung zuständig sein wird, ist bislang noch offen. Fangen wir gleich mal mit dem Wesentlichen an, den Unterschieden der N64-Version zu seinem PS-Pendant. So wird es zwei ganz neue Levels geben, und der kleine Lurch wird nun auch unter Wasser schwimmen können. Darüber hinaus soll es keinerlei störende Clipping-Effekte geben, und das Spiel soll bei einer Auflösung von 512 x 240 Bildpunkten laufen. In den nunmehr 31 Levels müßt Ihr jeweils



Wie bei Mario 64! Mit der beweglichen Kameraperspektive könnt Ihr Euch in der Umgebung umschaun



Ein ganzes Haus voller Zombies, Geister und verrückter Wesen sorgt für eine leicht gruselige Atmosphäre

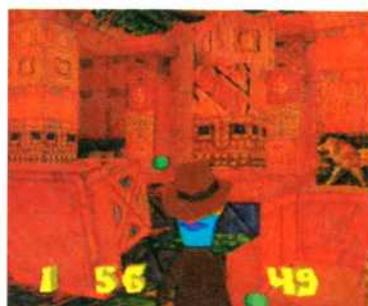
drei unterschiedliche Aufträge lösen, um die nächste Welt zu öffnen. So schlägt es Euch an die unterschiedlichsten Plätze der TV-Welt. Die Odyssee führt Euch beispielsweise durch Tempelruinen, eine bunte Toon-Welt, das Innere eines Computers und in die Filmstadt Hollywood. Die Aktionsmöglichkeiten der kleinen Echse sind äußerst breitgefächert. So kann er neben rennen, springen und schwimmen, auch an Wänden und Decken entlangkrabbeln oder sich mit seiner langen Zunge an Vorsprüngen hochziehen. Des Weiteren verfügt Gex über einige Angriff-Moves, mit denen er seinen zahlreichen

Gegnern getrost entgegenreten kann. Auch soll an der Steuerung der Kameraperspektiven noch gefeilt worden sein, damit kaum noch Wünsche übrigbleiben. Inwieweit die zahlreichen Sprachsamples und Musikstücke auf das Modul übernommen werden, ist bislang noch nicht heraus. (Georg)

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: September Muster von: Crystal Dynamics Umsetzungen geplant: keine



Dieser Zombie tanzt einen regelrechten Cha Cha Cha. Was soll er auch anderes tun, wenn Ihr ihm mit einem Schlag Eures Schwanzes das Bein weggeschlagen habt?



Als Indiana Jones-Verschnitt erforscht Ihr eine mystische Tempelanlage. Dort stoßt Ihr natürlich auch auf Extra-Stages, in denen Ihr so richtig Punkte machen könnt.

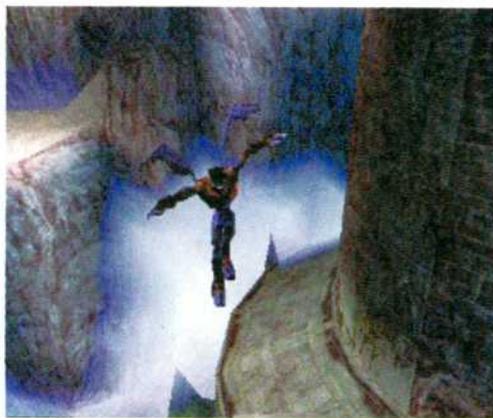


Fallen, wie diese bewegliche Wand, sind bei Gex 3D keine Seltenheit. Diese hier versucht, Euch in einen tödlichen Abgrund zu schubsen

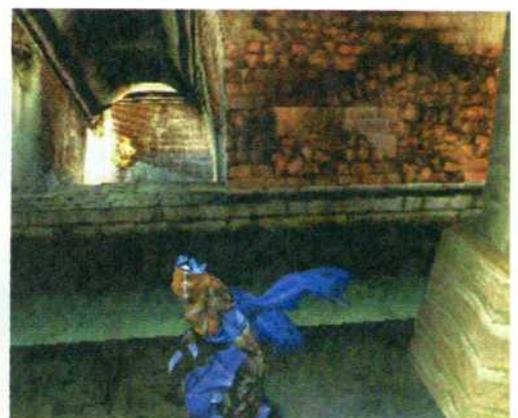




Das Leveldesign läßt bei Soul Reaver keine Wünsche offen. Große Kathedralen und Burgen sind genauso dabei wie dunkle Grüfte



Zwar wurden der Hauptperson Raziél die Flügel gestutzt, von erhöhten Positionen kann er aber dennoch hinabgleiten



Dunkle, verlassene und alte Gemäuer sind bei einem Vampir-Game fast ausschließlich anzutreffen. Die Stimmung wirkt dadurch sehr authentisch

PlayStation 3D- Action-Adventure

Legacy of Kain: Soul Reaver

Angriff auf den Referenzthron mit technischen Höchstleistungen. Im Sequel von Blood Omen: Legacy of Kain schlüpft Ihr wieder in die Rolle eines Vampirs und müßt in einer riesigen 3D-Welt bestehen

Letztes Jahr auf der E3 in Atlanta konnte Crystal Dynamics mit Gex 3D die Konkurrenz wahrlich schocken. Eine detaillierte HiRes-Grafik, intelligente Gegner und ein ordentliches Gameplay konnten die Presse überzeugen. Schnell war die Rede von einem „Mario-Killer“, was sich zum Großteil ja auch bewahrheitet hat. In diesem Jahr könnte die Rolle des Schockers von Legacy of Kain: Soul Reaver übernommen werden. Schocker nicht nur, weil die Backgroundstory wieder auf der Welt Nosgoth angesiedelt ist, die von den blutsaugenden Vampiren beherrscht wird, sondern die leistungsstarke 3D-Engine wird wieder für Aufsehen sorgen. Die Basis-codes sind auch in diesem Fall wieder mit denen der Gex 3D-Engine konform, die restliche Programmierung ist aber auf einer weiterentwickelten Engine zustande gekommen. Die erste spielbare Version konnte auf Anhieb einen überzeugenden Eindruck hinterlassen. So sind beispielsweise Verzierungen in

einem Tempel selbst bei ganz naher Betrachtung immer noch sauber zu erkennen. Darüber hinaus sind die Animationen der Hauptperson um ein Vielfaches sauberer und genauer, als das bei Gex der Fall ist. Die Story ist kurz erzählt: Die Welt Nosgoth ist fast vollständig von Menschen entvölkert, und die Vampire haben sich damit begnügt, diese Welt nach ihren Vorstellungen zu formen. Nun

entbrennen aber un-



ter den niederen Vampiren immer öfter Streitigkeiten um das Blut und die Seelen der wenigen Menschen. Obervampir Lord Kain ist seit Jahren auf der Suche nach einer höheren Macht und kam so in den Bann eines dunklen Gottes, der ihm und seinen Kanzlern noch mehr übernatürliche Fähigkeiten verlieh. Als Raziél, einer seiner Kanzler, seid Ihr mit Flügeln ausgestattet und wurdet in den „unendlichen Strudel“ geschickt. Dort seid Ihr auf eine uralte Macht gestoßen, die Euch in ihren Bann gezogen hat. Für dieses Wesen sucht Ihr nun die geraubten Seelen und müßt letztendlich gegen Euren alten Meister antreten. Neben zahlreichen Rätseln an den unterschiedlichsten Plätzen von Nosgoth gilt es vor allem, Seelen zu rauben, damit Ihr Euren Meister zufriedenstellt und auch selbst überleben

könnt. Fällt Eure Energie unter einen festen Wert, werdet Ihr in eine geisterhafte Zwischenwelt gezogen. Dort müßt Ihr gegen

mächtige Wesen antreten und deren Energie aufsaugen, um wieder in Eure Welt zu gelangen. Das Spiel ist nicht in Levels unterteilt, sondern Ihr bewegt Euch in Echtzeit durch die gesamte Welt. So müßt Ihr wieder an schon erkundschafte Orte zurück, um dort weitere Hinweise zu finden. Bei einem Besuch in der Nürnberger Burg war Scott Steinberg von dem alten Gemäuer so begeistert, daß er einen ganzen Film mit Locations geknipst hat. Vielleicht werden wir in der Final-Version die eine oder andere Stelle wiedererkennen ... (Georg)



In dieser riesigen Gruft liegen einige Kollegen von Raziél. Ein harter Kampf steht ihm bevor, wenn er ihre Seelen rauben will



Der lange Säulengang wird von den animierten Fackeln in ein dumpfes Licht gehüllt

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: Oktober Muster von: Crystal Dynamics Umsetzungen geplant: keine

Zelda-Special

Link - der bessere Mario?

Shigeru Miyamoto wird selbst von Laien immer wieder in Zusammenhang mit dem eifrigen Klempner Mario gebracht. Diese Verbindung ist für Insider natürlich viel zu eindimensional, denn außer den beliebten Latzhosenträger hat der findige Spieledesigner mit dem knabenhaften Helden Link aus der Zelda-Serie einen weiteren Mega-Star kreiert, der im Prinzip zu Unrecht etwas im Schatten von Mario steht. Denn: Erstens bietet das Action-Adventure das anspruchsvollere Spielkonzept, zweitens können sich auch ältere Semester besser mit dem Blondschof identifizieren und drittens mutet Zelda mit seinen erst vier Teilen (plus dem bevorstehenden Zelda 64) im Vergleich zu Super Mario geradezu elitär an. Letzteres dürfte auch der Hauptgrund sein, daß für viele Genießer ein Zelda-Abenteuer immer ein ganz besonderes Erlebnis darstellt. In der Tat steckt in einem Zelda-Spiel mehr Entwick-

lungsarbeit drin als in einem Mario-Hüpfen. Einzige Ausnahme: Super Mario 64, was aber vor allem technische Gründe hatte. Doch worin liegt sich der weltweite Kult rund um den sympathischen Schwerträger begründet? Ohne Zweifel traf sein Schöpfer Miyamoto bei der Zelda-Premiere 1986 genau den Nerv der Videospiele, als er zum ersten Mal ein aktionsgeladenes Abenteuerspiel (Action-Adventure) veröffentlichte, das trotz vieler spielerischer Möglichkeiten kinderleicht zu bedienen war. Die clevere und ungemein spannende Suche im Hyrule-Reich war bahnbrechend wie faszinierend zugleich. Spielelemente wie eine Oberwelt, labyrinthartige Dungeons, Power Up-Items oder zahlreiche Geheimnisse wurden von der Fachwelt mit Staunen zur Kenntnis genommen, kopiert (auch Miyamoto selbst griff bei Super Mario Bros. 3 kräftig in die Zelda-Trickkiste) und gehören seitdem zu

den elementaren Grundpfeilern eines zünftigen Action-Adventures. Dabei war die Idee nicht neu: Bereits in den frühen achtziger Jahren spukte in Shigeru Miyamotos kreativem Kopf die Idee eines neuartigen Abenteuerspiels herum. Der geniale Japaner, der von sich selbst behauptet, daß er seine Spiele im Prinzip nur für sich konzipiert, wußte, daß auch in den anderen Videospiele eine latente Abenteuerlust schlummert, die es gilt zu wecken. Gerüchten zufolge soll sein besonderer Hang zu abenteuerlichen Spielen übrigens durch seine frühe Jugendzeit beeinflusst worden sein. Als

er als Halbstarker immer wieder die nähere Umgebung erkundete, entdeckte er eines Tages in einem Waldstück einen kleinen See. Die damit verbundene Aufregung und Überraschung, war für ihn ein überaus prägendes Erlebnis, da er bei seinen Videospiele immer wieder versucht, genau diese Atmosphäre und Spannung auf dem Bildschirm zu vermitteln.



History:



The Legend of Zelda (1986)

Die Prinzessin Zelda, der Ganove Ganondorf, der Held Link, eine üppige Oberwelt, viele Rätsel & Items, spannende Dungeons, - alle Grundzutaten künftiger Zelda-Abenteuer waren bereits im Ur-Spiel auf dem NES enthalten. Link sah zwar noch arg pummelig aus, und die Grafik war eher zweckmäßig, doch angesichts des bahnbrechendem Gameplays (auch nach heutigen Maßstäben bietet Zelda I einen gehobenen Spielspaß) fällt dieses technische Defizit nicht ins Gewicht. Auch die Amerikaner wurden ein Jahr später erfolgreich vom Zelda-Virus befallen, während die Deutschen NES-User sich noch bis zum Jahr 1990 gedulden mußten. Ohne Zweifel ein kleiner Meilenstein in der Videospiegelgeschichte.



The Adventure of Link (1987)

Zelda II zeichnete sich vor allem durch eine Perspektive-Innovation aus. Während Ihr die Oberwelt in der Vogelperspektive durchstreift, werden Dungeons und Städte in der seitlichen Kamera-Ansicht präsentiert (Action-Bildschirm). Zelda II stellt somit eine Art Hybrid aus Zelda I und Super Mario Bros. dar, was sich vor allem beim höheren Geschicklichkeitsanspruch bemerkbar macht. Darüber hinaus gibt sich die Grafik detailfreudiger (Link wirkt jetzt etwas erwachsener), das Gameplay ist durch vielfältige Zaubersprüche noch komplexer geworden, und selbst Zelda I-gestählte Zocker müssen einige Spielstunden mehr investieren, bis der Oberbösewicht Helmet Head endlich die Waffen streckt.



Zelda: A Link to the Past (1991)

Lange mußte man auf das 16-Bit-Sequel warten, doch das Ausarren hatte sich gelohnt. Zelda III wartet mit den bewährten Zelda-Tugenden auf, abgerundet durch eine damals zeitgemäßen technischen Rahmen. Die vielleicht wichtigste Verbesserung ist das Scrolling auf der Oberwelt, denn zu 8-Bit-Zeiten wurden die Screens noch bilderweise umgeklappt. Faszinierend ist ferner das reizvolle Spiel mit den zwei Parallelwelten, zwischen denen Ihr hin- und herspringen könnt. Auch erteilte Miyamoto der Fachwelt erneut eine Lektion in Sachen Spieldesign. Was hier an Secrets und spielerischen Finessen geboten wird, kann sich auch heute noch sehen lassen. Einziger Kritikpunkt: Die deutsche Übersetzung fiel allzu infantil aus.



Zelda: Link's Awakening (1993)

4 MBit geballte Spielfreude auf dem Game Boy, damals eine kleine Sensation. Beim Mini-Zelda handelt es sich im Prinzip um eine technisch abgespeckte Version des Super Nintendo-Ablegers. Spielerisch baut Zelda IV nämlich kaum gegenüber der 16-Bit-Version ab. Eine große Oberwelt (diesmal die Insel Cocolint), exzellent designte Dungeons sowie das bekannt-beliebte Zelda-Flair machen aus diesem GB-Titel einen absoluten Klassiker, der selbst heute noch ein längeres Spielchen im Urlaub wert ist.



Ekelhafte Tektite-Spinnen greifen gleich in Scharen an; eine große Herausforderung an den Link-Dirigenten



Bei Distanzwaffen wie einer Steinschleuder oder einem Bumerang wird eine spezielle Ego-Perspektive zum Zielen eingeblendet



Herrlich anzusehen: Mit Eurem treuen Vierbeiner galoppiert Ihr in Echtzeit durch das komplette Hyrule-Reich und genießt dabei die Naturschätze der Fantasy-Welt

Nintendo 64 Action-Adventure

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Rund um Miyamotos neusten Geniestreich hat sich wieder einmal eine Menge getan. Neue Screenshots, neue Informationen sowie die fast 100%ige Gewißheit, daß wir das 256 MBit umfassende Echtzeit-Adventure noch in diesem Jahr genießen werden

Dabei sorgten die jüngsten Angaben zum Erscheinungstermin für eine starke Verunsicherung. Laut Nintendo soll Zelda 64 in Japan und den Vereinigten Staaten erst im Herbst erscheinen. Doch Nintendo of Europe versicherte, daß diese Verschiebung keinerlei Einfluß auf den Deutschland-Release im November/Dezember haben wird, so daß alle N64-User sich ziemlich sicher sein können, daß sie Links neuestes Abenteuer bereits dieses Weihnachten erleben werden - wollen wir es hoffen. Unterdessen werkeln Shigeru Miyamoto und seine

Crew unermüdlich am Feinschliff des Mega-Moduls, das auf Wunsch von Howard Lincoln in der Zelda-Tradition mit einer goldenen Modulkapsel erscheinen soll. Die Story, das Gameplay-Konzept sowie die komplette Oberwelt- und Dungeon-Gestaltung wurden bereits fertiggestellt. So kann man sich in der Schlußphase der Produktion noch um die wichtigen Details kümmern, und davon gibt es noch einige. Z. B. wird die ungewohnt komplizierte Steuerung noch verfeinert, um noch intuitiver zu arbeiten. Um dem Spieler im 3D-Environment möglichst

viele Aktionsmöglichkeiten zu bieten, dachte sich Miyamoto bekanntlich ein zwei-Modi-System aus. In der normalen Ansicht durchkämmt

„Zelda 64 ist bislang eines der ambitioniertesten Werke von Shigeru Miyamoto“

Ihr wie gewohnt die Areale. Sobald Ihr jedoch die Z-Taste drückt, wechselt Ihr in einen speziellen Kampf-

Wußtet Ihr schon ...

... daß Shigeru Miyamoto bislang sämtliche Zelda-Teile mit dem Fantasy-Liebhaber Takashi Tezuka zusammen entwickelt hat? Er war stets für die Story und das Charakterdesign verantwortlich, während sich Miyamoto um die Gestaltung des Gameplays kümmerte.

... daß die überirdische Macht namens „Triforce“ die drei Tugenden der Hylianer Kraft, Mut und Weisheit symbolisiert?

... daß alleine in Deutschland über eine Million Zelda-Abenteuer verkauft wurden?

... daß Takashi Tezuka für das Drehbuch zu Zelda III einen Preis vom japanischen Kultusministerium erhielt?

... daß Zelda I sich aus über 400 Bildern zusammensetzt?

... daß der Soundtrack zu Zelda III den japanischen Videospiele-Oscar verliehen bekam?

modus, in dem die Kamera näher heranzoomt und sich ein roter Cursor an dem nächstliegenden Feind-



Link wird im Laufe des Abenteuers erwachsen, was man auch grafisch sehr gut erkennen kann. Überhaupt hat der 98er Link nur noch wenig mit dem Pummel-Sprite von 1986 gemeinsam





Dieser Geisterkopf schwebt mit einem flotten Tempo heran, so daß der Schwertstreich optimal getimed werden muß



In diesem Umfeld fühlt man sich wie in einem gigantischen Magen eines Blauwals



Der Ocarina-Flöte kann man im Zusammenspiel mit den Aktionstasten magische Melodien entlocken

„Die Steuerung ist situationsabhängig und bietet sehr viele Möglichkeiten“

objekt oder Ansprechpartner festklammert. Dieses Umschalten stellt einen gewöhnungsbedürftigen aber klugen Schachzug dar, da man so die Kämpfe nicht nur hautnah erlebt, sondern auch ein

viel größeres Schlagrepertoire zum Einsatz kommt. Die Zeiten simpler Schwerthiebe wie zu 16-Bit-Zeiten sind somit vorbei. Heiße 3D-Fights in Echtzeit sind statt dessen angesagt, und zwar gegen Monster, die ihren Namen alle Ehre machen. Die Skelettmenschen Stalfos, giganti-

sind vonnöten, um einen Dungeon zu meistern. Für den Link-Erfinder stellen diese völlig neuen technischen Möglichkeiten natürlich ein Gameplay-Schlaraffenland dar. Endlich kommt er seinem Traum, ein möglichst

authentisches Abenteuerspiel zu kreieren, ein gutes Stückchen näher. Zelda 64 hat nämlich deutlich am naiven Comic-Charme verloren und mutet durch die 3D-Engine ungleich realistischer an. Diesen Umstand konnte Miyamoto konsequent beim Gameplay ausloten. Um die Atmosphäre in den Städten zu erhöhen, werden die Polygon-Grafiken dort Resident Evil-mäßig durch eine hochauflösende Render-Optik ersetzt, inklusive der cinematischen Kameraführung, die mit automatischen Perspektivewechseln arbei-



Willkommen in Digi-City: Um den Detailreichtum zu erhöhen, werden bei Städtetouren hochauflösende Render-Grafiken eingesetzt

flächenstrukturen hat man bislang noch auf keiner Konsole gesehen - quasi das komplette Hyrule-Reich in einem Modul. Einzig bei der Sounduntermalung muß Miyamoto der Cartridge-Technologie Tribut zollen. Trotz des neuen Voice Sample-Kompressionsverfahrens von Factor 5 darf man keine längeren gesprochenen Dialoge erwarten. Dynamische Soundeffekte und ein orchestraler Soundtrack sollen dieses Manko allerdings wieder wettmachen. Alle diese Angaben verdeutlichen, daß Zelda 64 gegenüber dem 16-Bit-Abenteuer einen wahren Quantensprung darstellt. Zelda 64 dürfte damit ohne Zweifel eine ähnliche Schubwirkung für das gesamte Action-Adventure-Genre haben wie Super Mario 64 für den Jump & Run-Sektor. (Ulf)

„Dieses 3D-Action-Adventure hat nur noch wenig mit den Zelda-Ursprüngen gemein und zählt mit Sicherheit zu den diesjährigen Toptiteln“

tet. Um diesem Realismus auch auf der weitläufigen Oberwelt gerecht zu werden, verzichtet der Designer-Guru auf irgendwelchen Transporter-Hokuspokus und bringt stattdessen ein Pferd ins Spiel, das den Spieler flugs von einem Ort zum nächsten galoppiert. Die komplett texturierten Polygon-Landschaften sorgen ohnehin für Kurzweil. Ein derart umfassendes 3D-Reich mit 100%ig authentischen Ober-



FIRST LOOK

MEGA BIT

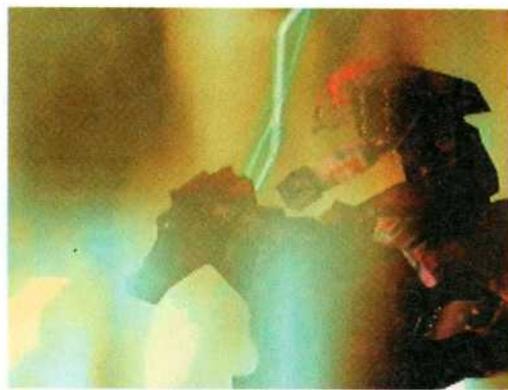
super

Zelda 64 dürfte einer der wichtigsten Adventure-Beiträge der letzten Jahre werden

Hersteller: Nintendo Erscheint: Ende November Muster von: Nintendo Umsetzungen geplant: keine



Die Gegnerschaft ist überaus facettenreich. Auch aggressive Quallen haben es auf Links Herzvorrat abgesehen



Cut Scenes (im Bild Oberbösewicht Ganondorf) ersetzen für die PlayStaion übliche FMV-Clips



Die Mega-Nashornche Dodongo gehört zu den dienstältesten Widersachern von Zelda



Gameplay-Genie Shigeru Miyamoto opferte ein Stück seiner kostbaren Zeit, um sich unseren dringenden Fragen zu stellen, die zur Abwechslung auch mal sein Privatleben betreffen.

Mega Fun: Herr Miyamoto, wie steht es eigentlich momentan mit Ihrer Freizeit?

Shigeru Miyamoto: An Werktagen arbeite ich gewöhnlich sehr lange, manchmal sogar bis spät in die Nacht. Am Wochenende ruhe ich mich dafür aus, wenn nicht gerade ein dringendes Projekt ansteht. Ich verbringe dann meine Freizeit entweder mit meiner Familie, spiele Gitarre oder treibe Sport, wie Schwimmen und Baseball.

MF: Ist es wahr, daß Sie einmal Schauspieler werden wollten? Und wenn ja, warum haben sie sich an-

ders entschieden?

SM: Das wurde zwar über mich geschrieben, stimmt aber nicht. Während meiner Zeit in der Junior High-School träumte ich davon, Manga-Zeichner zu werden. Später begann ich mich dann allerdings mehr für Design zu interessieren, weshalb ich auch Industrie-Design studiert habe und dadurch dann zur Planungsabteilung bei Nintendo gekommen bin.

MF: Hören Sie nach wie vor überwiegend Country-Musik, oder hat sich Ihr Musikgeschmack zwischenzeitlich verändert?

SM: Ich höre ganz unterschiedliche Musikrichtungen. Allerdings habe ich immer noch eine gewisse Vorliebe für ältere englische und amerikanische Musik, wie beispielsweise Ragtime. Ich mag einfach Musik, in der die typischen Klänge einer Region zum Ausdruck kommen, ganz gleich aus welchem Land sie stammt.

MF: Was uns schon immer interessierte: Sind Sie ein reiner Spieldesigner, oder haben Sie auch programmiertechnische Fähigkeiten, die Sie einsetzen?

SM: Nein, programmieren kann ich nicht. Richtiger wäre es wohl zu sagen, daß ich mich bemühe, günstige Voraussetzungen zu schaffen, um die

Programmierung so einfach wie möglich zu gestalten.

MF: Eine Frage zum 64 DD: Kann man im Zusammenspiel mit Disketten vorhandene Module, wie beispielsweise Zelda 64, immer weiter ausbauen, oder sind rein eigenständige 64 DD-Titel geplant?

SM: Beide Alternativen sind vorgesehen und möglich. Ich denke aber, daß das 64 DD zunächst einmal zur Unterstützung von Cartridge-Spielen dienen wird.

MF: Viele Jump & Run-Elemente wiederholen sich im Laufe der Zeit. Fürchten Sie nicht, daß das Jump & Run Genre eines Tages völlig ausgereizt sein könnte?

SM: Diese Gefahr besteht natürlich. Deswegen möchte ich auch Spiele kreieren, die ein völlig neues Spielerlebnis bieten, was natürlich sehr viel Energie und Zeit kostet.

MF: Apropos Zeit, der Zeitdruck ist immer eines der größten Probleme für einen Spieldesigner. Träumen Sie nicht manchmal davon, soviel Zeit zu bekommen, wie Sie wollen, um das ultimative Spiel entwickeln zu können?

SM: Das klingt natürlich verlockend, aber wenn man sich zu viel Zeit läßt, wird man niemals fertig. Deshalb will



Shigeru Miyamoto, Spiele-designer bei Nintendo of Japan
„Nein, programmieren kann ich nicht. Richtiger wäre es wohl zu sagen, daß ich mich bemühe, günstige Voraussetzungen zu schaffen, um die Programmierung so einfach wie möglich zu gestalten.“

ich mir gar nicht so viel Zeit nehmen. Viel wichtiger ist, daß ich bei der Arbeit an einem Projekt nicht durch unwichtige Dinge abgelenkt werde.

MF: Was halten Sie eigentlich von der ganzen Tamagotchi Hysterie? Und können Sie sich vorstellen, auch einmal so ein Lebensspiel zu entwickeln?

SM: Schon bevor das Tamagotchi auf den Markt kam, habe ich zusammen mit Itoi Shigesato, der in Japan sehr



Von Resident Evil abgeglückt: In den Render-Räumen gibt es eine stimmungsvolle Perspektive-Wahl



Polygon-Realismus statt Bitmap-Tristeß: In den Dungeons genießt Ihr ungemein authentisch anmutende Polygon-Architekturen ohne jeglichen Grafikaufbau und kompletter Texturierung





Diese merkwürdigen Spinnenkreaturen klettern an den Decken herum und hinterlassen dabei ihre Eier, aus denen flugs kleine Plagegeister schlüpfen



Im Zusammenspiel mit dem Analogstick könnt Ihr auf ein umfassendes Repertoire an Schlagtechniken zurückgreifen



Welche Rolle dieser Hühnerhaufen spielt, ist leider noch nicht bekannt

bekannt und ein wahres Multitalent ist, begonnen, an einer solchen Spielidee zu arbeiten. Laßt Euch überraschen!

MF: Ihr Besuch bei Psygnosis auf der letzten E3 sorgte für wilde Spekulationen. Was können Sie uns über das Treffen verraten?

SM: Machen sich die Leute tatsächlich über so etwas Gedanken? Nintendos Presseabteilung kann Euch da sicher mehr erzählen. Es dürfte aber bekannt sein, daß Psygnosis Interesse zeigt, ein Spiel zu entwickeln, das die Fähigkeiten des Nintendo 64 ausreizen würde.

MF: In den USA und Europa sind die Verkaufszahlen für das Nintendo 64 sehr erfreulich, in Japan verhält sich die Nachfrage wesentlich zurückhaltender. Worauf führen Sie das zurück?

SM: Das Problem liegt darin, daß in Japan Rollenspiele sehr gefragt sind, bis jetzt aber noch kein RPG-Titel für das Nintendo 64 erschienen ist. Das wird sich jedoch dieses Jahr ändern, wenn Zelda 64 und Mother 3 erschei-

nen.

MF: Diddy Kong Racing ist ein Frontal-Angriff auf Super Mario Kart, und mit Banjo & Kazooie steht auch schon der nächste potentielle Konkurrent zu Super Mario 64 an. Wie gehen Sie mit dieser ernstzunehmenden Konkurrenz um?

SM: Das ist überhaupt kein Problem für mich. Im Gegenteil, ich freue mich sogar, wenn gute Spiele für das N 64 erscheinen, denn das spornt auch mich zu neuen Höchstleistungen an.

MF: Alle Videospiele dieser Welt interessieren sich vor allem für Mario und dessen Nachfolger Super Mario 64 2, was auch zu heftigen Spekulationen führte. Was können Sie unseren Lesern über Super Mario 64 2 erzählen?

SM: (ausweichend) Darüber darf ich leider noch nicht viel sagen. Nur soviel: Wir planen, das Spiel für das 64 DD herauszubringen. Habt bitte noch etwas Geduld.

MF: Wie stark waren Sie eigentlich an dem Projekt 1080 Snowboarding be-

teiligt?

SM: Mein Anteil an der Entwicklung dieses Projektes war vergleichsweise groß. Vor allem war ich mit den grundlegenden Elementen der Steuerung beschäftigt und der Aufgabe, das Gefühl auf Schnee zu gleiten realistisch umzusetzen. Für Game- und Streckendesign waren hingegen andere Mitarbeiter verantwortlich.

MF: Und wie sah Ihre Mitarbeit bei Mario Kart 64 aus? Und können Sie schon etwas über einen Nachfolger berichten?

SM: Meine Arbeit bestand in erster Linie darin, technische Hilfestellung zu geben. Für die eigentliche Entwicklungstätigkeit waren die jeweiligen Projektmitarbeiter zuständig. Über einen eventuellen Nachfolger kann ich momentan nichts sagen.

MF: Zelda 64: Ocarina of Time scheint ein sehr interessantes und vor allem ein überaus komplexes Spiel zu werden. Können Sie uns etwas über den Stand der Dinge, wie Gesamtspielzeit verraten?

SM: Mich interessiert vor allem die Zeit, bis das Spiel fertiggestellt ist (lacht). Ich denke, man wird etwa 30 bis 40 Stunden benötigen, um das Abenteuer durchzuspielen, also ungefähr genau so lange wie bei vergleichbaren Rollenspielen. Für neugierige Spieler wird es natürlich noch viel mehr zu entdecken geben.

MF: Sie haben für das Nintendo 64 viele bekannte Spielecharaktere und Inhalte aus der N.E.S.- und Super Nintendo-Ära wieder zum Leben erweckt. Hindert Sie der enorme Erfolgsdruck bei der Entwicklung neuer Spielideen?

SM: Ganz und gar nicht. Streß bereitet mir weniger der Druck als vielmehr die Tatsache, daß ich einfach keine Zeit mehr habe, etwas Neues auszutüfteln.

MF: Die beliebte Schlußfrage: Was ist momentan Ihr Lieblingsspiel?

SM: Zelda 64 natürlich.

MF: Vielen Dank für Ihre Zeit, Herr Miyamoto.



Autsch! Im Feueratem dieser Echse schwindet Links Herzvorrat rapide



Bei einem weisen Baum holt sich Link die entscheidenden Tips für den nächsten Dungeon-Trip ab

KNUTSCHEN KNUDDDELN KAUFEN

**DAS
NEUE**

pop
Rocky

**JETZT
JEDEN
DONNERSTAG**

Young

**64 SEITEN
NUR DM 1,80**

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Kaufe PlayStation, N 64, SNES und Game Boy Spiele und Geräte nur Pal, auch ganze Sammlungen. Mega Drive-Spiele je Spiel 10 DM, nur mit Verpackung, nur Pal-Versionen. Peter Grebenteuch, Kölldaer Str. 40, 99610 Sömmerda. Tel./Fax: 03634/38495

Biete 63 Mega Fun Hefte komplett von 1/91 bis 3/97 und 52 Video Games Hefte komplett von 1/92 bis 3/97. Alle Hefte sind in sehr gutem Zustand. Original TV-Arcade Automat mit 3 Spielen 400 DM. 0172/5136473

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für Atari 2600, 7800, NES, PC-Engine, Coleco, Phillips, Master System usw. Tel.: 089/1403732

Kaufe Spiele und Geräte für N 64, PSX und SNES (nur Pal). Zahle für jedes NES; GB und MD Spiel 10 DM, für Master System Spiele je 5 DM. Tel.: 05621/2231

Suche für PSX: Persona Popolocrois Story Feda II. Suche für SNES: Lagoon (dt.), Hanyuku Hero (jp.), Ogre Battle (us). Tel.: 03445/200840 Uwe

Verkaufe Hard- und Software für Neo Geo + CD, PC Engine, N 64, PlayStation sowie einige

Platinen. Suche Grundgeräte aller Systeme. Verkaufe Coleco Miniautomaten, Pacman und Galaxian von 1981. Suche günstig Rollenspiele für's Super Nintendo. Tel.: 0172/7246825

Verkaufe für PSX: Warhammer I 50 DM, Alien Trilogy 15 DM, ISS Pro 45 DM, Pandemonium I 30 DM, Ran Soccer 20 DM, V-Rally 50 DM. SNES: International Superstar Soccer de Luxe 40 DM, Might and Magic II 50 DM. N 64: ISS 64 70 DM. Suche ständig RPG's für SNES + PSX, auch US-Versionen. Tel.: 04752505, Thomas

N 64 + Sony PSX mit Spielesammlung gesucht, auch Saturn, MD, Super Nintendo, Game Boy usw. Kaufe Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten und Sammlungen (gerne auch größere) für alle Systeme von Sony, Sega + Nintendo. Tausche auch Spiele für alle Systeme. Meldet Euch unter Tel.: 06253/21626 (Jochen)

Kaufe/tausche Spiele für Nintendo 64 + PlayStation, auch Sammlungen mit Konsole, suche auch Turbo Duo mit Spielen oder SNES (US-Version). Tel.: 04774/991104 Rainer

Das private Onlinemagazin über das Nintendo 64 im Internet. <http://members.aol.com/magazin64/anfang.htm>

Suche günstige Spiele für S-NES + PlayStation,

sowie evtl. einen Game Boy mit Spielen. Verkaufe Mega Drive + Mega CD mit 6 Mega Drive und 6 Mega CD Spielen. Saturn-Spiele: Sega Rally u.s. 30 DM, Fifa '96 25 DM, Thunderhawk II 30 DM, Fifa '97 40 DM, Pro Pinball 20 DM, Vict. Goal 20 DM, NHL '96 15 DM, NHL '97 20 DM. Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

Verkaufe für PS: PGA Tour '96, Krazy Ivan und für Saturn: Tomb Raider, Sega Rally, Fighting Vipers, Exhumed, X-Men, Discworld, Digital Pinball, Baku Baku. Einzeln oder komplett mit vielen Gratis-Demos. Tel.: 08071/7893

Verkaufe SNES mit 15 Spielen VB 600 DM oder Tausch gegen Sony PlayStation mit ca. 6-8 Spielen. Tel.: 039482/71385

Probleme mit Resident Evil 2 US-Version? Ich kopiere Euch eure Memory Card mit Leon mit neuer Kleidung und 3 Super Waffen, MG-Raketenwerfer-Gantlinggun. Ihr startet im Police Station Speicher Point 1! Für nur 7 DM plus 3 DM Porto an Horst Bosbach, Wilhelmstr. 10A, 90547 Stein. PS: Als Bonus gibt es noch einen neuen Charakter-Hunk im Bonus Level!

Us + Japan: Bio Hazard D.C., Toca, FF 7, Breath of Fire 3, Beast Wars, Arkanoid Bet., Street-fighter Col., Bravo Air Race, Megaman 3D, Wild Arms, Project Geiaray, Konami Antiques, Whizz, Dynasty Worrer, Arc the Lad2, Nuclear Str., Namco Museum, Gradius, Fighting Force,

Crash B. 2, usw. 30 DM. Tel.: 01717936526

Verkaufe Sega Mega Drive mit 1 Joypad, 1 Joyboard, 12 Spielen für 200 DM. Spiele: Soleil, Radical Rex, Wonderboys, Alien Soldier, Sonic 3, Sonic und Knuckles, Beat 'em up Teil 2, Kid Cameleon, Madden 93, Mighty Max, Lemmings, Super

Wrestle Mania. Ruft sofort an und es gibt noch Sonic 1 dazu! Tel.: 09372/10946 ab 14 Uhr, Jochen

Tausche Sega Saturn mit 2 Pads und 15 Spielen, Resident Evil, C & C, Tomb Raider, Sega Rally usw. gegen 10 PlayStation Spiele. Tel.: 02421/66874

Kaufe alles an, was man mir anbietet, N 64 Spiele 40 DM, Konsole je 150 DM, Game Boy Spiele je 8 DM, GB-Gerät 20 DM, Mega Drive Spiele je 10 DM, Gerät 30 DM, Sony PlayStation 150 DM, Spiele bis 30 DM, Super Nintendo Gerät je 40 DM, Spiele bis 20 DM! 100% seriös, da privat, 24h erreichbar unter Tel./Fax: 02206/82772. Anbieten lohnt sich, auch Import-Games

Suche diverse Automatenplatinen: Rocon Roppe (Ropeman), Gyruus, Donkey Kong, Lady Bug, Pac Man, Tutankam, Donkey Kong 3, Mario Bros Jr., Pac Man, Garnival, 1943, Twin Cobra, Jungle King, Pepper 2, Time Pilot 2, Asterix, Mr. Do (Achterbahn), Gallaga 88, R-Type 2, R-Type, Leo sowie diverse Neo Geo Module der neueren Spiele. Tel.: 089/6902988

Suche Final Fantasy 3 (Us) für SNES. Mit Hülle + Anleitung. Zahle gut! Außerdem: Final Fan-

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
- ___ Heftgestaltung

Mega Fun 6/98

Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
 Saturn Super Nintendo Verschiedenes

tasy 2 (Us), Sunset Raider für SNES. Für MD: Military Commander, Splatterhouse 2, Shining i. t. Darkness, Warsong, Forgotten World, Dunne, Z. Cot. J., Aladin, Me...(Söldnerspiel), Mystic Defender. Tel./Fax: 0261/804409 (Kersten)

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355. Ab 17 Uhr

Verkaufe 2 Turbo Engine mit Umbau 400 ohne 350 DM. MD mit Umbau und ca. 60 Spiele 950 DM. Eventuell einzeln. 20 SN Spiele um 350 DM, auch einzeln. Neo Geo Gerät 200 DM. Viewpoint 300 DM, Fatal Fury 2 100 DM. Mak: SFII Hyperf., Cadillac & Dinosaurus, SMB, Tetris, Shadow Dancer, S. Contra, Contra, Ghost'n Goblin, Sabal, Columns, Snow Bros, D. Out, Sar u. 50 weitere. Suche Haunted Castl. Tel.: 0043724247337

Tausche: Overboard, P. Challenge, Magic C., Rage R., Casper, Dragon Heart, Conside S., MDK + O. Soundt.-CD, The Note, Demos 2-9, Suche: NHL '98, Croc, Tomb Raider 1, Baph. F. 2, Nagano N, Exhumed, ARK of Time, F.F. 7, Nascar 98, Bust A Move 3. Tel.: 09672/2514. Nach Martin fragen, öfters probieren. Alle S. (Pal)

VK 2X TurboEng. mit Umbau 400 o. 350 DM. MD mit Umbau und ca. 60 Spiele 950 DM, eventuell einzeln. 20 SN Spiele um 350 DM, auch einzeln. Neo Geo Gerät 200 DM. Viewpoint 300, Fatal F2 100 DM. Mak: SFII Hyperf., Cadillac & Dinosaurus,

Tetris, S. Contra, Contra, Ghost'n Goblin, Columns, D. Out, Sar, Twin Cobra Troyan, Sabal. Suche für Mak Castlemania, Strider. VK 50 Plat. Tel.: 0043724247337

Suche alte ASM-Ausgaben (3/86-8/88). Ebenso alte Ausgaben von Powerplay, Amiga-Joker oder ZZAP 64. Suche auch das Game Mindwheel (System egal). Schreibt an: Christian Fischer, Michael-von-Jung-Str. 9, 88348 Saulgau. Tel.: 07581/6288 (18-21 Uhr)

Suche für MCD, Multi Mega, 3DO usw. Flashback CD. Bin seit ca. 1 Jahr auf der Suche, wer kann mir einen Tip geben, wo dieses Spiel erhältlich ist? Tel.: 02371/42572. Falls nicht daheim, Tel.-Nr. auf Anrufbeantworter sprechen.

Suche und tausche Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine, PC-Engine Fan-Freak-Hefte, Neo Geo Module, Mangas u.a. Tel./Fax: 04102/56941 ab 19 Uhr, Holger

Verkaufe und kaufe Hardware + Spiele für PC-Engine/Turbo-Duo. Tel.: 02374/850355, ab 17 Uhr.

Verkaufe Extreme G 90 DM. Beides sind Pal Module und in Top-Zustand. Tel.: 02744/8322, Kay

Verkaufe Spiele-Magazine der letzten 2 Jahre (Mega Fun, Video Games, PlayStation Magazin + Demo-CDs, Maniac etc.). Liste gegen 1,10 DM-Briefmarke als Rückporto bei: Peter Boris Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Verkaufe PSX Spiele, Wing C. 3 u. 4, Destruction Derby 1, Discworld, Tomb Raider 1, Syndicate Wars, Warhammer, Tigershark, NBA Live '97 (alles Pal Versionen), Super NES, Earthworm Jim 2, Super Tennis, NBA Live, Mega Controller. Preis zwischen 30 DM und 60 DM (je Spiel). Tel.: 08431/47863 Michael oder 08431/45873 Alex. Ab 17-20 Uhr anrufen

Verk. PSX Spiele ab 30 DM, z.B. Motor Toon 2 für 50 DM, NBA Jam 30 DM, Baphomets Fluch 2 für 80 DM, N 64 Spiele ab 60 DM, z.B. Super Mario 60 DM, Bomberman 60 DM, GB Spiele ab 15 DM, z.B. Zelda (engl.) 15 DM, Fifa '98 40 DM, Lost World 40 DM, SNES Sp. ab 30 DM, z.B. Sup. Mario World 30 DM, Terranigma 60 DM, MD Spiele ab 30 DM, GB Pocket o. GB Schw. je 50 DM, Gürteltasche für GB 20 DM. Tel./Fax: 06424/4230

Kauf/tausche (teilweise verkaufe) SNES, N 64, PSX, Saturn, mit 10 bis 30 Spielen auch mit Konsole, und Zbh. - hole es selber ab oder Postweg, 100% seriös und schnell - per NN; Tel.: 0711/5000635; warte nicht, ruf an, jetzt!!!

Preisknaller! S. Saturn, M. Stick, M. Card, 2 Pads, Lenkrad mit Pedalen, 50 Magazinen, 50 Spielen (Last Bronx, Nascar 98, Dragon Force, Sim City 2000, Warcraft 2, Sega Rally, Pandemonium, Shining the Holy Ark, Tomb Raider,

Resident Evil, Fighters MegaMix,...) Preis nach Vereinbarung (höchstens 1500 DM). Tel.: 0431/714624, Christian Drew

Suche f. MCD, Multi Mega, 3DO usw. Flashback CD. Bin seit ca. 1 Jahr auf der Suche, wer kann mir einen Tip geben, wo dieses Spiel erhältlich ist? Tel.: 02371/42572. Falls nicht daheim, Tel.-Nr. auf Anrufbeantworter sprechen

Jaguar
Verkaufe Atari Jaguar mit einem Controller. Spiele: Alien Vs. Predator, Tempest 2000, Rayman, Karts, Cybermorph. Alles zusammen 250 DM VB! Tel.: 05302/6493, Christian. Ab 18³⁰ Uhr

Saturn
Tausche: Lost World, SWS '97, NHL '97, Dragon Heart, Space Hulk, D. WWF In Your House, Magic Carpet, Fighting Vipers, Bug!, Iron Man, Tunnel B1, Alien Trilogy (uncut), EWJ II, WSB II, J. Bazookatone, usw. Suche NHL '98, SWS '98, Sonic Jam, SF Collection, Manx TT, Sega Touring Car, Resident Evil, NBA Action '98, Sonic R, WipEout 2097, Mass Destruction, ID 4, Return Fire, CROC, Swagman, Warcraft II, Bust-A-Move III usw. Tel.: 02237/8905, Andreas
Verkaufe: Saturn mit 2 Pads und 2 Spielen (Off-World Extreme und Panzer Dragoon 2), dazu noch 2 Demo-CDs Nights und Sega Rally, Duel, Baku. Alles nur 333 DM. Also ruft mich an

BEAT 'EM UP

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

P 107 SZ GAME PAD (SCHWARZ)

P 107 BU GAME PAD (BLAU)

P 107 GN GAME PAD (GRÜN)

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

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

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

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

SV 1116 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuss
• Analoge, programmierbare Lenkreaktion
• Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
• Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
• Tisch- oder Aufsitzbedienung
• Beständige Speicherfunktion
• Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
• Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,00**

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

INTERACT
GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

unter der Telefonnummer 0711/703251. P.S.: Die Garantie ist im Dezember abgelaufen

Suche Iron Storm. Tel.: 06869/1501 (ab 17 Uhr)

Verkaufe: Sega-Saturn, 2 Joypads, 1 unf. Adapter + Scart, 2 Demos, 6 Spiele, z.B. Command & Conquer, Athlete Kings, Casper, Lemmings, Whizz. Alles 100% i.O.; 400 DM VB. Tel.: 05302/7167

Verkaufe Saturn Spiele Nights + Analog Pad, Panzer Dragoon 2, Sega Rally, VF 2, Manx + Exhuned, Daytona 1+2, TOHR 2 + 2 Pads + Saturn Konsole. Alles für nur 550 DM. Tel.: 04531/82488

Verkaufe: Cyberia, Daytona USA JP, Decathlete JP, Defcon 2 Us, Digital Pinball, F1 Challenge, Johnny Bazookatone, Magic Carpet, NHL Hockey '97, Shockwave Assault, Virtual Golf, World Series Baseball je 45 DM, Sega Arcade Fighting Board, Volleyball JP, Virtua Fighter 2, Tomb Raider, Sega Rally, Rayman, Exhuned, etc. Alles inkl. Porto Tel./Fax: 030625863

Super Nintendo

Suche für SNES das Spiel WWF Raw. Tel.: 2119318 ab 18 Uhr. Preis nach Vereinbarung. P.S.: Bitte mit Verpackung und Spielanleitung, David

Verkaufe SNES mit 6 Spielen + Super GB mit 10 GB Spielen (auch einzeln erhältlich), Preis VB. Tel.: 06648/3555 ab 19 Uhr

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Pads und 12 Spielen. Nur komplett für 500 DM. Tel.: 08841/3305, ab 20 Uhr, Peter

Nintendo 64

Verkaufe N 64 mit einem Joypad, einer Memorycard und 5 Spielen, Super Mario 64, Wave Race 64, Blast Corps, Shadows of The Empire, Pilotwings 64 für 600 DM. Tel.: 038231/81476

Tausche/Verk. z.B. Turok Dinosaur Hunter, Fifa '98, Int. Superstar Soccer 64, Diddy Kong Racing, Blast Corps, Wayne Gretzky's 3D Hockey, für Super Nintendo z.B. Zelda, Bomberman I, Striker, Super Streetf., Turrican, EW II, Plok, Battletoads, Racedriving, Action Replay III; Verk. komplette Total!-Sammlung, Nintendo-Club-Hefte, Mega-Fun ab 1994, Video-Games ab 1992. Tel.: 02501/58613

N 64-Club sucht Mitglieder! Giga-Gewinnspiel, mtl. Clubheft, Cheat-Service, großes Geschenk, Ausweis und vieles mehr... Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: Andreas Zischler, Angerhöhe 5, 95497 Goldkronach.

Verkaufe N 64 mit Lylat Wars für 250 DM. Verkaufe auch einzeln. Suche Theme Park für PlayStation. Verkaufe auch PlayStation-Spiele z.B.: Tomb Raider 2 für 60 DM, Total Drivin', Formel 1 '97 je 60 DM. Lasse mit mir handeln. Tel.: 030/9443226

Tausch, An- und Verkauf von JP/US N 64 Spielen. Kein Pal. Suche auch ganze Konsolenbestände. Günstig PS-Spiele abzugeben, z.B. RE 1; Tomb R 1; Fade to B.; Prowrestling; NHL Face Off; Alien T. für 50 DM pro Stück oder 240 DM zusammen. Tel.: 0177/5035711 oder

02151/318376. Alles wird per Nachnahme verschickt oder persönlich bis 50 km.

Aufgepaßt! Tausche für PSX Oddworld „Abe's Odysee“ MDK + Soundtrack und Poster und Resident Evil D.C. Alles Pal, gegen Nintendo 64. Alle Spiele in Top-Zustand und fast neu (2 Monate). Ruft an! Tel.: 036843/60835 Frank oder Claudia.

Verkaufe: Extreme G 90 DM, ISS 64 85 DM; Lylat Wars ohne Rumble Pak 70 DM; Diddy Kong Racing 65 DM. Alle Games in 1A-Zustand, mit Verpackung und deutscher Anleitung. Ab 19 Uhr 02161/897904 oder E-Mail an Superwaldi@aol.com

Achtung!! Verkaufe für N 64 Turok, günstig abzugeben. Tel.: 09552/7277. Ist noch in sehr gutem Zustand. Preis nach Höchstgebot.

Kaufe/Tausche Spiele für PlayStation und N 64, auch Samml. mit Konsole. Suche auch SNES (Us-Version) oder Turbo Duo mit Spielen. Tel.: 04774/991104 Rainer.

Suche Nintendo 64 ohne Spiele (nur in Top-Zustand) für max. 200 DM. Tel.: 08271/1555 Volker.

Verkaufe Pal-Games: Blast Corps für 55 DM; Diddy Kong Racing für 60 DM, Top Gear Rally für 55 DM, Pilotwings für 64 DM, International Superstar Soccer 64 für DM 60, NFL Quarterback Club '98 für 55 DM. F. Eierdanz, O.-Backhaus-Str. 22B, 30890 Barsinghausen

Gesucht wird: Ein N 64 und eine Sony PSX. Gerne auch mit kompletter Spielesammlung. Suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten sowie Zubehör für andere Systeme (SNES, MD, NES, GB, PCCD usw.). Einfach melden unter Tel.: 0641/970424

Verkaufe N 64-Spiele (alles dt. Versionen): Mace the Dark Age, Diddy Kong Racing, International Superstar Soccer, Mario Kart 64. BIL-LIG!!! Ruft an unter: 08020/894 (Sebastian)

Nintendo 64 und Sony PlayStation: Kaufe, verkaufe und tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör! Tel. + Fax: 03490-331510

Suche Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten und Sammlungen für PlayStation, Nintendo 64, Sega Saturn, Snes, Game Boy. Kaufe auch komplette Spielesammlungen. Tausche auch Spiele für alle Systeme von Sony, Sega und Nintendo. Einfach anrufen unter Tel.: 06253/21626 oder 06253/932921 Jochen

Das private Onlinemagazin über das Nintendo 64 im Internet. <http://members.aol.com/magazin64/anfang.h+m>

N 64 Komplettpaket. Alles in Top-Zustand: jap. N 64 + RGB(Wolfssoft) + Spannungswandler + 2 Pads + 2 Memo Cards + Rumble Pak + Adapter (dt. Spiele möglich) + 10 Import Hits mit neuwertigen Verpackungen (Waverace 64, Extreme G, Turok, Mario 64, Top Gear Rally, Pilotwings, Starfox 64, Bomberman 64). Verkauf nur komplett für 1129 DM + VK. Interesse? Tel.: 04541/891024

Verkaufe Turok 80 DM, Mario 60 DM, Wave Ra-

ce 65 DM, Lylat Wars 80 DM, Tel.: 08531/7926

Suche günstig Nintendo 64 und folgende Spiele (nur Pal!): Fifa 98, Forsaken, Yoshi's Story, Bomberman 64, Diddy Kong Racing, Extreme G. Suche auch noch Original-Videos (z.B. Manga, Horror u.a. Kultstreifen). Tel.: 05205/10438 (ab 17 h, Matthias)

Kaufe alles an, was man mir anbietet, N 64 Spiele je 40 DM, Konsole je 150 DM, Game Boy Spiele je 8 DM, GB-Gerät 20 DM, Mega Drive Spiele je 10 DM, Gerät 30 DM, Sony PlayStation 150 DM, Spiele bis 30 DM, Super Nintendo Gerät je 40 DM, Spiele bis 20 DM! 100% seriös, da privat, 24 h erreichbar unter Tel.-Fax 02206/82772. Anbieten lohnt sich, auch Import Games.

Verkaufe N 64 Spiele. Große Auswahl ab 30 DM. Liste gegen Rückporto. S. Nilson, Gedelitzer Weg 7, 29471 Gartow

Verkaufe: N 64 + 2 Pads (original M Kartpad, Rarität aus Japan) + Import Adapter + Mario Kart (Pal) für 420 DM!!!! (NP 600 DM!). Tel.: 09326/1207. P.S.: Tausche, kaufe und verkaufe auch PSX-Software und Manga Video! Suche außerdem: Demo von R. Evil 2 aus R.E.D.C. (Pal)

Verkaufe für N 64: Lylat Wars inkl. Rumble Pak für je 95 DM. Beide mit orig. Anleitung und Verpackung. Tel.: 0212/14453. Fragt nach Christian. Verk. außerdem Turok für den Game Boy für 35 DM

Kaufe (fast) alles für N 64, Sony PST, SNES, NES + GB. Suche Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör. Zahle faire Preise. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/970424 Kirsten

Tausche: Tausche Pilotwings 64 gegen ein anderes guterhaltenes N 64-Spiel. Tel.: 0203/790201 - Fragt nach Michael (14-20 h)

PlayStation

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für PC-Engine, Atari 7800, 2600, NES, Coleco, Phillips, Mastersystem usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe folgende Sony PlayStation Spiele: Tomb Raider 2 dt. 65 DM, Final Fantasy VII dt. 75 DM, Warcraft 2 dt. 45 DM, Suikoden dt. 45 DM, Dragon Heart dt. 45 DM. Tel. + Fax 03490/331510

Tausche + kaufe fast alles für PlayStation, N 64 + Sega Saturn, Spiele, Konsolen, Zubehör + Neuheiten, auch komplette Sammlungen mit Konsole. Alles anbieten. Tausche auch Konsolen + Spiele. Ruft einfach an unter Tel.: 06253/21626 Jochen

Kaufe/Tausche Spiele für Nintendo 64 + PlayStation, auch Sammlungen mit Konsole, suche auch Turbo Duo mit Spielen oder SNES (US-Version). Tel.: 04774/991104 Rainer

Neuwertiges PSX-Lenkrad VRF-1: analoge Pedale und Knöpfe, höhen- und winkelverstellbar, tisch- und schoßtauglich, SAT-kompatibel. Nur 79 DM! Top PSX-Games (Pal) schon ab 19 DM! PSX-Bookware ab 9 DM u. PSX-Demos ab 4 DM! Tel.: 07541/4981 (Jens)

Verkaufe für PSX: Fifa '98 75 DM, Final Fantasy VII 70 DM, V-Rally 50 DM, Tomb Raider 40 DM, ISS Pro 50 DM, Contra 20 DM, Adidas P. S. 20 DM. Verkaufe für N 64 Prügelspiel 90 DM, Wave Race 60 DM. Ruft an unter 030/9443183 Steven

Suche Tauschpartner für PS und N 64 Pal-Spiele!!! Habe und suche aktuelle Spiele. Verkaufe Komplett-Sammlungen von Zeitschriften oder tausche gegen Spiele oder Zubehör (z.B. Lenk-rad). Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr. P.S.: Suche Exhuned, gebe dafür Tempest X3

Suche PlayStation-Konsole, auch Multinorm! Evtl. auch defekt! Tel.: 05232/86159 Thomas. Kaufe auch Biohazard für 30 DM

Kaufe/tausche (teilweise verkaufe) SNES, N 64, PSX, Saturn, mit 10 bis 30 Spielen auch mit Konsole, und Zbh. - hole es selber ab oder Postweg, 100% seriös und schnell - per NN; Tel.: 0711/5000635; warte nicht, ruf an, jetzt!!!

Verkaufe Resident Evil 2 US für PlayStation, Nuklear Strike für PSX. Tel.: 05527/72639

Verkaufe und tausche diese Spiele: Sim City 2000, Legacy of Kain, Adidas Power Soccer, Cyberia, Myst, Iron & Blood, Tomb Raider 2 - je 70 DM, Warhawk, X-Com Enemy Unknown, Command & Conquer, Battle Arena Toshinden 2 - je 60 DM. Udo Klein, Blumenstr. 18-20, 52531 Übach-Palenberg

Discworld I: Suche dringend Tips & Tricks, sowie Komplettlösung. Lienbacher Thomas, Moos 31, A-5431 Kuchl. Tel.: 0043/6244/4547

PlayStation Pal: Hi, möchte jemand von mir Die Stadt der verlorenen Kinder gegen Crash Bandicoot 2 oder Baphomets Fluch tauschen. Tel.: 09131/450881 Daniel

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für N64, PlayStation, Saturn u. SNES. Kauf von großen Sammlungen kein Problem. Bitte um Angebote! Verkaufe Saturn-Konsolen für 80 DM. Tel./Fax: 05561/982042 - bitte ab 16³⁰ Uhr Thomas

Verkaufe/tausche PS und N 64 Spiele. Habe DT:

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.

Croc, Bomberman 64, DKR, Fifa '97, Abe's Oddysee, G-Police, Tomb Raider 2, US: Final Fantasy VII, WCW Nitro. JAP: Soul Edge. Suche: WCW vs. NWO (N 64), GTA, Fighters Destiny, Yoshi's Story, Toukon Retsuden 2, Pitfall 3D usw. Verkäufe auch dt. Zeitschriften (2-3 DM). Anrufen von 18-22 Uhr + Wochenende. Tel.: 02551/80842

Verkaufe und tausche diese Spiele: Warhawk, D, Ridge Racer, 3D Lemmings, X-Com Enemy Unknown, Command & Conquer, Battle Arena Toshinden 2, je 50 DM. Suche Die Stadt der verlorenen Kinder, Warhammer, Player Manager. Zahle je bis 50 DM. Udo Klein, Blumenstr. 18-20, 52531 Übach-Palenberg

Verkaufe für PlayStation: Command & Conquer 59 DM, NBA live '97 39 DM und Worms 29 DM. Alle zusammen 111 DM oder VB. Tel.: 036204/60708

Verkaufe Playstation Spiele: Air Combat, Rayman, Striker 96, Kileak, Tekken, Power Serve, Thunderhawk 2, Novastorm, Excalibur, Tenka. Alle zusammen 330 DM. Tel.: 04531/82488

Verkaufe/tausche : Tomb Raider 2, Command & Conquer 2, Baphomets Fluch 2, Abe's Oddysee, Warcraft 2, Myst, Little Big Adventure, Blazing Dragons, Tunnel B1, Space Hulk, NHL 97, Top Gun, Ridge Racer Rev., Sim City 2000, Raging Skies, Iron & Blood, Starfighter 3000, Fifa '96, Descent, Destruction Derby 2, Memory Card 120 Block. Tel.: 02735/6613 Patrick

Einhänder (Us), Spawn (Us), R. Evil 2 (Us), One (Us), VS (Us), Bloody Roar (Us), Ghost in the Shell (Us), Tobal 2 (Us), Armored Core (Us), Masters of Teräs Käsi (Us), Bushido Blade (Us), Shadowmaster (Pal), Fifa '98, NBA '98, NHL '98 (Pal), usw... Tausche oder verkaufe meine Neuheiten. 00436764706336 ab 17 Uhr Mike Grand Tourismo

Verkaufe für PlayStation: Exhumed 30 DM, Contra 55 DM, Need for Speed 30 DM, WipEout 25 DM, Crash Bandicoot 35 DM, 2Xtreme 30 DM, Command & Conquer 2 80 DM, Micro Machines V3 70DM, Final Fantasy VII + Komplettlösung 90 DM, Worms 30 DM; Controller 25 DM; (alles Pal Versionen und VB). Verkäufe außerdem verschiedene Hefte. Tel.: 09161/874516 (von 17-20 Uhr, Jörg)

Verkaufe für PlayStation: ISS Pro, Rage Racer, Excalibur für je 50 DM; Exhumed, RRR, Air Combat für je 30 DM. Alle Spiele 1A-Zustand. Tel.: 03838/22175 Henry (18-20 Uhr)

Suche, kaufe PS Spiele wie Twisted Metal 1, Metal Slug, Jumping Flash 1+2, Oldies allgemein. N 64 Spiele allgemein, bin auch an neueren Titeln interessiert. Zahle bis zu 50 SFR/DM PS Spiele und bis zu 70-80 SFR/DM N 64 Spiele. Verlangt nach Beni. Tel.: 032 675 44 10 Schweiz

Kaufe/verkaufe/tausche PSX Spiele. Habe: Twisted Metal, ISS Pro, Tekken 2, C & C, Tomb Raider 1+2, Player Manager usw. (alle Pal). Suche alte und neue PSX Spiele. Ruft an!! Tel.: 08282/1808 Michael

Suche Komplettlösung für Baphomets Fluch 1-2, Casper, Die Stadt der verlorenen Kinder.

Tel.: 07832/5187

Verkaufe PlayStation-Games (preiswert). Suche N 64: Konsole (guter Zustand). Bitte mit Preisen. Realistisch bleiben, Danke!). Auch Tausch möglich! Bsp: 10 PSX-Games gegen N 64 Konsole. Tel.: (Raum Dresden) 0171/9017698

Verkaufe sehr gut erhaltene Spiele: Ten Pin Alley 70 DM, Virtual Pool 50 DM, S. Wars 70 DM, Break Point 30 DM, Virtual Baseball 50 DM. Tel.: 0171/4629359. Täglich erreichbar von 14-17 Uhr

Verkaufe, kaufe, tausche PSX, N 64 Konsolen und Spiele. PSX. WC4, Warcraft 2, FF 7, Castlemania, MDK, usw. Tenka, M. Hunter, Ego Shooter, F. Force, Beat'em up, Tekken 1, DD2, ab 30 DM. USA: R. Evil DC., R. Evil 2, One, N. Creature. N 64: USA Ego Shooter, Turok, Mace, MRC, Hexen usw. Suche L. Gun. Tel.: 09261/93104

Verkaufe Discworld und Baphomets Fluch. Beides mit Komplettlösung je 60 DM. Suche Final Fant. VII, Tel./Fax: 05631/2721 Frank. Probl. mit R. Evil? Habe Jill und Chris unter 2 St. durchgespielt. Kann Tips und Tricks geben.

Verkaufe PSX Spiele: Tekken 30 DM, Ridge Racer 30 DM, Destruction Derby 30 DM; zusammen nur 80 DM. Formel 1 60 DM, Resident Evil mit Lösungsbuch 70 DM, kostenlos 1 Demo-CD pro gekauftem Spiel, guter Zust. Tel.: 0821/481859; mit Anleitungen

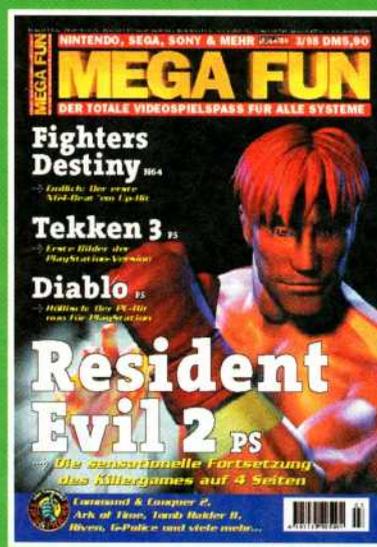
Verkaufe PSX Spiele: Final Fantasy VII 70 DM, Resident Evil D.C. 60 DM, RR 20 DM, Micro Machines V3 50 DM, Alien Trilogy 50 DM, Total NBA '97 50 DM, Destruction Derby 2 50 DM, Baphomets Fluch 50 DM. Alles 100% o.k. und Pal. Tel.: 07731/47945 (Roman) ab 19 Uhr.

Verkaufe: Alien Trilogy US, ESPN Extreme Game US, WipEout, Parodius Deluxe-Pack JP je 45 DM, Blood Omen, Andreotti Racing, Discworld, Player Manager, Williams Arcade's Greatest Hits, WipEout 2097 je 55 DM, Bruce Willis US, Tobal No.1 US, Soul Edge JP je 85 DM, Wing Commander III 65 DM, Predator Gun 55 DM, Maus 45 DM, etc. Alles inkl. Porto, Tel./Fax: 0306258637

Verkaufe: Tomb Raider 2, Gran Turismo, Star Wars Masters, Cyberbots, Tales of Destiny, Photogenic, Frontmission, Raytracers, Bugriders, Advanced V.G., King of Fighters, Gundam...Sega Saturn: Pandemonium, X-mas Nights, Dark Savior, NBA Action, NHL '97, Earthworm Jim 2, Gun Griffon, World Series Baseball 2, Virtua Racing, Speedracer... Tel.: 0251/212846

Verkaufe PSX mit WipEout, Air Combat und Alien Trilogy (Us): 300 DM. Anleitung und Verpackung. Tel.: 0761/22670 ab 17 Uhr

Suche günstige PlayStation. Suche auch Spiele für PSX, speziell: Eihänder, Colony Wars, One, Hercules, Toca Touring Car Championship, Gran Turismo, Abe's Oddysee, C & C 2, WC 4, Bust-A-Move 3, F1'97, Warcraft 2, Tomb Raider 2, Soulblade und alle guten (!) Ballerorgien. Kaufe eventuell auch andere Games! Tel.: 05205/10438 (ab 17 Uhr, Matthias)



03/98



04/98



05/98

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 03/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 04/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 05/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

 Name, Vorname

 Straße, Haus-Nr.

 PLZ, Wohnort

 Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.

 BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Das lest Ihr in der nächsten

MEGA FUN

PlayStation

Batman & Robin



Nach dem enttäuschenden Batman Forever hat sich Probe mächtig ins Zeug gelegt, um mit dem neusten Abenteuer der berühmtesten Fledermaus der Welt ihre Reputation wieder herzustellen, und das dürfte den Engländern wohl auch gelingen. In einem intelligenten Action-Adventure müßt Ihr in einem kompletten 3D-Environment Mr. Freeze & Co das Handwerk legen. Freut Euch auf den ausführlichen Testbericht.

Nintendo 64

Banjo & Kazooie

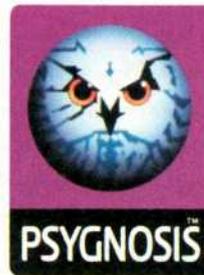
Rare-Spiele sind immer etwas Besonderes, wenn sich die Briten jedoch erstmals in die Bastion von Shigeru Miyamoto wagen, dann darf man besonders gespannt sein. Die ersten Preview-Versionen hinterließen schon einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Ob dieser pfliffige 3D-Hopser Super Mario 64 wirklich gefährlich werden kann, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



In letzter Sekunde ...

Psygnosis bestätigt erstes N64-Projekt

Die Gerüchteküche brodelt bereits seit längerem, nun ist es amtlich: Psygnosis hat sein erstes N64-Spiel in der Pipeline. Es handelt sich um keinen geringeren Titel als **WipEout 64** mit neuen Strecken, Waffen und einem Vier-Spieler-Modus. Auf der E3-Messe soll man bereits die erste Version zu sehen bekommen.



Aus aller Welt...

Deutschland

Aero Gauge (N64)	Mai
Batman & Robin (PS)	Mitte Mai
Forsaken (N64)	30. Mai
Forsaken(PS)	04. Mai
Frankreich '98: Die WM (PS)	15. Mai
Gran Turismo (PS)	08. Mai
Kobe Bryant in NBA Courtside (N64)	Mai
NHL Powerplay '98 (PS)	Ende Mai
Riven (SAT)	26. Mai
World League Soccer (SAT)	19. Mai
World Rally Champion Tommi Mäkinen (PS)	Anfang Mai

Japan

Lunar (PS)	28. Mai
Thunderforce V (PS)	Ende Mai
King of Fighters '97 (PS)	Ende Mai
G.A.S.P. (N64)	26. Mai
Airboarders (N64)	27. Mai

USA

Road Rash 3D (PS)	Ende Mai
Shining Force III (SAT)	Mai
Breath of Fire III (PS)	27. April
Einhänder (PS)	Ende Mai

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: CompuTec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg, Telefon 09 11 / 5 32 50

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Franz Ludwig Straße 9, 97072 Würzburg, Telefon 09 31 / 78 42 51-4, Telefax 09 31 / 78 42 51-5

Geschäftsführer: Dr. Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: So., den 22. Feb. '98, 14-18 Uhr, Tel. 09 31 / 78 42 51-4
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
CompuTec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 09 11 / 28 72-2 40
Telefon 09 11 / 28 72-1 40

Thorsten Szameitat 09 11 / 28 72-1 41

Wolfgang Menne 09 11 / 28 72-1 44

Disposition: Andreas Klopfer 09 11 / 28 72-140

CompuTec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 02 03 / 3 05 11-5 55
Telefon 02 03 / 3 05 11-11

Thomas Kammer 02 03 / 3 05 11-5 51

Oliver Diemers 02 03 / 3 05 11-5 54

Thomas Diel 02 03 / 3 05 11-5 52

Disposition: Gisela Borsch 02 03 / 3 05 11-5 53

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Namco

Abonnement:

Die Mega Fun kostet im Abonnement DM 62,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 86,-). Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:

CP Verlag & Agentur GmbH

Leserservice

Roonstr. 21

90429 Nürnberg

Tel.: 09 11 / 53 25 179

Fax: 09 11 / 28 72-250

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Abonnement Österreich:

Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement ÖS 528,-.

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300

A-5081 Anif

Tel.: (0 62 46) 8 82-0

Fax: (0 62 46) 8 82-2 59

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 Verlag, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des CompuTec Verlags bei.

Mega Fun 7/98 erscheint am **03. Juni 1998**

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN
VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSAND-
HÄNDLER AUF DER
E3N-MESSE 1997
IN NÜRNBERG.

PlayStation

- SONY PLAYSTATION** 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
WIE OBEN, INKL. ORIG. MEMORY CARD
UND ZWEITEM CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,-
CONTROL PAD ORIG. VER. FARBEN 44,-
GAMEBUSTER SCHUMMELMODUL 84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
JOYSTICK DOMINATOR 69,-
- RESIDENT EVIL 2 (MAI)**
(PSX) 99,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEM. CARD 15 BL. ORIG. VER. FARB. 39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-



GRAN TURISMO (MAI) (PSX) 99,-

- DIABLO** 89,-
DODGEM ARENA (MAI) 84,-
DREAMS 89,-
EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,-
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
FIFA - WM FRANKREICH '98 (MAI) 89,-
FIGHTING FORCE 99,-
FINAL FANTASY VII 99,-
FORMEL 1 '97 109,-
FORSAKEN (APRIL) 89,-
GEX 2 (GEX 3D)-ENTER THE GECKO 89,-
GHOST IN THE SHELL (JUNI) 89,-
GRAN TURISMO (MAI) 99,-
GRAND THEFT AUTO 89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI) 89,-
HUGO 1 94,-
INDY 500 89,-
JET RIDER 2 79,-
KLONOA (JUNI) 89,-
KULJA WORLD (JUNI) 89,-
LUCKY LUKE 94,-
MAGESLAYER (MAI) 89,-
MASTERS OF TERAS KASI 99,-
MEDIIEVIL (APRIL) 89,-
MEGA MAN 8 89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,-
N&O - NATURAL ADRENALIN (MAI) 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
NASCAR '98 89,-

- RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,-
ROAD RASH 3D (MAI) 89,-
SAN FRANCISCO RUSH 89,-
SHADOW GUNNER (JUNI) 94,-
SHADOW MASTER 84,-
SKULL MONKEYS 89,-
SNOWRACER '98 89,-
SPAWN (APRIL) 79,-
SPICE WORLD (MAI) 49,-
STEEL REIGN 79,-
STREETFIGHTER COLLECTION 84,-
SUPERCROSS '98 (MAI) 84,-

- GOEMON MYSTICAL NINJA 149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYTAI WAR (OHNE RUMBLE PAK) 89,-
MARIO KART 64 89,-
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE (MAI) 129,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA COURTISIDE (MAI) 89,-
NBA PRO 98 139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,-
OLYMPIC HOCKEY '98 129,-



NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,-



FORSAKEN (MAI) (PSX) 89,- (N64) 129,-



FIFA - WM FRANKREICH '98 (MAI) (PSX) 89,- (N64) 129,-

- SUPER MATCH SOCCER 84,-
SUPER PANG COLLECTION 89,-
TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,-
TEST DRIVE 4 89,-
THEME HOSPITAL 89,-
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE) (MAI) 89,-
TOCA TOURING CAR CHAMPION 89,-
TOMB RAIDER 2 89,-
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 19,95,-
TOTAL NBA '98 (MAI) 79,-
TREASURES OF THE DEEP (MAI) 89,-
UBIK 99,-
V-BALL (APRIL) 89,-
V-RALLY 89,-
VIGILANTE 8 (MAI) 89,-
VIPER (JUNI) 89,-
VMX RACING 89,-
VS. (VERSUS) (MAI) 99,-
WARCRAFT II 89,-
WARGAMES (JUNI) 89,-
WARHAMMER 2 - DARK OMEN 89,-
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 79,-
WILD ARMS (JUNI) 79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,-
WORLD LEAGUE SOCCER '98 (MAI) 79,-
WORLD RALLY CHAMP T. MAK (MAI) 94,-
WRECKING CREW (APRIL) 99,-
X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 74,-
XENOGRACY 94,-
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-

- RAMPAGE WORLD TOUR (MAI) 129,-
RECKIN' BALLS (MAI) 129,-
SNOWBOARD KIDS 89,-
SUPER MARIO 64 89,-
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80,-
TETRIS-PHERE 89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 (MAI) 129,-
WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,-
WETRIX (MAI) 129,-
WWF WARZONE (JUNI) 129,-
YOSHI'S STORY 89,-

Sega Saturn

- SEGA SATURN SPORTING SET 289,-
GRÜNDGERÄT + FIFA '97 + MADDEN '97
SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRÜNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,-
INFRAROT-PAD 2 STÜCK ORIG. 59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE) 119,-
LENKRAD ARCADE RACER 89,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,-
6-PLAYER-ADAPTER 29,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,-
ATLANTIS - 2 CD 89,-
ATLANTIS - 2 CD (SAT) 89,-
BEDLAM 79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-

ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,- HOUSE OF DEAD 89,- HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 120,-



PANZER DRAGON SAGA (4 CD) (SAT) 89,-

- JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION '98 89,-
NHL '98 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY '98 89,-
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR 89,-
RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE 89,-
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 89,-
SEGA TOURING CAR 99,-
SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,-
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,-
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-
FKT., MEMORY-CARD-EINSCHUB 129,-
GAME BUSTER 99,-



YOSHI'S STORY (N64) 89,-

- MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
HYPER PAK RUMBLE PAK+MEM.CARD) 49,-
LX4 TREMOR PAK 29,-
ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI) 129,-
AERO FIGHTER ASSAULT 139,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBER MAN 64 89,-
BUST A MOVE 2 (MAI) 109,-
CASTLEVANIA 3D 139,-
CRUISIN WORLD (JUNI) 89,-
DIDDY KONG RACING 89,-
DUAL HEROES (MAI) 129,-
EXTREME G 119,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,-
FIFA - WM FRANKREICH '98 (MAI) 129,-
FIGHTER'S DESTINY 129,-
FORSAKEN (MAI) 129,-
G.A.S.P. (MAI) 149,-



ATLANTIS - 2 CD (SAT) 89,-



SHINING FORCE 3 (MAI) (SAT) 89,-



HOUSE OF DEAD (SAT) 89,- (MIT GUN 120,-)

- BURNING RANGERS (MAI) 89,-
COMMAND & CONQUER 79,-
COURIER CRISIS 89,-
CROC 89,-
DARK SAVIOUR 89,-
DISCWORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-

- SONIC R - SONIC TT 99,-
STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
STREETFIGHTER COLLECTION 84,-
WARCRAFT II 89,-
WINTER HEAT 94,-
WORLDWIDE SOCCER '98 84,-
99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- SEGA SATURN**
3 DIRTY DWARVES 39,-
AMOK 39,-
ANDRETTI RACING (engl./Ani) 39,-
BLAM MACHINEHEAD 24,-
BLAZING DRAGONS 19,-
BUST A MOVE 3 49,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 39,-
CRIMEWAVE 14,-
CRYPT KILLER 24,-
DARKLIGHT CONFLICT 24,-
FIFA SOCCER '97 19,-
FORMULA KARTS 39,-
JACK IS BACK 19,-
JOHNNY BAZOOKATONE 14,-
LAST BRONX 79,-
MADDEN '97 14,-
MASS DESTRUCTION 49,-
NBA LIVE '97 24,-
NIGHTS + 3D ANALOG PAD 79,-
PARODIUS DELUXE 14,-
SHELLSHOCK 24,-
SONIC 3D 59,-
SOVIET STRIKE 24,-
STARFIGHTER 3000 19,-
SWAGMAN 39,-
THUNDERHAWK 2 24,-
TOMB RAIDER 59,-
TORICO 49,-
VIRTUAL GOLF 24,-
VIRTUAL HYDLIDE 39,-

- SONY PLAYSTATION**
MASS DESTRUCTION 69,-
PANDEMONIUM 59,-
TIME COMMANDO 39,-
PLATINUM-EDITION
ADIDAS POWER SOCCER 49,-
AIR COMBAT 49,-
ALIEN TRILOGY 44,-
CRASH BANDICOOT 49,-
DESTRUCTION DERBY 2 49,-
FADE TO BLACK 44,-
FIFA SOCCER '96 44,-
FORMEL 1 '96 49,-
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,-
INT. TRACK AND FIELD 44,-
MICRO MACHINES V3 49,-
PANDEMONIUM 49,-
PORSCHE CHALLENGE 49,-
RAYMAN 44,-
RIDGE RACER REVOLUTION 49,-
ROAD RASH 44,-
SOUL BLADE 49,-
SOVIET STRIKE 49,-
TEKKEN 2 44,-
THUNDERHAWK 2 49,-
TOMB RAIDER 49,-
TRUE PINBALL 44,-
WIPEOUT 2097 49,-
WORMS 44,-
- NINTENDO 64**
F1 POLE POSITION 64 89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,-

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



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

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZUSÄZL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZUSÄZL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZUSÄZL. NACHNAHMEGEBÜHR. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. ** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION.



MAGAZIN

NUTZEN SIE
UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,
ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTEN-
LOSES PREISLISTEN-
MAGAZIN MIT FRANKIER-
TEM (3 DM) UND
ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG
ANFORDERN.



Darf's auch ein bißchen schneller sein?

Bleifuß oder Hasenfuß. Finden Sie heraus, ob Sie für eine GT-Karriere geeignet sind.

1) Wie schätzen Sie sich im Verkehr ein?

- a) Die Frage ist mir zu intim
- b) Aberichhabegarkeineauto
- c) Als Sieger

2) Welches Schimpfwort benutzen Sie beim Autofahren am häufigsten?

- a) Ich Idiot
- b) Frauen
- c) *Ω#Δ!∞xyz•+++
(Genauer Wortlaut ist der Red. bekannt)

3) Wie heißt die Faustregel für den Sicherheitsabstand?

- a) Faustregel für den Sicherheitsabstand
- b) 3 Monatsmieten
- c) Platz da

4) In einem Stau benutze ich ...

- a) meine(n) Freundin/Freund
- b) ein gutes Buch
- c) den Bürgersteig

5) Winterreifen sind ...

- a) meistens zu viert
- b) mein Weihnachtsgeschenk für die ganze Familie
- c) beim ersten Sonnenschein im Keller

6) Was ist Ihr Lieblingslied?

- a) Geronimo's Cadillac
- b) Hoch auf dem gelben Wagen
- c) Highway to hell

7) Was fällt Ihnen zum Begriff Grenzbereich ein?

- a) Zollkontrolle
- b) Fahrbahnmarkierung
- c) Ja, ich bin interessiert. Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

8) Sie fahren an eine Kreuzung, ein blauer PKW kommt von rechts, wer hat Vorfahrt?

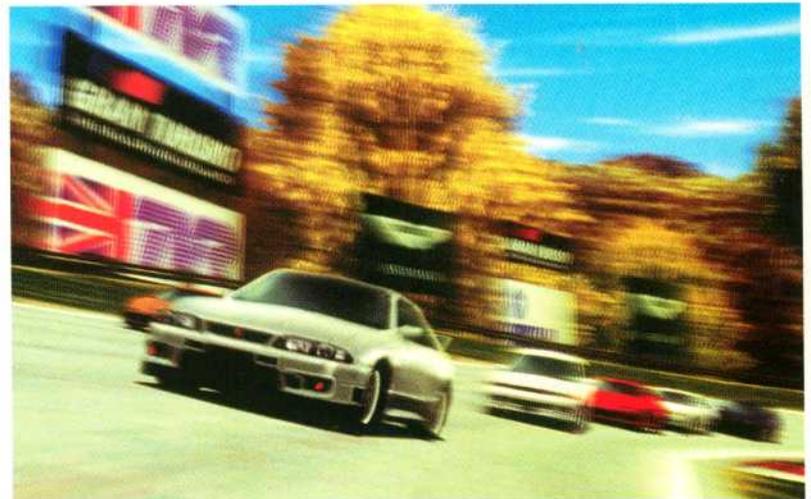
- a) Fragen Sie meinen Chauffeur
- b) Die Art und Farbe eines PKW spielt bei der Vorfahrt keine Rolle
- c) Schon vorbei

9) Was ist eine Nockenwelle?

- a) Aquaplaning beim Fußball
- b) Die österreichische La Ola
- c) Zu wenig

10) Wovor haben Sie beim Autofahren am meisten Angst?

- a) Mutter
- b) Mütter
- c) Von a oder b überholt zu werden



Punkte: a = 2 / b = 4 / c = 57

0-33 Punkte: Der blutige Anfänger

Nicht nur Ihr Blut ist gemeint, auch das der anderen Verkehrsteilnehmer, die Sie mal wieder nicht gesehen haben. Entweder Sie werden Beifahrer oder besser: Lassen Sie sich im Führerschein-Modus von Gran Turismo auf die Ideallinie trimmen, und stellen Sie sich dann dem Ernst des Lebens: einer Karriere als GT-Profi mit allen Drum und Dran.

34-87 Punkte: Der Auto-Spießer

Wackeldackel im Fond, Mini-Perser vor den Pedalen und hygienisch unbedenklich: Auf der Rückbank Ihres PKW ist eine Gehirnchirurgie möglich. Jetzt werden Sie jauchzen: Gran Turismo - das ist so real, daß es sogar eine Waschstraße gibt. Bedenken Sie nur: über 300 wählbare Autos von Aston Martin bis TVR tage- und nächtelang auf Hochglanz bringen. Als wäre jeder Tag Samstag.

88-570 Punkte: Das Rentier

Ihr After-Shave ist eine herbe Mischung aus Super bleifrei und synthetischen Additiven. Der Mechaniker um die Ecke überlebt dank Ihnen jede Inflation. Die Lösung für Sie: Gran Turismo, die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Erstens gibt's vor der PlayStation* so gut wie keine Blechschäden, und zweitens können Sie damit dem Schumi in Ihnen mit Millionen von Tuning- und Einstellmöglichkeiten und 8 anspruchsvollen Strecken Zucker geben. Freuen Sie sich schon mal auf den Einbau einer Kohlenstoff-Gelenkwelle (sonst schwer zu kriegen).

*** Die PlayStation**

- erfolgreichste Videospielekonsole aller Zeiten
- über 350 Spielwelten
- in 3-D und Echtzeit
- mit CD-ROM-Technologie
- auch für mehrere Spieler
- einfacher als jeder PC



PlayStation empfiehlt: Die unbeschreibliche Grafik verdeutlicht nur eine Probefahrt bei Ihrem Händler.