

MEGA FUN
LE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG **10/98 DM 5,90**

MEGA FUN

TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



mit genialem
Player's Guide!

und weiteren
Tips zu:

- Forsaken 64,
- Heart of Darkness,
- WWF Warzone,
- F1 World Grand Prix,
- Colin McRae Rally

Metal Gear Solid PS

Neueste Fakten zum virtuellen Agentendrama

F1 World GP N64

Die Formel 1-Sensation für das N64

Command & Conquer 2 PS

Die Referenz auf dem

lag GmbH Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
sstück Entgelt bezahlt

Medals PS

TEST: Sonys Geisterstunde auf der PlayStation

ISSN 1435-8328



4 391135 505901

DER KAMPF GEGEN WEITERE

Es ist Zeit für 34 neue Missionen und mehr als 100 Multiplayer-Karten. Zeit für sieben neue Einheiten im Solo- und Multiplay-Modus. Zeit für einen Molekularen Atomaren



Disruptor, kurz M.A.D. genannt. Zeit für effektive Sprengwagen, unsichtbare Raketen-U-Boote der Wolf-Klasse und den ganz und gar unter Strom stehenden Elektrobot. Zeit für ein paar nette, versteckte Geheimereinsätze. Kurzum: Es ist Zeit für den GEGENSCHLAG.

**COMMAND
&
CONQUER**
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG

Command & Conquer™ Alarmstufe Rot ist ein eingetragenes Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. Gegenschlag ist ein Warenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1998 Westwood Studios, Inc. (P) 1998 Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Alle Rechte vorbehalten. (PlayStation Logo) und „PlayStation“ sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.

Westwood
STUDIOS

Virgin INTERACTIVE

Zwischen den Zeilen lesen



Nintendo dreht auf! Mit F-1 World Grand Prix können N64-Besitzer sich auf die Spuren von Frenzen & Co begeben: Lest den Test auf Seite 70

In den Vordergrund möchten wir diesmal eine ansonsten unscheinbare Rubrik stellen. Die Börse haben wir vor einigen Jahren ins Leben gerufen, ohne jemals zu ahnen welche, dynamische Entwicklung dieser Kleinanzeigenmarkt einmal nehmen wird. 2,5 Seiten war uns die Börse bislang wert, und mit diesem Platz kamen wir in letzter Zeit gerade so zurecht. Doch in den letzten Monaten nahm die Flut an Kleinanzeigen immer mehr zu, so daß sich die Börse wohl als der größte Videospielekleinanzeigenmarkt in einem Fachmagazin entwickelt hat. Und was lernen wir daraus? Nun, daß wir die Seitenzahl wohl hochschrauben müssen, damit wir dem Berg an

Zuschriften endlich wieder Herr werden. Die Börse ist jedoch auch ein subtiler Trendmeter.

Durchwühlt man nämlich die Fülle an Kleinanzeigen, liefert die Börse einige interessante Informationen. So ist es auffällig, daß in jüngster Zeit weitaus mehr Nintendo64-Geräte verkauft werden als PlayStations, oder umgekehrt: Es werden deutlich mehr PlayStations in den Kleinanzeigen gesucht als zum Verkauf angeboten.

Dieser Trend bestätigt auch die Aussage vieler Fachhänd-

ler, die derzeit PlayStation und Nintendo 64 im Verhältnis 10:1 verkaufen. Sicherlich eine Konsequenz aus der bisher enttäuschenden Softwareunterstützung und der familienfreundlichen Softwarepolitik, die viele „reife“ Videospieleler abschreckte. Und der Saturn? Interessanterweise hält sich bei der mittlerweile zum bloßen Exoten verkommenen Konsole das Verhältnis zwischen Verkäufen und Gesuchen in etwa die Waage. Ein Kennzeichen dafür, daß der Saturn eine reine Konsole für Sammler und Freaks geworden ist. Freie Fahrt also für Big PlayStation? In der Tat, bis auf die Vereinigten Staaten konnte das N64 bislang der ungebrochenen Popularität der PlayStation nichts entgegenbringen. Es verwundert daher nicht, daß das 64 DD immer wieder verschoben wird, oder gar, wie viele Fachleute bereits hinter vorgehaltener Hand munkeln, gar nicht mehr erscheint. Nintendo hat den Ernst der Lage jedoch erkannt und kündigte bereits einige Maßnahmen an. So

wird dieses Weihnachtsgeschäft, unterstützt von einem starken Line Up und zur bislang größten Werbekampagne geblasen. Nintendo Deutschland lockert außerdem seine bisherige Softwarepolitik und wird, ungeachtet einer drohenden Indizierung, Rares neuesten Ego-Shooter Perfect Dark auf den deutschen Markt bringen. Die wichtigste Schützenhilfe kommt derzeit aber von den Third-Party-Firmen. Acclaim lieferte mit WWF Warzone ein phänomenales Handgemenge ab, während Paradigm mit Formel 1 World GP für eine kleine Formel-1-Simulation auf dem 64-Bitter sorgt. PlayStation-Jünger erwartet hingegen mit C&C 2: Der Gegenschlag Echtzeit-Strategie vom Allerfeinsten. Außerdem präsentieren wir nicht ohne Stolz als wohl erstes deutsches Fachmagazin den Test zum ungemein stilvollen 3D-Jump&Run MediEvil, das bei uns so manches Testerherz höher schlagen ließ. Doch lest am besten selbst ...



Mission Impossible verspricht ab Seite 88 heiße Agenten-Action auf dem N64



Sir Dan Fortesque bahnt sich seinen Weg auf die PlayStation. Sonys schauriges 3D-Jump&Run MediEvil im Test ab Seite 80



Euer Mega Fun-Team

Frisch aus Japan eingeflogen: Die erste offizielle spielbare Demo-Version von Konamis Einzelkämpfer-Spiel Metal Gear Solid. Ab Seite 14 erfahrt Ihr alles Wesentliche

news scene work in progress preview

PlayStation

- Abe's Exoddus6
- Akte X24
- C3 Racing29
- Cool Boarders 364
- Driver28
- Earthworm Jim 3D32
- Ehrgeiz12
- Lemmings60
- Metal Gear Solid14
- Moto Racer 262
- Mr. Domino60
- NFL Extreme67
- Ninja26
- Rival School65
- Rushdown67
- Shaolin28

- Streak64
- Test Drive 4x436
- Test Drive 566
- The UnholyWar35
- Victory Boxing 237

Nintendo 64

- Earthworm Jim 3D32
- Extreme G 230
- Space Circus33
- Turok 222
- WCW vs NWO Revenge34
- Buck Bumble61
- scene38



Kompetenz pur! Squaresoft zeigt mal wieder, was auf der PlayStation alles möglich ist Seite 12

Jim groovt again! Seite 32



spieletest

PlayStation

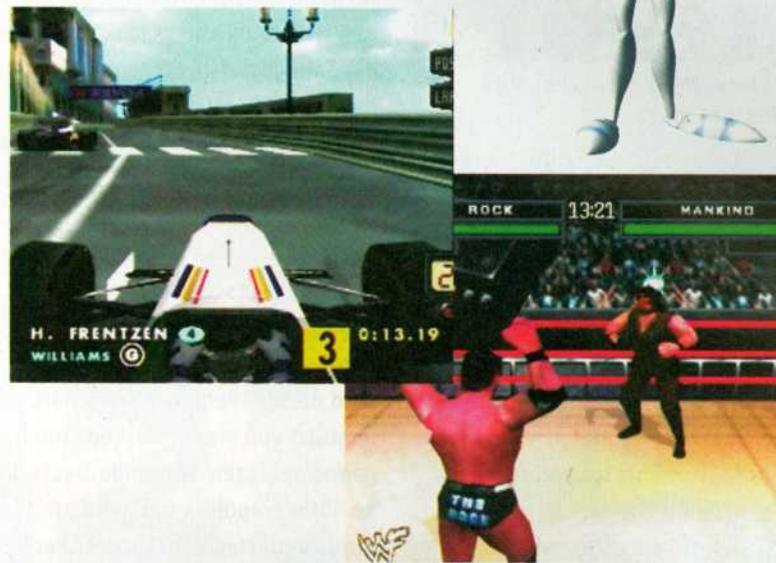
- Assault75
- Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag86
- International Superstar Soccer Pro '9873
- MediEvil80
- Premier Manager85
- Wild 978
- World League Basketball79

Nintendo 64

- F-1 World Grand Prix70
- Gex 6474
- International Superstar Soccer '9876
- Mission: Impossible88
- WWF Warzone 6482

Saturn

- Deep Fear84



Dem Nintendo 64 werden gleich zwei Megaspiele spendiert. Lest mehr zu den Titeln der zweiten Nintendo-Generation ab Seite 70 sowie Seite 82

tips & tricks players guide

PlayStation

- Battlestations44
- Circuit Breaker44
- Colin McRae Rally44
- Heart of Darkness46
- WWF Warzone45
- X-Men vs. Streetfighter44

Nintendo 64

- Banjo Kazooie52
- F-1 World Grand Prix44
- Forsaken 6448



Alle Jinjos gerettet, alle Tokens gefunden und alle Puzzleteile entdeckt! Dank unserer Komplettlösung ab Seite 52



Heart of Darkness! Keine Angst mehr vor der Dunkelheit! Die Komplettlösung ab Seite 46

editorial special mega mail

- Börse95
- Dreamcast-Special10
- Editorial3

- Game Over98
- Inserentenverzeichnis97
- Inside4

- Mega Mail68
- Referenzen90
- Rumble-Special91

index

- Abe's Exoddus6
- Akte X24
- Assault75
- Banjo KazooieT&T 170
- BattlestationsT&T 162
- Buck Bumble61
- C3 Racing29
- Circuit BreakerT&T 162
- Colin McRae RallyT&T 162
- C&C 2: Gegenschlag86
- Cool Boarders 364
- Deep Fear84
- Driver28
- Earthworm Jim 3D32
- Ehrgeiz12
- Extreme G 230
- F-1 World Grand Prix70
- F-1 World Grand PrixT&T 162
- Forsaken 64T&T 166
- Gex 6474
- Heart of DarknessT&T 164
- Intern. Superstar Soccer '9876
- Intern. Superstar Soccer Pro '9873
- Lemmings60
- MediEvil80
- Metal Gear Solid14
- Mission: Impossible88
- Moto Racer 262
- Mr. Domino60
- NFL Extreme67
- Ninja26
- Premier Manager85
- Rival School65
- Rushdown67
- Shaolin28
- Space Circus33
- Streak64
- Test Drive 4x436
- Test Drive 566
- The UnholyWar35
- Turok 222
- Victory Boxing 237
- WCW vs NWO Revenge34
- Wild 978
- World League Basketball79
- WWF WarzoneT&T 163
- WWF Warzone 6482
- X-Men vs. StreetfighterT&T 162



Geschüttelt, und nicht gerührt. Was taugen Rumble Pak und Dual Shock? Welche Spiele unterstützen die Funktion und vor allem wie gut? Seite 91

Möchtest Du mit mir spielen?



WARGAMES™





Spießbrutenlauf: Fliegende Sligs attackieren Euch gemeinerweise aus der Luft heraus



Mit geistigen Telepathiekräften übernehmt Ihr wieder die Kontrolle über andere Kreaturen



Mittels neuartiger Power Ups heilt Ihr kranke Mudokons oder macht Euch selber unsichtbar

Abe's Exodds

Zu Gast in Abes Heimat

Die kleine, aber feine Softwareschmiede Oddworld Inhabitants, verantwortlich für das phantastische Universum des schrägen Aliens Abe, gewährte uns einen Blick hinter die Kulissen der ehemaligen Hollywood-Haudegen. Da ließen wir uns natürlich nicht lange bitten ...

San Luis Obispo, eine beschauliche Collegestadt in Kalifornien, in der pünktlich um 20 Uhr die Bordsteinkanten hochgeklappt werden, scheint auf den ersten Blick alles andere als der stilgerechte Arbeitsplatz zweier verwöhnter Hollywood-Veteranen zu sein. Doch hinter dieser oberflächlichen Tristheit stecken der Kalkül-Produzent Lorne Lanning (gleichet durch seine Mähne immer mehr Jesus Christus) und Geschäftsführerin Sherry McKenna. Sie sind bewußt dem LA-Glamour entflohen, um die nötige Ruhe für ihre kreative Schaffens-

kraft zu erhalten. Die schlechten Erfahrungen mit der Filmmetropole sind jedoch noch weitreichender. Aus eigenen Erfahrungen nutzen viele

Mitarbeiter Los Angeles nur als ein Sprungbrett für ihre weitere Karriere. Die Firma Oddworld Inhabitants ist an dieser Kurzlebigkeit jedoch überhaupt nicht interessiert, sondern versucht, mit ihrem Stamm von derzeit 65 Mitarbeitern (bis zum Jahr 2000 sollen es 90 werden) mit vollster Konzentration die perfekt durchgestylte Oddworld-Galaxie ins digitale Leben zu rufen. Sobald man das eher unscheinbare, aber überaus gepflegte Firmenhaus betritt, stechen einem die Hollywood-Insignien sofort ins Auge. Die opulent ausgestattete

Empfangshalle mit geräumiger Wartezone für die Gäste wurde vollgestopft mit dekorativen Artworks. Im Zentrum lädt außerdem ein sündhaft teurer Billardtisch zu einer gepflegten Runde ein. Beim näheren Erkunden der Räumlichkeiten offenbart sich Sherrys Verlangen nach totalem Körperkult. Dem gesamten Personal steht ein voll ausgestatteter Fitnessraum samt eigenem Trainer (!?) zur Verfügung - so etwas gibt es wohl nur in den Staaten. Apropos Sherry, im Büro der gepflegten Geschäftsführerin hängt eine Art Hall of Fame in Form von Preisen und Auszeichnungen an den Wänden, die Zeugnisse ihrer Hollywood-Vergangenheit sind. Lornes geweihte Arbeitsstätte dokumentiert hingegen seine



In gemütlicher Runde philosophieren Lorne Lanning (links) und Sherry McKenna über ihre Geschäftspolitik



Diese roten Objekte bestrafen telepathische Aktionen jeglicher Form mit einem satten Elektroschock



Satte Explosionen mit beeindruckenden Transparenzen gehören zu den grafisch ansehnlichsten Effekten

von Grund auf infantile Seele. Das Büro ist geradezu gepflastert mit Science-Fiction-Büchern, Fantasy-Figuren, afrikanischen Masken und Spawn-Figuren. Dennoch: Vom üblichen „American-Way-of-Life-Chaos“ mit offenstehenden Pizzapackungen ist weit und breit nichts zu sehen. In-

ben zu liefern.“ Aus diesem martialischen Vergleich geht eindeutig die restriktive Qualitätskontrolle der jungen Firma hervor. Tatsache ist nämlich, daß GT Interactive die Abe-Erfinder überreden mußte, noch ein Bonusspiel (auf diese Bezeichnung legt die Firma großen Wert) für die

„In puncto künstlicher Intelligenz könnten neue Maßstäbe gesetzt werden“

mittlen dieses durchgestylten Ambientes offenbart Lorne erneut seine mitunter ungewöhnliche Geschäftspolitik. Lorne beispielsweise zum Thema Hardware: „Sony, Nintendo und Sega befinden sich im Krieg um den Markt. Sie liefern die Flugzeuge, und jeder versucht hier, die Vormachtstellung zu bekommen. Aber die besten Flugzeuge nützen in diesem Krieg nichts ohne die nötigen Bomben, mit denen man sie bestückt. Letztendlich wird der gewinnen, der die wirkungsvollsten Bomben an Bord seiner Maschine hat. Das ist unsere Aufgabe. Wir tun unser Möglichstes, um die besten Bom-

PlayStation zu produzieren, ehe der offizielle zweite Teil namens Munch's Oddyssee erscheint. Lorne erläutert zu dem zweiten Teil, daß Munch's Oddyssee eine nie zuvor gesehene Generverschmelzung mit bahnbrechender 3D-Optik bieten werde. Er arbeitet auf dieses ehrgeizige Ziel hin ohne Rücksicht auf technische Verluste, sprich er ordnet sich nicht den derzeitigen Hardwaremöglichkeiten unter, sondern wartet gegebenenfalls auf die geeignete Zeit. Wie derart technisch anspruchsvoll der offizielle zweite Teil sein wird, offenbart Lornes Statement, daß er sich momentan noch nicht sicher sei, ob die



Der Schwierigkeitsgrad von Abe's Exoddus soll wesentlich moderater ausfallen als beim Vorgänger. Außerdem werden die Save-Optionen noch komfortabler sein

Rechenleistung von Dreamcast für dieses Megaprojekt überhaupt ausreichen wird - dieser Mann hat noch Ideale! Doch nicht nur im Videospielektor möchte Oddworld Inhabitants aktiv werden. Die beiden kreativen Köpfe zieht es nach längerer Abstinenz wieder zurück ins Filmgeschäft. Laut Lorne ist der Oddworld-Film nämlich bereits eine beschlossene Sache und eigentlich nur eine Frage der Zeit. Die Abe-Erfinder betonen allerdings, daß man von diesem Film keinen üblichen schmalzgetränkten Hollywood-Kitsch erwarten sollte. Eine Liebesstory im herkömmlichen Sinne wird es ohnehin nicht geben, da - und jetzt kommt es! - sämtliche Oddworld-Kreaturen geschlechtslos sind. Bezüglich der Story ist derzeit nur bekannt, daß es eine Königin aller

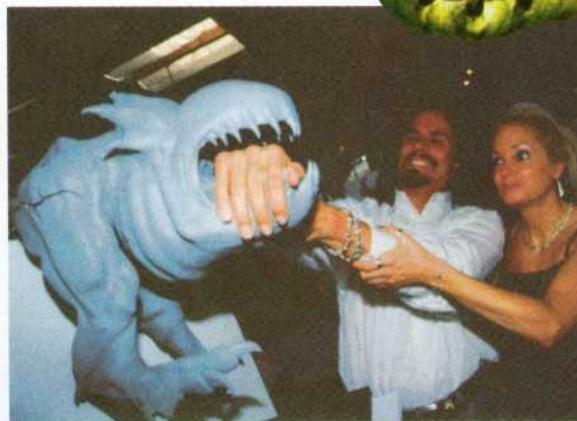


Der offiziell zweite Teil, für den Routinen der Unreal-Engine verwendet werden, soll erst im Jahr 2000 erscheinen

Oddworld-Rassen gibt und sich im Laufe des Films dramatische Verwicklungen ergeben. Abschließend sei erwähnt, daß Oddworld Inhabitants sicherlich zu den, im positiven Sinne, exotischsten Softwarefirmen gehören. Ihr Hollywood-Background



Was nun? Auch beim Bonusspiel sind an vielen Stellen viele Anläufe vonnöten, um knifflige Passagen zu lösen



Spaß muß sein! Die Präsentation von Abe's Exoddus fand in einer entspannten Atmosphäre statt

sorgt nicht nur für ein bisher kaum gekanntes professionelles Verständnis, sondern vor allem für erfrischend neue, mitunter gewagte Ideen, von denen sich viele andere Safety-first-Publisher sicherlich eine gehörige Scheibe abschneiden können. (Ulf/Falco)

Hersteller: **Oddworld Inhabitants**
Erscheint: **November** Muster von: **Oddworld Inhabitants** Umsetzungen geplant: **keine**

BREATH OF FIRE

Capcoms langerwarteter Nachfolger der fantastischen Rollenspiel-Saga erscheint bald exklusiv auf der PlayStation in deutscher Sprache.

Breath of Fire 3 führt die Geschichte der Drachennmenschen fort, die sich einst opferten, um die Göttin der Dunkelheit zu vernichten und dem Land Frieden zu bringen. Jahrhunderte später wird das junge Drachensbaby Ryu in einer verlassenen Mine gefunden. Als letzter Überlebender seiner Rasse reift Ryu zu einem mächtigen Krieger heran auf der Suche

nach seiner Vergangenheit und Bestimmung. Es scheint, als ob das Böse zurückgekehrt ist, mächtiger als je zuvor.

Die Breath of Fire-Serie war schon immer berühmt für seine spannende und nie zu lang wirkende Storyline. Kaum ein anderes Rollenspiel schafft es so sehr, den Spieler in seine fantastische Welt gefangen zu nehmen.

- Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in deutscher Sprache
- über 80 Stunden fesselnde Story mit vielen Überraschungen
- rotierbare 3D-Engine zur Interaktion mit der Umgebung
- hunderte von Magiesprüchen sorgen für atemberaubende Grafikeffekte
- über 20 Dracherverwandlungen möglich



CAPCOM

DIE DRACHEN- LEGENDE GEHT WEITER





Dreamcast-News

Alle wollen Segas Dreamcast

Interessante Meldungen rund um die neue Wunderkonsole gibt es derzeit reichlich. Sega Deutschlands Geschäftsführer Andreas von Glisz-czynski gab beispielsweise zu, daß auf der ersten Dreamcast-Präsentation tatsächlich nur ein Prototyp zu sehen war, betonte aber, daß das fertige Gerät eher noch leistungsstärker werde als der erste Prototyp. Die Verwendung eines DVD-Laufwerkes sei allerdings nicht angedacht. Konkrete Angaben darf man allerdings aus verständlichen Gründen erst kurz vor dem Japan-Release erwarten, um der Konkurrenz möglichst wenige Anhaltspunkte zu liefern. Die Softwarefirmen aller Herren Länder scheinen indessen bereits jetzt schon von der Hardwarepotenz der Dreamcast-Konsole überzeugt zu sein und kündigen in geradezu inflationärer Art und Weise Soft-

wareprojekte an. Auffällig ist dabei vor allem das einhellige Lob des Konzepts. Egal ob Microsoft, Shiny Entertainment oder Core, jede Programmierschmiede ist voll des Lobes. Apropos Core, aufgrund des Exklusivabkommens mit SCEI darf man ein Tomb-Raider-Abenteuer auf Dreamcast erst ab dem Jahre 2000 erwarten, ab diesem Zeitpunkt sogar auch für das Nintendo 64. Die restlichen Software-Ankündigungen in Kürze: Hardwarelieferant NEC hat eine eigene Videospieleabteilung gegründet und kündigt - wen wundert's - gleich zwei DC-Projekte an: Mercurius Pretty ist ein Tamagotchi-Ableger mit einer Fee in der Hauptrolle, während sich Monster Breed an Nintendos Pocket Monster orientiert. Auch aus den USA ist das Interesse an der Konsole groß. Midway kündigt gleich zwei Umsetzungen an: den



Klopper MK 4 und das American-Football-Funsport-Spiel NFL Blitz. In die Abteilung bloßes Gerücht gehört hingegen die Ankündigung einer Konvertierung des erfolgreichen PC-Ego-Shooters Unreal mit exklusiven Features. An einer speziellen Dreamcast-Version eines weiteren Castlevania-Abenteuers dürfte hingegen mehr dran sein. Auch der mächtige Lieferant des Operation Systems Microsoft beliefert seinen Zögling mit einigen PC-Konvertierungen. Mit von der Partie sind unter anderem Diablo 2, Age of Empires 2 oder Monster Truck Madness. Und was macht Sega? Am 22. August wurde in Tokio mit viel Werbetamam Sonic Adventures präsentiert (wir berichten in der nächsten Ausgabe ausführlich dar-über) und der Presse eine ganze Reihe von mehr oder weniger aussagefähigen Godzilla-Bildern gegeben. Ansonsten hält sich der Konzern, der im Jahre 2002

übrigens seinen 50. Geburtstag feiert, immer noch bedeckt. Dafür gibt es in der Spielhalle, bekanntlich ein optimaler Tummelplatz für DC-Titel, ein paar Neuigkeiten. Ocean Hunter ist ihr neuestes Model-3-Werk. Mit einem Jet Scooter absolviert Ihr hier feuchtfröhliche Parcours, wobei die grafische Umsetzung der Wasseroberfläche bemerkenswert ist. Spikeout - Digital Battle Online (vormals Spike) ist ein Beat'emUp-Erlebnis der besonderen Art und dürfte eine ganz große Zukunft vor sich haben. Ähnlich wie bei Ehrgeiz werden hier die Schlägereien in einem großen Areal ausgetragen, bei dem sich bis zu vier Spieler gleichzeitig verbünden können, um die Feinde zu vermöbeln. Interessanterweise lassen sich vier Kabinen miteinander verbinden, so daß auch mal zehn Fighter auf einmal sichtbar sind - eine wahre Massenschlägerei!

Godzilla



Die ersten offiziellen Dreamcast-Screenshots von Sega stammen allesamt vom japanische Riesenmonster Godzilla. Über den genauen Spielablauf ist derzeit leider noch nichts bekannt, die hochauflösenden und extrem detaillierten Grafiken sind aber schon jetzt beein-

druckend. Das Dreamcast-Spiel wird übrigens mit dem VMS-Godzilla kombinierbar sein. Apropos VMS, der Mini-Game-Boy trudelte endlich in unsere Büroräume ein und entpuppte sich schon bald als normaler Tamagotchi-Verschnitt, bei dem Ihr diverse Monster aufzichtet und schließlich per Link-Funktion gegen andere antreten laßt. Wer Interesse an diesem Gerät hat, der sollte sich an die Firma Gamer's Delight wenden. Dort ist der VMS unter der Telefonnummer 089/34018649 für 69,95 DM erhältlich.



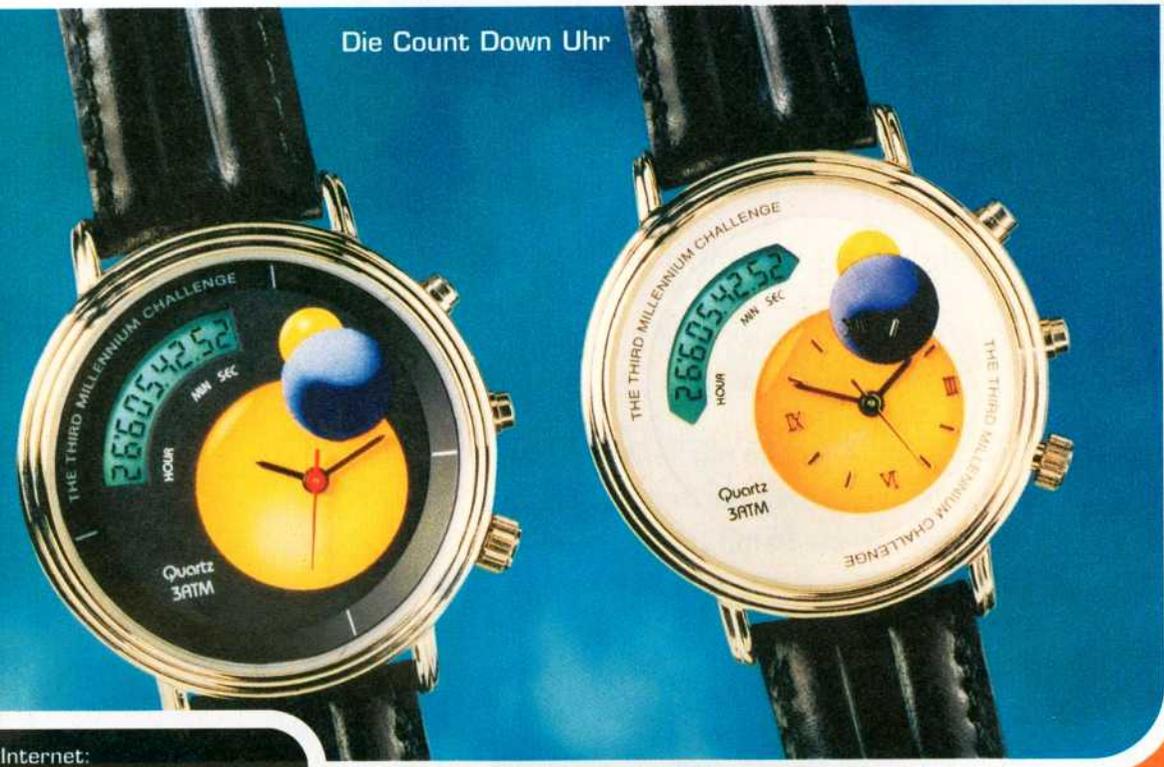
64 oder 128 Bit?

In letzter Zeit häuften sich die Anfragen, ob Dreamcast nun eine 128-Bit-Konsole sei oder nicht? Diese Frage ist leider nicht eindeutig zu beantworten. Die SH4-CPU von Hitachi wird als 64-Bit-Prozessor ausgewiesen. Die Konsole deshalb als reinen 64-Bitter zu titulieren ist dennoch nicht 100%ig korrekt, da das Gerät mit allerlei CO-Prozessoren verwachsen ist und zudem in den Modi 8 Bit, 16 Bit, 32 Bit, 64 Bit und 128 Bit

läuft. In den bisherigen technischen Angaben wird daher stets darauf hingewiesen, daß Dreamcast eine 128-Bit-Performance hätte. Fassen wir also zusammen: 64-Bit-CPU, aber eine 128-Bit-Performance. Das mag zwar widersprüchlich klingen, letztendlich ist diese Bit-Diskussion jedoch ohnehin irrelevant, da alleine das Ergebnis stimmen muß, was bekanntlich nicht unbedingt mit der Bit-Zahl unmittelbar zusammenhängt.

Es passiert nur jede 40. Generation.

Die Count Down Uhr



Internet:
<http://www.millennium.nl>

Nur jede 40. Generation der Menschheit erlebt den Beginn eines neuen Jahrtausends. Wann es soweit ist, sieht man auf der Count Down Uhr: In einem eigenen Display zeigt sie in der werkseitigen Einstellung genau die Stunden, Minuten und Sekunden an, die noch bis zum 1. Januar 2000, 00.00 Uhr verbleiben. Natürlich ist der Countdown auch frei programmierbar - zum Beispiel auf einen ganz persönlichen großen Tag: Urlaubsbeginn, die wichtige Abschlußprüfung, das nächste Rolling-Stones-Konzert oder gar den großen Hochzeitstermin. Mit der Count Down Uhr wird schon die Vorfreude zum Ereignis.

Die Count Down Uhr kommt direkt ins Haus: Einfach den Coupon unten ausfüllen und abschicken.

Her mit der Count Down Uhr - die Zeit läuft!

Hiermit bestelle ichweiße undschwarze Count Down Uhr(en)
zum Preis von je DM 99,- zzgl. einmalig DM 7,50 Versandkosten.
Bitte schicken Sie die Count Down Uhr(en) umgehend an meine Adresse:

Name, Vorname: Telefon:

Strasse, Ort:

Ort, Datum, Unterschrift*

*bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

- Ich bezahle Per beiliegendem Scheck
(Euro- oder Verrechnungsscheck)
- Durch Vorabüberweisung an
RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH,
Konto-Nr. 210 587 100 bei der
Dresdner Bank AG, BLZ 300 800 00

Bitte Namen auf Überweisungsformular deutlich angeben.
Versand erfolgt nach Zahlungseingang.

Ausgefüllten Coupon einsenden an:

Computec Verlag
Stichwort „Count Down Uhr“
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Versand und Rechnungsstellung erfolgt durch die Firma
RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH, Hansaallee 159,
40549 Düsseldorf, Tel: 0211 - 59 68 18.



Die Effekte in der Demo-Version stehen denen des Spielhallenvorbildes schon jetzt in nichts mehr nach



Die Kämpfe laufen ähnlich schnell ab, wie es in Tekken 3 der Fall ist



Die Level sind in unterschiedlichen Ebenen aufgebaut, die sich von Euch strategisch nutzen lassen



In der Demo-Version lassen sich drei Kämpfer anwählen. Beachtlich, daß sich der Bonuscharakter Cloud schon unter ihnen befindet

Keine Geringeren als die Software-Schmieden Squaresoft und Dream Factory schlossen sich zusammen, um einen Arcade-Automaten namens Ehrgeiz zu entwickeln. Die von Namco samt System12-Board vertriebene Kiste überzeugt durch hervorragendes Gameplay und geniale Grafik. Innovationen, wie beispielsweise die vollkommene Bewegungsfreiheit der Kämpfer in den Arealen und die effektiven Special Weapons, zeichnen den Arcade-Prügler aus. Um so erfreulicher ist der Umstand, daß der Klopfer nun auch für die PlayStation umgesetzt wird. Eine erste Demo liegt der japanischen Version von Brave Fencer Musashiden bei. Das Gameplay wurde dabei hervorragend vom Arcade-Vorbild übernommen. So lassen sich die Fighter

PlayStation 3D-Beat'emUp

Ehrgeiz

Nachdem wir in der letzten Ausgabe mit Tekken 3 ein Highlight des Prügel-Genres testen durften, naht mit Ehrgeiz schon der nächste Dampfhammer



Die Hintergründe sind in Ehrgeiz teilweise sogar animiert. So könnt Ihr im Dome-Level beispielsweise jubelnde Zuschauermassen bestaunen

in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die Areale bewegen. Es eröffnen sich dem Spieler gänzlich neue strategische Aspekte, die bei den meisten Prüglern zuvor keine Rolle spielten. Seid Ihr in einer

brenzigen Situation, so lauft Ihr dem Kontrahenten einfach davon und bringt Euch in eine bessere Lage. Die Locations wurden terrassenartig aufgebaut, so daß Ihr im Kampf zusätzlich die Möglichkeit

habt auf verschiedene Ebenen auszuweichen. Jeder Fighter verfügt darüber hinaus über eine Special-Weapon, mit der er den Energievorrat der Gegner deutlich schwächen kann. Die Polizistin Yoko beispielsweise besitzt ein explosives Jojo, mit dessen Hilfe sie auch weit entfernt postierte Widersacher bekämpfen kann. Der kräftige Godhand benutzt dagegen seinen Colt, um seinen Gegner zu bekämpfen. Alle acht Charaktere und die drei Bonuskämpfer des Automaten-Vorbildes sollen in der fertigen Version anwählbar sein. Die Zusatzfighter sind dabei keine Unbekannten: Mit Cloud und Tifa komplettieren nämlich zwei Helden aus Final Fantasy VII Euer Kämpferfeld. In der Demo-Version könnt Ihr bereits mit Cloud kämpfen, der seine Gegner mit seinem mächtigen Schwert beharkt. Solche Spezial-Attacken könnt Ihr jedoch nicht unbegrenzt anwenden. Ein dünner Balken unterhalb Eurer Lebensenergie zeigt an, wie häufig Ihr den Move noch anwenden könnt. Wann der Prügler unsere Gefilde erreicht, ist noch unbekannt. Klar ist jedoch, daß das Fighter-Juwel mitsamt seiner Bonusmodi für Furore sorgen wird. (Uwe)



Schon in der Demo-Version wurden zwei Bonusmodi integriert. Im Battle Runner tretet Ihr zu einem virtuellen Wettrennen gegen einen Widersacher an



Im Kampf habt Ihr die Möglichkeit, eine begrenzte Anzahl von Spezialattacken durchzuführen. Der Balken unter der Energieleiste zeigt Euch an, wie viele Attacks Ihr noch starten könnt

Hersteller: Dream Factory/Squaresoft
Erscheint: k.A.
Muster von: Maro 0711/9561130
Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

super

Mit Ehrgeiz naht ein 3D-Prügler, der sogar Namcos Beat'emUp-König vom Thron stoßen könnte

Playcom



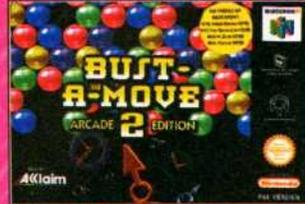
D Bestell ☎ 0180-5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info ☎ 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

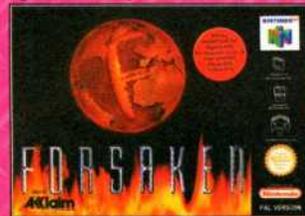
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Nintendo 64

1080 Snowboarding	dt	* 89.00
Acclaim Sport Soccer	dt	149.00
All Star Baseball 99	dt	109.00
Banjo & Kazooie	dt	94.00



Bust a Move 2	dt	79.99
Chameleon Twist	dt	89.99
Cruis'n World	dt	94.00
Extreme G	dt	79.99
F1 Pole Position	dt	79.99
F1 Grand Prix 64	dt	* 89.00
Fifa Soccer 98 WM C.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99



Forsaken	dt	109.99
Frankreich WM 98	dt	119.99
G.A.S.P.	dt	* 144.00
GT 64 Championship	dt	119.00
Iggy's Recking Balls	dt	109.00
Mission Impossible	dt	* 109.00
NBA Courtside	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	109.99
NFL Quarterback C.98	dt	79.99
NHL Breakaway 98	dt	79.99
Turok	dt	79.99
Turok	uk	79.99
Turok 2	dt	* 119.99
Virtual Chess	dt	119.99
Wetrix	dt	109.99
WWF Warzone	dt	109.00

Sonderangebote



Clayfighter 63 1/3	dt	49.99
Zubehör		
Antennenkabel N64	dt	24.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	104.99
Joypad Easy 64 Grau	dt	39.99



Joypad schwarz	dt	49.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99

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, DVD, 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

Crime Killer	dt	79.99
CyBall Zone	dt	89.99



Dead or Alive	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
Forsaken	dt	79.99
Frankreich WM 98	dt	89.99
Ghost in the Shell	dt	84.99
Golden Goal	dt	79.99
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Heart of Darkness	dt	94.99
Kula World	dt	84.99
Point Blank	dt	79.99
Point Blank inkl.Gco	dt	154.00
Riven	dt	89.00
Sentinel Returns	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt	89.00
Supercross 98 J.McG.	dt	89.99
Tekken 3	dt	* 99.00
Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Vigilante 8	dt	89.00
Viper	dt	89.00
VR Baseball 99	dt	79.99
War Games	dt	89.99
WWF Warzone	dt	89.00

Sonderangebote

Baphomets Fluch 1 Pl	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	39.99
Casper	dt	34.99
Command & Conquer 1	dt	44.99
MDK inkl.Soundtrack	dt	44.99
Olympic Games	dt	49.00
Powerboat Racing	dt	39.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	34.99
Soul Blade Platinum	dt	* 49.00
X-Men:Children o.L.A	dt	34.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39.99
Dual Shock Joypad	dt	49.99
Eraser Light Gun	dt	69.99
G-Con 45 (Lightgun)	dt	79.99
Joypad Sony grau	dt	34.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	149.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX 1Meg	dt	19.99
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Power Flash-GB Emul.	dt	99.00
Scorpion-Gun Pistole	dt	79.99
Sony PSX mit 2 Pads	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	319.99
Sony PSX+Dual Shock	dt	289.00
Verlängerung Joypad	dt	9.99
Video CD MPEG Karte	dt	199.00
X-Ploder	dt	84.99

Memory Card 5 Meg	dt	64.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	289.00
Power Flash N64	dt	99.00
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

Gameboy

Adventure of Lolo	dt	39.00
Castlevania Legends	dt	39.00
Dragons Lair	dt	44.00
F1 Pole Position	dt	49.00
Gargoyles Quest	dt	44.99
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	dt	59.99
King of Fighters	dt	59.99
Mega Man 2	dt	29.00
Mole Mania	dt	39.00
Monopoly	dt	59.00
The Fidgetts	dt	44.00
Turok	dt	34.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Wave Race	dt	29.00
WWF Warzone	dt	49.00

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
Game Boy Camera Rot	dt	99.00
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00

Saturn

Blazing Dragons	dt	44.99
Castlevania - Blood	dt	89.00
Deep Fear	dt	* 89.00
Shining Force 3	dt	89.00
Streetfighter Collec	dt	89.00
Tunnel B1	dt	44.99

Sonderangebote

Blam Machine Head	dt	14.99
Crime Wave-Voll Ver.	dt	14.99
Fifa Soccer 96	dt	9.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Johnny Bazookatone	dt	14.99

NBA Jam Tournament	dt	29.99
Olympic Soccer	dt	14.99
Parodius Deluxe	dt	19.99
Primal Rage	dt	39.99
Revolution X	dt	19.99
Robopit	dt	19.99
Starfighter 3000	dt	14.99
Tempest 2000	dt	29.99
Trash It	dt	19.00
Virtua Racing	dt	34.99
Virtual Golf	dt	14.99

Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	19.99
----------------------	----	-------

Sony PSX



Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
Armored Core	dt	89.00
Azure Dreams	dt	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Battle A.Toshinden 2	dt	59.99
Breath of Fire 3	dt	* 89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	* 114.99
Bust a Move 3	dt	59.99
Cardinal Syn	dt	79.99



Colin McRae Rally	dt	94.00
Constructor	dt	89.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
 • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 • Vorbestellung möglich.
 • Fordern Sie kostenlos 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 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
 -Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.
 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



Bei Metal Gear Solid gilt es, sich besonders unauffällig zu verhalten. Sobald die Wache um die Ecke biegt, könnt Ihr sie lautlos erwürgen



Am oberen Bildschirmrand ist eine Karte eingeblendet, auf der die Gegner mitsamt ihrer Blickrichtung und Blickweite eingezeichnet sind



Werdet Ihr von Wachen entdeckt, so verschwindet die Karte und ein Countdown läuft ab, der anzeigt, wie lange Ihr von den Wachen gehetzt werdet



Im Lagerhaus werden einige Geiseln in Zellen gefangengehalten. Wahrscheinlich müßt Ihr sie befreien

Der begehrteste Titel des Jahres ist sicherlich Metal Gear Solid. Um so trauriger war Konamis offizielle Mitteilung, daß die Abenteuer des Solid Snake erst im Februar des kommenden Jahres unsere Gefilde erreichen werden. Dagegen wird die Ja-

pan-Version, wie geplant, am 03.09.1998 die Regale der fernöstlichen Softwareläden schmücken. Schon jetzt dürfen sich die Asiaten mit einer kurzen (die durchschnittliche Spielzeit liegt bei ca. 15 Minuten), aber trotzdem sehr aussagekräftigen



In diesem Agenten-Thriller werden keine Rendersequenzen zu bestaunen sein. So wurde beispielsweise das Intro in Spiellegrafik gehalten



Habt Ihr einen Gegner im Schwitzkasten, so bietet dieser einen Schutzschild für die Schüsse der Wachmänner



Die Wachen agieren mitsamt ihren natürlichen Gestiken sehr real. Dieser Bösewicht reckt gelangweilt seine müden Glieder, während Ihr ihn mit Hilfe Eures Fernglases beobachtet

PlayStation 3D-Action-Adventure

Metal Gear Solid

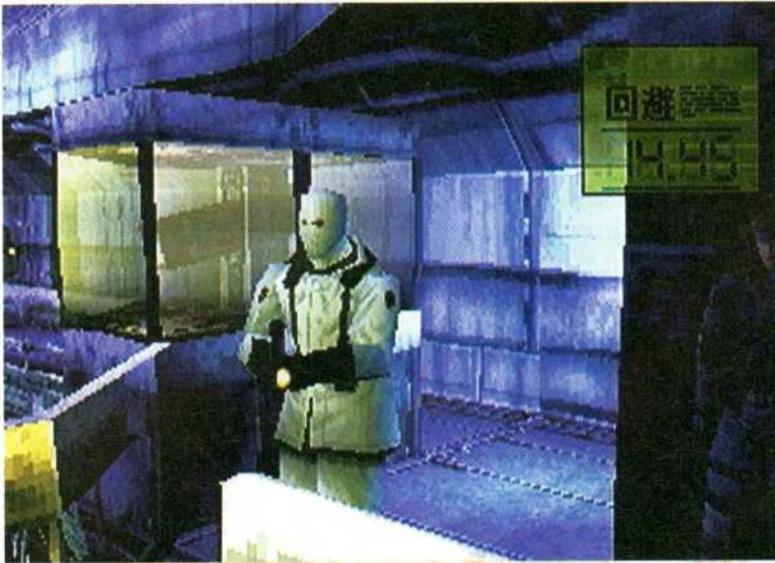
Nachdem der Deutschland-Release unglücklicherweise auf Februar nächsten Jahres verschoben worden ist, können wir uns die Wartezeit mit einer vor kurzem in Japan erschienenen Demo-Version verkürzen

Demo-Version des Spiels beschäftigen, die auch wir uns ausgiebig angeschaut haben. Das Abenteuer startet in einem Gewölbe unterhalb einer Lagerhalle. Solid erreicht diesen Abschnitt unentdeckt mit einem kleinen Ein-Mann-U-Boot. Nachdem Ihr unerkannt am Startpunkt des Abenteuers angelangt seid, schaltet Ihr, versteckt hinter einer schutzbringenden Kiste, in die Ego-Perspektive, um die Gegend besser beobachten zu können. Ihr erkennt, daß zwei Wachmänner in unmittelbarer Nähe zu Euch postiert sind. Vorsichtig duckt Ihr Euch und kriecht, auf dem Boden liegend, langsam in die Richtung des ersten Wachpostens unter ein Metallgestell. Die Kameraperspektive schaltet dabei automatisch von der Third-Person-Perspektive in die Ego-Perspektive um. Vor Eurer Nase krabbeln quietschende Ratten umher, die sich die alten Gemäuer zum Lebensraum gemacht haben. Langsam, aber sicher kommt Ihr näher, ohne daß der Gegner etwas von Eurer Anwesenheit bemerkt. Doch plötzlich dreht er sich um, und es erscheint ein Ausrufezeichen über seinem Kopf, das besagt, daß der Schurke Euch entdeckt hat und Alarm auslöst. Sirenen schrillen laut durch das alte Gemäuer, und Ihr erhebt Euch aus der Hocke, um flink das Weite zu suchen. So spürtet Ihr davon, während das FOXHOUND-Mitglied das Feuer auf Euch eröffnet.

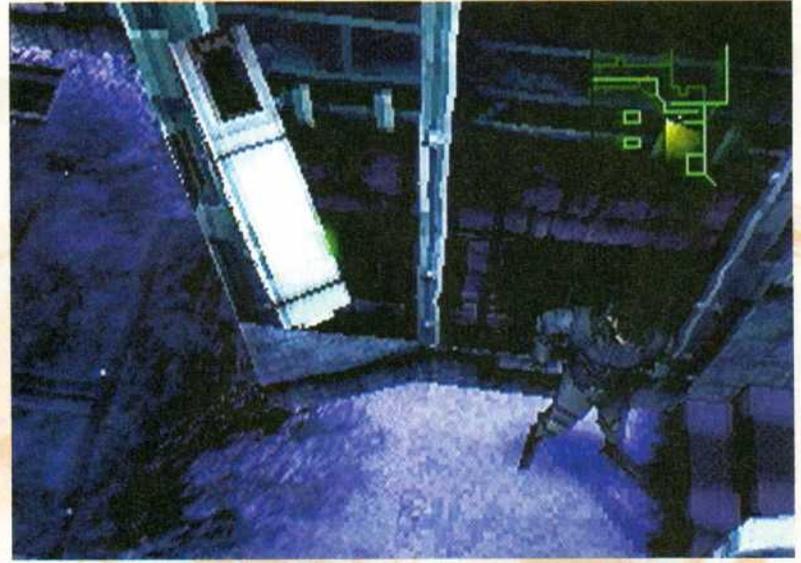
METAL GEAR

“Das sehr intelligente Verhalten der Gegner erhöht den Spielspaß in unendliche Dimensionen”

Laut donnern die Schüsse aus seinem Sturmgewehr, jedoch erreicht Ihr eine rettende Kiste, noch bevor der Aggressor Euch anvisieren kann. Nachdem der Wachmann bemerkt hat, daß Ihr Euch in Sicherheit bringen konntet, nimmt er umgehend die Verfolgung auf. Ihr schafft es jedoch, zurück ins Wasser zu springen und auf Tauchstation zu gehen, noch bevor der Bösewicht die Kiste erreicht. Verzweifelt sucht der Terrorist nach Euch und hat mittlerweile Hilfe vom zweiten Wachmann bekommen, der durch den Alarm angelockt wurde. Nach etwa 10 Sekunden wird Entwarnung gegeben, und die Wachen kehren auf ihre Posten zurück. Nun wagt Ihr einen zweiten Anlauf und schleicht Euch erneut an die Gegner heran. Direkt hinter dem Aggressor stehend, betätigt Ihr den Viereck-Knopf mehrmals. Solid greift sich durch diese Aktion den Schurken und würgt ihn zu Tode. Zwei weitere Terroristen wer-



Wird Alarm ausgelöst, so verlassen die Wachmänner ihre Posten und suchen wie aufgebracht nach dem Eindringling. Erst nach etwa 20 Sekunden wird Entwarnung gegeben und Ihr könnt Euer Versteck verlassen



Nicht vor menschlichen Gegnern gilt es, sich zu verstecken, sondern auch Überwachungskameras und Wachhunde werden Euch im Abenteuer zu schaffen machen



Im Lagerhaus existiert ein weitläufiges Schachtsystem, durch das Ihr viele Punkte des Gebäudes unentdeckt erreichen könnt



Ein von Euch gefundener Pappkarton fungiert als Tarnung. Doch Vorsicht! Aufmerksame Gegner erkennen die Maskierung und schlagen Alarm

den auf diese Art und Weise beseitigt. Jetzt ist der Weg frei zum Aufzug, der Euch in unmittelbare Nähe zur Lagerhalle bringt. Dort angekommen, macht Ihr Euch auf den Weg zu einem Truck, auf dessen Ladefläche Ihr eine Socom-Pistole mit 20 Schuß Munition findet. Ihr solltet die Waffe jedoch noch nicht einsetzen, bevor Ihr den passenden Schalldämpfer gefunden habt, da der Lärm des Schusses unweigerlich einen Alarm auslösen würde. Also pirscht Ihr Euch weiterhin leise und unauffällig durch das Gelände und gelangt zu einem kleinen Schacht, in den Ihr kriechen könnt. Dieser führt direkt in die Lagerhalle. Stellenweise könnt Ihr im Schacht durch Metallgitter in Räume schauen und dabei mysteriöse Personen bei geheimnisvollen Gesprächen belauschen. Weiter geht's über einen Abschnitt, in dem die Terroristen einige Geiseln gefangenhalten. Nachdem Ihr den Schacht durchkrochen habt, gelangt Ihr in eine riesige Halle, in der zwei Panzer stehen. Nachdem Ihr auch diesen stark bewachten Abschnitt gesäubert habt, betretet Ihr einen weiteren Aufzug, der Euch einen Stock tiefer in die Lagerhalle bringt,

von der aus Ihr über ein weiteres Schachtsystem zu Gefangenzellen gelangt. Dort angekommen, werdet Ihr von den Insassen über die Gesamtsituation aufgeklärt. Leider ist dies schon der Schlußpunkt der Demo-Version. Nach einem ersten Durchzocken des Abenteuers mußte ich das Demo gleich noch einmal starten und verbrachte Stunden damit, das lautlose Töten, das zu Anfang sehr diffizil erschien, zu perfektionieren. Außerdem war es mehr als interessant, das überaus intelligente Verhalten der Wachen zu beobachten. Sogar kleinste Geräusche, wie z.B. das Durchqueren einer Pfütze, werden von den Terroristen wahrgenommen. Sofort laufen sie in die Richtung des Geräusches und untersuchen die Location. Dabei signalisiert ein Fragezeichen über ihren Köpfen, daß sie die Ursache für das ungewöhnliche

Hersteller: Konami Erscheint: Februar '99
Muster von: Gamers Delight 089/34018649
Umsetzungen g...

First Look

MEGA FUN

super

Konkurrenzloses Action-Adventure der absoluten Spitzenklasse

Geräusch herausfinden möchten. Doch nicht nur das Gameplay begeistert total, sondern die gelungene Grafik und der spannende Soundtrack lassen Euch verschmelzen mit der Welt des Solid Snake. (Uwe)



Nintendo 64 Geschicklichkeitsspiel/1-2 Spieler

Bust a Move 3DX

Erneut schickt Acclaim Taitos kleinen Knuddeldrachen und seine Freunde auf Geschicklichkeitskurs. Wie schon in den Vorgängern müßt Ihr bei Bust A Move 3DX bunte Kugeln so



auf eine Ansammlung anderer Kugeln schießen, daß immer drei gleichfarbige sich berühren. Daraufhin platzen diese und geben Platz frei. Und der wird auch benötigt, da in einem Zeitlimit immer neue Munition nachgeschoben wird. Neu werden diverse kleinere Spielchen sein, die



zwischen einzelnen Runden für zusätzliche Punkte auf dem Zähler sorgen werden. (René)

Nintendo 64 Rennspiel/1-4 Spieler

Penny Racers

Ein etwas anderes Rennspiel versprechen uns die Programmierer von THQ mit ihrem neuesten Produkt Penny Racers. So umfaßt der Knudlerrenner einen Fuhrpark von etwa 100 Fahrzeugen, die nach erfolgreichem Bestreiten der Rennen hochgezüchtet werden können. Außerdem könnt Ihr den Kontrahenten unnatürliche



Hindernisse in den Weg legen, wie beispielsweise gefährliche Minen vor die Reifen, die dem Widersacher wichtige Sekunden im Kampf um die Spitze kosten können. Auch das Fahrverhalten der Boliden ist streckenweise sehr ungewöhnlich, da sich die Vehikel in engen Kurven sogar überschlagen können. Das Bonbon des Spiels soll jedoch der Strecken-Editor darstellen. Mit diesem lassen sich - logischerweise - Strecken erstellen, die anschließend auf der Memory Card verewigt werden können. (Georg)



PlayStation 3D-Jump&Shoot

Apocalypse

Der neue Produzent David Stahl (MDK) krepelte zusammen mit dem Spieledesigner David Crane (Pit-



Apocalypse soll Konamis Artverwandten Contra in den Schatten stellen

PlayStation Rennspiel

TOCA 2

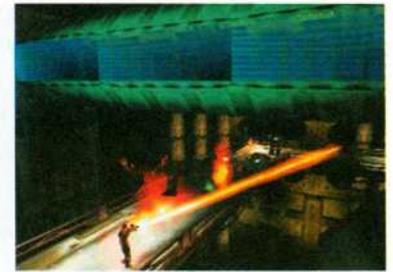
Zum zweiten Male dürft Ihr dank Codemasters bei der britischen Tourenwagen Meisterschaft mitmischen. Die Insulaner haben sich beim Sequel eine Menge vorgenommen. So gibt es neben dem ohnehin schon erweiterten Fuhrpark noch acht weitere Bonusfahrzeuge sowie zehn Bonus-Strecken. Beim Spielverlauf wird darüber hinaus streng darauf geachtet, daß die Authentizität noch besser gelingt. So sind taktische Boxenstopps bei den Rennen zwingend

fall) Apocalypse in jeglicher Hinsicht völlig um. Das Game gleicht ASCs Jump & Shoot One. In der neuen Version kontrolliert Ihr den Digi-Bruce-Willis, der übrigens immer noch reges Interesse an seinem Videospiel-Debüt zeigt, um mit purer Waffengewalt durch insgesamt zwölf triste Endzeit-Szenarien zu fahren. Das Spielprinzip wurde dabei konsequent auf Arcade getrimmt, mit Power Ups, kleineren Puzzle-Aufgaben und geschickten Ballern&Ducken-Einlagen. Außerdem nutzten die Programmierer den Neuanfang für eine technische Generalüberholung. Die grafische Auflösung stieg auf satte 512 x 240 Bildpunkte,



Die Grafik von TOCA 2 ist ohne Zweifel eine kleine Sensation

notwendig und das Handling der Karren noch ausgefeilter. Ein ganz großer Trumpf von TOCA 2 ist außerdem die detailverliebte Grafik. Laut den Herstellern sollen diese ersten Screenshots tatsächlich von der Play-



Die Kameraführung wird ein cinematisches Feeling vermitteln

und insbesondere bei den Gebrauch der Waffen soll ein optisches Feuerwerk abgebrannt werden. (Ulf)

Hersteller: Activision Erscheint: November Muster von: Activision Umsetzung geplant: keine



Beeindruckend: Bei den Laser-gescannten Boliden kann man sogar durch die Glasscheiben das Cockpit erkennen

Station stammen, mehr braucht man da nicht hinzuzufügen. (Ulf)

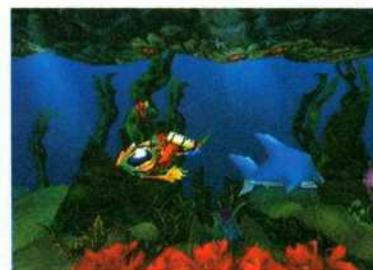
Hersteller: Codemasters Erscheint: 27. November Muster von: Codemasters Umsetzung geplant: keine

PlayStation 3D-Jump&Run

Crash Bandicoot 3

Bald geht es wieder los mit dem Gespränge und dem Gerenne nach Äpfeln und Kristallen, denn Crash is back

Ab dem vierten Quartal dieses Jahres wird sich Naughty Dog mit dem nunmehr dritten Teil des inzwischen zum Kultstatus herangereiften Jump&Runs zurückmelden und für den Gamer einige Überraschungen in petto haben. Beispielsweise werden neue Levels die virtuelle Welt von Crash besiedeln, und



Wenn Crash auf Jagd geht gibt er sich nicht mit kleinen Fischen zufrieden

er wird sich in Medien zurechtfinden müssen, die einem Beuteldachs nicht gerade allzu vertraut sein dürften, wie Wasser. Damit Ihr aber auch diese evolutionäre Hürde meistern könnt, haben die geistigen Väter von Crash ihn in einen maßgeschneiderten Taucheranzug gesteckt und ihm gelegentlich ein Unterwas-



Hopp! Hopp! Hopp! Auch auf einem Tiger muß Crash diesmal reiten



Mit viel Gefühl muß Coco auf ihrem Jet Bike Minen und Piraten ausweichen

sehrfahrzeug zur Verfügung gestellt. Aber auch unter Wasser heißt es immer noch, Äpfel zu sammeln und den Kristall zu suchen, den Ihr für die Rettung der Welt benötigt. Weil aber solche Unterwasserexkursionen ganz schön auf die Pumpe gehen, hat sich Crash Verstärkung mitgebracht. Seine Schwester Coco wird als voll spielbarer Charakter ihrem Bruder einige Arbeit abnehmen und viele Levels auf eigene Faust meistern. (Ulf)

Hersteller: Naughty Dog/SCEG Erscheint: 4. Quartal Muster von: SCEG Umsetzung geplant: keine

PlayStation Geschicklichkeit/ 1 Spieler

Rug Rats

Der vor allem in den Vereinigten Staaten bekannte Kindersender Nickelodeon wird im nächsten Jahr hierzulande einen Kinofilm herausbringen, basierend auf der beliebten Rug-Rats-Serie. Für alle Unkundigen: Bei Rug Rats dreht sich alles um eine Kinderbande, die sich im weitesten Sinne erwachsen verhält, sobald die Eltern das Haus verlassen. Im Spiel gestaltet sich die Idee wie folgt: In einem komplett dreidimensionalen Umfeld dirigiert Ihr einen ganzen Haufen dieser Windelhelden, um diverse Mini-Aufträge zu erfüllen. Beispielsweise versucht Ihr, mit gezielten Tortenwürfen Einbrecher aus



einem Supermarkt zu vertreiben. Das von SCEE stark geförderte 3D-Werk mit der comicalen Grafik hat die sechs- bis zwölfjährigen PlayStation-User als Zielgruppe. Anvisierter Veröffentlichungstermin ist Frühjahr '99. (Ulf)

PlayStation Shoot 'em Up/1-2 Spieler

Asteroids

Spielhallen-Veteranen wird es immer noch warm um das Herz, wenn sie die schlichten Vektor-Grafiken und die monoton-dumpfen Soundeffekte von Asteroids hören. 1979 löste der Videospieldebütant Atari mit diesem simplen Shooter eine wahre Hysterie aus, dem unzählige Münzen zum Opfer fielen. Eine interessante Fußnote dabei: Der Automat bot einen unausgeglichene Schwierigkeitsgrad, so daß Asteroids-Profis stundenlang zocken konnten. Atari schob daher einen weitaus schwierigeren Nachfolger namens Asteroids Revenge nach. Nach nunmehr fast 20jähriger Sendepause meldet sich der Klassiker in einem komplett neuen Outfit zurück. Statt simplen Vektor-Gebilden präsentiert sich der 98er Asteroids mit einer zeitgemäßen, komplett texturüberzogenen Polygon-Grafik, bei der vor allem effektvolle Transparenzen und dynamische Lichteffekte beim Einsatz der Waffen auffallen. Apropos Waffen,



neben dem Standardlaser erweitert Ihr das Wummenarsenal via Power Ups um einige Großkaliber. Auch beim Leveldesign hat sich einiges getan. So bietet jede Stage individuelle Feinheiten. In einem Szenario habt Ihr beispielsweise mit der Gravitation eines schwarzen Loches zu kämpfen. Hinzu kommt ein amüsanter Zwei-Spieler-Modus für kooperative Gefechte. Via Cheat könnt Ihr zur guter Letzt auch das Original Asteroids freilegen. Erscheint: November. (Ulf)

Nintendo 64 Funracer

Micro Machines 64

Es war nur eine Frage der Zeit: Nach sämtlichen Handhelds, 16-Bitern, PC und PlayStation wird nun auch das Nintendo 64 mit einer eigenen Micro Machines-Version beglückt. Sollte es immer noch einige



Die Streckenthemen kennt man zum Großteil aus der PlayStation-Version

Videospieler geben, die noch nie etwas von Codemasters Dauerbrenner gehört haben, hier eine kleine Beschreibung: Mit Spielzeugautos unterschiedlichster Bauart (Sportwagen, Panzer, Luftkissenboot, etc.) rast Ihr bei diesem lupenreinen Funracer mit bis zu vier Spielern gleichzeitig durch ein ganzes Arsenal an kuriosen Rundstrecken, wie beispielsweise einem Frühstückstisch oder einer Gartenanlage. Während man sich als Solist durch vordere Plazierungen qualifiziert, kommt es beim höchst amüsanten



Die N64-Version bietet selbstverständlich auch einen Vier-Spieler-Modus

Mehrspieler-Modus darauf, die Konkurrenz abzuschütteln. Die für den November angekündigte N64-Version lehnt sich stark an das PlayStation-Micro Machines an. (Ulf)

Hersteller: Codemasters Erscheint: 4. Quartal Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Fußballspiel

Libero Grande

Die Weltmeisterschaft ist mittlerweile zwar schon Geschichte, der Fußballbegeisterung der Japaner hat das aber keinerlei Abbruch getan. Nun kündigt auch Namco, die sich bislang nicht gerade als Fußballexperten hervorgetan haben, eine ehrgeizige Dribblelei an. Den Designern ging es dabei vor allem um das authentische Gefühl, selbst im Stadion zu stehen. Daher soll das Gebolze eine Ego-Perspektive bieten. Ferner dirigiert Ihr, ähnlich wie bei NBA Jam,



In grafischer Hinsicht darf man eine Menge erwarten

das gesamte Spiel über einen festgelegten Ballkünstler. Vermutlich kann man diese Simulation aber auch in konventioneller Manier absolvieren. Ein weiteres optisches Plus stellen aufwendige Motion-Capture-Animationen dar, die selbst solche Details wie elegante Pässe mit dem Innenriß Beachtung schenken. Damit man sich



Die fertige Version soll eine Reihe von berühmter Namen bieten

wie ein Mochtegeron-Ronaldo fühlen kann, verhandelt Namco darüber hinaus mit einem internationalen Ensemble von Fußball-Koryphäen. (Ulf)

Hersteller: Namco Erscheint: November Muster von: Namco Umsetzung geplant: keine

PlayStation Funsportspiel

Tribal

Wieder einmal hat sich ein kunterbuntes Kämpfervölkchen zusammgefunden, um, garniert mit einem futuristischen Background, mal wieder alles klar zu machen. Wer jetzt allerdings ein reines Beat 'em Up er-



Mit Goodies könnt Ihr den Gegner eins auswischen

wartet, wird sich wundern. In verschachtelten Arenen streitet Ihr Euch zunächst um lebenswichtige Goodies und Power Ups, bevor Ihr Euren Gegner niederklopft bzw. besiegen könnt. Je nachdem, was Ihr nämlich gerade eingesammelt habt, verleiht Ihr Eurer Spielfigur entweder Waffenpower oder verstärkt eine ihrer Körperkräfte. Nebenbei gilt es noch, verschiedene,



Die Level sind abwechslungsreich aufgebaut, aber mit der Übersicht haperts

farbige Krafffelder zu berühren, um den Sieg zu erringen. In den Kampfgebieten, die aus verschiedenen hohen Ebenen bestehen, erreicht Ihr höher gelegene Punkte mit Krafffeldern, die Euch nach oben schleudern, oder Ihr habt ein Goodie für Sprungkraft eingestohmt. Allerdings will auch das Einsetzen dieser Fähigkeiten erst einmal gelernt sein. Neben einem Arcade Mode steht auch die Möglichkeit eines Versus Battle parat. Habt Ihr jedoch genügend Freunde zusammengetrommelt, dürft Ihr auch zu viert in der Arena aufräumen. (René)

Hersteller: Midway/ Radical Ent. Erscheint: Dezember Muster von: SCED Umsetzungen geplant: keine

TEUFELISCH GUT!

Spiele	PS	N64
1080° Snowboarding		99,99*
AeroGauge		149,99*
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Alundra	89,99	
Atlantis	89,99*	
Banjo-Kazooie		99,99
Biofreaks	77,00*	133,00*
Blasto	89,99*	
Bombberman	79,99*	99,99
Cardinal Syn	89,99	
Casper	AKTION!	39,99
Chopper Attack		139,99*
Colin McRae Rally	89,99	
Command & Conquer 1 (Platinum)	49,99	
Comm. & Conquer 2: Gegenschlag		89,99*
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99	
Destruction Derby 2 (Platinum Ed.)	49,99	
Duke Raider	89,99*	139,99*
Everybody's Golf	79,99	
Final Fantasy VII	109,99	
Formel 1 '96 (Platinum Edition)	49,99	
Forsaken	89,99	119,99
Future Cop - LAPD 2100	89,99*	
Gex 3D PSX bzw. Gex 2 N64	89,99	139,99*
Ghost in the Shell	89,99	
Grand Theft Auto	89,99	
Gran Turismo	99,99	
GT Racing		129,99
Heart of Darkness	89,99	
Hugo	99,99*	
Int. Superstar Soccer PRO bzw. 64	49,99	99,99
Int. Superstar Soccer PRO 98	89,99*	
John Madden NFL '99	89,99*	
MDK	49,99	
Moto Racer 2		89,99*
Nascar Racing '98	AKTION!	49,99
Nascar Racing '99		89,99*
NBA Courtside		99,99
Need for Speed 3	89,99	
NFL Quarterback Club '99		99,99*
NHL Breakaway '98	AKTION!	49,99
NHL '99 (EA Sports)		89,99*
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	49,99	
Point Blank	89,99	
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99	
Premier Manager '98	99,99	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
Riven	89,99	
Road Rash 3D	89,99	
San Francisco Rush	89,99*	139,99
SCARS	89,99*	129,99*
Skull Monkeys		AKTION! 44,00
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99	
Street Fighter Collection	89,99	
Super Mario 64 / Super Mario Kart 64		je 99,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99	
Test Drive 4	AKTION!	44,00
Theme Hospital	89,99	
Tombi	89,99*	
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tomb Raider 2	99,99	
Treasures of the Deep	89,99	
V2000	89,99*	
Viper	89,99	
Wargames	89,99	
WCW vs. NWO		149,99*
Wetrix		109,99
Wild 9's		89,99*
WipEout 2097 (Platinum Edition)	49,99	
Worms (Platinum Edition)	49,99	
Yoshi's Story		99,99
Grundgeräte und Zubehör		
Sony Playstation incl. Dual Shock	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 Drive“ incl. Pedale	139,99	139,99
Lichtpistole Scorpion	69,99	
Memory Card bzw. Controller Pak	ab 29,99	39,99
Memory Card 360 Blocks		69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99	
X-Ploder Schummelmodul	79,99	

Die neuen
Playstation-Highlights:

Constructor

Sony Playstation *

88,-

Batman & Robin

Sony Playstation *

88,-

Unser Tip des Monats:

WWF: Warzone

Wir präsentieren das neueste Beat'em Up für Sony Playstation und Nintendo 64 aus dem Hause GT Interactive als Herausforderer für die lang erwarteten Nachfolger der Beat'em Up-Klassiker.

Sony Playstation * Nintendo 64 *

88,- 99,-



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Virtual Pool

Sony Playstation

44,-

V-Rally

Sony Playstation *

44,-

Powerboat Racing

Sony Playstation

44,-

TOCA Touring Car

Sony Playstation *

44,-

Neues für Nintendo 64!

F1 World Grand Prix

Nintendo 64 *

99,-

Iggy's Recking Balls

Nintendo 64 *

99,-

Mission Impossible

Nintendo 64 *

99,-

Muß man haben!

Tekken 3

Sony Playstation *

99,-

Breath of Fire 3

Sony Playstation

normale Version * Limited Edition *

88,- 119,-

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

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	Eberswalde Eisenbahnstraße 82 Tel.: (03334) 28 80 28	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-Standardortiment)

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

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

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

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

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 16% 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, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



PlayStation 3D-Jump&Beat/1 Spieler

T'ai Fu

Activision läßt bekanntlich des öfteren gerne für sich programmieren, so auch bei ihrem comicartigen Genre-Cocktail für junggebliebene Zucker T'ai Fu. Steven Spielbergs Firma Dreamworks hat nicht nur den animalischen Protagonisten entwickelt, sondern zeichnet sich auch für die eigentliche Programmierung verantwortlich. Das geballte technische Know-how, gepaart mit der Hollywood-Kreativität, sind somit ideale Voraussetzungen für ein interessantes Actionspiel. Im Mittelpunkt steht dabei ein 17jähriger Tiger aus einem edlen Klan namens T'ai, der durch seine Martial-Arts-Kenntnisse den Tod seiner Familie und



seines Lehrmeisters rächen möchte. Der Spielablauf gleicht einer Kombination aus Crash Bandicoot und Fighting Force. Eine Oberwelt verbindet sämtliche 22 Abschnitte, die vor allem saftige Prügeln beinhalten. In den einzelnen 3D-Arealen müßt Ihr nämlich nicht nur Hüpfen, was die Beine hergeben, sondern vor allem die insgesamt rund 35 tierischen Widersacher auf's Kreuz legen, was die Gliedmaßen hergeben. Der Clou: Im Laufe des Abenteuers eignet Ihr Euch weitere Martial-Arts-Künste an. Außerdem sorgen Power Ups für den schnellen Feind-Exitus via Smart-Bomb-Power. Erscheint: November. (Ulf/Derek)

PlayStation 3D-Jump&Shoot/1 Spieler

Alien Resurrection

Die Videospieldabteilung von Fox Int. verpflichtete das britische Programmiererteam Argonaut (bestens bekannt durch Croc) mit dieser Filmumsetzung. Damit das actionlastige Unterfangen der Zelluloid-Vorlage sehr nahe kommt, hatte das Team Zugang zu sämtlichen Scripts und Videotapes, die sämtliche Drehtage dokumentieren, auch Szenen, die nicht in der endgültigen Version



zu sehen sind. Um das angestrebte cinematische Flair am besten einzufangen, wählte Argonaut eine intelligente Außenkamera, die die Alienhatz dynamisch und stets übersichtlich einfängt. Der Spielverlauf ist recht geradlinig: In der Rolle von Ripley oder vier anderen Charakteren durchkämmt Ihr ein Wirrwarr aus Korridoren, um den rettenden Ausgang zu erreichen. Zuvor müßt Ihr jedoch diverse Aufträge erfüllen sowie erwartungsgemäß die Aliens per Waffengewalt auf Distanz halten. Erscheint: Ende November. (Ulf/Derek)

PlayStation Beat 'em Up

X-Men

Die neuesten Infos zu Activisions 3D-Klopfer, der direkt auf der gleichnamigen, überaus populären US-Zeichentrickserie beruht. Ange-dacht sind zunächst einmal insgesamt 14 X-Men-Charaktere, wie bei-



In der fertigen Version soll die Stage jeweils interaktive Möglichkeiten bieten

spielsweise Wolverine, Mr. Sinister, Storm oder Apocalypse, die sich in bewährter Street Fighter-Manier die Polygon-Gliedmaßen um die Ohren hauen. Die Innovation soll dabei jedoch nicht zu kurz kommen. So ist geplant, daß jedes Kampfareal interaktive Möglichkeiten bieten wird. Zum Beispiel kann man einen Gegner in die Lavaglut werfen oder mit-



Wolverines Special Move entfernt jeglichen Gegner aus seinem Dunstkreis

PlayStation Beat 'em Up

Jackie Chan

Jackie Chan, Hong Kongs Aushängeschild für Filme, die sich zum einem selbst auf die Schippe nehmen und zum anderen vor Action und waghaf-



Ähnlich wie bei Final Fight liegen überall Gegenstände, die aufgenommen werden können und für zusätzliche Durchschlagskraft sorgen

sigem Treiben bersten, bekommt nun sein eigenes Spiel auf der PlayStation spendiert. Ihr schlüpft in die Rolle des Meisters und spielt Dutzende von Levels durch, die der Thematik angemessen als

„Takes“, also Filmaufnahmen, unterteilt sind. In einer Mischung aus Final Fight, garniert mit Jump&Run-Einlagen, hangelt, klettert und springt Ihr von Dach zu Dach, vermöbelt allerlei Gesindel mit Karatemoves oder benutzt einfach mal schnell herumliegenden Müll, der sich prima als Waffe mißbrauchen läßt, um der Fieslinge Herr zu werden. Allerdings sind die Abschnitte mit hinterhältigen Gemeinheiten bestückt. So versuchen Euch Entlüftungsschächte von Klima-

tels eines abgebrochenen Astes den Widersacher vermöbeln (auf die Umsetzung sind wir gespannt). Vor allem für die Kenner der Zeichentrickserie X-Men Apocalypse ist der Zeitsprung namens Time Ripple hochinteressant, durch den man nicht nur während des Fights die Epoche wechselt, sondern auch über ein neues Antlitz und Fähigkeiten verfügt. Die Statistiken dürften sich hingegen an den individuellen Top-10-Listen erfreuen, auf denen beispielsweise die besten Special-Move-Künstler gekürt werden. (Ulf)

Hersteller: Activision Erscheint: April '99
Muster von: Activision Umsetzungen geplant: keine

Nintendo 64 Rennspiel

V-Rally 64

Nintendo 64-jünger aller Herren Länder dürfen sich die Hände reiben. Ende des Jahres soll eines der erfolgreichsten PlayStation-Rennspiele auch für den Modulschlucker erscheinen. V-Rally Championship Edition 98, so der offizielle Titel, wird sich zwar stark an das PlayStation-Vorbild anlehnen, darüber hinaus aber auch allerlei neue Features bieten. So gibt es neben den zwölf offiziellen Tourenwagen noch ein paar versteckte Bonus-Boliden. Die Anzahl der Strecken beläuft sich auf ca. 48, verteilt auf acht Länder, wie beispielsweise die franzö-



Der Nebeneffekt sieht recht eindrucksvoll aus und unterstreicht zusätzlich die grafische Güte von V-Rally 64

sischen Alpen, Kenia oder Neuseeland. Zusätzliche grafische Abwechslung bieten die Nachtzeit sowie variable Wetterbedingungen (Sonne, Nebel, Regen, Schnee). Bei den Spielmodi beschränkt sich die Auswahl auf die Standardoptionen Arcade-Mode, Time Trial sowie den umfassenden Championship-Modus. Bereits die er-



Um von Dach zu Dach weiterzukommen, müßt Ihr alle Möglichkeiten nutzen und Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen

anlagen stets wegzupusten, oder in der Dunkelheit wartet nur eine Lücke auf einen Fehltritt von Euch, um Jackie ein Leben abzunehmen. (Uwe)

Hersteller: Midway/Radical Ent.
Erscheint: 1. Quartal 1999 Muster von: SCED Umsetzungen geplant: keine



Derzeit ist leider noch unklar, ob es nur einen Zwei- oder gar einen Vier-Spieler-Modus geben wird

ste Version, die auf der E3 hinter verschlossenen Türen gezeigt wurde, hinterließ einen grafisch blendenden Eindruck, so daß man sich wohl auf einen Toptitel einstellen darf. (Uwe)

Hersteller: Infogrames Erscheint: 4. Quartal
Muster von: Infogrames Umsetzungen geplant: keine

Holt euch den

neuen HAMMER!

Ab 21. August am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!



CD
+ HEFT = DM
8,90

HARTE FAKTEN ■ ■ ÜBER HARTE MÄNNER

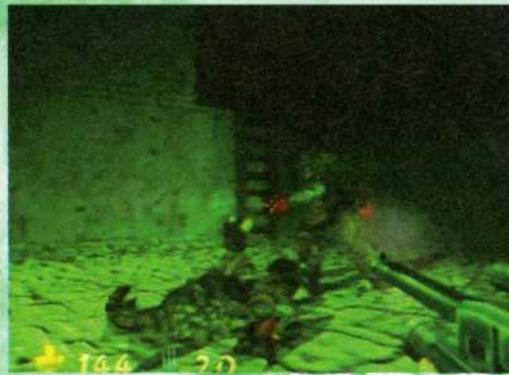
BOHSE ONKELZ

Die CD im
HAMMER -
alle Vorboten
für einen heißen
Herbst!

mit: KORN * SENTENCED * ANTHRAX * SEPULTURA * MARILYN MANSON * BLACK SABBATH u.v.a.



Der Soundtrack und die düstere Atmosphäre bilden das Gerüst für die beängstigende Stimmung in Turok 2



Mit dem Tranquillizer könnt Ihr Eure Gegner kurzzeitig betäuben, um sie dann fast ohne Probleme zu beseitigen



Um Gegner besser anpeilen zu können, wird ein Zielkreuz auf dem Bildschirm eingeblendet

Nintendo 64 Ego Shooter

Turok 2 Seeds of Evil

Langsam nähert sich die Veröffentlichung des zweiten Teils der Dinojagd. Immer wieder dringen neue Infos zum Mega-Hit durch, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Auf den folgenden zwei Seiten erfahrt Ihr die neuesten Fakten zu Iguanas Ego Shooter

Kurz vor Abgabetermin flatterte keine neue Vorabversion des Ego-Shooters in die Räumlichkeiten der Redaktion ein, in welcher der erste Level bereits komplett spielbar ist. Ihr müßt Euch durch ein vollkommen zerstörtes Areal kämpfen, in dem es vor grafischen Schmankerln nur so wimmelt. So liegt eine düstere Atmosphäre über der Region, die durch effektiv eingesetzte Nebelschwaden und den bombastischen Soundtrack noch verstärkt wird. Überall kommt es zu gewaltigen Explosionen, und die dadurch abgesprengten Splitter

fliegen durch die dunstgetrübte Luft. Am Himmel tummeln sich Möven, deren Gekreische die Au-

„Die grafischen Effekte könnten im Genre der Ego-Shooter neue Maßstäbe setzen“

theptizität des Geschehens noch verstärkt. So lauft Ihr also durch die Ruinen des Levels auf der Suche nach Schaltern, die Euch zuvor ver-

spernte Passagen öffnen. In jedem Level befindet sich eine bestimmte Anzahl hilfloser Kinder, die von ihren Eltern zum Schutz vor den Aggressoren in abgelegenen Winkeln der Level versteckt wurden. Deren Rettung ist eine der primären Aufgaben des mutigen Indianerhäuptlings. Dies wird jedoch durch die gewaltige Anzahl intelligenter Gegner deutlich erschwert. So trifft Ihr beispielsweise auf ein Monster, das sich wartend hinter einer Kiste verschanzt hat. Kommt Ihr in dessen Nähe, so verläßt es kurzzeitig seine Deckung und attackiert



Im Laufe des Abenteuers findet Ihr auch einen Raketenwerfer, der drei Geschosse abfeuert, die den Gegner verfolgen

Euch mit einer futuristischen Handgranate. Daraufhin müßt Ihr versuchen, den Helden in Deckung zu bringen. Nach Explosion des Geschosses wollt Ihr den Aggressor natürlich mit ein paar Lasersalven vernichten. Jedoch erkennt Ihr, nachdem der Nebel sich verzogen hat, daß Euer Gegner wieder Deckung hinter der Kiste gesucht hat. Lauft Ihr auf den Schurken zu, so wirft dieser wieder mit seinen todbringenden Waffen auf Euch. Diesmal jedoch weicht Ihr den Wurfgeschossen während Eures Spurts aus und erreicht den Hinterhalt unbeschadet. Das Monster greift Euch nun nicht, wie erwartet, an, sondern es weicht einem Kampf aus, indem es um die Kiste herum-



Tolle Lichteffekte sorgen in Turok 2 für offene Münder. Die hochauflösende 3D-Engine geht dabei zu keinem Zeitpunkt in die Knie



Insgesamt werden dem mutigen Indianer mehr als 20 unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung stehen, mit denen er sich der Gegnerscharen erwehren kann

Der Sniper-Modus in tödlicher Aktion



Mit Eurem Tek Bow ist es möglich, stufenlos an weit entfernt postierte Gegner heranzuzoomen. Mit dem Steuerkreuz aktiviert Ihr diesen Modus, indem Ihr dann die C-Buttons nutzt, um die Zoomstärke einzustellen. Da Euch der Widersacher zumeist nicht sieht, habt Ihr nun leichtes Spiel.

läuft. Dabei wirft es Euch immer wieder Granaten vor die Füße, die Euch wichtige Energie kosten. Da sich der Kerl dazu noch schneller bewegen kann als Euer Charakter, bedarf es einiger Geduld und einer guten Strategie, bis das Monster erledigt ist. Andere Schurken, wie beispielsweise die Raptoren, agieren nicht so defensiv: Sie attackieren Turok, sobald dieser in Sichtweite gekommen ist. Noch dazu greifen sie zumeist in Horden an, wodurch das Abenteuer im Vergleich zum Vorgänger deutlich erschwert wird. Wie Ihr also sehen könnt, besitzt jeder Charakter ein eigenes Verhaltensmuster, das besonders Anfängern das virtuelle Leben nicht gerade leicht macht. Es ist zunächst einmal ratsam, das Auftreten der Gegner genau zu beobachten und eine Strategie für jeden

einzelnen Charakter des Abenteurers zu entwickeln. Dabei spielt natürlich auch Eure Bewaffnung eine wichtige Rolle. Jeder Gegner reagiert unterschiedlich auf die verschiedenen Geschosse Eures Helden. Von den über 20 unterschiedlichen Wummen konnten wir bereits die ersten zehn in der uns vorliegenden Version bewundern. Deren Schußgewalt wurde beeindruckend durch grandiose Lichteffekte und gewaltige Sounds in Szene gesetzt. Doch nicht nur solche Leckerbissen sorgen für Aufsehen, sondern die gesamte Grafik-Engine sorgt für offene Münder. Trotz toller Schatteneffekte, genialer Lichteffekte oder der hohen Anzahl an Details gerät die hochauflösende 3D-Engine nie ins Stocken. Selbst bei einer großen Anzahl heranstürmender Gegner ist sie über jeden Zweifel erhaben.



In Turok 2 werdet Ihr nicht mehr auf störende Nebelbänke treffen. Der Dunst im Nachfolger wird lediglich als atmosphärischer Effekt genutzt

Auch das Gameplay des Ego-Shooters wurde deutlich verbessert. So nahm man sich bei Iguana die Kritik zu Herzen und verbannte die oftmals so demotivierenden Sprungeinlagen. Ebenso wurde das plötzliche Auftauchen neuer Gegner nicht vom Vorgänger übernommen. Es wird also in Turok 2 möglich sein, einen Level komplett zu „säubern“, sprich alle Gegner in einer Stage zu vernichten. (Uwe K.)

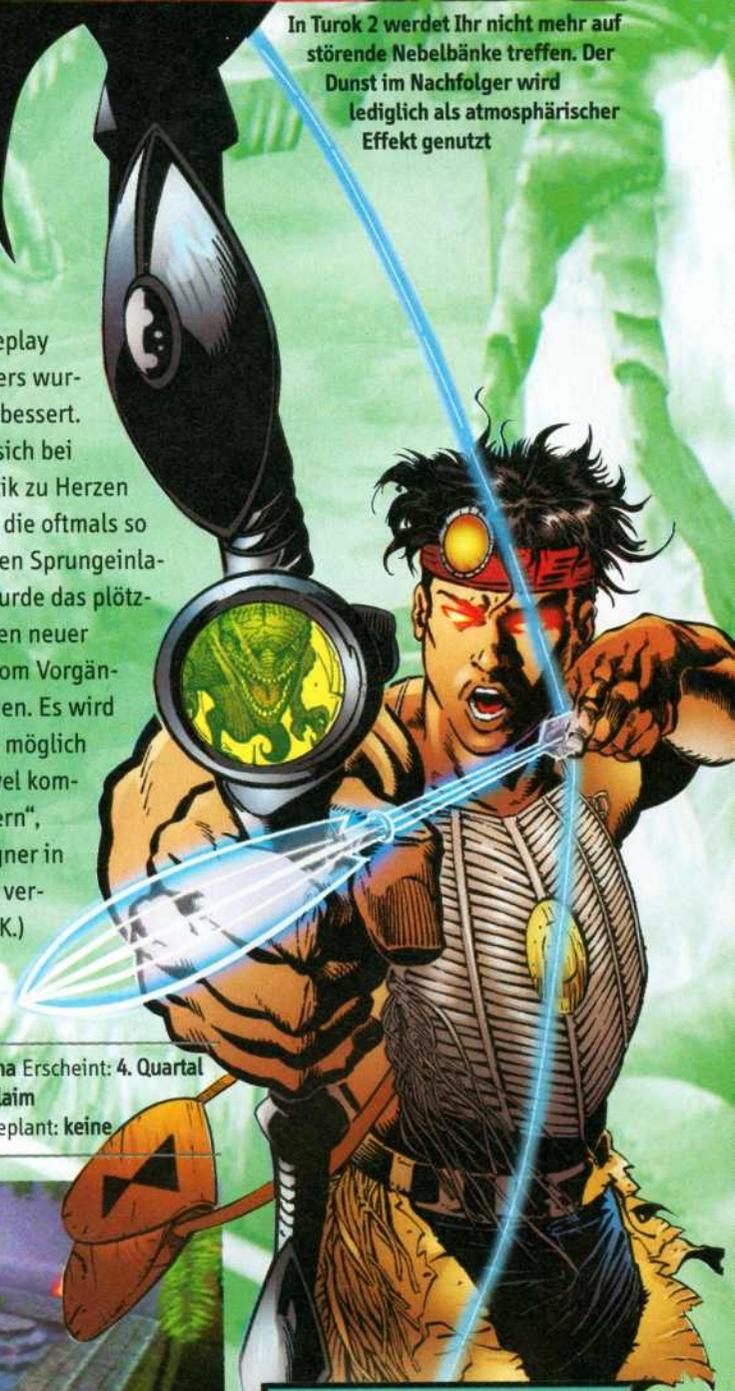
Hersteller: Iguana Erscheint: 4. Quartal
Muster von: Acclaim
Umsetzungen geplant: keine



Auch die flinken Raptoren befinden sich wieder unter Euren Feinden. Diese sind unbewaffnet, richten jedoch enormen Schaden an, wenn Ihr sie zu nah an Turok laßt



Die Landschaften wurden sehr liebevoll dargestellt und vertieft durch ihre Authentizität die dichte Atmosphäre des Abenteurers



First Look



Turok 2 könnte aufgrund der Rundumverbesserung den Thron des Genres besteigen

PlayStation Adventure

The X-Files

Parallel zu den Dreharbeiten des ersten Spielfilms wurden auch schon die Filmsequenzen zum ersten Konsolentitel der Specialagents des FBI Fox Mulder und Dana Scully abgedreht, allerdings scheint auch über diesem Projekt noch ein Geheimnis wie bei einer richtigen X-Akte zu liegen

Ein richtiges interaktives Abenteuerspiel soll es werden, mit neuem Filmmaterial, das immerhin mit über vier (!) Stunden Gesamtlaufzeit zu Buche schlagen wird. Daß diese geballte Ladung nicht mehr auf nur eine CD passen wird, dürfte jedem klar sein. Derzeit sind ca. vier bis fünf Scheiben im Gespräch, welche diese Datenmengen aufnehmen werden. Als Plot wird parallel zum Film abgedrehtes Material verwendet werden, und das ausreichend, um den Spieler über 40 Stunden mit spannendem Gameplay zu versorgen. Chris Carter, der Vater der X-Files, schrieb hierzu höchstpersönlich die Geschichte und

versicherte, daß die Storyline weder auf einer der bisher 116 Folgen basieren würde, noch jemals für eventuell neue Folgen benutzt werde. Über die Geschichte, welche im Spiel nun abgehandelt werden wird, können wir nur Mutmaßungen abgeben. Nachdem ja im derzeit anlaufenden Kinofilm Fox Mulders (David Duchovney) und Dana Scullys (Gillian Anderson) Abteilung von der FBI-Leitung rigoros aufgelöst wird und beide für eine Anti-Terror-Abteilung abgestellt werden, liegt es nahe, daß die beiden außerhalb ihrer Kompetenz weiterermitteln. Vielleicht wird es Fox endlich einmal vergönnt sein, das Geheimnis um seine von Außerirdischen entführte Schwester lüften zu können (ein Rätsel, das sich konsequent bisher durch die TV-Folgen zieht)? Und wir dürften dabei sein!? Leider halten sich sämtliche Ansprechpartner, wie Fox Interactive und auch SCEE, noch recht bedeckt betreffend Informationen über Gameplay und Inhalt des Spiels. Ein Geheimnis, also wie bei einer richtigen X-Akte vor der Veröffentlichung? Die einzige Information, die wir erhalten konnten, war, daß es



Copyright: Pro 7

Obwohl Scully ein voll ausgebildeter Specialagent des FBI ist, wird sie trotzdem von überlegenen Gegnern überwältigt



Copyright: Pro 7

Die Serie Akte X hat es von Anfang an verstanden, ohne visuelle explizite Gewaltdarstellung für wahnsinnig starke Spannungsbögen zu sorgen, eine Meisterleistung des Genres



Als ausgebildete Ärztin macht Specialagent Scully eine kompetente Figur

sich um ein voll interaktives Abenteuerspiel handeln soll. Ob sich eine konsequente, lineare Story durch die CDs zieht, oder ob mehrere, parallel ablaufende Locations und Ereignisse vorherrschen werden? Die ersten Bilder weisen auf Multiple-Choice-Gespräche und -Aktionen hin. Wir können nur hoffen, daß die PlayStation-Version anders aufgebaut sein wird als die derzeit erhältliche Version auf PC, die unserem Kollegen Thomas Borovskis (PC Games) gerade mal 73% entlocken konnte. (Georg)

Hersteller: Fox Interactive Erscheint: Dezember Muster von: k.A. Umsetzungen geplant: keine



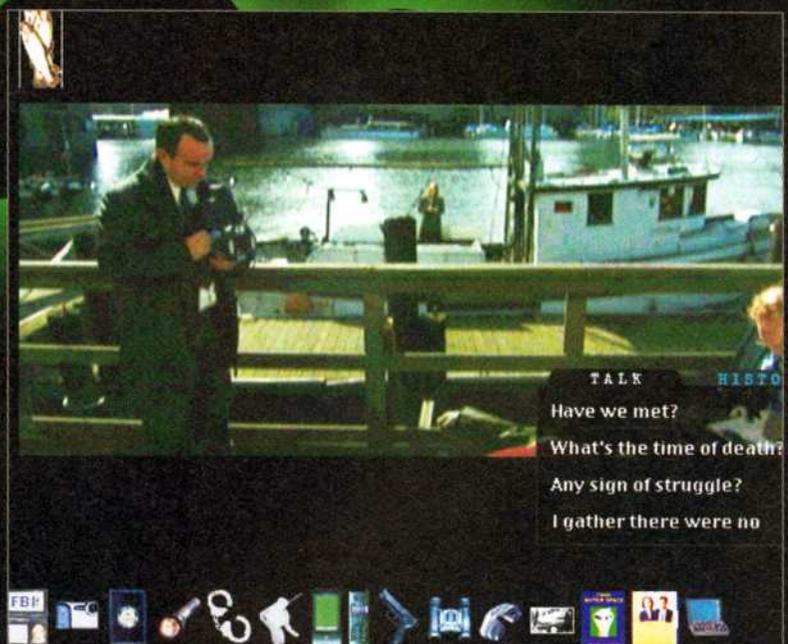
Copyright: Pro 7

Durch interaktives Handling während der Videosequenzen wird man ungeheuer in die laufende Szene hineingesaugt



Copyright: Pro 7

Hände hoch! Die beiden Hauptdarsteller der X-Files können auch temperamentvoll zur Sache gehen und gewaltsam ein Verbrechen verhindern



Per Multiple Choice werden Unterhaltungen geführt und Vorgehensweisen entschieden. Diese Entscheidungen wirken sich natürlich auf Folgeereignisse aus und können den gesamten Verlauf der Geschichte verändern

BOROS



WIVA

PlayStation Action-Adventure

Ninja: Shadow of Darkness

Dunkle Mächte treiben ihr Spiel im fernöstlichen Japan. Eidos schickt Euch als wagemutigen Einzelkämpfer durch die virtuellen Lande, um Banditen, Untoten und Dämonen das Handwerk zu legen

In Zeiten, als man in Europa noch im dunklen Mittelalter weilte und die Menschen an Hexen und Dämonen glaubten, war die Existenz Japans oder Amerikas noch kein Thema in der Weltgeschichte. Dennoch wurden auch im fernöstlichen Japan das Kriegsbeil geschwungen und mystische Riten praktiziert. So kommt es auch, daß zwei rivalisierende Kriegsherren das Land untereinander aufgeteilt haben, um nun im gegenseitigen Krieg eine Entscheidung zu finden. Da aber keine

„Massenhaft Gegner und Fallen sorgen für ungebrochene Dauermotivation“

der beiden Parteien einen großartigen Vorteil für sich verbuchen konnte, entschied sich Katasaki, einen Handel mit Batanaka, dem Lord der

Dämonen, einzugehen. Damit ihn der Herr der Finsternis mit mächtigen Truppen, die aus Dämonen, Goblins und anderen bösen Wesen bestehen, versorgt, muß er 25 junge Menschen opfern und seine eigene Seele verkaufen. Tja, leider ist das mit den Verträgen zwischen Menschen und Dämonen so eine Sache, denn letztere halten sich meist nicht an die Absprachen und suchen nur ihren eigenen Vorteil. So passiert es, daß Katasaki sich an Batanaka verkauft und noch 25 weitere Seelen opfert, der böse Lord aber keine Gegenleistung erbringt. Dieser will nämlich nun selbst Herrscher über Japan werden und schickt deshalb seine Untergebenen aus, die Bevölkerung zu versklaven ... Die Hintergrundgeschichte von Ninja: Shadow of Darkness ist fast genauso lang wie die Produktionszeit des Games selbst. Die „Leidensgeschichte“ des schwarzen Rächers begann vor über zwei Jahren, als das Game zunächst als Saturn-Titel zum Weihnachtsges-

chäft 1996 angekündigt war (wegen Tomb Raider aber wahrscheinlich erst einmal in den Hintergrund geriet). Durch den Erfolg von Lara und durch Probleme am Produkt Ninja wurde der Release-Termin mehrere Male verschoben, bis der Saturn als Plattform uninteressant wurde und Core Design entschied, auf die PlayStation zu wechseln. Nun wird Ninja in diesem Herbst exklusiv für Sonys 32-Bitter erscheinen und die wartenden Zocker (hoffentlich) zufriedustellen. Kommen wir aber zu den wichtigen Dingen, dem Game selbst. Als wagemutiger Ninja Kurosawa



Geschicklichkeit am Pad wird zum Beispiel bei diesen beweglichen Bodenplatten gefordert

begebt Ihr Euch in die virtuelle Welt und müßt Euch den Schergen von Batanaka stellen. Euer Weg führt durch drei Welten, die in je vier Levels unterteilt sind. So wandert Ihr durch dichte Wälder, sucht unterirdische Labyrinth auf, schleicht über Friedhöfe oder klettert im verschneiten Hochgebirge umher. Zwischen den Welten macht Ihr einen Abstecher in Batanakas Thronsaal, wo Ihr Euch zweimal mit je einem mächtigen Dämon herumschlagen dürft, bis Ihr selbst mit dem Lord des Bösen um den Sieg ringt. Alle Locations wirken durch eine detaillierte Gestaltung sehr plastisch. So sind z.B. im Wald-Level zahlreiche Bäume, Büsche und Felsen aufgebaut, und es tummeln sich Vögel, Eichhörnchen und Hasen in der Natur.



Das Tor ist nicht nur verschlossen, sondern auch gut bewacht. Acht Samurai werden unseren Helden hier attackieren



In den beiden Kisten ist wieder Gold versteckt. Nur müßt Ihr Euch geschickt bewegen, da sich das Messer dreht



Der Lord der Finsternis Batanaka sitzt auf seinem Thron und lacht Euch aus, denn er schickt statt seiner selbst einen mächtigen Dämonen in den Kampf, dem Ihr Euch in einer begrenzten Arena stellen müßt



Der stierhafte Dämon ist zwar langsam, besitzt aber dafür viele Energiepunkte. Zudem rauben seine Treffer viel Lebensenergie, und gegen sein lautes Röhren seid Ihr auch nicht immun



Effektiv werden die Zaubersprüche in Szene gesetzt. Der Kreiselangriff wird die beiden Muskelpakete auf jeden Fall umwerfen



Im Shop lassen sich die gefundenen Goldmünzen in wichtige Gegenstände eintauschen. Waffen, Zaubersprüche, Nahrung und andere Dinge hat der Händler im Lager



Wenn Ihr durch den Fluß lauft, könnt Ihr Euch nur in einem begrenzten Bereich bewegen (hellblau). Wer davon herunterfällt, verliert eines seiner Leben

In den Tunnelsystemen eines Bergwerkes tropft z.B. Wasser von der Decke, und Ratten und anderes Kleingetier beleben die bedrückende Stimmung. Der Weg selbst ist meist

„Ninja ist schon jetzt eine gelungene Mischung aus Action, Strategie und einem Schuß RPG“

eindeutig und vorgegeben, jedoch gibt es auch Verzweigungen, die z.B. vor einer verschlossenen Tür enden. Den Schlüssel hierzu findet Ihr natürlich in einem anderen Teil des Levels, aber die Übersicht über eine Stage ist immer gewährleistet. Der Fußmarsch hält darüber hinaus eine Vielzahl an Gegnern für Euch bereit. Es gibt Gruppen von Straßenräubern, Goblins, Samurais, aber auch Untote, wie z.B. Guhle oder Skelette. Insgesamt soll es rund 50 verschiedene Gegner geben. Ebenfalls werden sich auf Kurosawa mehrere Zwischenbosse stürzen. Natürlich gehören zu Japan verschiedene Sorten von Drachen, aber auch kleine Dämonen, Trolle oder

böse Geister werden unserem Helden das Leben schwermachen. Neben den intelligenten Gegnern wurden auch Fallen eingebaut, die Euch Lebensenergie abziehen können. Es gibt u.a. Kisten, die beim Öffnen explodieren, Pfeilfallen aller Art oder auch die simplen Bärenfallen. Gesteuert wird aus einer erhöhten isometrischen Perspektive, wie man sie z.B. von Fighting Force her kennt. Eine dynamische Kamera, die Ihr nicht beeinflussen könnt, paßt sich Eurem Weg immer an, damit ein guter Überblick gewährleistet wird. Das Spielprinzip verbindet klassische Final-Fight-Manier mit Elementen aus The Last Ninja auf dem C 64 bzw. Amiga. Zwischen den Kämpfen findet Ihr Kisten, in denen Gold, Nahrung oder Waffen versteckt sind. Weiterhin müßt Ihr unter anderem Bodenplatten aktivieren und Schlüssel finden, um neue Bereiche zu eröffnen. Die wichtigen Schlüssel erhaltet Ihr meist, wenn Ihr ein bestimmtes Gebiet von Feinden gesäubert habt. Aber die Ge-

probe gestellt. Ob Ihr nun über bewegliche Bodenplatten springt, anrollenden Baumstämmen ausweicht oder auf einem schmalen Sims ganz langsam lauft, Eure Fähigkeiten am Pad müssen wirklich gut sein. Um mit den ganzen Schwierigkeiten fertigzuwerden, hat Kurosawa eine Vielzahl an Möglichkeiten mit auf die Reise bekommen. Neben Faust- und Trittkombinationen schmeißt

der schwarze Rächer Messer und Wurfsterne umher, benutzt Waffen aller Art und bedient sich der Ninjamagie. Diese kann durch das Finden von Schriftrollen immer effektiver gemacht werden. Zu Beginn jedes Levels gelangt Ihr zudem in einen Shop, wo sich neue Leben, Waffen, Zaubersprüche und Ausrüstungsgegenstände gegen das gefundene Geld eintauschen lassen. (Georg)



Auf dem Friedhof stellen sich Euch Untote in den Weg. Die Skelette geben selbst dann nicht auf, wenn Ihr sie in zwei Hälften geteilt habt



Mist, der Baumstamm hat den Ninja mit voller Wucht erwischt, was fast die gesamte Lebensenergie gekostet hat. Schnell wieder auf die Beine, denn der nächste ist schon im Anrollen

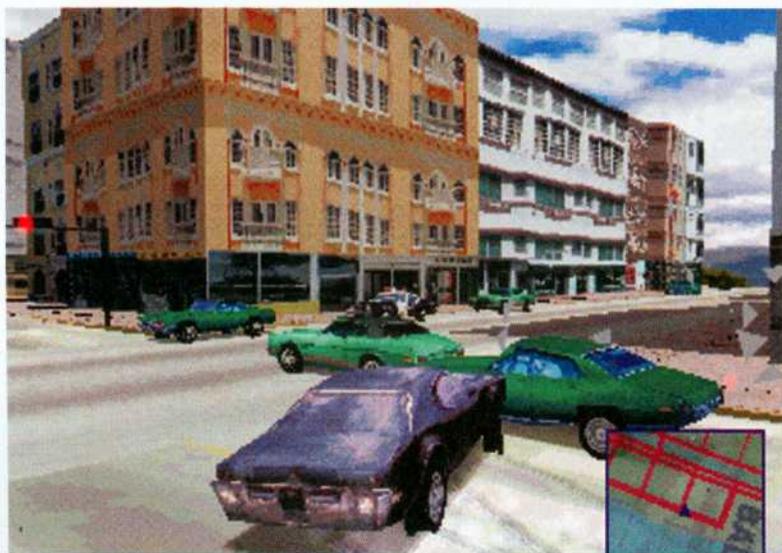
schicklichkeit des Ninjas wird immer wieder auf die

Hersteller: Core Design Erscheint: September
Muster von: Eidos
Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

Für Ninja gilt auf jeden Fall die Devise: Was lange währt, wird endlich gut



Karambolage mit Folgen: Unachtsamkeiten werden nicht nur mit Dellen in der Karosserie bestraft, sondern auch mit Einschränkungen im fahrerischen Bereich

PlayStation Rennspiel/Adventure

Driver

Die Destruction-Derby-Erfinder wollen mit ihrem neuesten Racer das Genre revolutionieren. Mal sehen, ob das funktioniert

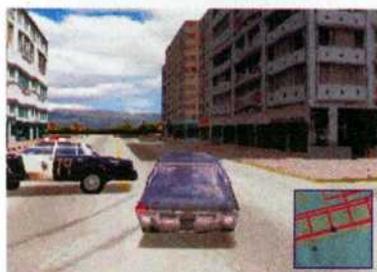
Schon einmal etwas von der Programmiertruppe Reflections gehört? Wenn nicht, kann man das durchaus als Wissenslücke bezeichnen, schließlich waren die Briten bereits Ende der achtziger Jahre mit ihrem Grafikwunder Shadow of the Beast erfolgreich. Ihr letzter Streich liegt mit Destruction Derby 2 jedoch gute zwei Jahre zurück. Grund: Für ihr neuestes Rennspiel-Projekt sind umfassende Recherchen notwendig. Kurz umschrieben soll Driver Euch die faszinierende Möglichkeit bieten, mit einer coolen US-Karre ohne jegliche Einschränkung durch die vier Großstädte New York, Miami, San Francisco und Los Angeles zu cruisen. Um dieses ehrgeizige Anliegen zu realisieren, wurden stundenlange Videotapes, die vor Ort aufgenom-



Ab durch die Mitte! Bei Driver wird es möglich sein, Randbebauungen, wie z.B. Kartons, Straßenlaternen oder Mülleimer über den Haufen zu fahren

men wurden, systematisch ausgewertet. Das Ergebnis ist beeindruckend: Das virtuelle Streckennetz umfaßt umgerechnet rund 48 Kilometer, auf denen ca. 150 000 Polygon-Gebäude platziert wurden! Der Spielverlauf für diesen Mega-Tummelplatz gleicht einer Mischung aus Grand Theft Auto und EAs Auto Destruct. Als zwielichtiger Asphaltheld sucht Ihr Euch in der City einen Auftrag aus, um ihn dann per PS-Kraft auszuführen. Wem das jedoch zu streßig sein sollte, der kann sein Gefährt auch irgendwo abstellen und beobachten, wie sich die CPU-Verkehrsteilnehmer intelligent durch das Getümmel wühlen. (Ulf/Derek)

Hersteller: Reflections Erscheint: 1999
Muster von: Reflections Umsetzung geplant: keine



Wettrennen mit der Polizei gehören bei diesem Spiel an die Tagesordnung. Ihr schüttelt das Blaulicht nur durch geschickte Manöver ab, indem Ihr aus ihrem Blickfeld geratet



Auch die holde Weiblichkeit mischt beim Rudelkampf an vorderster Front mit

PlayStation Beat 'em Up

Shao Lin

Neben Virgins Thrill Kill eine weitere Massenkeilerei für die Sony PlayStation

Es gibt im scheinbar festgefahre- nen Beat'emUp-Genre doch noch Innovationen zu verzeichnen. Zum einen sind Kloppereien in offenen Arealen à la Ehrgeiz absolut IN, zum anderen steht der Multi- spieler-Gedanke immer stärker im Vordergrund. Im letzteren Punkt dürfte das fernöstliche Handge- menge Shao Lin sicherlich neue Maßstäbe setzen. Auf relativ klei- nen Austragungsorten sorgen bis zu vier menschliche Karatekas plus drei weitere CPU-Fighter für eine gepflegte Hektik. Der Masse an Kämpfern entsprechend mußte natürlich die Steuerung modifiziert werden. THQ hat das recht geschickt gelöst. Während Ihr mit vier Tasten die Arme und Beine für den Gegner schmerzvoll zum Einsatz bringt, wählt Ihr per L1-Taste den Kontra- henten aus, den Ihr gerade behar- ken wollt (gute Reaktionen sind hierbei gefragt). Neben diesem „Sieben-auf-einem Streich-Kon-

zept“ fällt auch das traditionell fernöstliche Flair auf. Während im Hintergrund chinesische Männer- gesänge ihren Sing- sang intonieren, vollführen die Her- ren und Damen im Volklore-Ornat Martial-Arts-Künste, wie man sie aus zahlreichen Easter-Filmen her- kennt, und zwar ohne übersinnliche Specialmoves. Die Motion-Capture- Animationen sind dabei auf einem hohen Niveau. (Ulf)



Würfe sind recht gefährlich, da sie relativ schwer anzusetzen sind und die anderen Gegner dieser Aktion oftmals zuvorkommen

Hersteller: THQ Erscheint: April '99
Muster von: THQ Umsetzungen geplant: keine



Umzingelt: Bei Shao Lin ist es wichtig, blitzschnell zu entscheiden, welchen Gegner man als nächstes attackiert

First Look

gut

Fernöstlicher Klopper mit herrlich chaotischem Multiplayer-Modus und guten Martial-Arts-Animationen

PlayStation Rennspiel C3 Racing

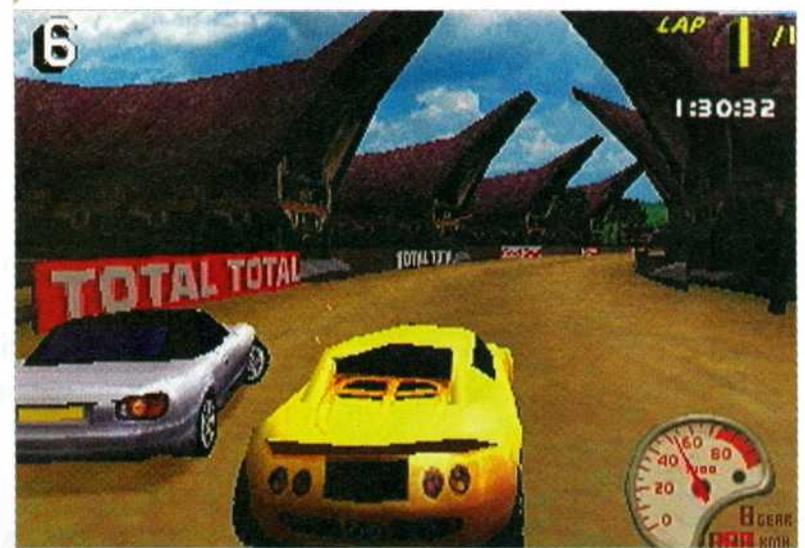
Der Nachfolger zu Total Drivin' stellt eine Art Mixtur aus allen bisher erfolgreichen Rennspielen dar

Die Briten von Eutechnyx haben sich scheinbar voll und ganz auf Rennspiele spezialisiert. Nach ihrem glanzvollen Total-Drivin'-Debüt gehen die Programmierer bei C3 (Car Constructors Championship) auf Nummer Sicher. So erinnert die komplette Aufmachung sicherlich nicht unbeabsichtigt an Gran Turismo. Wie bei der aktuellen Referenz



Die Grafik hat viele gute Ansätze, zu denen auch der blendend animierte Wasserfall gehört

stehen Euch ein Arcade- sowie ein Championship-Modus zur Auswahl. Letzterer setzt sich aus insgesamt vier internationalen GT-Turnieren zusammen, wobei man sich für die höheren Klassen erst qualifizieren muß. Der Fuhrpark rekrutiert sich ferner aus 24 Otto-Normal-Pkws von zehn Automobilherstellern (zumeist japanische). Beim Spielverlauf hingegen sind die Parallelen zu Sega Rally kaum zu übersehen. Die insgesamt 30 sehr langen und naturbelassenen Strecken mit gelegentlichen Gabelungen führen Euch über den gesamten Globus und bieten massive Drift-Einlagen. Wenn Ihr mit den Werkeinstellungen nicht zufrieden seid, solltet Ihr die opulenten Tuning-Optionen aufrufen, die



derart umfassend sind, daß Anfänger erst einmal abgeschreckt werden. Der erste Eindruck ist recht vielversprechend. Die Polygon-Karren wurden exzellent modelliert, das Fahrgefühl kann optimal auf individuelle Bedürfnisse abgestimmt werden, und das Streckendesign gehört zur oberen Güte. (Ulf)

Hersteller: Eutechnyx Erscheint: Ende '98
Muster von: Infogrames
Umsetzungen geplant: keine

Das Flair der internationalen Strecken wurde stets gut eingefangen: In Indonesien führt Euch der Weg beispielsweise durch große Reisfelder

First Look

gut

Vielversprechender Gran-Turismo/Sega-Rally-Cocktail der Total-Drivin'-Macher

CYBER SPACE INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Auf der Rennbahn live dabei

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

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



SV 393 A TREMOR PAK

Vibration unit

- Vibrations-Einheit mit
- Eingebauter Memory Card Slot
- Real Vibration
- Ultimative Realitätsnähe
- Intensität in zwei Stufen regelbar
- Stromsparmmodus

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



SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK

Mit dem GameBoy unterwegs

- Stabile gepolsterte Gürteltasche • Passend für GameBoy und Zubehör
- Reißverschlüsse
- Sicherheitsschnallen • Modisches Design

unverbindl. Preisempf. **DM 29,95**



INTERACT

Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de



SV 384 ULTRARACER 64

Handliches Mini-Lenkrad für N64

- Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
- Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
- Memory Card Slot

unverbindl. Preisempf. **DM 79,95**

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

Nintendo 64 Rennspiel

Extreme G 2

Das schnellste Rennspiel auf dem N64 geht in die zweite Runde. Weniger Nebel, breitere Strecken und massenhaft neue Bikes sollen das Sequel wieder in die Top-Ten der Verkaufscharts bringen. Mit der verbesserten Technik wollen Publisher Acclaim und Softwareentwickler Probe der Konkurrenz wieder auf- und davonfahren

Mit über 400 Sachen rast das futuristische Speedbike auf die Ziellinie zu – den Geschmack des Sieges habe ich schon auf den Lippen – als vier zielgesteuerte Raketen völlig unerwartet einschlagen und das Rumble Pak zum Vibrieren bringen. Der Geschwindigkeit beraubt, bremst meine Maschine ab, und der zweitplatzierte CPU-Flitzer zieht an mir vorbei und erntet den Jubel der Zuschauer. So wird es wohl vielen N64-Besitzern zu Beginn der Fahrerkarriere gegangen sein, die sich mit Acclains flotter Zukunftsraserei auf die virtuellen Pisten gewagt haben. Mit über 500.000 weltweit verkauften Exemplaren (100.000 in Deutschland) war nicht nur der Publisher sehr zufrieden, sondern auch die Jungs von

Probe. Wenn das Sequel Ende November diesen Jahres auf den Markt kommt, soll natürlich ein ähnlicher Erfolg eingefahren werden. Grund genug, die Kritik von Käfern zu

analysieren und sich mit neuer Kraft an die Arbeit zu machen. Die enge Streckenführung wurde bei der hohen Spielgeschwindigkeit für viele Zocker zum Verhängnis und somit zum Ärgernis. Auch der Nebel war den Geschwindigkeitssüchtigen ein Dorn im Auge, da dadurch die Vor-

aussicht auf die Strecke zu kurz kam. Gesagt, getan, denn mit der verbesserten Grafik-Engine wird der (fast) undurchdringliche Nebel zum Großteil verdrängt. Das Problem der Streckenführung wird durch breitere Straßen ebenfalls neutralisiert. Daher sollen selbst blutige Anfänger nach kurzer Eingewöhnungsphase ohne großartige Lackschäden an den teuren Bikes



Zu spät! Der gegnerische Fahrer zieht an meiner Innenseite unter Einsatz eines Nitropaketes vorbei

über die Pisten brettern. Auch die futuristischen Vehikel wurden einem Face-Lifting unterzogen. Neben einer verbesserten, detaillierteren Gestaltung wurde ebenfalls der Fuhrpark um sieben Maschinen, auf 15 Stück, erweitert. Neu sind auch die animierten Fahrer, die durch unterschiedliche Charakteristiken glänzen sollen. Das Fahrverhalten der Bikes wurde überarbeitet, und nun ist es durch eine weitere Symmetrieachse möglich, via der Slide-

“Der Streckenverlauf der Pisten wurde zum Großteil entschärft, damit auch Anfänger einen besseren Einstieg haben”

Taste und dem Einsatz Eures Sticks die Maschine noch enger in die Kurven zu legen. So lassen sich die Hindernisse und Schikanen besser meistern als im ersten Teil. Weiterhin wurde die Ausstattung mit den hochexplosiven Waffen verändert: Eure Standardwaffen unterscheiden



Rund 21 Bikes soll das Sequel von Extreme G für Euch bereithalten



Gegenüber Eurer Konkurrenz solltet Ihr keine Gnade kennen, denn die gegnerischen Fahrer greifen Euch so oft an, wie sie nur können



Langgezogene Tunnelsysteme, die des öfteren eine Abzweigung bzw. Abkürzung für Euch bereithalten, sind selbstverständlich bei Extreme G 2 eingebaut



Jahoo! Es macht wirklich einen Heidenspaß, mit vollem Speed in die Steilkurve zu brettern. Mit der neuen Slide-Funktion könnt Ihr diese Schikane sauber ausfahren und fast ohne Geschwindigkeitsverlust weiterbrettern

sich wieder in ihrer Stärke und im Energieverbrauch, können aber nun während der Schlacht auf der Piste aufgeladen werden. Somit verstärkt Ihr die Wirkung Eurer Waffe und könnt auch das Auslösen verzögern, um den richtigen Moment abzuwarten, bis Ihr eine ideale Schußposition erreicht. Kommen wir zu den Spielmodi: Hier wird sich nur wenig verändern. Erfahrene Extreme-G-Zocker werden sich daher sofort zu rechtfinden. Time Trial und Practice-Modus sind genauso obligatorisch wie der Cup für den Einzelspieler. Insgesamt stehen 13 verschiedene Welten zur Verfügung, die je zwei



Let's jump! Beim Extreme G 2 werden wieder massenhaft Sprungschancen eingebaut sein. Jedoch will das Springen gelernt sein, denn manchmal könnt Ihr bei einem Patzer auch von der Bahn fallen

verschiedene Pisten bieten, die zusätzlich spiegelverkehrt befahren werden dürfen und zwei weitere Variationen des Streckenverlaufs haben. Dies ist mit Rage Racer zu vergleichen, wo sich je nach Wahl der Strecke andere Bereiche für den Spieler öffnen. Summa summarum kommen wir also auf 78 verschiedene

“Höher, schneller, weiter: Extreme G 2 wird mit seinen technischen Verbesserungen die Kritiker verstummen lassen”

ne Möglichkeiten, über virtuelle Pisten zu brettern. Weitere Spielmodi sind der Battle-Modus, bei dem es nur darum geht, alle Konkurrenten zu zerstören, und der neue Ghost-Driver-Modus. Aber auch für Mehrspielespaß wird wieder gesorgt: Wie beim N64 üblich, können bis zu vier menschliche Spieler gegeneinander antreten und sich in der Battle-Arena oder auf den normalen Pisten bei rasanter Fahrweise vergnügen. Der Streckenverlauf der Pisten wird langgezogene Steilkur-



Der entschärfte Streckenverlauf soll auch im Mehrspielbereich für mehr Laune sorgen



Mit von der Partie werden wieder massenhaft Pick Ups (rechts) sein, mit denen Ihr Eure Gegner beharkt



An solch übersichtlichen Stellen lassen sich die Bordwaffen am besten auf die Kontrahenten abfeuern



Manche Fahrer haben noch kein Bike und laufen daher nur auf der Piste. In der Endversion ist das natürlich anders

ven, hohe Loopings, zahlreiche Verzweigungen und extreme Schußfahrten bieten, die wieder Euer ganzes Können abverlangen werden. Aber auch Tunnel, die es sogar erlauben, an der Decke zu fahren, oder Sprungschancen werden wieder für Stimmung sorgen. Damit verbunden



FIRST LOOK

super

Schnallt Euch an, Extreme G 2 wird Euch wieder in einen Geschwindigkeitsrausch versetzen

Hersteller: Probe/Acclaim Erscheint: November
Muster von: Acclaim
Umsetzungen geplant: keine



Schweinesurfen total! Auf einem Plastikschwein müßt Ihr riesigen Küchenmessern und Plastikentchen ausweichen



Wo sind wir denn hier hingeraten? Zappelzombies beschützen Goodies, die unser Jim dringend benötigt, aber wir holen sie uns trotzdem



Allerlei Spuk gilt es im gespenstigen Filmabschnitt zu umgehen. Neben Geistersesseln attackieren auch unsichtbare Hühner den Wurmling

Nintendo 64/PlayStation Jump & Run

Earthworm Jim 3D

Nicht nur auf dem Nintendo 64, sondern auch auf der PlayStation nimmt Earthworm Jim 3D immer konkretere Formen an

Nachdem wir am Ende des zweiten Teils von Jims Abenteuer auf Saturn und PlayStation den Wurm im Kampfanzug nur in einem kurzen Gastauftritt in Interplays Clayfighter 63 1/3 bewundern durften, ist es sicher, daß alle Jimjünger auf PS und N64 ihren heißgeliebten Wurm Anfang 1999 in den Händen halten dürfen. Und es hat sich einiges getan, wie wir uns bei einem Besuch von Acclaims PR-Menschen Stefan Luludes überzeugen durften.

Mittlerweile steht fest, daß das Spiel aus fünf gewaltigen Welten, die in mehrere Levelabschnitte unterteilt sind, bestehen wird, und das mit einem Humor ausgestattet, der mal wieder seinesgleichen suchen wird. Auch wenn wir dachten, daß man den zweiten Teil nicht mehr überbieten könne, so wird der Wurm im Hauptsektor seines Hirns sogar aus den eigenen Augen nach draußen schauen können (auf so etwas muß man auch erst einmal kommen). Neben neuen Levelabschnitten, die spielbar waren, beispielsweise die Kuchenfabrik des Kings Elvis Presley, konnten wir auch schon das Waffenarsenal begutachten. Neben altbekannter Artillerie, wie einer Seifenblasengun, stehen einem jetzt



Wieder wird Jim ein reichhaltiges Repertoire an abgefahrenen Waffen mit sich führen, angefangen von der roten Standardwumme bis hin zu einer Eierschleuder und einem Flammenwerfer

auch schon eine Raketenwumme und weitere nützliche und unnütze Waffen zur Verfügung. Endlich konnte Snott, die giftgrüne Klebehilfe in Jims Rucksack, gesichtet werden! Er wird also wieder mit von der Partie sein und dem Wurm zur Seite stehen, Tarzanakrobatik ist angesagt! Aber auch Jim selbst wird immer lernwilliger und

kreativer. Neben schleichen, abrollen und sich ducken kann er sich auch schon mit Hilfe seines Kopfes an Seilen entlang hangeln. Für beide Versionen soll übrigens eine perfekte Unterstützung der Analog- sowie Shock(vibrations)funktion erfolgen. (Uwe)

Hersteller: Interplay Erscheint: 1. Quartal 1999 Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: PS, N64



Die Zeiten von flacher Perspektive sind vorbei, Jim ist wunderbar lebendig dreidimensional belebt worden. Ein Lob an die Entwickler der Engine

First Look

super

Man muß Jim jetzt schon lieben und sich das Erscheinungsdatum im Kalender markieren



Dialoge sind nicht nur sehr häufig vorhanden, sondern auch sehr gut übersetzt

Nintendo 64 3D-Jump&Run

Starshot

...ehemals unter dem Titel Space Circus bekannt, dürfte eines der schrägsten Hüpflebensjahre dieses Jahres werden

Starshot ist rundum herrlich bizarr, das fängt schon bei der Vorgeschichte an. Bekanntlich müßt Ihr als Sternen-Jongleur Starshot insgesamt sieben Planeten nach Zirkusattraktionen absuchen, ehe sie der Konkurrenz in die Hände fallen. In bester Jump&Run-Manier müssen der kosmische Kobold und seine beiden Helfer Willfall und Willfly extrem große 3D-Szenarios abgrasen, indem sie diverse Aufträge erfüllen und die feindliche Belegschaft via lenkbarem Sternenstrahl den Knockout versetzen. Die Planeten sprühen dabei vor Einfallreichtum. Beispiel: Auf Technum ist alles perfekt, und dort wurden zudem alle Erfindungen erfunden. Daher sind die Einwohner vor allem an allen nicht perfekten Dingen interessiert. Witzig ist auch der Planet Mutter Erde, auf dem nach dem verheerenden Dritten Weltkrieg lediglich ein Russe und ein Amerikaner übrig geblieben sind, die sich natür-



Ein dicker Pluspunkt ist die freie Kamerafahrt, durch die Ihr zu jeder Zeit jeden erdenklichen Winkel erforschen könnt

lich auch weiterhin beharken. Starshot ist aber nicht nur ein witziger Jump&Run-Cocktail mit vielen Missionen und Dialogen, sondern auch technisch äußerst beschlagen. Trotz großer Fernsicht gibt es kaum den berühmten Pseudonebel, die Grafik sieht ungewöhnlich klar und hochauflösend aus und die Optik besticht ferner durch Detail- und Farbreichtum. (Ulf)

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



Der Weltraumschrottplatz ist eines der grafisch beeindruckendsten Levels, vor allem wegen der enormen Fernsicht

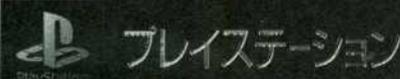
FIRST LOOK

sehr gut

Vierversprechend: technisch erstklassig, ungemein witzig und mit vielen Ideen behaftet



0221-240 88 00
VERSANDKOSTENFREI



PlayStation + Dual Shock Controller.....	299,00	3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....	129,90
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....	333,00	AI Japan Grand Touring Car CC. jp (Race).....	129,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....	249,90	Armored Troopers jp (3D Shooter).....	189,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony).....	59,90	Blue Breaker Bust jp (Action).....	129,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß.....	44,90	BLUE - Legend of Watas jp (Adventure).....	129,90
Controller NeGcon.....	89,90	Bombberman Fantasy Race jp (Race).....	129,90
Game Buster 2 (Mogel Modul).....	99,90	Bombberman Wars jp (Strategie).....	129,90
Guncon.....	89,90	Brave Fencer M. jp + Demo FF VII (RPG).....	149,90
Memory Card (Sony).....	39,90	Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....	119,90
Memory Card (EXONY).....	29,80	Cappcom Generations (Collection).....	129,90
Mouse (Sony).....	49,90	Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square).....	99,90
RGB-Kabel (EXONY).....	29,90	Cities Beat jp (Fighting).....	129,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....	44,90	Cities City jp (Action).....	129,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....	99,90	Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting).....	79,90
Controller-Verlängerungskabel.....	19,90	Dark Messiah jp (Horror-Adventure).....	129,90
Umbausatz.....	39,90	Eco-Night jp (Adventure).....	129,90
Umbau (ca. 20 min).....	89,90	Epica Stela jp (Rollenspiel).....	129,90
		Frontmission Alternative jp (Strategie).....	139,90
		G-Darius (Shooter).....	129,90
		Gran Turismo jp (Race) +Memory Card.....	119,90
		Guardian Recol jp (Simulation/RPG).....	149,90
		Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....	129,90
		King of Fighters '97 (Fighting).....	129,90
		Kitchen Panic jp (Jump 'n Run).....	119,90
		Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....	139,90
		Metal Gear Solid jp (Action-Adventure 8.Sep.).....	139,90
		Metal Gear Solid jp Platinum Pack.....	199,90
		Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....	129,90
		Namco Anthologies 1 jp (Collection).....	119,90
		Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.).....	119,90
		Nectaris jp (Strategie).....	129,90
		Paranoia Scope (3D-Shooter).....	129,90
		Parasite Eve jp (Action).....	139,90
		Paro Wars jp (Strategie).....	119,90
		Pocket Fighter jp (SFI Fighting).....	129,90
		Puzzle Bobble 4 jp (Tafelspiel).....	99,90
		Rama jp (Adventure).....	129,90
		Samurai Shadowdown I & II (Beat'm Up).....	139,90
		Soloban Basic 2 jp (Tafelspiel).....	89,90
		Soulcalibur jp (Action-Adventure).....	139,90
		Star Ocean The 2nd Story jp (Rollenspiel).....	139,90
		Super Adventure Rockman jp (Adventure).....	129,90
		Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
		Tekken III jp (3D-Fighting) + T3 Key Ring.....	119,90
		Thunderforce 5 jp (Shooter).....	129,90
		Twinsbee RPG.....	139,90
		X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....	129,90
		Xenogears jp (Rollenspiel).....	139,90
		XI jp (Puzzle).....	109,90
5th Element (Action).....	99,90		
Abe's Odyssey (Action Jump' n run).....	99,90		
Alundra (Rollenspiel).....	99,90		
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....	99,90		
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race).....	89,90		
Azure Dreams (Rollenspiel).....	109,90		
Baby Universe (Kaleidoskop).....	89,90		
Baphomet's Fluch II (Adventure).....	99,90		
Batman & Robin (Action-Adventure).....	109,90		
Bloody Roar (3D-Fighting).....	99,90		
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....	99,90		
Breath of Fire 3 3rd.Ed. (Drachen 15cm,Pin.).....	149,90		
Cardinal Syn (Fighting).....	99,90		
Circuit Breakers (Race).....	99,90		
Coin McRae Rally (Race).....	99,90		
Crimo Killer (Action).....	99,90		
Deathtrap Dungeon (Adventure).....	109,90		
Diablo (Strategie).....	99,90		
Dreams (Jump'n Run).....	99,90		
Everybody's Golf.....	89,90		
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....	129,90		
Fluid/Depth (Music-Adventure).....	89,90		
Frankreich '98 (Fußball).....	99,90		
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....	99,90		
Gran Turismo (3D Race).....	99,90		
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....	129,90		
Heart of Darkness (Adventure).....	99,90		
Jeremy McGrath Supercross '98(Race).....	99,90		
Mega Man X3 (Jump' n run).....	99,90		
NBA Live '98 (Basketball).....	99,90		
NHL Face Off '98 (Eishockey).....	89,90		
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....	99,90		
One (Action).....	99,90		
Ogre Tactics us (Strategy).....	139,90		
Parasite Eve us (Adventure - 10. Sept.).....	129,90		
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....	99,90		
Rockman Dash (Action).....	129,90		
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90		
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	129,90		
Shining Force II (RPG).....	99,90		
Small Soldiers us (Action).....	129,90		
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90		
Super Pang Collection (Puzzle).....	99,90		
Total NBA '98 (Basketball).....	99,90		
Treasures of the Deep (Adventure).....	99,90		
War Games (Strategie).....	99,90		

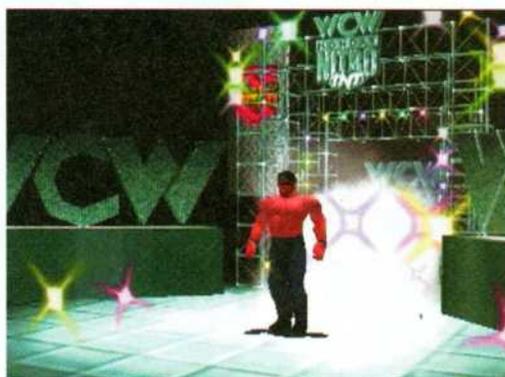


Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City
Tel. 0221 - 240 88 00
Fax 0221 - 240 00 81

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20 berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Es gelten unsere AGB.
*Solange Vorrat reicht



Jede Menge Action beim Royal Rumble. Bis zu 40 Kämpfer dürfen zur Königsdisziplin eingestellt werden. Logo, daß es dann ab geht



Martialischer Einzug der Kämpfer. Jeder Fighter wird wie in einer Liveshow lautstark vorgestellt. Zusätzlich untermalt Musik den Auftritt



Die Wrestler helfen sich je nach Lust und Laune beim Royal Rumble, um vermeintliche gemeinsame Gegner fertigzumachen

Nintendo 64 Beat 'em Up

WCW vs. NWO Revenge

Ich glaub', ich bin im DSF! Kaum ist die WWF auf dem N64 erhältlich, macht sich auch die WCW daran Euren Modulschacht mit sage und schreibe mehr als 80 (!) Wrestlern zu erobern

Nicht nur der WWF (World Wrestling Federation) wird auf dem N64 Tribut gezollt. THQ ist gerade voll damit beschäftigt, die Wrestler der WCW (World Championship Wrestling) und deren Gegenliga, die NWO (New World Order), auf Modul zu bannen. Mehr als sage und schreibe 80 (!) Wrestler sollen im fertigen Produkt zur Verfügung stehen. Diese erhalten dann ausgiebig Gelegenheit, sich gegenseitig im

und außerhalb des Ringes zu vertrimmen. Bei einem Besuch von THQ bei uns durften wir die zu ca. 50% fertigestellte Version schon einmal ausgiebig probezocken. Was hierbei sofort ins Auge stach, waren die fein definierten Körper der Wrestler, die alle durch Polygon-technik dargestellt sind. Mit bis zu vier menschlichen Spielern darf dann zur Sache gegangen werden. Championship- und Tag-Team-Fight gehören hier selbstverständlich genauso zum guten Ton wie ein Royal Rumble, bei dem 40 (!) Wrestler zeitversetzt in den Ring klettern. Jeder Wrestler bewegt sich hierbei mit seiner charakteristischen Art, da sich THQ die Mühe gemacht hat, per Motion Capturing diese Bewegungen digital abzutasten und weiterzuer-

arbeiten. Auch wurde auf Kleinigkeiten, wie beispielsweise eine Tätowierung von Diamond Dallas Page, geachtet. Hierdurch erhält man das Gefühl von wahrer Realitätsnähe. Des weiteren wurden sämtliche Locations der großen Wrestlingveranstaltungen der WCW intigriert. So kann beispielsweise beim Halloween Havoc oder anderen Events angetreten werden. Zuschauer und Ring sehen dann jedesmal anders aus. Klar, daß bei so einer geballten Ladung an Spielgeschehen jede Menge Daten anfallen, die auf dem eingebauten Speicher des Moduls abgelegt werden können. Wir sind auf die Testversion gespannt. (Uwe)



Mit unterschiedlichen Halte- und Hebelgriffen wird der Gegner mächtig geschwächt



Jeder Wrestler wird unterschiedliche, anwählbare Outfits parat haben



Wie im reellen Wrestlinggeschehen können die Gegner mit den entsprechenden Moves der Prügler malträtiert werden. Jeder Charakter führt dabei sein eigenes Repertoire mit sich

Hersteller: THQ. Erscheint: September
Muster von: THQ Umsetzungen geplant: keine



Nicht nur im Ring darf mächtig gewürgt werden. Steht der Gegner am Ringrand, hebeln die Seile zusätzlich und rauben ihm Kraft



Außerhalb des Rings kann man sich diverse Gegenstände schnappen. Aber Vorsicht, der Ringrichter könnte daraufhin eine Disqualifikation aussprechen

PlayStation Strategie/Shoot 'em Up

The UnHoly War

Crystal Dynamics möchte mit einer Mischung aus Action und Strategie den Klassiker Archon zu neuem Leben erwecken

Nach den Softwareperlen Gex: Enter the Gecko und den beiden Teilen von Pandemonium ist der Name Crystal Dynamics wahrscheinlich auch den jüngsten PlayStation-Besitzern geläufig. Neben dem Hochkaräter Legacy of Kain steht auch The UnHoly War auf der Releaseliste für die-

ses Jahr. Diese Mischung aus Action und Strategie erinnert auf den ersten Blick sofort an Archon, das auf dem C64 und dem PC eine wahre Legende ist. Zwei technologisch verschiedene Völker stehen im Clinch und der heilige Krieg soll nun die Entscheidung bringen. Die Genre-Mixtur bietet einen Strategie- (nur für zwei Spieler) und eine Aktion-Modus. Bei ersterem zieht Ihr mit Euren Truppen auf einem Spielbrett umher, wobei es das Ziel ist, die feindlichen Truppen und ihre Festung zu vernichten. Trefft Ihr auf einem Feld auf gegnerische Einheiten, wird in eine Arena umgeschaltet, in der Ihr Euch in einem actiongeladenen Kampf niedermachen könnt. Im



Volle Action: Während des Kampfes in der Arena gilt es nicht nur mit den beiden Waffen exakt umzugehen, sondern Ihr müßt auch die geographischen Gegebenheiten nutzen



Im Strategie-Modus könnt Ihr zum Teil auch Fernwaffen einsetzen

Aktion-Modus tretet Ihr in 15 Arenen gegen die Kämpfer des Computers an. Hier gewinnt der, der die zwölfköpfige Truppe seines Gegners komplett auslöscht. (Georg)

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: Oktober Muster von: Eidos Umsetzungen geplant: keine

First Look

durchschnittlich

Crystal Dynamics ist um Innovation bemüht, dennoch sind technische und spielerische Mängel en masse enthalten.

JETZT NOCH BESSER!!

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE

ZUBEHÖR

PlayStation CHEATHEFT Tausende Cheats & Codes zu 150 PlayStation Spielen!	PlayStation CHEATHEFT Hundert Cheats & Codes zu den aktuellsten Top Games!	PLAYSTATION CHEATPOWER Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!	GAME BUSTER CODEPOWER In diesen Heften finden Sie immer die besten und neuesten Game Buster & X-Ploder Codes. Die Reihe wird ständig erweitert. JE HEFT 14,80 DM	LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM: Abe's Oddysee Alien Trilogy Alundra Alone in the Dark 1-3 Ark of Time Baphomets Fluch 1 Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Breath of Fire 3* Casper Chron. o.t. Sword Clock Tower Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Cyberia D Noch erhältlich Deathrap Dungeon Diablo Discworld 1 Discworld 2 Excalibur Noch erhältlich Final Fantasy 7 G-Police Gex 3D & Rayman Noch erhältlich Heart of Darkness Herc's Adventure Kings Field Legacy of Kain	MDK Men in Black Noch erhältlich Nightmare Creat. One Pax Corpus Rayman&Gex3D Noch erhältlich Riven Suikoden Syndicate Wars The Note The Last Report Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 Turok Vandal Hearts Wild Arms Warhammer: Dark Omen Wing Commander 3&4 X-Com: Terror from... Z
PSX CHEATPOWER 1 Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!	PSX CHEATPOWER 2 Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!	PSX CHEATPOWER 3 Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!	PLAYSTATION CHEATPOWER #3 Hier sind die besten & neuesten Cheats und Tricks für Ihre PlayStation erhalten! Die Reihe wird ständig erweitert. JE HEFT 14,80 DM	GAME BUSTER CODEPOWER 3 Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!	GAME BUSTER CODEPOWER 4 Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!
GAME BUSTER CODEPOWER 1 Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!	GAME BUSTER CODEPOWER 2 Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!	GAME BUSTER CODEPOWER 3 Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen)	GAME BUSTER CODEPOWER 4 Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!	STÄNDIG NEUHEITEN! FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE GESAMTLISTE AN!!!!!! N64 Cheatheft 1 - 14,80 (inkl. Game Buster Codes) N64 Cheatheft 2 - 14,80 (inkl. Game Buster Codes) Saturn Cheatheft - 14,80 (inkl. Game Buster Codes)	

1MB MEMORY 25 DM (Viele verschiedene Farben)	X-PLÖDER PSX BOOTCHIP 19,00 DM (für Jap. & US-Spiele)
8MB MEMORY 35 DM (Viele verschiedene Farben)	RGB KABEL 19,00 DM (Importe laufen in Farbe)
24MB MEMORY 55 DM (Viele verschiedene Farben)	X-Ploder 89,00 DM (inkl. Codeheft 99,00 DM)
X-PLÖDER 89,- DM (Die Game Buster Alternative)	JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben)
LIGHTGUN 39,- DM (Pointer f. Lightgun 45,- DM)	RGB + AUDIO 25 DM (Sound Sound Sound)
PADVERLÄNG. 19 DM (2 Meter)	LINKKABEL 19,- DM (Mehr Spaß beim Spielen)
JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben)	PAL-BOOSTER 45 DM (NTSC -> PAL)
RGB + AUDIO 25 DM (Sound Sound Sound)	UMBAU CHIP 19,- DM (inkl. Dt. Anleitung!)
LINKKABEL 19,- DM (Mehr Spaß beim Spielen)	INFRAROT PAD 59,- DM (2 Pads - 1 Station)
PAL-BOOSTER 45 DM (NTSC -> PAL)	FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE GESAMTLISTE AN!!!!!!
UMBAU CHIP 19,- DM (inkl. Dt. Anleitung!)	Analog-Dual-Shock Pad 42,00 DM (Transparent & Super Shock)
INFRAROT PAD 59,- DM (2 Pads - 1 Station)	PSX Joypad 23 DM (verschiedene Farben)

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER IN FARBE:
Banjoo & Kazoie (24,80 DM) Deathrap Dungeon (19,95 DM)
- Final Fantasy 7 (29,80 DM) - Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM) - Yoshi's Story (29,80 DM)

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER ZU 35,00 DM:
Alundra, Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Mission Impossible, Saga Frontier, Tekken 3

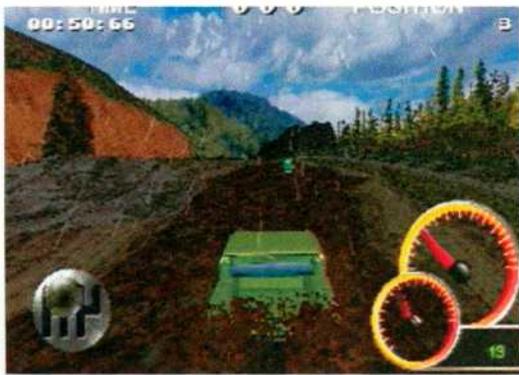
BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

FAX:
04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

04131 / 850610

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!



Das macht Spaß! Mit vollem Speed durch den Schlamm zu brettern sieht zwar spektakulär aus, jedoch werdet Ihr durch die nasse Erde gebremst



Bei Test Drive 4x4 gibt es keine Gnade. Kleine Rängeleien sind an der Tagesordnung, wenn es um die begehrten Plätze auf dem Treppchen geht



Bei den zahlreichen Perspektiven könnt Ihr auch die Ego-Ansicht wählen. Hier bestehen aber nur die Köhner unter Euch

PlayStation Rennspiel

Test Drive 4x4

Ein gutes Jahr ist vergangen, als Fahrsüchtige mit Accolades Test Drive Off Road quer durch die Rabatte brettern konnten. Nun geht es wieder über Stock und Stein nach dem Motto: Staub schlucken und durch den Schlamm schlittern, bis die Achsen brechen

Nachdem Fans von Asphaltrennen mit den beiden Hochkarättern Gran Turismo und Need for Speed III in letzter Zeit wahrlich verwöhnt wurden, können sich Off-Road-Freunde auf das Ende des Jahres freuen. Ab Oktober (wenn es draußen so richtig unfreundlich wird) entführt Euch Accolade zum zweiten Mal mit der Test-Drive-Serie tief in das Herz von Mutter Natur. Als Mitglied eines achtköpfigen Fahrerfeldes gilt es, mit PS-starken Boliden über Stock und Stein zu fahren. Zur Wahl stehen bislang nur der weltberühmte Hummer, ein Jeep und der Chevy K-1500. In der Endversion wird der Fuhrpark dem ambitionierten Naturfreund rund zehn Fahrzeuge bieten. Kommen wir aber zum Wesentlichen, der martia-

len Pistenhatz. Vom Start an regiert nur die Faustregel „Immer auf seinen eigenen Vorteil bedacht sein und dem Gegner möglichst viel Nachteile zufügen“. Das ist aber gar nicht mal so einfach, denn man hat zunächst einmal mit der Piste zu kämpfen, die immer wieder Tücken aufweist, bb das nun Schlaglöcher, Sprungschanzen, Schlammfützen oder steile Anstiege sind. Schlaglöcher können ja noch umfahren werden, aber wer in eine Schlammfütze gerät, wird erst einmal wie im richtigen Leben stark abgebremst. Um sich aus dieser mißlichen Lage zu befreien, heißt es erst einmal All-Rad einschalten und auf das Gaspedal treten. Umgehen lassen sich diese Schlammlöcher bzw. Schlammseen durch das effektive

Nutzen von Sprungschanzen, oder man fährt vorausschauend und umkurvt die Hindernisse. Habt Ihr Euch mit den Gepflogenheiten einer Strecke vertraut gemacht, kann einem vielleicht auch noch das Wetter einen Strich durch die Rechnung machen. Bei dichtem Schneetreiben oder Nieselregen beispielsweise ist die Sicht natürlich eingeschränkt und der Untergrund wird mit der Zeit immer schmieriger. Jetzt steht zwischen Eurem Sieg nur noch die Konkurrenz, die sich aber wie alles andere als Messdiener am Sonntag Vormittag verhalten. Manöver, wie zum Beispiel anrempeln, aus dem Weg schieben oder gar von der Straße drängen, liegen in der Natur der CPU. Hier heißt es, Widerstand zu leisten und selbst zum Rüpel der Grasnarbe zu werden. Wer hartnäckig bleibt und sich nichts gefallen läßt, wird es den bösen Buben der Konkurrenz schon zeigen. Die Gestaltung der Piste ist wie beim Vorgänger im Sommer 1997 detailliert ausgefallen. Wälder, Gebirgszüge oder



Kann passieren, muß aber nicht! Bei den zahlreichen Schanzen, Schlaglöchern und den aggressiven Gegnern müssen des öfteren Stürze hingenommen werden



Bei einem Off-Road-Spektakel darf der schwergewichtige Hummer auf gar keinen Fall fehlen

ein Strand säumen zum Beispiel den Pistenrand, abhängig vom dem Standort der Piste. Ob nun in den Schweizer Alpen oder auf Hawaii, das Ambiente wurde stets ansprechend in Szene gesetzt. Durch eine Analog-Steuerung und den Einsatz des Dual Shock soll der Spieler bestens in das Geschehen miteinbezogen werden und so einen Hauch von Realität spüren. (Georg)

Hersteller: Accolade Erscheint: Oktober
Muster von: Electronic Arts
Umsetzungen geplant: keine



Wichtig: Wer vom Start weg in Führung geht, hat auf jeden Fall einen kleinen taktischen Vorteil. Aber Ausruhen zählt kein bißchen, denn die Konkurrenz ist hartnäckig und schläft nicht



In der vorliegenden Version waren nur drei Boliden anwählbar. Letztendlich soll sich die Zahl um ein Vielfaches erhöhen

FIRST LOOK

gut

Accolade hat sich in den letzten zwölf Monaten viel Arbeit gemacht und die spielerischen Mängel des Vorgängers beseitigt

PlayStation Box-Simulation

Victory Boxing 2

Mit dem zweiten Teil ihrer Faustkampf-Simulation erhofft sich JVC endlich den Durchbruch

Schon kurios: Da gab es jahrelang keine einzige Box-Simulation mehr für die PlayStation, und nun buhlen demnächst gleich zwei Faustkämpfe um die Gunst der Mochtegern-Mike-Tysons. Während Electronic Arts vor allem auf berühmte Namen setzt, versucht JVC aus den Erfahrungen ihres Vor-



Das Figheten in der Ego-Perspektive ist mehr ein grafischer Gag als eine spielerische Herausforderung

gängers Kapital zu schlagen. Zum Spiel: Wer auf Henry Maskes Pfaden wandelt, hat zunächst einmal drei Spielmodi, zwischen den er wählen darf. Ein schnell initiiertes Freundschaftskampf, ein Tournament-Modus sowie eine Rangliste-Option. Bleiben wir beim letzteren. Als Neuling müßt Ihr Euch wie in der Realität bis an die Spitze der Weltrangliste schlagen, indem Ihr Ranghöhere herausfordert respektive Herausforderungen erfolgreich besteht. Mit zunehmender Praxis erhöhen sich die physischen Werte Eures Schützlings. Außerdem bringt Euch ein grimmiger Trainer vor besonders wichtigen Kämpfen neue Techniken bei. Die Steuerung im Ring nimmt zwar sämtliche Ta-



Leider bringt schnelles Tastengehämmer mehr Erfolg als planvolles Taktieren

sten in Beschlag, wurde jedoch sehr intuitiv aufgebaut, so daß schon bald schnelle Kombinationen möglich sind. Geht Ihr dennoch einmal zu Boden, müßt Ihr via Tastengehämmer eine Energieleiste auffüllen, bevor Ihr bis 10 angezählt werdet. (Ulf)

Hersteller: JVC Erscheint: November
Muster von: Virgin Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

Simple gestrickt, technisch bieder, vor allem der Ranglistenmodus motiviert jedoch



HOL DIR DEINE INFOS DIREKT AUS JAPAN

WIR ERMÖGLICHEN DIR EINE BRIEF-FREUNDSCHAFT ZU EINEM JAPANER ODER ZU EINER JAPANERIN.

WIR VERMITTELN FÜR NUR 30,- DM

BITTE AUSFÜLLEN UND SENDEN AN: WWC WERLERSTRASSE 34 59065 HAMM

VOR- NACHNAME
STRASSE NR.
PLZ/ORT
GEBURTSDATUM
UNTERSCHRIFT

HIERMIT ERKLÄRE ICH MICH EINVERSTANDEN, DASS MEINE ADRESSE AN EINE PERSON IN JAPAN WEITERGELEITET WIRD. DEN BETRAG FÜR DIE VERMITTLUNG VON 30,- DM

- LEGE ICH BAR ODER ALS SCHECK BEI.
- ÜBERWEISE ICH AUF DAS KONTO NR.: 179531 BLZ.: 410 700 49 DEUTSCHE BANK HAMM.

JA ICH MÖCHTE VERMITTELT WERDEN MIT :

- EINEM JAPANER
- EINER JAPANERIN
- EGAL

Info Tel.: 02381/163286

Turok-Figuren

Indianer zum Anfassen



Nach den makaberen Resident-Evil-Actionfiguren kommt ein weiterer populärer Videospieldheld zu Spielzeugehren. Diesmal hat es die wehrhafte Rothaut Turok getroffen. Acclaim Comics und der US-Hersteller Playmates Toys kündigten für den Oktober eine Serie von Turok-Actionfiguren an, bei denen die Dinos auch eine gewichtige Rolle spielen. Über Preis und einen möglichen Vertrieb in Deutschland ist derzeit noch nichts bekannt

PlayStation

AV-Konverter

Immer wieder erreichen uns Briefe mit der Anfrage, ob es auch möglich sei, Importspele auf der PlayStation in Farbe zu genießen, wenn man über den AV-Antenneneingang geht? Bislang war die Antwort stets „Nein“, doch mit dem N-PAL-Konverter der Firma Game Source ändert sich die Sachlage endlich. Der Konverter beinhaltet alle notwendigen Kabel, damit man direkt in den AV-Eingang gehen kann. Mit 77,77 DM hat das Gerät jedoch einen recht stolzen Preise, zumal man mit einem handelsüblichen RGB-Kabel eine wesentlich bessere Qualität erzielt. Wer jedoch über keinen TV mit Scart-Eingang verfügt, könnte den Erwerb dieses Gerätes in Betracht ziehen. Die Firma Wolfsoft in Neuwied bietet diesen AV-Konverter an. Informationen gibt es unter der Nummer 02622/835 1.



Peripherie

Fahren wie Schumi

Die Firma Joytech liefert mit dem Jordan-Grand-Prix-Lenkrad eine schicke Steuereinheit im coolen Look des Formel 1-Stalls ab. Das elegante Gerät hebt sich vor allem durch die zahlreichen Aktionsknöpfe und den gut funktionierenden Steuerknüppel hervor. Mit gerade einmal 139,- DM ist das Lenkrad außerdem verhältnismäßig preiswert. Ein Test folgt im Rahmen unseres nächsten Peripherie-Specials.



Hardware

Game-Boy-Konkurrenz

SNK stellte in Japan vor kurzem ihren Handheld namens Neo Geo Pocket erstmals der Fachpresse vor. Wie bereits in den letzten Ausgaben erwähnt, handelt es sich um ein recht leistungsstarkes Game-Boy-Pendant, in dessen Herzen ein 16-Bit CPU sämtliche Fäden zieht. Neben den spielerischen Möglichkeiten bietet das 7,4 cm x 12,2 cm große Gerät mit einem 16-Kilobyte-RAM noch einen Kalender, eine Weltzeit&Alarm-Funktion, ein Horoskop, eine Link-Option sowie eine Lithium-Batterie zum Absaven von Spielständen.

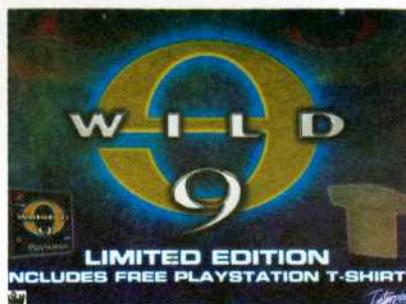


Letztere Funktion könnte ein Hinweis darauf sein, daß das Gerät tatsächlich mit Dreamcast kompatibel sein wird, was derzeit aber noch nicht von SNK offiziell bestätigt wird. Da das Gerät mit einem 160 x 152 Punkte Monochrome Display

arbeitet, sind per Batteriebetrieb Spielsessions von ca. 20 Stunden möglich. Apropos Spielsession, zum Verkaufsstart in Japan Ende Oktober zum Preis von rund 90 DM sollen acht Titel verfügbar sein, als da wären: King of Fighters R-1, ein Tamagotchi-Verschnitt mit einem Mädchen in der Hauptrolle, Neo Geo Cup '98 (Fußball), Baseball Stars, ein Tennisspiel, eine Tetris-Variante sowie zwei japanische Brettspiele.

PlayStation

Wild 9 Deluxe



Für Sammler oder aber modebewußte Videospielempfehlen wir das Wild 9 Special Set zum Preis von voraussichtlich nur 109,- DM. Neben Shinys witzig-innovativem 3D-Jump&Run-Erlebnis beinhaltet der schicke Karton noch das klassische PlayStation-T-Shirt mit den vier Tasten-Symbolen. Die streng limitierte Startauflage von gerade einmal 10.000 Stück ist bei jedem gut sortierten Videospieldändler beziehbar.

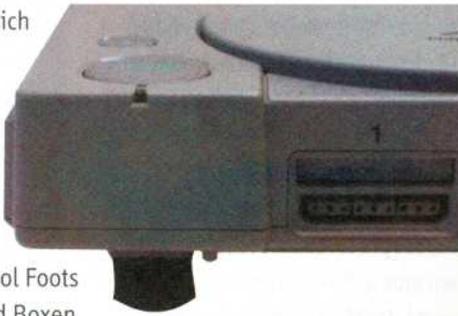
PEPPL PLATTFUß by Ente



PlayStation

Weniger Hitzeprobleme

Die Firma **Sound & Design** macht der PlayStation Beine. Mittels 15 mm hohen Moosgummischeiben namens **Cool Foot**, die einfach unter die Konsole geklebt werden, verbessert sich die Luftzirkulation unter dem Gerät deutlich und beugt so einer möglichen Überhitzung vor. Außerdem sorgen die vier schwarzen Füße für eine bessere Standfestigkeit. Natürlich sind die **9,85 DM** teuren Cool Feet auch bei anderen Konsolen und Boxen bis zu 16 kg anwendbar.



Game Boy

Die Looney Toons kommen

Bereits vor einigen Ausgaben haben wir darüber berichtet, daß sich **Infogrames** die **begehrte Warner-Bros.-Lizenz** sicherte, nun nehmen die ersten Game-Boy-Projekte konkrete Formen an. Bei **Sylvester & Tweety** vollführt der zuckersüße Piepmatz mit dem trottelligen Kater das übliche Katz- und Maus-Spiel. Spielerisch entpuppt sich die Comic-Adaption als eher kindergerechtes Actionspiel mit einer isometrischen 3/4-Grafik und unzähligen Gegenständen, die es zum Entdecken und Einsammeln gibt. Bei **Bugs Bunny & Lola** kämpft das Hasen-Duo hingegen gleich gegen mehrere Feinde, wie beispielsweise Daffy Duck oder Marvin the Martian, nachdem sie ihr Karottenfeld geplündert haben. Der Spielablauf, bei dem es vornehmlich um die Jagd nach dem gesunden Futter geht, ist ebenfalls sehr actiongeladen, wobei Ihr zwischen beiden Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten (Bugs kann graben, Lola springt dafür) hin- und herschalten könnt. Beide Titel sollen im **November** erhältlich sein.



HOT USA

1. Banjo Kazooie (N64)
2. WWF Warzone (N64)
3. Silvernose 008 (N64)
4. Off-Road Challenge (N64)

HOT JAPAN

1. Jikkyo Powerful Pro Yakyu (PS)
2. Brave Fencer Musashiden (PS)
3. Kisetu o Dakishimete (PS)
4. Yugio Monster Capsule Bleed & Battle (PS)
5. Lunar 2: Eternal Blue (SAT)

Quelle: Famicom Touchin

Quelle: Famicom Touchin

Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57

- 2) Telefax: 0831 / 57 51 555
- 3) Internet: <http://www.gameit.de>
- 4) email: info@gameit.com
- 5) T-Online: ★Gameit#
- 6) Game It! - D-87488 Betzigau

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 Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlich über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schreibfehler.

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

Preise Stand 10.8.98
* = noch nicht verfügbar am 10.8.
N = Neu! P = Preisänderung

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

SONY PSX

5th Element*	79,99	N
Abe's Oddysee	77,99	N
Abe's Oddysee 2*	79,99	N
ACM 1918*	84,99	N
Actua EsShockey	84,99	N
Actua Golf 2	84,99	N
Actua Soccer 2	84,99	N
Actua Tennis 2*	84,99	N
Adidas P. Soccer 2	87,99	N
Air Combat Flat	74,99	N
Alien Trilogy	89,99	N
Alundra	89,99	N
Armored Core*	89,99	N
Asterix	89,99	N
Atari Arcade Hits 2*	74,99	N
Atlantis	89,99	N
Auto Destruct	89,99	N
B Movie*	89,99	N
Baby Universe*	89,99	N
Saphomets Fluch 2*	89,99	N
Batman & Robin*	89,99	N
Battle Arena Josthinden	89,99	N
Battle Stations	89,99	N
Beach Volley Heroes	89,99	N
Beast Wars	89,99	N
Big Funks*	89,99	N
Blast Radius	89,99	N
Blasto	89,99	N
Blaze & Blade*	89,99	N
Booby Road	89,99	N
Bombberman*	89,99	N
Breath of Fire 3*	87,99	N
dto. Special Ed.	104,99	N
Bro. Helix	84,99	N
Bug Riders	89,99	N
Bugs Bunny	89,99	N
Bushido Blade	89,99	N
Just a Move 2	89,99	N
Just a Move 3	89,99	N
Cart Combat Game*	89,99	N
Cardinal Syn	89,99	N
Castlevania	89,99	N
Caesar's Palace	89,99	N
Cart World Series*	89,99	N
Centipede*	89,99	N
Cheats*	24,99	N
Circuit Breaker	79,99	N
Colony Wars	79,99	N
C & C 1 Platinum	39,99	N
C & C 2	89,99	N
C & C 2 Gegenschlag	79,99	N
Colin McRae	89,99	N
World Rally	89,99	N
Constructor*	84,99	N
Cool Boarders 2	89,99	N
Crash Bandicoot 1	89,99	N
Crash Bandicoot 2	89,99	N
Criminals	89,99	N
Cy Ball Zone	89,99	N
Dead of Alive	79,99	N
Deathtrap Dungeon	89,99	N
Destruction Derby 2	89,99	N
Dialo	89,99	N
Discworld 2	89,99	N
Dogdem Arena*	89,99	N
Dreams*	89,99	N
Duke Raider*	89,99	N
Jumpin' Kepper	89,99	N
Earthworm Jim 3D*	89,99	N
Hardball 6	89,99	N
Hard Boiled	89,99	N
Heart of Darkness	89,99	N
Hercules	89,99	N
Herk's Adventure	89,99	N
Hogan's Alley	89,99	N
Hugo 1*	89,99	N
Indy 500	79,99	N
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99	N
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99	N
International Track & Field	39,99	N
Jet Rider 2	79,99	N
John Madden NFL 98*	89,99	N
Kid'n'Kun	89,99	N
Klonoa	89,99	N
Knockout Kings*	89,99	N
Kula World	89,99	N
Kurushi	89,99	N
Lucky Luke	89,99	N
Magelayer*	89,99	N
Match Day 3*	89,99	N
Maximum Force	89,99	N
Medieval 2	89,99	N
Medieval	79,99	N
Megaman 8*	79,99	N
Megaman	79,99	N
Battle & Chase*	89,99	N
Men in Black	89,99	N
Micro Machines V3	39,99	N
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99	N
Monopoly	79,99	N
Moto Racer 2*	89,99	N
Mr. Domino*	89,99	N
Myst	77,99	N
N20 Adrenalin*	94,99	N
Nagano Winter Olympics	89,99	N
Nascar 98*	89,99	N
NBA Hangtime*	89,99	N
NBA 98	84,99	N
NBA in the Zone 98*	79,99	N
Need 4 Speed 2	89,99	N
Night 2	89,99	N
Newman Haas Racing	89,99	N
NHL Hockey 99	89,99	N
NHL Powerplay	89,99	N
Hockey 98	79,99	N
Nightmare Creatures	89,99	N
Ninja	89,99	N
Off Road Challenge*	89,99	N
One	89,99	N
Overboard	89,99	N
Pandemonium*	89,99	N
Pandemonium 2	89,99	N
Panzer General 2	89,99	N
Perihell*	89,99	N
Pet in TV	89,99	N
Phat Air Tiger Woods	89,99	N
Phat Air Snowball	89,99	N
Player Manager	89,99	N
Pitfall 3D Beyond	89,99	N
Point Blank	89,99	N
Poppy Road	89,99	N
Psychic Challenge	89,99	N
Poy Poy	89,99	N
Premier Manager 98	89,99	N
Pro Pinball	89,99	N
Timeshock	84,99	N
Pulse (Depth)*	89,99	N
Raiden	89,99	N
Rage Racer*	89,99	N
Rallye Cross	89,99	N
Rayman	89,99	N
RC Stunt Copter*	89,99	N
Rebel Assault 2	84,99	N
Teil 1 Platinum*	39,99	N
Ridge Racer Revolution	89,99	N
Risiko	89,99	N
Riven	89,99	N
Road Rash	44,99	N
Road Rash 3D	89,99	N
Rushdown*	79,99	N
San Francisco Rush*	79,99	N
Sentinel 2	77,99	N
Shadow Gunner*	89,99	N
Shadow Monkeys	89,99	N
Small Soldiers*	89,99	N
Soul Blade	89,99	N
Soviet Strike	89,99	N
Space World	89,99	N
Street Fighter Coll.	79,99	N
Street Fighter EX Plus 74,99	74,99	N
Suikoden	89,99	N
Super Cross 98	79,99	N
Feat McG	89,99	N
Super Match Soccer*	89,99	N
Super Pang Coll.*	89,99	N
Tekken 2 Platinum	39,99	N
Tekken 3	89,99	N
Tekken Arena*	89,99	N
Total NBA 98*	89,99	N
Trips	89,99	N
Tennis Drive 5*	89,99	N
Tetris Plus	89,99	N
Tetris Plus 2	89,99	N
Theme Hospital	89,99	N
Tiger Woods 99*	89,99	N
TOCA	89,99	N
Tomb Raider 1	89,99	N
Tomb Raider 2	89,99	N
Tomb	89,99	N
Total NBA 98*	89,99	N
Treasures of the Deep	89,99	N
Tunguska*	89,99	N
Ubik	89,99	N
V. 2000*	79,99	N
Victory	89,99	N
Victory Boxing 2*	89,99	N
Vigilante 8	89,99	N
Viper*	89,99	N
Virtual Baseball 99*	79,99	N
Virtua Fighter	89,99	N
Virtua Fighter 2	89,99	N
Virtua Fighter Kids	89,99	N
Virtua On	89,99	N
Winterheat	89,99	N
Wipeout 2097	89,99	N
World Soccer	84,99	N
World Series	89,99	N
N Baseball 2	69,99	N

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

5th Element*	79,99	N
Abe's Oddysee	77,99	N
Abe's Oddysee 2*	79,99	N
ACM 1918*	84,99	N
Actua EsShockey	84,99	N
Actua Golf 2	84,99	N
Actua Soccer 2	84,99	N
Actua Tennis 2*	84,99	N
Adidas P. Soccer 2	87,99	N
Air Combat Flat	74,99	N
Alien Trilogy	89,99	N
Alundra	89,99	N
Armored Core*	89,99	N
Asterix	89,99	N
Atari Arcade Hits 2*	74,99	N
Atlantis	89,99	N
Auto Destruct	89,99	N
B Movie*	89,99	N
Baby Universe*	89,99	N
Saphomets Fluch 2*	89,99	N
Batman & Robin*	89,99	N
Battle Arena Josthinden	89,99	N
Battle Stations	89,99	N
Beach Volley Heroes	89,99	N
Beast Wars	89,99	N
Big Funks*	89,99	N
Blast Radius	89,99	N
Blasto	89,99	N
Blaze & Blade*	89,99	N
Booby Road	89,99	N
Bombberman*	89,99	N
Breath of Fire 3*	87,99	N
dto. Special Ed.	104,99	N
Bro. Helix	84,99	N
Bug Riders	89,99	N
Bugs Bunny	89,99	N
Bushido Blade	89,99	N
Just a Move 2	89,99	N
Just a Move 3	89,99	N
Cart Combat Game*	89,99	N
Cardinal Syn	89,99	N
Castlevania	89,99	N
Caesar's Palace	89,99	N
Cart World Series*	89,99	N
Centipede*	89,99	N
Cheats*	24,99	N
Circuit Breaker	79,99	N
Colony Wars	79,99	N
C & C 1 Platinum	39,99	N
C & C 2	89,99	N
C & C 2 Gegenschlag	79,99	N
Colin McRae	89,99	N
World Rally	89,99	N
Constructor*	84,99	N
Cool Boarders 2	89,99	N
Crash Bandicoot 1	89,99	N
Crash Bandicoot 2	89,99	N
Criminals	89,99	N
Cy Ball Zone	89,99	N
Dead of Alive	79,99	N
Deathtrap Dungeon	89,99	N
Destruction Derby 2	89,99	N
Dialo	89,99	N
Discworld 2	89,99	N
Dogdem Arena*	89,99	N
Dreams*	89,99	N
Duke Raider*	89,99	N
Jumpin' Kepper	89,99	N
Earthworm Jim 3D*	89,99	N
Hardball 6	89,99	N
Hard Boiled	89,99	N
Heart of Darkness	89,99	N
Hercules	89,99	N
Herk's Adventure	89,99	N
Hogan's Alley	89,99	N
Hugo 1*	89,99	N
Indy 500	79,99	N
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99	N
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99	N
International Track & Field	39,99	N
Jet Rider 2	79,99	N
John Madden NFL 98*	89,99	N
Kid'n'Kun	89,99	N
Klonoa	89,99	N
Knockout Kings*	89,99	N
Kula World	89,99	N
Kurushi	89,99	N
Lucky Luke	89,99	N
Magelayer*	89,99	N
Match Day 3*	89,99	N
Maximum Force	89,99	N
Medieval 2	89,99	N
Medieval	79,99	N
Megaman 8*	79,99	N
Megaman	79,99	N
Battle & Chase*	89,99	N
Men in Black	89,99	N
Micro Machines V3	39,99	N
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99	N
Monopoly	79,99	N
Moto Racer 2*	89,99	N
Mr. Domino*	89,99	N
Myst	77,99	N
N20 Adrenalin*	94,99	N
Nagano Winter Olympics	89,99	N
Nascar 98*	89,99	N
NBA Hangtime*	89,99	N
NBA 98	84,99	N
NBA in the Zone 98*	79,99	N
Need 4 Speed 2	89,99	N
Night 2	89,99	N
Newman Haas Racing	89,99	N
NHL Hockey 99	89,99	N
NHL Powerplay	89,99	N
Hockey 98	79,99	N
Nightmare Creatures	89,99	N
Ninja	89,99	N
Off Road Challenge*	89,99	N
One	89,99	N
Overboard	89,99	N
Pandemonium*	89,99	N
Pandemonium 2	89,99	N
Panzer General 2	89,99	N
Perihell*	89,99	N
Pet in TV	89,99	N
Phat Air Tiger Woods	89,99	N
Phat Air Snowball	89,99	N
Player Manager	89,99	N
Pitfall 3D Beyond	89,99	N
Point Blank	89,99	N
Poppy Road	89,99	N
Psychic Challenge	89,99	N
Poy Poy	89,99	N
Premier Manager 98	89,99	N
Pro Pinball	89,99	N
Timeshock	84,99	N
Pulse (Depth)*	89,99	N
Raiden	89,99	N
Rage Racer*	89,99	N
Rallye Cross	89,99	N
Rayman	89,99	N
RC Stunt Copter*	89,99	N
Rebel Assault 2	84,99	N
Teil 1 Platinum*	39,99	N
Ridge Racer Revolution	89,99	N
Risiko	89,99	N
Riven	89,99	N
Road Rash	44,99	N
Road Rash 3D	89,99	N
Rushdown*	79,99	N
San Francisco Rush*	79,99	N
Sentinel 2	77,99	N
Shadow Gunner*	89,99	N
Shadow Monkeys	89,99	N
Small Soldiers*	89,99	N
Soul Blade	89,99	N
Soviet Strike	89,99	N
Space World	89,99	N
Street Fighter Coll.	79,99	N
Street Fighter EX Plus 74,99		

PlayStation

Noch mehr Bilder von Formel 1 '98



Leider, leider können wir Euch immer noch kein Preview zum wahrscheinlich begehrtesten Rennspiel dieses Weihnachtsgeschäftes präsentieren, dafür aber massig neue Screenshots, von denen wir uns die interessantesten herausgepickt

haben. Insbesondere die feinsäuberliche Modellierung der Boliden und der Regen- und Nebel-effekt sehen äußerst vielversprechend aus. Wie sich das Ganze in bewegten Bildern präsentiert, hoffen wir in der nächsten Ausgabe ausführlich beantworten zu dürfen. Interessant ist ferner, ob die künstliche Intelligenz diesmal geglückt ist und ob **Psygnosis** den anvisierten Veröffentlichungstermin **Ende Oktober** noch einhalten kann.



PlayStation

Peripherie wird billiger

In jüngster Zeit überbieten sich die Peripherie-Hersteller immer wieder mit absoluten Preisbrechern. Bestes Beispiel ist das **Twin Shock Pad** im schicken Transparenz-Look und mit extrastarker Rumble-Funktion für gerade einmal **35,99 DM**. Mit der **PSX Mouse** für nur **29,99 DM** ist außerdem eine äußerst preiswerte Alternative zur Original-PlayStation-Mouse hierzulande erhältlich. Die Firma **Baucontec Trading**, spezialisiert auf fernöstliche Direktimporte, macht diese Schnäppchen möglich.

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Metal Gear Solid (PlayStation)
2. Turok 2 (Nintendo 64)
3. Dreamcast

Hall of Fame

Auf ein neues! Erneut sind alle Joypad-Akrobaten aufgefordert, ihr bestes zu geben und uns ihre Topzeiten zu unseren drei vorgestellten Spielen einzuschicken, um ein cooles Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM abzustauben. Da der Saturn-Support in den letzten Monaten leider gegen Null tendiert, waren wir gezwungen, noch einmal Winter Heat auszuwählen. Ab der nächsten Runde werden wir, wenn nicht gerade ein Softwarewunder geschieht, voraussichtlich den Saturn aus diesem Wettbewerb ausgrenzen müssen, es sei denn, Ihr würdet es auch akzeptieren, wenn wir Saturn-Oldies für diese Rubrik bemühen. Wie dem auch sei, das Motto lautet auf jeden Fall: ran an das Pad und zocken, bis die Daumen glühen! Hier die Regeln: 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

Der Einsendeschluß wird in der nächsten Ausgabe bekanntgegeben.

Gran Turismo

Wir wollen von Euch die schnellste Rundenzeit auf dem Kurs Grand Valley East Section sehen. Spielmodi und Wagen sind egal. Deutsche Bildschirmtexte! Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild (siehe Screenshot).



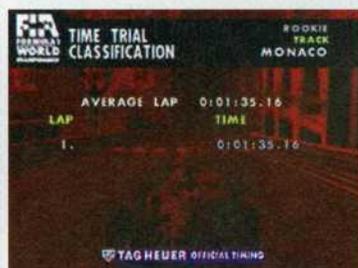
Winter Heat

OK, welcher Videospiele-Athlet legt beim Querfeldein-Langlauf (Cross-Country) die schnellste Zeit hin? Spielmodi und Akteur sind egal. Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild (siehe Screenshot).



Formel 1 World GP

Wer fährt die beste Rundenzeit beim Time Trial auf dem technisch anspruchsvollen Monaco-Circuit? Wagen ist egal. Deutsche Bildschirmtexte! Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild (siehe Screenshot).



Schon Gehört

+++ Metal Gear Solid, das bekanntlich auf den Februar '99 verschoben wurde (USA: Dezember), wird einem Gerücht zufolge mit einem Dongle ausgeliefert, um Raubkopien zu verhindern.

+++ Nun wurde auch Capcom vom Tamagotchi-Virus befallen und bringt mit dem Metal Walker ein weiteres Produkt dieser Sorte heraus. Spielerischer Gag: Ein Pedometer zählt Eure Schritte und wandelt sie in bessere Kampfwerte für Euren Kampfroboter um, der natürlich auch gegen andere Metal Walker antreten kann.

+++ Nintendo of America bereitet den Launch des japanischen Suchtspiels Pocket Monsters am 27. August mit viel Aufwand vor. Neben vielfältigen Marketing-Kampagnen erhält man bei KFC in der Weihnachtszeit diverse Pokemon-Spielzeuge, wenn man ein Kids Meal ordert - wohl bekomm 's.

+++ Das Amiga-Kultspiel First Samurai erhält eine actiongeladene N64-Version des fernöstlichen 3D-Action-Adventures.

+++ Nach Tomb Raider, Wing Commander und Final Fantasy sucht nun auch Westwood nach einem Hollywood-Partner, um ihr Echtzeit-Strategie-Epos Command & Conquer auf die große Leinwand zu bringen.

+++ 1080-Projektleiter Giles Goddard ließ verlautbaren, daß man vielleicht schon dieses Jahr erste Bilder zur Fortsetzung ihrer grandiosen Snowboard-Simulation erblicken wird.

+++ Die martialische Autoschlacht Vigilante 8 wird nun auch für das Nintendo 64 umgesetzt. Erscheinungstermin ist Winter 98/99.

Schon Gehört

+++ Überraschung: Auf der diesjährigen ECTS wird die sagenumwobene Project-X-Konsole der kalifornischen Firma VM Lab erstmals der Fachpresse vorgestellt. Es handelt sich dabei um eine leistungsstarke Multimedia-Konsole mit DVD-Laufwerk. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

+++ Hasbro Interactive übernahm für ca. 70 Millionen Dollar den Simulationspezialisten Microprose. Der Erwerb soll umfangreiche interne Strukturveränderungen nach sich ziehen.

+++ In den deutschen Haushalten tummeln sich mittlerweile 1,8 Millionen verkaufte PlayStations.

+++ Vom 03. bis 04. Oktober findet in der Bochumer Konzerthalle namens Zeche die PlayStation Championship '98 statt. Um stattliche Preise wird dieses Jahr bei den drei Toptiteln Tekken 3, Gran Turismo sowie FIFA '98 gefightet. Anmeldung und nähere Informationen gibt es bei Mindbase, Postfach 200631, 45841 Gelsenkirchen.

+++ Codemasters kündigt den Vertrieb eines Dance Music Creators (Arbeitstitel) für die PlayStation an. Mit diesem Silberling kann man als Hobby-DJ seine eigenen Dancefloor-Kompositionen kreieren und abspeichern. Außerdem wird die Musik durch ein rhythmusgesteuertes Grafikprogramm visuell unterstützt. Erscheinungsstermin ist der November.

+++ V-Rally erscheint demnächst als preisgünstige Platinum-Version mit zusätzlicher Dual-Shock-Controller-Unterstützung.

+++ Gremlin Int. expandiert und eröffnet daher in den Staaten demnächst ein eigenes Büro.

+++ SCEI stattet ab September sämtliche Titel mit einem neuartigen Kopierschutz aus.

Japan Grusel im fernen Osten

Die videospieldürftigen Japaner ließen sich mal wieder etwas Neues einfallen. Im Expoland, einem großen Freizeitpark in der Nähe von Osaka, kann man eine Show, basierend auf Capcoms Gruseladventure, erleben. Bei der Biohazard Show durchwandert der zahlungswillige Besucher ein zweistöckiges Haus, in dem es vor Zombies, arg zugesetzten Leichen, Fallen und anderen Schockeffekten nur so wimmelt. So etwas gibt es leider nur in Japan.



Nintendo 64

N64- Allesschlucker

Das leidige Problem, NTSC-Spiele auf einem Nintendo-64-PAL-Gerät abspielen zu wollen, konnte bislang von keinem Adapter zufriedenstellend gelöst werden. Mit dem Multiadapter namens N64 Passport ist der Firma E.M.S. jedoch der Durchbruch gelungen. Wie bei einem normalen Multiadapter arbeitet das Gerät mit dem bewährten Modultrick. Wenn Ihr ein NTSC-Spiel auf einem PAL-Gerät abspielen wollt, müßt Ihr einfach einen deutschen Titel in den hinteren Slot stecken. Dieser Trick funktioniert auch andersherum (PAL-Spiele auf einem NTSC-Gerät). Bei Problemfällen könnt Ihr ferner einen Code eingeben, um individuelle Sicherheitsabfragen zu umgehen. Die entsprechenden Codes kann man im Internet abrufen. Das 59,- DM teure Gerät ist bei jedem guten Fachhändler erhältlich.



Wenn Ihnen manchmal beim PC-Spielen der Kopf raucht

...



...

dann brauchen Sie noch lange nicht zu verzweifeln, denn in jeder PC ACTION finden Sie Monat für Monat geniale 48 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu allen brandneuen PC-Spielen.

**PC ACTION –
Damit Sie Ihr
Spiel immer
gewinnen!**



**Ihr
Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör**

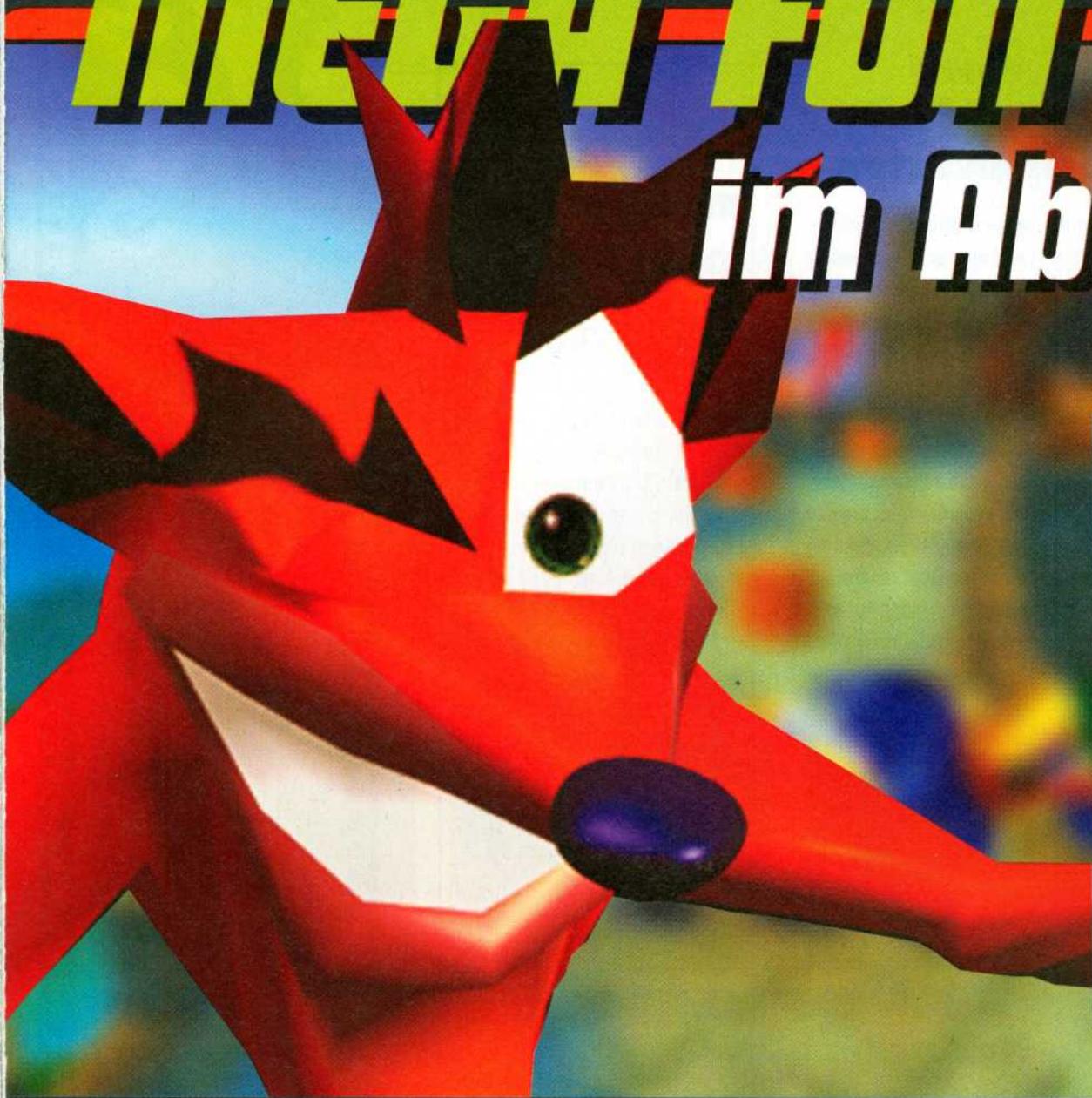
**PC
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64**

Bitte nur
Händleranfragen!

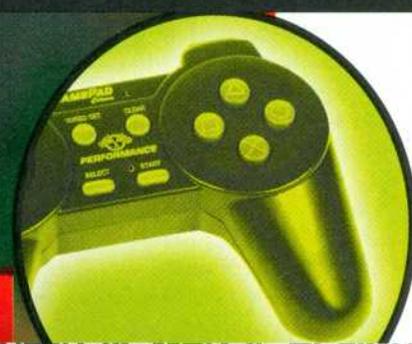
Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Bahnhofstraße 3
D- 94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82/96 05 - 0
Fax 0 85 82/96 05 - 99

MEGA FUN

im Abo



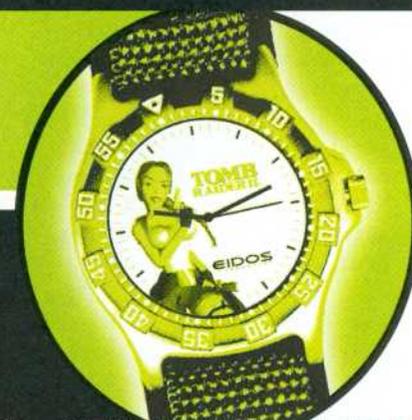
Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



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 10/98

PlayStation

Battlestations (PAL).....	Kampftip.....	162
Circuit Breaker (PAL).....	Nachtfahrt.....	162
Colin McRae Rally (PAL).....	Cheats.....	162
X-Men vs. Streetfighter (PAL).....	Diverses.....	162
WWF Warzone (PAL).....	Kampftips.....	163

Nintendo 64

F-1 World Grand Prix (US).....	Tips.....	162
--------------------------------	-----------	-----

Players Guide 10/98

PlayStation

Heart of Darkness.....	1. und letzter Teil.....	164-165
------------------------	--------------------------	---------

Nintendo 64

Forsaken 64.....	3. und letzter Teil.....	166-169
Banjo Kazooie.....	2. und letzter Teil.....	170-176

Rückblick

Tips & Tricks 8/98

PlayStation

Ballblazer Champions (PAL).....	Paßwörter.....	118
Bio F.R.E.A.K.S. (US).....	Moves/Diverses.....	115
Fantastic Four (PAL).....	Cheats.....	128
Fifa - Die WM-Qualifikation 98 (PAL).....	Allgemeines.....	119
Final Fantasy VII (US).....	Aerith.....	115
Machine Hunter (PAL).....	Cheats.....	117
NBA Live 98 (PAL).....	Pal.....	116
Need for Speed 3 (PAL).....	Tricks.....	114
NHL 98 (PAL).....	Paßwörter/Tip.....	115
Pitfall 3D (PAL).....	10 Extra-Leben.....	117
Rascal (PAL).....	Levelwahl.....	114
Tactics Ogre (US).....	Allgemeine taktische Tips.....	128
Tekken 3 (JAP).....	Diverses.....	116
Test Drive 4 (PAL).....	Diverses.....	114
Treasures of the Deep (PAL).....	Cheats.....	117
Vigilante 8 (PAL).....	Diverses.....	116

Nintendo 64

Fighters Destiny (PAL).....	Diverses.....	114
Nagano Winter Olympics '98 (PAL).....	Allgemeines.....	128
NBA Hangtime (PAL).....	Versteckte Charaktere.....	119
Robotron 64 (PAL).....	Cheats.....	118
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (PAL).....	Codes.....	128

Players Guide 8/98

PlayStation

Forsaken.....	1. und letzter Teil.....	124-125
WarGames.....	1. Teil.....	126-127

Nintendo 64

Forsaken 64.....	1. Teil.....	120-123
------------------	--------------	---------

Tips & Tricks 9/98

PlayStation

Bio F.R.E.A.K.S. (US).....	Ego-Perspektive.....	131
Bomberman World (PAL).....	Paßwörter.....	130
Cardinal Syn (PAL).....	Zusätzliche Kämpfer.....	155
Courier Crisis (PAL).....	Paßwörter.....	130
Crime Killer (PAL).....	Paßwörter.....	155
Game Buster Codes (PAL/JAP).....	Schummelcodes.....	134-135
Intelligent Qube (US).....	Secrets.....	130
Jeremy McGrath Super Cross '98 (PAL).....	Bonus.....	130
K-1 Arena Fighters (PAL).....	Paßwort.....	131
Klonoa (PAL).....	Blättertrick.....	131
One (US).....	Bonuslevel.....	154
Pax Corpus (PAL).....	Paßwörter.....	131
Pitfall 3D (PAL).....	Cheats und Paßwörter.....	132
Powerboat Racing (PAL).....	Paßwörter.....	131
Psychic Force (PAL).....	Keith.....	131
Rascal (PAL).....	Paßwörter.....	131
Road Radh 3D (PAL).....	Allgemeine Tips.....	132
Swagman (PAL).....	Unverwundbarkeit.....	135
Vigilante 8 (PAL).....	Moves und Paßwörter.....	154
WCW Nitro (PAL).....	Special Moves.....	133-134
Wreckin Crew (PAL).....	Paßwort.....	131
Xplorer Codes (PAL/JAP).....	Schummelcodes.....	134-135

Nintendo 64

All Star Baseball '99 (US).....	Cheats.....	155
Bust A Move 2 Arcade Edition (PAL).....	Charaktere/Another World.....	154
Rampage World Tour (PAL).....	Andere Farben.....	131

Players Guide 9/98

PlayStation

WarGames.....	2. und letzter Teil.....	136-139
Tekken 3.....	1. und letzter Teil.....	146-152

Nintendo 64

Forsaken 64.....	2. Teil.....	141-145
Banjo Kazooie.....	1. Teil.....	156-160

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 geht an Thomas Raczynski aus Diez, Alexander Stephan aus Schönberg sowie Ralf Faltus aus Babenhausen. 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.

(Und bitte, schreibt leserlich!) Auch per E-Mail sind wir zu erreichen.

Die Adresse lautet:

uk0001@wuerzburg.baynet.de

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

MEGA FUN

Theo
**KRANZ
VERSAND**

PlayStation (PAL) Kampftip

Battlestations

Um im Arcade Mode etwas besser abzuschneiden, solltet Ihr Euch für das U-Boot entscheiden. Zu Schlachtbeginn taucht Ihr dann sofort mit ihm ab und versucht, unter das gegnerische Schlachtschiff zu gelangen. Von hier aus wird dann gnadenlos torpediert. Versucht Euch möglichst immer unter dem gegnerischen Kutter zu halten.

HOOOTLINE !!!

Unter 0931/7842514 stehen wir am 20. September mal wieder zur Verfügung, um Eure Fragen rund um die Konsolenwelt zu beantworten!

PlayStation (PAL) Nachtfahrt

Circuit Breaker

Um bei der Knuddelflitzerei im Dunkeln herumzudüsen, muß vor der Streckenauswahl L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt werden. Daraufhin seht Ihr ein neues Symbol im Screen, welches einen Scheinwerfer zeigt.



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
Psygnosis:	01805-214433	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00

PlayStation (PAL) Cheats

Colin McRae Rally

Einige Paßwörter, welche das Spiel verändern, flatterten auf meinen Schreibtisch. Hier die besten von ihnen. Beachtet, daß die meisten davon nur im Zeitrennen oder Rally-Modus funktionieren. Also wundert Euch nicht, wenn es in der Meisterschaft nicht klappen sollte. Einige der Paßwörter funktionieren direkt als Fahrernamen, andere werden hingegen eingegeben, und Ihr dürft nachträglich noch einen Namen eintippen.

Backseat: Hier lenkt der Beifahrer den Wagen. Dies ist natürlich nur in der Innenansicht zu sehen.

Peasouper: Die Strecken werden auch als Nebelpisten befahrbar.

Directorcut: Andere Kameraperspektive während des Replays.

Forklift: Die hintere Achse wird beim Auto angetrieben. Wer den Unterschied aus der Realität zwischen Frontantrieb und Heckantrieb kennt, kann sich vorstellen, was das heißt.

Kitcar: Mit der Selecttaste wird ein Turboboost aufgerufen.

Blancmange: Die Rennkiste wird zu einem giftgrünen Pudding.

Heliumnick: Der Beifahrer benutzt eine sehr hohe Piepsstimme (funktioniert evtl. nur, wenn Englisch als Option eingestellt ist).

Trolley: Wagen wird anders geführt.

Buttonbash: Nur rückwärts zu fahren ist möglich.

Moreoomph: Stärkere Beschleunigung.

Buttonbash: Gas zu geben ist nur mit wiederholtem Drücken der X- und O-Taste möglich.

Ghostrider: Anrempeln an Hindernissen und im Zwei-Spieler-Modus wird verringert.

Nintendo 64 (US) Tips

F-1 World Grand Prix

Bonuskurs:

Hierzu müßt Ihr das Game auf der Schwierigkeitsstufe Professional gewinnen. (Na dann, viel Spaß!)

Credits:

Erreicht Ihr 100% Skill im Challenge Mode, öffnet Ihr hiermit die Credits-Option im Startscreen.

Gallery:

Gewinnt die Championship auf der Schwierigkeitsstufe Rookie, um diese Option freizuschalten.

PlayStation (PAL) Diverses

X-Men vs. Streetfighter

Akuma (Gouki):

Der Fighter mit dem Flammenkopf kann angewählt werden, indem Ihr einfach bei der Kämpferauswahl weiter nach oben drückt. Erscheint er nicht gleich, markiert Ihr erst Magneto, dann Juggernaut, dann Dhalsim und zuletzt Vega. Drückt dann das Steuerkreuz nach oben. Nun sollte er Euch anlächeln.

Chun Li SF2-Outfit:

Wählt Chun Li an und haltet die Selecttaste für 5 Sekunden gedrückt. Bestätigt dann. Nun sollte sie mit ihrem Outfit aus dem Spiel Streetfighter 2 antreten.

Alternative Kostüme:

Andere Kostüme erhaltet Ihr, indem Ihr den jeweiligen Kämpfer mit der Taste □ (LP) anwählt.

Weitere Attacken:

Nachdem ein Match gewonnen ist, kann manchmal der Gegner noch etwas attackiert werden, vorausgesetzt Ihr drückt schnell genug die Starttaste.

PlayStation (PAL) Kampftips

WWF Warzone

Das Internet hält Dutzende von Ratschlägen und Tips zu Acclaims Edelverknoter parat. Hier die interessantesten Sachen.

Alternative Outfits:

Haltet Ihr die L2-Taste gedrückt, bevor Ihr Euch Euren Wrestler aussucht, tritt dieser in einem alternativen Kostüm an. Steve Austin erhält weitere Outfits, nachdem mit ihm der Titel gewonnen wurde. Hierzu haltet Ihr eine der L- oder R-Tasten gedrückt, bevor Ihr bestätigt, um diese anzuwählen.

Goldusts alternative Kostüme:

Dazu müßt Ihr mit ihm den WWF-Titel im Challenge Mode gewinnen.

Ansagertexte:

Hört Euch die Texte genau an. Manchmal sind diese nämlich wirklich gemein und sorgen für einen Lacher. Beispiel (allerdings aus dem Englischen übersetzt): „Der wäre heute auch besser zu Hause geblieben!“

Cheat-/Feature-/Mode-Menü:

Im Screen mit den Optionen Start Game, Training, Create Player etc. drückt Ihr einfach erst L1 und dann R1. Daraufhin fährt der Aufzug nach unten und ein zusätzlicher Raum, welcher Basement heißt, zeigt Eure Fortschritte an. Hier sind dann auch die verschiedenen Modi abzurufen.

Versteckte Wrestler:

Die Legion of Doom erhaltet Ihr, nachdem Ihr den WWF-Titel mit den beiden Headbangers gewonnen habt (Trasher und Mosh). Gewinnt Ihr mit Mankind den WWF-Titel, sollten Dude Love und Cactus Jack erscheinen. The Trainer (Chyna) wird durch Triple Hs Sieg freigeschaltet.

Bighead Mode:

Hier muß der British Bulldog den WWF-Titel erringen.

Lady Mode:

Angeblich soll die Option, weibliche Wrestler zu kreieren, freigeschaltet werden, nachdem man mit Shawn den WWF-Titel erspielt hat.

Anzeigen wegschalten:

Diese Option wird anwählbar, nachdem der Undertaker den WWF-Titel innehat.

Hilfe rufen:

(Achtung! Funktioniert nur im Zwei-Spieler-Versus-Mode.) Um in einem Fight einen weiteren Wrestler zu Hilfe zu rufen, gebt Ihr die folgende Kombination ein: R1 + R2 + L1 + L2 + eine Richtung auf dem Steuerkreuz + einen der vier zusätzlichen Knöpfe. Allerdings kann es vorkommen, daß der zusätzliche Wrestler Eurem Gegner hilft. Natürlich wird der dann disqualifiziert.

Allgemeine Kampftips:

- Fairness ist fehl im knallharten Wrestlingbusiness. Habt keine Gnade, auch wenn der Gegner am Boden liegt. Gerade hier bringen Aktionen Vorteile.
- Zugegeben, mit Tritten und Schlägen kommt man auch zum Ziel, allerdings dauert dies recht lange. Verpaßt der Gegner Euch dann eine gewaltige Aktion, kann dies Euch mehr Lebensenergie kosten, als Ihr ihm mit zehn normalen Hieben abgeknöpft habt. Also, übt erst fleißig, bevor es zur Sache geht.
- Die kleinen, weniger muskulösen Wrestler haben einen Geschwindigkeitsvorteil. Deswegen solltet Ihr erst einmal mit ihnen Euer Glück versuchen.
- Aktionen von den Ringseilen kosten den Gegner manchmal eine ganze Energieleiste. Allerdings solltet Ihr nicht die Geschwindigkeit, mit welcher die blaue Leiste abläuft, außer acht lassen. Steht der gegnerische Fighter auf, bevor Ihr Eure Aktion abgeschlossen habt, und holt er Euch von den Seilen, geht die ganze Aktion natürlich nach hinten los.
- Oft vergessen und doch wirksam sind die Haltegriffe. Auch hier gilt es, vorher fleißig zu üben.
- Vergeßt nicht, daß eine Moveliste auch während des Fights aufrufbar ist.
- Kleiner Trick für die Faulen unter Euch: Schließt ein Dauerfeuerpad an und stellt den Schlagknopf auf Dauerfeuer ein.

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

___Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM___

Gesamt DM___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!

PlayStation

Heart of Darkness

Viel Geduld und gutes Übersichtsdenken sind die beiden Grundvoraussetzungen für dieses Game. Damit Ihr aber unterwegs nicht völlig verzweifelt, haben wir alle wichtigen Hinweise zusammengesucht

Level 1: Der Todescanyon

- Springt nach rechts und folgt dem Weg bis zu den Skeletten, die Ihr aus der Entfernung plättet.
- Schüttelt das Schattenwesen durch Hin- und Herbewegen ab und ballert es nieder.
- Schießt auf den Felsvorsprung, rennt den Weg in den nächsten Screen und ballert alle Gegner nieder.
- Springt über die vier Böcke.
- Klettert an dem Rippengerüst nach oben.
- Kümmert Euch nicht um die Riesen, sondern rennt in den nächsten Screen.
- Geht langsam über die Brücke und rennt ins Licht.
- Geht bis zur Höhlenöffnung und klettert links an der Felswand hoch.
- Auf dem Plateau mit dem Dinofuß hüpfst Ihr zweimal und werdet von dem Skelettschwanz an die nächste Position befördert.
- Klettert in das Maul und springt rechts an die Felswand.
- Auf dem nächsten Plateau klettert Ihr zu dem Knochen hoch und reißt ihn runter. Überquert ihn.

Level 2: Sümpfe

- Zieht an der herabhängenden Liane.
- Um über die Pflanzen zu springen, wartet Ihr, bis sie ein Glühwürmchen verspeisen.
- Klettert direkt rechts an dem Baumstumpf hoch.
- Schwingt Euch an den Lianen über die Mäuler und laßt Euch auf den grauen Stein fallen.
- Am Teich nutzt Ihr die tiefen Stellen aus, um Euch vor Euren Gegnern unter Wasser zu retten.
- Am Ende des Teiches rennt Ihr wieder ins Licht.
- Klettert an dem Berg auf das erste Plateau, geht nach rechts und reißt die Liane im Sprung herab.
- Geht in die Höhle und wartet, bis die Pflanze gefressen hat. Hüpfst gegen den Beutel.
- Verläßt die Höhle und klettert bei dem Zwischenplateau ganz nach oben.
- Begeht Euch in die Höhle und hüpfst über die Pflanzen, nachdem sie gefressen haben.
- Schwingt an der Liane über den Rest. Klettert auf die Felsen, und Andy macht den Rest.

Level 3: See der Dämonen

- Schwingt an der Liane durch Rechts- und Linksbewegungen, bis Ihr den Stock zu fassen bekommt.
- Schwimmt dann schnell nach rechts ans Ufer.
- Folgt dem Weg, klettert an dem rechten Baum hoch und rettet Gumpel, indem Ihr an die herabhängende Liane springt.
- Taucht nach unten und berührt den Zauberstein.
- Schwimmt nach rechts, wo sich ein Gang geöffnet

hat, bis Ihr zu einer Höhle gelangt.

- Öffnet sie durch einen simplen Schuß.
- Schiebt das braune Samenkorn zu der Felswand und beschießt es mit Eurer Spezialkraft.
- Klettert an der Ranke nach oben.
- Springt in den See und taucht nach unten.
- Haltet Euch möglichst weit rechts und taucht in den nächsten Gang, bevor die Unterwasserpflanze Euch einsaugen kann.
- Haltet Euch unten auf dem Boden. Der Ausgang ist links unten zu sehen.
- Die Luftblasen der Unterwasserpflanzen zeigen die Richtung an, in die Ihr abgedrängt werdet. Nutzt auch die Gelegenheiten zum Luftholen.
- Ihr gelangt zu einer Höhle. Rechts müßt Ihr ein paar Wesen erledigen, die von der Decke hängen.
- Verkleinert die Ranke und gebt der Pflanze eine Ladung Eurer Spezialkraft zum Kosten.
- Vergrößert das Samenkorn und klettert hoch.
- Springt nach links, schiebt den Stein weg und gleitet geduckt unter der Pflanze durch.
- Bleibt am Bildanfang stehen und knallt die Würmer ab. Klettert dann links an der Pilzwand runter.
- Springt ins Wasser und laßt Euch von der Strömung in den Kanal treiben.
- Stoßt den Stein am Ende der Röhre um und schwimmt, so schnell Ihr könnt, zurück.
- Klettert wieder den ganzen Weg zurück.
- Klettert die Ranke runter und springt nach rechts, verkleinert sie und schießt auf die Pflanze.
- Nehmt das Korn mit und werft es ins Wasser.
- Laßt das Samenkorn auf der Wasserrose wachsen, springt rüber, verkleinert das Korn auf der anderen Seite, springt rüber und stoßt es ins Wasser.
- Geht nach rechts, vergrößert das erste Samenkorn, springt hinüber und vergrößert das nächste.
- Klettert an der zweiten Ranke nach oben raus.
- Geht jetzt rechts herum und beschießt die Pflanzen mit einer Ladung Eurer Spezialkraft.
- Geht oben rechts in das nächste Bild.
- Rennt direkt nach rechts bis zu dem Samenkorn.
- Erledigt Eure Verfolger und vergrößert das Korn.
- Klettert hoch, erledigt die restlichen Gegner.
- Geht nach rechts, macht die letzten Feinde nieder und geht dann über die Brücke in Level 4 hinein.

Level 4: Die schwebenden Inseln

- Rennt nach rechts und macht die Truppen platt. Laft dann weiter auf die Brücke, die unter Euch zusammenkracht.
- Knallt den letzten Gegner nieder und klettert nach unten. Springt nach rechts an den Felsen und weiter

nach rechts.

- Erledigt die beiden Erdwürmer und klettert nach rechts weiter.
- Ballert das Skelett ab, klettert auf den Sims, schwingt Euch an der Liane rüber und erledigt die beiden Schattenwesen hier.
- Rechts ist noch ein weiterer Gegner.
- Geht wieder zurück und klettert an der Leiter hoch.
- Verkleinert die Ranke, schiebt das Samenkorn nach rechts, bis der Fels endet. Vergrößert es und klettert hoch.
- Springt nach links. Klettert zum nächsten Screen und gebt einen Schuß mit Eurer Spezialkraft auf den Baum ab.
- Klettert nach rechts und plättet die Würmer. Weiter geht's nach oben, zu noch mehr Würmern.
- Beschießt die beiden Bäume mit Eurem Spezialschuß und klettert dann links aus dem Bild.
- Geht nach rechts, bis Ihr den Schatten des Steines berührt.
- Erledigt die vier Flugwesen und klettert zurück zu ihrem Käfig. Dort klettert Ihr nach oben.
- Jetzt prasseln eine Menge Felsbrocken von oben herab. Springt nach rechts und dann links über den Spalt. Hier seid Ihr sicher.
- Klettert unter den drei Schattenwesen durch und zieht Euch auf die Plattform hoch.
- Erledigt die drei Gegner und klettert nach oben. Kümmert Euch nicht um die Verfolger.

Level 5: Der Feuerstrom

- Springt rechts von der Pflanze, dreht Euch nach links und macht die drei Schattenhunde nieder.
- Geht rechts weiter, plättet die Gegner hier und weiter in den nächsten Screen.
- Terminiert das Schattenwesen, geht zurück und tretet auf die graue Fläche. Rennt nach rechts bis hinter die Felsäule.
- Springt auf die Steine und an die Wand. Klettert links nach oben und wieder nach rechts.
- Erledigt die Schleimspinne und klettert weiter nach rechts.
- Macht erst den unteren Gegner nieder und erledigt dann den oberen, der versucht, Euch von der Wand zu hauen.
- Klettert wieder runter auf das Plateau. Erledigt den Köter und klettert oben rechts aus dem Bild.
- Plättet die beiden Spinnen, und weiter geht's oben.
- Metzelt auch hier alles nieder und klettert hoch.
- Oben geht es rechts in eine Höhle. Macht den Wurm alle und klettert oben rum, um über die Lavageysire zu springen. Ab ins nächste Bild.

- Noch mehr Spinnen! Macht sie nieder, klettert ganz nach oben und rechts nach unten.
- Macht die Spinne platt, klettert hoch und zerfetzt das fliegende Ungetüm. Klettert auf das Plateau, springt nach rechts und erledigt die restlichen Gegner. Geht den Weg wieder zurück.
- Unten geht es an den Geysiren vorbei, stößt dann das Samenkorn unter dem Spalt durch, klettert wieder zurück und vergrößert das Korn.
- Klettert hoch, erledigt die letzten Gegner und klettert oben aus dem Level.

Level 6: In den Höhlen

- Springt von der Felsäule nach rechts und noch zweimal rechts durch die Löcher im Boden.
- Vergrößert das Samenkorn auf der linken Seite und läßt Euch durch das Loch rechts fallen.
- Schiebt das Samenkorn weiter nach rechts, vergrößert es und klettert hoch. Plättet den Feind.
- Springt über den Felsen, geht nach rechts und hämmert auf den Feuerknopf.
- Fallt rechts durch das Loch im Boden.
- Noch einmal das "Daumen-preßt-den-Feuerknopf-Spiel". Kriecht rechts unten in den Gang. Bleibt geduckt und holt das Samenkorn rechts. Aber schaut nach oben auf die Felsramme!
- Schiebt das Samenkorn unter den tief herabhängenden Felsen und vergrößert es.
- Erledigt alle fliegenden Angreifer.

Level 7: Refugium der Finsternis

- Geht nach rechts und ballert das Schattenwesen und seine fliegende Unterstützung ab.
- Geht weiter nach rechts, macht alle Gegner nieder und klettert rechts an der Wand hoch. Geht nach links, schießt mit einem Spezielschuß auf den Fels-haufen und geht in die Höhle.
- Erledigt das Schreckgespenst und ballert mit Eurer Spezialkraft auf die zwei Larven.
- Geht rechts langsam über die Kettenbrücke.
- Löscht die beiden fliegenden Wesen auf der Brücke aus und geht weiter nach rechts.
- Erledigt erst die Hunde, die von der Decke hängen, und macht dann die anderen Gegner nieder.
- Ihr gelangt zu drei organischen Rammen. Knallt das Wesen auf der anderen Seite ab und rennt los, wenn die hinteren beiden Rammen gleichzeitig auf den Boden hämmern.
- Vorsicht! Tretet nicht auf die rosa Fläche!
- Terminiert die vier Würmer, klettert nach unten und läßt Euch unten von der Wand fallen.
- Erledigt die Töle, drückt die rosa Fläche an der Wand und klettert links oben auf den Vorsprung.
- Geht nach links und ballert sofort los. Drückt auf die rosa Fläche und geht wieder zurück.
- Erledigt die Köter von oben, springt nach unten und massakriert auch noch den Rest der Gegner, die aus der Höhle hervorspringen.
- Drückt auf das rosa Teil und klettert nach oben.
- Oben erwarten Euch mal wieder drei Spinnen.
- Klettert nach links oben und geht den Weg bis zur

Kettenbrücke zurück.

- Geht auf die linke Seite und läßt Euch nach unten fallen, indem Ihr einmal hüpf.
- Terminiert die Gruppe. Weiter geht es rechts.
- Springt nach rechts, tretet auf die rosa Fläche im Boden. Klettert nach unten und läßt Euch zwischen den rosa Teilen auf den Boden fallen.
- Tretet auf das rechte Teil und ballert auf die links hervorstürmenden Schattenwesen.
- Tretet danach auf das linke rosa Teil und erledigt die drei Schreckgespenster.
- Geht nach links, öffnet den Gang und klettert wieder hoch. Geht den Weg wieder zurück und klettert rechts an der Leiter nach unten.
- Springt runter und erledigt das Schreckgespenst, aber läßt die Larven am Leben. Ballert nur auf die Gespenster und wartet, bis die Würmer sie anfangen zu fressen. Klettert wieder nach oben und links aus dem Bild.
- Klettert bei dem Lavastrom erst nach links, springt nach rechts unten, klettert wieder hoch, hüpf nach links und klettert aus dem Bild.
- Knallt das eine fliegende Ungetüm noch ab, und im nächsten Bild werdet Ihr gefangengenommen.
- Schießt im Gefängnis nach oben, unterhalb des Samenkorns. Es fällt runter, und Ihr braucht es nur zu vergrößern und dann daran hochzuklettern.
- Geht nach rechts und drückt den Stein nach rechts. Drückt dann auf das metallene Schild, und links geht es aus dem Bild.
- Ihr gelangt wieder zu einem Gespenst und einer Menge Würmer. Macht wieder das Schreckgespenst platt, aber verschont die Larven. Ballert wieder auf die Gespenster, bis die Würmer sie fressen.
- Drückt auch hier das metallene Schild und klettert dann oben links aus dem Bild.
- Springt von dem Plateau und geht nach links. Hier wartet eine Gruppe von Schattenwesen auf Euch.
- Bleibt am Bildrand stehen, dann können Euch die fliegenden Ungetüme schwerer erwischen.
- Geht weiter nach links, erledigt die verbliebenen Gegner und betretet danach die metallenen Bodenplatten. Oben geht es weiter.
- Ab jetzt habt Ihr Eure Schußkraft eingebüßt! Seid also doppelt vorsichtig!
- Springt durch das Loch auf die Holzdielen. Wartet, bis Ihr beschossen werdet, und springt in die Luft.
- Rennt sofort nach rechts. Macht einen kleinen Zwischenschritt und rennt an dem Hund vorbei. Stoppt aber vor dem Ende des Bildes nochmal ab, sonst fällt Ihr an der Kettenbrücke runter.
- Geht über die Brücke, rennt nach rechts aus dem Bild, läßt Euch fallen und kriecht in den Gang links unten.
- Drückt das metallene Schild auf der anderen Seite, wartet, bis der Hund in der Mitte des Bildes ist, und springt über ihn. Kriecht wieder zurück und klettert an der Wand hoch.
- Rennt oben sofort nach links in den Gang, springt über das Loch und läßt Euch im nächsten Bild durch das Loch im Boden fallen. Und schon seid Ihr im nächsten Level.

Level 8: Inmitten der tiefsten Finsternis

- Schießt im Bauch des Ungeheuers Eure Waffe ab, bis Ihr wieder frei seid. Erledigt dann die anderen Gegner. Rechts geht es weiter.
- Knallt die drei Schreckgespenster ab, klettert nach oben und betretet die metallene Platte. Es öffnet sich der Durchgang, und Ihr könnt die beiden fliegenden Ungetüme vernichten.
- Klettert wieder nach unten und erledigt die Schreckgespenster. Tretet auch hier auf die metallene Platte und geht wieder zurück, um oben über die Plateaus zu springen und in das nächste Bild.
- Ihr gelangt wieder zu einer Horde von Schattenwesen, die Ihr alle terminieren müßt. Springt dann runter und macht noch das Gespenst alle.
- Geht weiter nach rechts und erledigt noch das andere Gespenst und die paar Hunde. Rechts geht es aus dem Bild.
- Das erste Stück des Zaubersteines liegt direkt im nächsten Bild. Bringt es zu dem kleinen rosa Vieh.
- Geht zurück und klettert an der Leiter nach oben. Kriecht in den Tunnel, erledigt die beiden Köter und den Hund im Zwischenraum.
- Klettert ganz nach oben, um die Kreaturen dort auch noch zum Teufel zu schicken, und läßt Euch in das Loch fallen.
- Kriecht nach rechts aus dem Bild.
- Klettert die beiden Leitern hoch, betretet die metallene Platte und springt nach links über den Abgrund.
- Geht nach links aus dem Bild, und Ihr findet den nächsten Stein. Bringt ihn nach unten. Ihr findet noch einen verschlossenen Gang. Tretet auf die Metallplatte und schießt den Stein rüber.
- Bringt ihn ganz nach unten und klettert dann wieder ganz hoch.
- Erledigt wieder alle Gegner, und Ihr findet noch den dritten Stein, der sich ganz oben, bei vier Schreckgespenstern, befindet.
- Schießt den Stein durch die Ritze nach rechts, klettert nach unten und schießt ihn wieder ein Stück zurück. Macht das Spiel, bis er unten ist.
- Bringt den Stein jetzt ganz nach unten.
- Jetzt geht es auf die Brücke. Durchquert erst noch das leere Bild und erledigt das Schreckgespenst, bevor Ihr nach unten in den Gang geht. Laßt Euch durch das Loch fallen.
- Plättet alle Gegner hier und im nächsten Bild und läßt Euch noch weiter nach unten fallen.
- Metzelt die beiden Schreckgespenster nieder und geht dann nach rechts auf die Brücke.
- Von jetzt an heißt es nur noch zu ballern und springen, bis Ihr die Brücke hinter Euch gebracht habt. Trainiert also Euren Daumen schon mal!
- Habt Ihr alles überstanden? Dann fällt Ihr jetzt zusammen mit dem Herrn der Finsternis nach unten und müßt noch gegen Geister und Rauchschwaden kämpfen, die Ihr kaum seht, bevor Ihr wieder zu Hause landet und es Zeit wird, ins Bett zu gehen.
- Schlaft gut und träumt was Schönes! Und denkt dran: Keine Angst vor der Finsternis!

Nintendo 64

Forsaken

Die Schlacht um den Planeten Erde ist unerbittlich. Wer sich jetzt noch in den dunklen Tunnelsystemen von Forsaken 64 aufhält und den Ausgang nicht findet, soll nicht verzagen: Der dritte Teil der Komplettlösung wird Euch auf den folgenden vier Seiten den Weg weisen. Auf in den Kampf ...



1. Level 16/Stützpunkt

Nach der Rettung der Drohne ist der Level verfügbar. Eure Mission besteht darin, den Kraftkristall und die zielsuchende Leuchtrakete zu finden und diese zu aktivieren.



2. Schon von Beginn an solltet Ihr Euch darauf konzentrieren, alle Gegner im Umkreis aufzuspüren und zu zerstören. Im ersten Raum findet Ihr dafür auch schon die ersten Waffen in der Ecke neben der verschlossenen Tür. Nachdem der Raum sauber ist, schaut Ihr Euch in den seitlichen Gängen um.



3. Ist die Tür geöffnet, fliegt Ihr vorsichtig in den Raum hinein und sorgt erst einmal dafür, daß Ihr ungestört an den Kristall kommt. Aktiviert danach die Leuchtrakete, die sich ganz in der Nähe des Kristalls befindet, und haltet es noch eine Minute aus, bevor der Level automatisch beendet wird.



4. Level 17/Ramquan

Dieser Level wird verfügbar, nachdem die „Stützpunkt-Mission“ erfolgreich beendet wurde. Euer Ziel ist es, Ramquan zu schwächen, um dann die Leuchtrakete zu finden und zu aktivieren. Am Ende des Levels könnt Ihr dann zur Belohnung Euer Werk abspeichern.



5. Fliegt nach vorne und sammelt sämtliche Munition ein, die Ihr findet. Wenn Ihr soweit seid, fliegt Ihr nach unten, wo Ihr auch schon Ramquan gegenübersteht. Am besten greift Ihr aus dem Krater an. So seid Ihr relativ sicher und kommt nach einem eventuellen Treffer schnell an die verlorene Munition.



6. Greift so lange an, bis Ihr die besagte Leuchtrakete aktivieren könnt. Fliegt nun in den blauen Raum mit den roten Türen und sammelt diese ein. Nachdem das passiert ist, wartet Ihr noch eine Minute bis zur Beendigung des Levels.



7. Level 18/Energie verteidigen

Um Zutritt zu dem Level zu bekommen, müßt Ihr die Atomwarnung in einer Zeit unter einer Stunde und 30 Minuten geschafft haben. Verteidigt die vier Reaktorkerne, die für die Stromversorgung des Reaktors zuständig sind. Erst sammelt Ihr die Munition im Raum hinter Euch ein.



8. Zerstört alle Gegner, die den ersten Reaktorkern angreifen. Nach ein bis zwei Minuten fährt ein Schild herunter, und Ihr könnt weiter zum zweiten Reaktorkern.



9. Fliegt in den Tunnel in der rechten Wand und folgt dem weiteren Verlauf, bis Ihr in einem großen Raum angekommen seid. Folgt dem Korridor nach rechts hinein in einen weiteren Raum mit einem Loch im Boden.



10. Fliegt nach unten, dem Tunnel folgend, in einen riesigen Raum, in dem sich der zweite Reaktorkern befindet. Zerstört auch hier alle Gegner so lange, bis ein weiterer Schild herunterfährt, der den Reaktorkern schützt.



11. Von hier aus fliegt Ihr in den Gang, der sich gegenüber von dem Gang befindet, aus dem Ihr gekommen seid. Lauft dann weiter durch die grauen Türen an der linken Wand.



12. Folgt dem Tunnel auf die andere Seite, bis Ihr am dritten Reaktorkern angekommen seid. An der Spitze des Raumes findet Ihr den dritten Reaktorkern. Zerstört alle Gegner, bis der Schild herunterfährt. Fliegt in den Gang, der sich rechts vom Eingang befindet, weiter.



13. Folgt dem Tunnel bis zum letzten Reaktorkern und verteidigt diesen, bis der Schutzschild hochfährt. Danach wird die Mission automatisch beendet.



14. **Level18/Raffinerie**
Ihr müßt das Gebiet von den Mechanoiden säubern. Dazu sammelt Ihr erst den Power-Pod ein, der in der Sackgasse ist, die sich am Anfang der Mission direkt hinter Euch befindet.



15. Um die Mission erfolgreich zu beenden, solltet Ihr jeden Gang, jeden Raum und jeden Winkel durchsuchen, um auch den letzten Gegner zu finden und auszuschalten. Nachdem 50 der lästigen Gegner vernichtet wurden, ist auch diese Mission beendet.



16. **Kanalisation**
Zerstört so viele Gegner wie nur möglich in weniger als vier Minuten. Wie in dem Level vorher solltet Ihr alles durchsuchen, um in dieser Zeit mindestens 80% bzw. 34 der Gegner eliminiert zu haben. Versagt Ihr, findet Ihr Euch im Schiff-Level wieder.



17. **Stabilisatoren**
Der erste Kristall
Findet die fünf Stabilisationskristalle und bringt sie der Reihe nach zum Atomkern. Fliegt nach vorne in den nächsten Raum und weiter nach oben. Im darauffolgenden Raum fliegt Ihr nochmals nach oben.



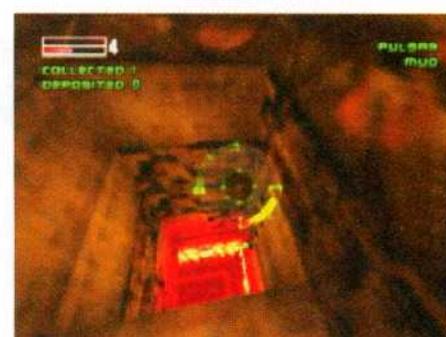
18. (1) Im darauffolgenden Raum seht Ihr zwei Gänge und einen orangefarbenen Gang. Fliegt den rechten Gang entlang, und Ihr kommt in einen Raum mit drei Türen. Fliegt durch die mittlere Tür, und Ihr findet den ersten Stabilisationskristall in einer Nische an der Wand.



18. (2) Im Raum sind noch einige Waffen verteilt, die für Eure weitere Mission ganz wichtig sein können. Im davor liegenden Foyer mit den drei Türen findet Ihr einen weiteren Raum mit ganz viel Munition, den Ihr Euch merken solltet, falls Ihr die Munition im Moment nicht nötig habt.



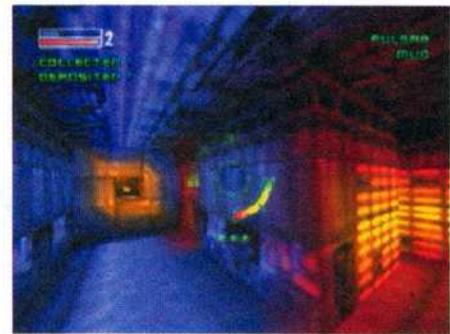
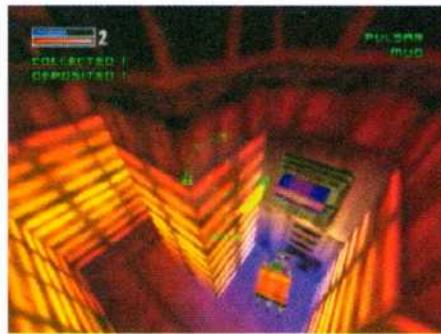
19. Habt Ihr den Kristall eingesammelt, sucht Ihr den Atomkern und deponiert den Kristall darin. Macht Euch nun auf die Suche nach dem zweiten Kristall.



20. **Der zweite Kristall**
Vom Atomkern aus fliegt Ihr den Gang nach unten und dann den goldfarbenen Gang entlang in den nächsten Raum. Fliegt in das Loch im Boden hinein in den nächsten Raum.



21. Folgt dem weiteren Verlauf des Gangs und fliegt eine Kurve in den seitlichen Gang. Nach einer Auseinandersetzung mit den Mechanoiden sucht Ihr nach einem kleinen Eingang, einer winzigen grauen Tür, hinter der noch zusätzliche Munition zu holen ist. Die drei Kanonen können übrigens mit Beschuß von oben leicht erledigt werden. Öffnet die Tür am Ende des Ganges, die sich natürlich nur öffnet, wenn Ihr den ersten Kristall abgegeben habt. Ihr seht einen radioaktiven Gang vor Euch, in dem Ihr einen violetten Schalter findet. Fliegt einfach an der Decke entlang, um unbeschadet dahin zu kommen.



22. Fliegt nun wieder heraus und schaut in die Nische, die sich rechts befindet. Die Absperrung ist verschwunden, und der zweite Stabilisationskristall kann eingesammelt werden. Bringt auch diesen zum Reaktorkern und deponiert ihn darin.



23. **Der dritte Kristall**
Fliegt den goldfarbigen Gang zurück in den vorherigen Raum. Fliegt auf die gegenüberliegende Seite des Raumes und dann durch die Tür. Danach geht es durch den radioaktiven Gang.



24. Betretet den rechten radioaktiven Gang, um den dritten Stabilisationskristall zu finden. Auch den bringt Ihr zum Reaktorkern und macht Euch auf die Suche nach dem vierten Kristall.



25. **Der vierte Kristall**
Nach dem goldfarbigen Gang fliegt Ihr im Raum danach nach unten in den nächsten Raum und nochmals nach unten in das Anfangsbild.



26. Fliegt den achteckigen Gang entlang, der bisher verschlossen war, wo Ihr Excop findet, den Ihr erst einmal besiegen müßt. Danach fliegt Ihr weiter zum vierten Kristall, der zum Reaktorkern gebracht werden muß. Dann muß nur noch der fünfte und letzte Stabilisationskristall gefunden werden.



27. **Der fünfte Kristall**
Nach dem goldfarbigen Raum fliegt Ihr nach oben und durch die kleine Tür, die sich an der Decke befindet, hindurch.



28. Fliegt weiter nach vorne und sammelt den letzten Kristall ein. Bringt ihn zum Reaktorkern, und die Mission wird automatisch beendet.



29. **Wie kommt man zum Atomkern?**
Fliegt vom Start aus nach vorne in den nächsten Raum, dann nach oben durch das Loch in der Decke. Im nächsten Raum geht's nochmals nach oben und dann weiter den goldfarbigen Gang entlang.



30. Folgt dem Gang bis zum Ende und dann weiter bis zum Atomkern. Habt Ihr einen Kristall, sobald Ihr Euch dem Atomkern nähert, in Eurem Besitz, wird dieser automatisch eingesetzt.

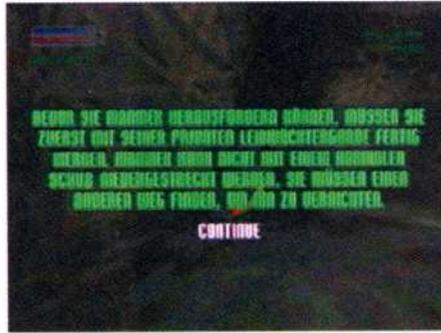


31. **Kann man sich vor der Radioaktivität schützen?**
Im ersten Gang könnt Ihr an der Decke entlang fliegen, ohne einen Schaden davonzutragen. Im zweiten Gang gibt es scheinbar keinen Ausweg. Die einzige Möglichkeit, den Schmerz zu lindern, ist es, die Nitros einzusetzen.



32. Was ist mit der Tür, die sich am zweiten Kristall rechts befindet?

Nachdem vier Kristalle eingesammelt sind, öffnet sich die Tür. Ihr findet hier A-Force-1, den Ihr bekämpfen müßt. Nach seinem Ableben ist die Mission beendet, und es geht weiter zu Babalas.



33. Babalas

Zerstört die vier Bosse und den Kristall. Alle die Oberbosse, denen Ihr bisher gegenüberstandet und die Ihr nicht besiegen konntet, stehen Euch zum Abschluß gegenüber. Hier habt Ihr die Chance, Manmek, Maldroid, Dreadnought und schließlich Ramquan endgültig zu verschrotten.



34. Manmek: Wie bei der ersten Begegnung beschädigt Ihr Manmek so weit, wie es auch beim ersten Mal geschehen ist. Kurz darauf macht er sich auf den Weg in den Raum, in dem sich vorher die Leuchtrakete befand. Sobald er sich in diesem Raum befindet, schießt Ihr auf die beiden Schalter, um ihn schließlich zu vernichten.



35. Maldroid: Dieser Kampf unterscheidet sich von dem in der mittleren Abzweigung nur dadurch, daß es keine zielsuchende Rakete zu finden gibt und Ihr Maldroid endgültig auseinandernehmen könnt. Mit dem goldenen Power-Pod schießt Ihr von oben auf den somit wehrlosen Mechanoiden.



36. Dreadnought: Wie gewohnt kämpft Ihr von unterhalb, bis Dreadnought in den Raum verschwindet, vor dem sich sonst die Leuchtrakete befand. Sobald er im hintersten Teil des Raumes auftaucht, betätigt Ihr den darin versteckten Hebel, und schon gehört Dreadnought der Vergangenheit an.



37. Findet und zerstört den Kraftkristall. Wie schon gehabt, müßt Ihr sämtliche Gegner zerstören sowie alles um den Kristall herum vernichten. Nach getaner Arbeit explodiert der Kristall und Ihr könnt endlich weiter zum Endboß Ramquan.



38. Babalas: Wie in der ersten Ramquan-Mission müßt Ihr diesen schwächen. Stellt Euch erst einmal in den Krater und lauscht auf seine Kanonengeräusche. Er landet immer auf einer von drei Inseln. Ist er sehr geschwächt, öffnet sich der Krater und Ramquan fliegt hinein. Folgt ihm in die Tiefe und sucht da unten nach vier Nischen, in denen sich jeweils ein Schalter befindet. Diese legt Ihr um, und der Spuk ist für alle Zeiten vorbei. Zumindest mit etwas Glück und etwas Geduld rettet Ihr die Erde.



Der kleine Fehlerteufel hat zugeschlagen!

Achtung! Leider hat in der letzten Ausgabe der Fehlerteufel zugeschlagen. Natürlich kann es nicht sein, daß der erste Abschnitt in zwei Stunden und 30 Minuten durchgespielt werden muß. Ich hoffe, daß Ihr dieses kleine Mißgeschick entschuldiget!!! Hier nun der richtige Verlauf des Textes, um in alle Level zu gelangen:

1. Um den Zugang zu den drei Abzweigungen zu bekommen, müßt Ihr den Level Atomwarnung in einer bestimmten Zeit schaffen. Es müssen alle Gegner besiegt werden. Durchsucht hier jeden Winkel, jeden Raum und jeden Gang, bis das ganze Gebiet frei von feindlichen Aktivitäten ist.
2. Linke Abzweigung (leicht): Erledigt "Atomwarnung" in mehr als zwei Minuten und 40 Sekunden. Abspeichermöglichkeiten habt Ihr nach den Levels „Kopf ab“, „Tempel“ und „Tod den Invasoren“.
3. Mittlere Abzweigung (medium): Der Level "Atomwarnung" muß hierfür in einer Zeit zwischen einer Minute 30 Sekunden und zwei Minuten 40 Sekunden geschafft sein. Abspeichern könnt Ihr nach den Levels „Schiff“ und „Ramquan“. Rechte Abzweigung (schwer): Spielt den Level "Atomwarnung" in weniger als einer Minute 30 Sekunden durch. Abspeichern läßt sich das Ganze bis zum Schluß leider nicht.

Nintendo 64

Banjo Kazooie

Auf geht es zum zweiten und letzten Teil durch Gruntildas Hexenreich. Wieder erwarten Euch neue Moves sowie noch kniffligere Rätsel, die es zu lösen gilt. Aber keine Angst, denn mit unserem Players Guide werdet Ihr sicher durch alle Gefahren gelotst

Freezezy Peak

Klettert auf den großen Schneemann in der Mitte, hüpf in seine Pfeife, und das erste Puzzleteil ist Euer. Vor dem Weihnachtsbaum steht eine Kiste mit Lichtern, die an den Baum gehören. Beschützt zehn Stück auf ihrem Weg zum Baum, schaltet an der Rückseite den Strom ein (mit Eiern darauf schießen). Nun müßt Ihr noch dreimal innerhalb von 60 Sekunden durch den Stern an der Spitze des Baumes fliegen, und schon wartet im Baum ganz oben Teil sechs.



Ehe Ihr Euch zurückverwandeln laßt, solltet Ihr bei Boggy vorbeischaun. Gewinnt das Rennen gegen ihn, und zur Belohnung gibt es Teil acht. Nachdem Ihr die Turnschuhe benutzen könnt, geht Ihr erneut zu Boggy.

Sucht Boggy, den Eisbären mit den Bauchschmerzen. Anschließend müßt Ihr nur noch mit dem Schlitten vom Schneemann über dessen Schal ins Tal springen. Ihr landet automatisch auf Boggys Bauch, und der Bär spuckt ein Puzzle aus.

Sammelt die drei Geschenke, die Boggy seinen Kindern bringen will, ein und gebt sie ihnen. Dafür erhaltet Ihr im Iglu Teil fünf.

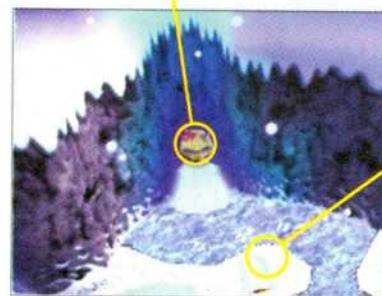


Geht zu Mumbo, der Euch in ein Walroß verwandelt. Anschließend könnt Ihr in die Walroßhöhle und dort ein Puzzleteil mitnehmen.



Im Tal stehen fünf kleine Schneemänner, die Euch mit Schneebällen bewerfen. Fliegt auf sie zu und greift sie mit der Flugattacke an. Einer von ihnen hinterläßt Puzzleteil vier.

Der Hexenschalter aktiviert eine Luke mit einem Puzzle. Dieses Teil kann auch erst geholt werden, wenn Ihr die Turnschuhe benutzen könnt. Vernichtet das Spinnennetz mittels Eurer Eier, aktiviert dann das Flugfeld und rennt mit den Turnschuhen hin. Jetzt könnt Ihr das Puzzle erreichen.



Tokens

- Im Iglu.
- Während der Schlittenfahrt auf dem Schal.
- Beim Geschenkestapel in einer Ecke.
- Im Blumentopf vom Weihnachtsbaum.
- Im Eiswasser bei der Walroßhöhle.
- Hinter den Beinen des großen Schneemanns (2 Stück).
- Nachdem Ihr die kleinen Schneemänner angegriffen habt (2 Stück).
- Hinter einem der kleinen Häuser.

Sucht Bottles, der Euch eine Flugattacke beibringt. Probiert diese gleich einmal an den Knöpfen des großen Schneemanns aus und Puzzle drei gehört Euch (zwischen den Beinen des Schneemanns).



Gobi's Valley



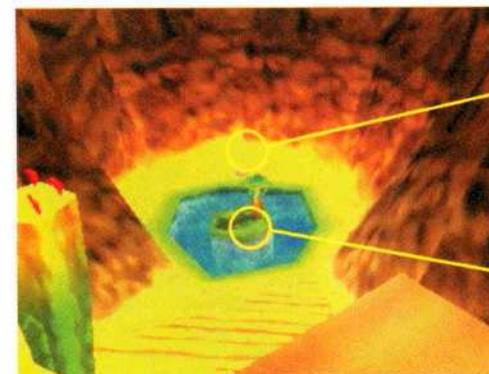
Benutzt das Flugpad auf Jinxys Rücken und fliegt auf die Zielscheibe, die der Vogel auf seinem Bauch hat (Flugattacke). Landet schnell, um in die Pyramide zu gelangen. Legt fünf Eier in den Schlangenkorb, und Hi-stup die Schlange erscheint. Klettert an ihr empor, und Ihr findet ein Puzzle.



Schießt von den beiden Plattformen vor Jinxys Nase je ein Ei in sein Nasenloch. Jetzt öffnet sich die Tür und im Inneren erscheint ein Puzzleteil.

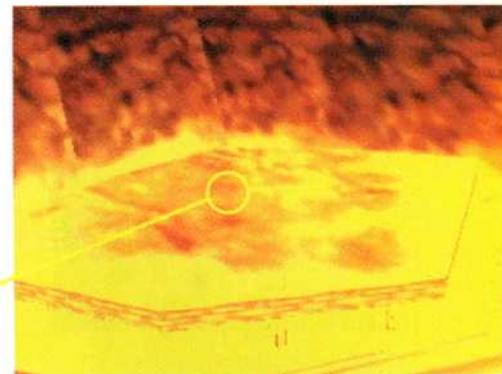


Geht in die Pyramide mit dem Sternenschalter, taucht nach unten, holt das Puzzle, und das Wasser wird abgelassen.



Geht zurück zum Levelbeginn, Gobi das Kamel sitzt vor dem durstigen Baum auf dem Boden. Hüpfst auf den Rücken des Kamels, das daraufhin Wasser ausspuckt, das den Baum wachsen läßt. In luftiger Höhe könnt Ihr ein weiteres Puzzleteil einsacken.

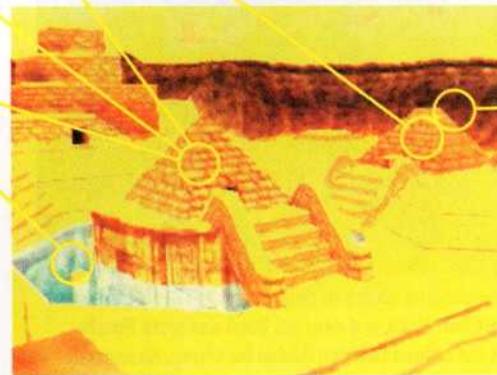
Fliegt von Jinxys Rücken los durch den Ring der Sphinxstatue. Es werden vier weitere erscheinen. Durchfliegt jeden Ring, und es erscheint ein Puzzle auf Jinxys Rücken.



In einer weiteren Ecke ist eine große Hand, die aus dem Sand ragt. Mit Hilfe der Turnschuhe dürftet Ihr keine Probleme haben, ihm einfach das Teil aus seiner Hand zu schnappen.



Aus dem Graben, der sich mit Wasser gefüllt hat, ragen drei Säulen hervor. Springt auf jede und schießt ein Ei in den Mund der Sphinx. Nun erscheint eine Pyramide oben auf der Plattform. Geht hinein, findet den Weg durchs Labyrinth, und in einer goldenen Truhe gibt es auch noch ein Puzzle. In einer Pyramide ist ein Bilderrätsel, das wie ein Memory funktioniert. Löst es und grabst Euch das Teil, das erscheint.



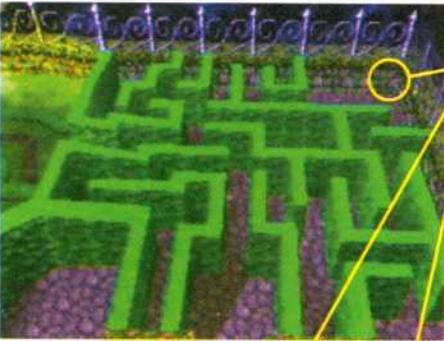
Auf einer Plattform in einer Ecke sitzt das angekettete Kamel Gobi. Befreit es, und zum Dank erhaltet Ihr ein weiteres Puzzleteil.



Tokens

- Über der Nase von Jinxy.
- In der Pyramide bei Rubee.
- In der Pyramide von Jinxy.
- Am Eingang bzw. Ausgang der Pyramide mit dem Stern.
- Im heißen Sand hinter Jinxys Pyramide.
- Nach dem Labyrinth in einer Urne.
- Im Wasserbecken um die Pyramide (erst später zugänglich).
- In der Pyramide, die von Wasser umgeben ist (2 Stück).
- In der Pyramide mit dem Puzzlespiel.

Mad Monster Mansion

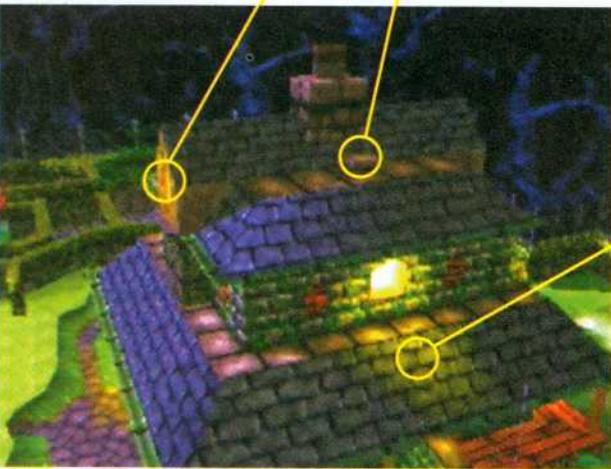


Im Säurebecken steht ein Jingo auf einer Plattform.

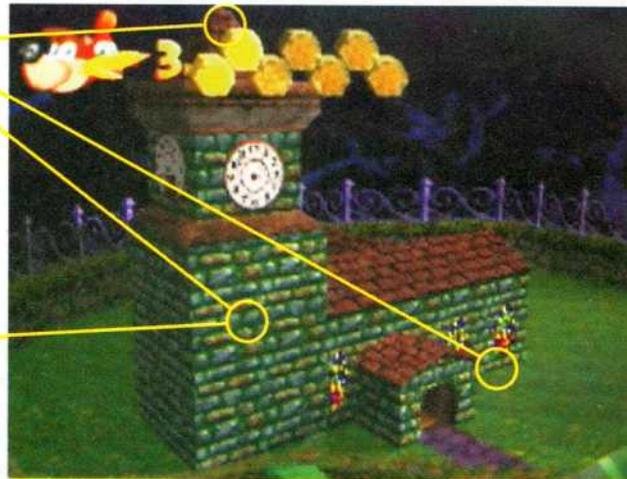
Im Keller, in einem der Fässer.



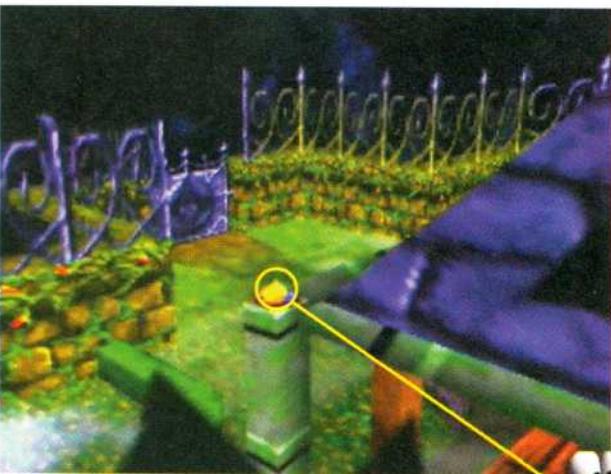
Im Schuppen müßt Ihr „Banjo Kazooie“ eingeben, und schon ist das Rätsel gelöst.



Hüpft auf das Hausdach und ab durch den Kamin. Ihr landet in einem Raum mit einem großen Tisch, auf dem ein Geist das erste Puzzle bewacht. Ihr dürft auf keinen Fall den Boden berühren, da sonst der Geist aufwacht und Ihr das Teil nicht bekommen könnt.



Im Garten um der Kirche stehen fünf Blumentöpfe. Schießt in jeden je ein Ei, und ein weiteres Puzzle wartet auf Euch. Auf der Kirchturmspitze in der Kirche müßt Ihr die Melodie, die Motzand Euch vorspielt, nachspielen. Das Puzzle erscheint.



Im Brunnen in dem Eimer wartet auch noch ein Teil auf Euch (ist als Kürbis leichter zu erreichen!).



Geht in den Keller. In einem der vielen Fässer ist das Puzzle gut versteckt.

Das letzte Puzzle bekommt Ihr auch nur als Kürbis. Eines der vier Abflusrohre der Dachrinnen am Haus ist etwas breiter als die anderen. Springt als Kürbis hier hinein und sackt das Teil ein.

Hüpft als Kürbis im Badezimmer in die Toilette, folgt dem Abwasserrohr bis zu einem Puzzleteil.



Tokens

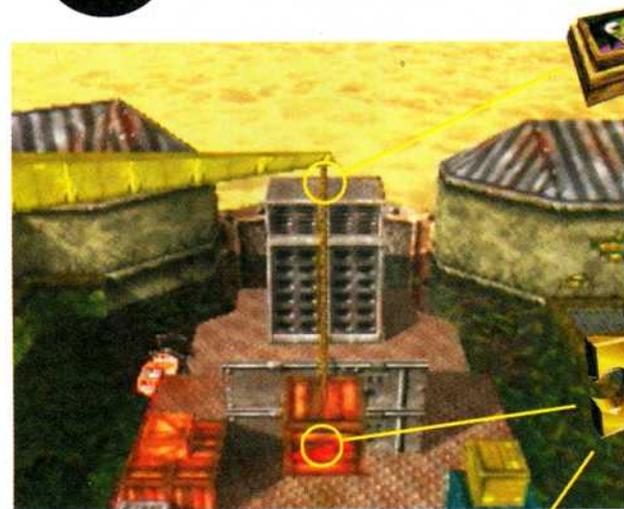
- Im Kaminfeuer, im Haus.
- Im Heckenlabyrinth.
- Im Badezimmer zweiter Stock (2 Stück).
- In einem Faß im Keller.
- Im Raum hinter dem Fenster im dritten Stock.
- Auf dem Schuppen.
- Im Garten um der Kirche.
- Im Brunnen.
- In der Kirchturmuhr.
- In der Kirche auf dem Stuhl vor der Orgel.
- In der Kirche auf einem Dachquerbalken.
- Im zweiten Stock hinter dem Fenster.
- Beim Schuppen in einer Ecke.
- Zwischen Heckenlabyrinth und Kirche in einer Ecke bei der Hecke, die schräg auf den Boden reicht.



Der Hexenschalter ist im Dachboden der Kirche versteckt!

Verlaßt den Level als Kürbis!!! und geht zu dem kleinen Haus neben dem Leveleingang zu Mad Monster Mansion (MMM). Im Inneren wartet Mumbo auf Euch, der Euch zurückverwandelt, damit Ihr den Schalter betätigen könnt (der Wasserstand in der Höhle steigt, sonst könnt Ihr später nicht in Rusty Bucket Bay). Raus als Kürbis und rein in MMM, laßt Euch wieder zu Banjo machen und geht zu Rusty.

Rusty Bucket Bay

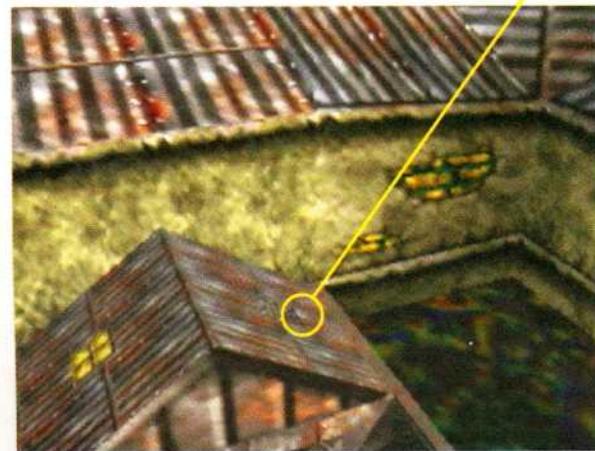


Der Hexenschalter ist auf dem Turm beim Kran mit der TNT-Kiste. Ein langer Sprung ist hier vonnöten, um ans Ziel zu gelangen. (Es funktioniert wirklich!)

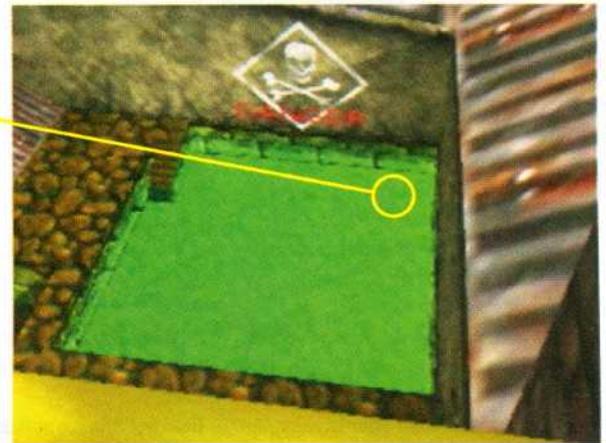
Am anderen Kran hängt eine Kiste, auf der TNT steht. Laßt sie hinunterfallen und geht dann in den Laderaum, wo eine bössartige Kiste auf Euch wartet. Besiegt sie, und das letzte Puzzle ist Euer.

Tokens

- In einem Rettungsboot.
- Auf dem Schornstein ganz oben.
- Am Bug des Schiffes.
- Im linken blauen Container am Dock.
- Im mittleren blauen Dock.
- Im Säurebecken auf einem Giftfaß.
- Im Kommandoraum (durch ein Bullauge).
- Im Schlafquartier (durch ein Bullauge).
- In der Küche.
- Hinter dem Turm mit dem Hexenschalter.
- Links vom Levelingang in der Luft (füttert das Loch mit der Überschrift „Toll“ mit Eiern).
- Im Raum mit dem Propellerschalter.
- Im Maschinenraum sind drei Stück versteckt.



Bei den Docks in einem Haus (links vom Levelingang). Hüpf durch das unbeleuchtete Fenster.



Beim Kran mit der TNT-Kiste das Toll-Loch 8 mit Eiern füttern, dann die Wand entlang hinter zum Jinjo.

Im mittleren blauen Container am Dock (von oben hinein).

Auf einer Rettungsboje beim Hai (links vom Eingang).

Rechts vom Levelingang unter dem Metallgitter im Ölwasser.



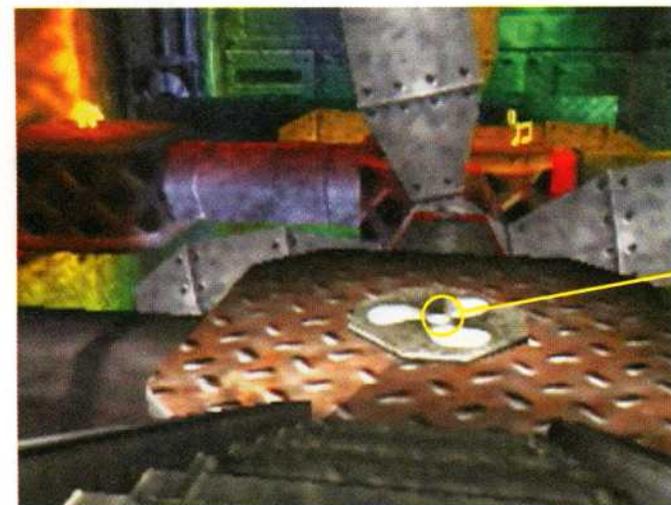
Auf dem Schornstein ganz oben.

In der Kapitänskajüte (durchs Bullauge).

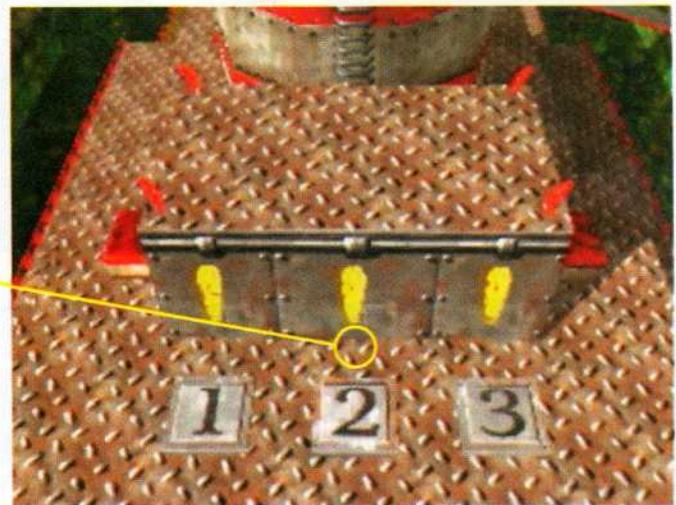
Springt am Heck des Schiffes in den Lüftungsschacht, der Euch nicht angreift. Unten angekommen, könnt Ihr mit dem Schalter die Propeller langsamer stellen und Euch dann im Maschinenraum das Puzzleteil holen.

Taucht beim Anker in die ölige Brühe hinab und Ihr erkennt Snorkel, den Delphin, der unter dem Anker eingeklemmt ist. Schwimmt an der Ankerkette entlang und Ihr entdeckt einen Schalter, mit dem Ihr Snorkel befreien könnt. Als Dank bekommt Ihr noch ein Teil.

Auf dem Oberdeck des Schiffes seht Ihr ein Puzzle unter einer Kiste eingeschperrt. Klettert hinauf, hinüber auf den Kran, aktiviert den Schalter und geht schnell zum Puzzle zurück.

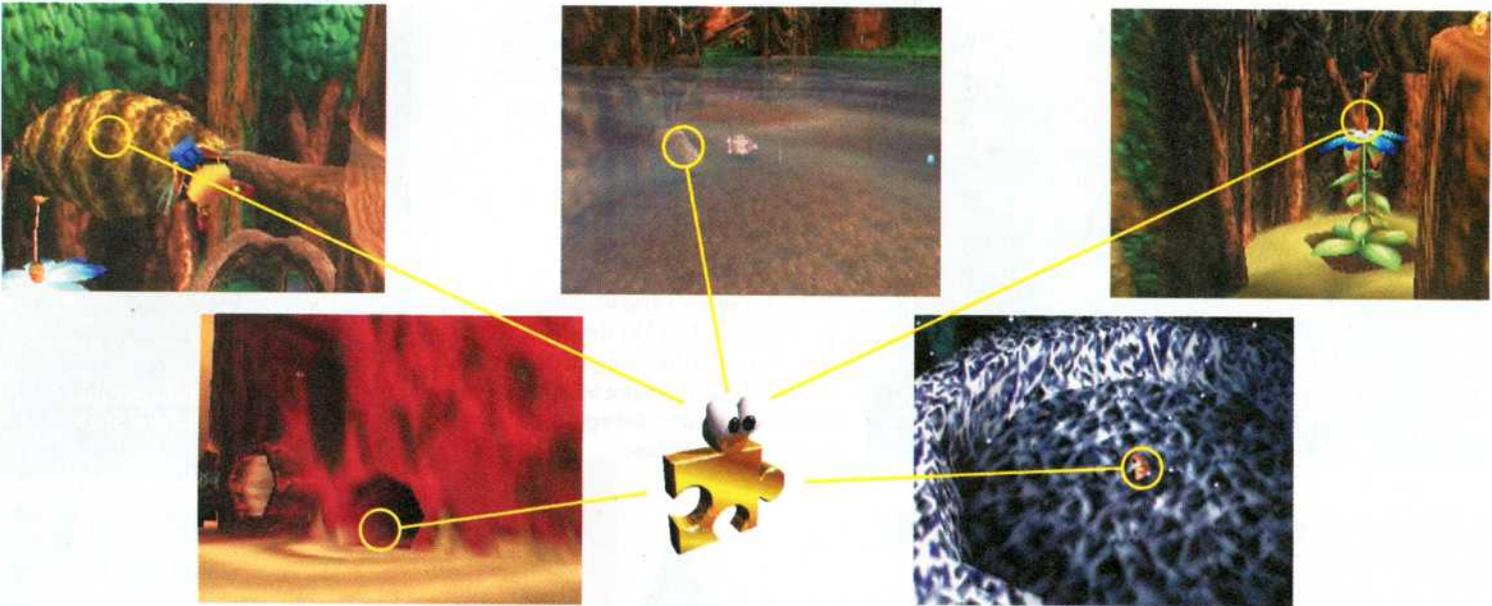


Im Maschinenraum gibt es auch hinten links und rechts je einen Schalter, mit denen Ihr die Schiffsturbine 65 Sekunden „lang“ anhalten könnt, denn in der einen Schiffsschraube ist ein Puzzle versteckt.



Bei einem Rettungsring ist ein Schild mit der Kombination 312-111. Sie gibt die Reihenfolge an, in der die Nebelhörner gespielt werden müssen.

Click Clock Wood



Frühling:

Geht den Baum entlang, bis es nicht mehr weiter geht. Hier ist ein Puzzle. Laßt Euch von Mumbo in eine Hummel verwandeln und fliegt ganz hoch. In einer Pflanze erkennt Ihr das zweite Puzzle. Schaut unbedingt im Adlerhorst vorbei und zerstört das Riesenei. Pflanz in das Erdloch, das im umzäunten Areal beim blauen Stier ist, Eier, bis eine Pflanze wächst.

Sommer:

Geht von oben in den Bienenstock hinein und besiegt alle Bienen. Zur Belohnung gibt es ein Puzzle. Hüpf auf den grünen Laubblättern den Baum hoch, denn ganz oben wartet ein Puzzle. Im Baumhaus auf einer Planke füttert Ihr den kleinen Adler mit fünf Raupen. Gebt der Pflanze mittels Gobi Wasser, zerstört den Felsbrocken zu Beavers Bau.

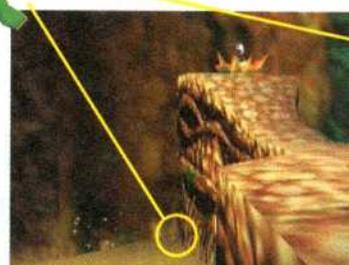
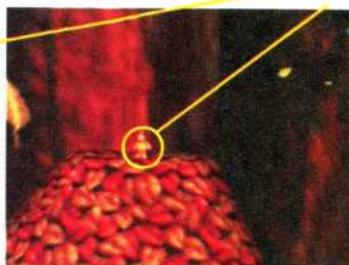
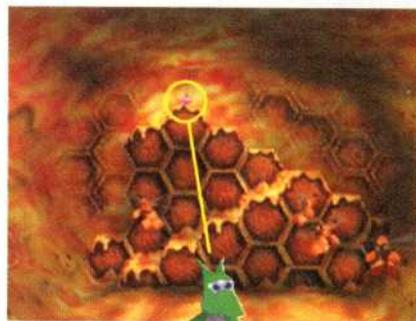
Herbst:

Nun könnt Ihr den Bau von Beaver betreten bzw. beschwimmen. Innen gibt es ein weiteres Puzzle. Gießt die Pflanze noch ein letztes Mal, und über Ihr erscheint ein Puzzleteil (holt es Euch von oben, denn das ist einfacher!). Geht den Baum hinauf, bis Ihr auf Nabnut das Eichhörnchen trifft. Helft ihm beim Eichelsammeln und zum Dank werdet Ihr mit einem Puzzleteil belohnt. Füttert den subadulten Adler mit zehn Raupen!

Winter:

Ab zum Adlerhorst, wo der ausgewachsene Adler gerade abheben möchte. Weil Ihr ihn das ganze Jahr so gut versorgt habt, erhaltet Ihr das letzte Puzzle.

Der Hexenschalter ist im Winterlevel neben einem Schneemann auf einer kleinen Plattform versteckt (benutzt das Flugpad, um dorthin zu gelangen).



Tokens

Frühling:

- Im Sumpf gegenüber Mumbos Hütte.
- Neben dem Eingang auf einer Pflanze (als Hummel holen!).
- Im Baumhaus.
- Auf einem Ast.
- Im Haus des Eichhörnchens.
- Immer den Baum hinauf.

- In einer Pflanze beim blauen Stier.
- Vorne auf dem gelben Bienenstock.

Sommer:

- In der Höhle von Gnawty.
- Auf einer Astgabelung.
- Nach dem Puzzleteil im Bienenstock weiter hoch.
- In Mumbos Hütte.
- Den Baum hinauf.

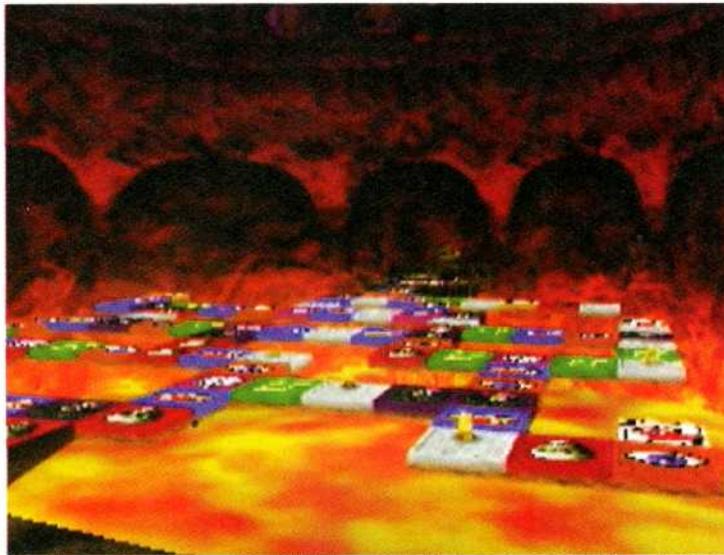
Herbst:

- Auf einer Astgabel.
- Auf der Astgabel vom Baumhaus.
- Auf einem Laubblatt.

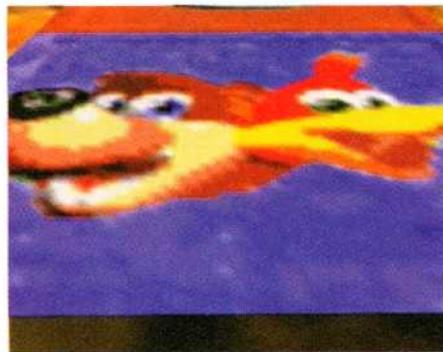
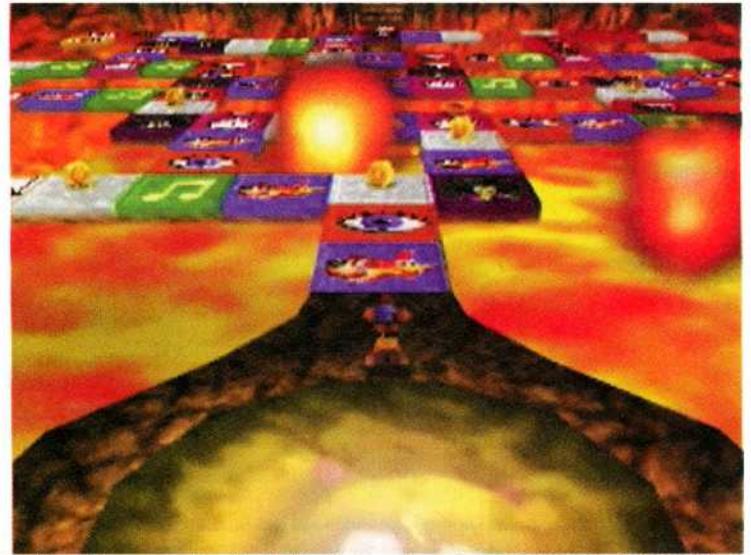
Winter:

- Auf einer Plattform unterhalb des Baumhauses.
- Besiegt die kleinen Schneemänner.
- Im Bienenstock.

Dies sind alle Tokens, die Ihr im Spiel benötigt!



Jetzt kommt Ihr zu Gruntildas tödlichem Quiz. Ihr betretet Quizfelder und dürft erst weitergehen, wenn Ihr die richtige Antwort gegeben habt. Sonst wird Euch eine Honigwabe abgezogen oder Ihr landet gar in der glühenden Lava. Um es noch schwieriger zu gestalten, gibt es sieben Kategorien, in denen Ihr beweisen müßt, ob Ihr im Spiel auch gut aufgepaßt habt.



1. Das Banjo-Kazooie-Feld
Hier müßt Ihr Fragen rund um unsere Helden und deren unzählige Freunde und Widersacher beantworten.



5. Das Uhrenfeld
Auf diesem Feld werdet Ihr in ein Actionspiel gebeamt, das Ihr im Laufe des Games schon hinter Euch gebracht habt und das Ihr erneut gewinnen müßt. Der einzige Unterschied ist, daß Ihr meist weniger Zeit zur Verfügung habt oder daß leicht abgeänderte Aufgaben auf Euch warten.



2. Das Feld mit dem Auge
Hoffentlich habt Ihr Euch die einzelnen Levels gut eingepägt, denn hier müßt Ihr ein Foto einem Level zuordnen.



6. Das Totenkopffeld
Das gemeinste Feld im Quiz, denn hier verliert Ihr nicht nur eine Honigwabe bei einer falschen Antwort, sondern gleich ein ganzes Leben, und Ihr dürft ganz von vorne anfangen. Die Fragen hier werden zufällig aus allen anderen Kategorien ausgewählt.



3. Das Notenfeld
Ihr bekommt hier einen Sound bzw. ein Geräusch aus dem Game vorgespielt und müßt richtig raten, mit welcher Aktion oder mit wem Ihr dieses Geräusch verbindet.



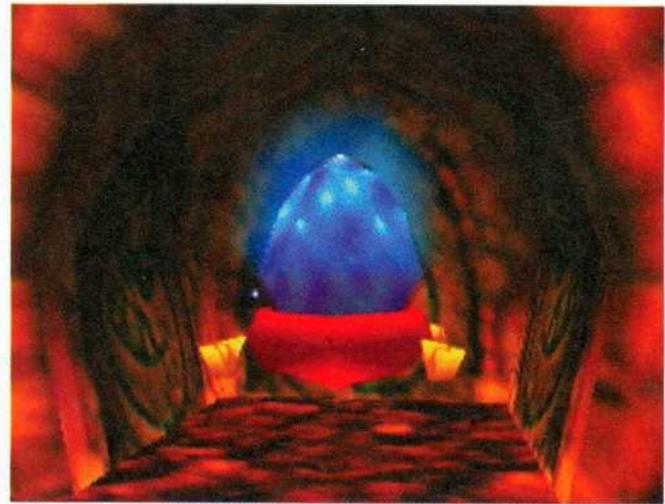
4. Das Gruntildafeld
Im Spiel trifft Ihr häufiger auf Gruntildas gute Schwester Brentilda, die so einiges über ihre üble Schwester ausplaudert. Und hier müßt Ihr beweisen, wie gut Ihr Gruntilda kennt.



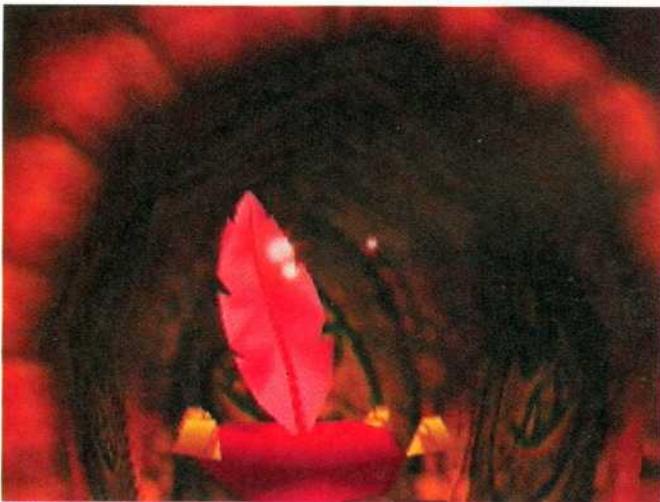
7. Das Jokerfeld
Ein sehr wichtiges Feld, denn hier könnt Ihr mit einer richtigen Antwort zwei Jokerkarten gewinnen. Die Jokerkarten könnt Ihr auf jedem beliebigen Feld einsetzen, wenn Ihr die Frage nicht beantworten möchtet (sehr wichtig bei Totenkopffeldern!). Habt Ihr das Quiz erfolgreich beendet, bekommt Ihr Tootsie zurück und Gruntilda flüchtet auf das Dach.



Ehe Ihr in Dingpot den Kessel springt, der Euch auf das Dach zu Gruntilda befördert, solltet Ihr Euch umsehen, und Ihr werdet vier Türen erkennen, für die man noch mehr Noten braucht, um sie zu öffnen.



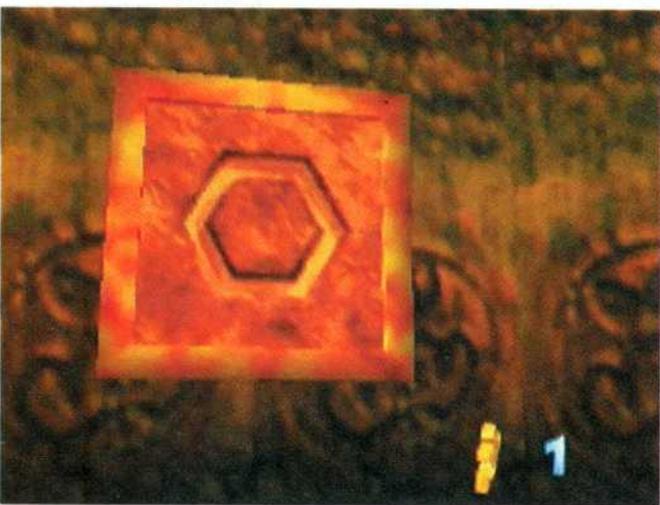
828-Notentür
Hier erwartet Euch ein riesiges blaues Ei, mit dem Ihr Euren gesamten Eiervorrat auffrischen könnt.



846-Notentür
Mit der riesigen roten Feder wird Euer Flugfedervorrat komplett erneuert.



864-Notentür
Mittels der großen goldenen Feder könnt Ihr Euren Bestand an goldenen Federn auffüllen.



882-Notentür
Ihr kommt in einen Raum mit einem Puzzle. Um es zu vervollständigen, benötigt Ihr vier Teile. Habt Ihr das Puzzle komplettiert, wird Eure Energieleiste rot gefärbt. Das bedeutet, daß Ihr jetzt doppelt so viele Treffer einstecken könnt wie vorher. Öffnet diese vier Türen, denn ohne diese Hilfen habt Ihr fast keine Chance, gegen die fiese Hexe zu bestehen.



Auf dem Dach angekommen, gilt es nun, Euer ganzes Können unter Beweis zu stellen, um Gruntilda den Garaus zu machen.

1. Als erstes greift sie Euch auf ihrem Besen an. Weicht ihren Angriffen geschickt aus und greift sie an, sobald ihr Besen Startschwierigkeiten bekommt. Habt Ihr sie viermal getroffen, schleudert sie ein Hominggeschoß auf Euch. Hier helfen Euch nur die goldenen Federn, sonst büßt Ihr eine Honigwabe ein.
2. Nun plaziert sich Gruntilda außerhalb des Daches und schießt mit Feuerbällen auf Euch. Wartet ihre Feuerpausen ab und schießt dann mit Eiern auf sie.
3. Habt Ihr auch das geschafft, geht Gruntilda in die Luft. Tut es Ihr gleich und hebt mittels der Flugplatte, die Euch Bottles herbeizaubert, ab. Ihr müßt jetzt warten, bis Gruntilda kurz innehält, um sie dann mit der Flugattacke zu verletzen. Auch hier benötigt Ihr vier Treffer.
4. Ring frei zur Runde vier: Jetzt erscheinen vier kleine Jinjostatuen, die Euch im Kampf gegen Gruntilda unterstützen werden. Ihr müßt lediglich in die kleinen Öffnungen mit Eiern hineinschießen, um sie zu aktivieren, und schon geht die Post ab.
5. Grunti ist immer noch nicht ganz besiegt, doch mit der Unterstützung des mächtigen Jinjonators schickt Ihr sie für immer in die ewigen Jagdgründe. Benutzt die goldenen Federn, um Euch vor den vier Öffnungen der Statue in Position zu bringen. Schießt nun so lange Eier hinein, bis sich die Öffnungen schließen, lehnt Euch dann zurück und genießt das Spektakel. **Ist die Hexe nun denn geleimt, hat sich's endlich ausgereimt!**

Motiv 1: Sitzende Lara

Laras Maße: 1,18 m x 1,68 m



„Gehen wir zu Dir?“



Laras Maße: 2,36 m x 0,84 m

Motiv 2: Liegende Lara

Originalplakate - kostenlos!

Limitierte Auflage!

Wer jetzt „MEGA FUN“ im Abo testet, erhält eines der abgebildeten „TOMB RAIDER II“ - Originalplakate - als kostenloses Dankeschön! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II“-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- Motiv 1 „Sitzende Lara“, Art.-Nr 1174
- Motiv 2 „Liegende Lara“, Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo – Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag – gleich nach Erhalt des Heftes – kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum _____ 1. Unterschrift _____

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **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 _____ 3400

PlayStation Geschicklichkeit

Mr. Domino

Es ist schwierig, völlig neue Ideen zu kreieren. JVC probiert es mit einem wandelnden Dominostein, der leichte Knobelkoste lösen muß

Der gute Mr. Domino ist ein Kreisläufer. Er rennt schön brav auf einem runden und aus Vierecken zusammengesetzten Spielbrett herum. An einigen Stellen befinden sich verschiedene

Knöpfe, die er auslösen muß. Mit Drüberspazieren ist es nicht getan, er muß in einer Runde einen Dominostein auf das Feld davor platzieren. In der nächsten Runde rennt er dann dagegen, der hingestellte Stein kippt um und löst den getroffenen Schalter aus. Ihr bekommt nachfolgend eine hübsche Kettenreaktion präsentiert, die durch den Button verursacht wurde. Zumeist bleibt anschließend ein Gegenstand, der von der Kettenreaktion betroffen war, auf dem Spielfeld liegen. Er stellt dann ein zusätzliches Hindernis dar, dem Ihr ausweichen müßt. Habt Ihr alle Knöpfe erwischt, ist eines der zehn Level geschafft. Über die Stages



Wird ein Schalter ausgelöst, ist eine kurze Animation zu sehen. Anschließend bleibt ein Gegenstand als neues Hindernis auf dem Spielfeld liegen



Wenn Mr. Domino durch das Level hopst, kann er die blauen und roten Felder benutzen, die ihn beschleunigen oder ausbremsen

wartet allerdings doch ein herbes Zeitlimit, bei dem leider keine Uhr zu sehen ist, nach der Ihr Euch richten könnt. (René)

Hersteller: JVC Erscheint: September
Muster von: Virgin Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

durftig

Nett gemeinter Versuch ohne sinnvolle Herausforderung und mit eklatantem Motivationsmangel

PlayStation Denkspiel

Lemmings

Dank ungebrochenem Spielspaß denkt Psygnosis an eine Neuauflage des Klassikers, der im Bundle mit der Fortsetzung Oh No! More Lemmings erscheinen wird

Gerademal 49 Märkerchen soll das Bundle kosten. Für diesen geringen Preis erhaltet Ihr dann

satte 200 Levels, in denen Ihr die grünhaarigen Selbstmörder zum Ausgang geleiten sollt. Wie gehabt



Nachdem alle Lemmings gerettet sind, bleiben nur noch die Stopper übrig, die Ihr mit einer Stange Dynamit in die ewigen Jagdgründe schickt



Fels im Weg? Macht nichts, mit den Buddlern kommt Ihr fast überall durch die Gesteinsschichten

helfen Euch die Lemmings selbst, da Ihr Aufgaben verteilen könnt. So buddeln sich drei verschiedene Formen von Minenarbeitern waagrecht, senkrecht oder schräg durch einen Felsen oder Berg und schaffen damit einen Weg, durch den der Rest der bis zu 99 Lemmings starken Meute durchwatscheln kann. Dann habt Ihr Sprengmeister, die sich nach fünf Sekunden in die Luft jagen, und Stopper, die das Rudel Lemmings aufhalten und zur Umkehr bewegen. Gilt es, einen Abgrund zu überwinden, dann schickt Ihr einen Brückenbauer los, der dann eine freischwebende Treppe errichtet. Diese und andere Aufgaben müßt Ihr geschickt und vor allem zügig einsetzen, da die grünhaarigen Nager vor nichts haltmachen.



Der Weg auf den Absatz kann nur überwunden werden, wenn Ihr eine Treppe hinauf baut

Damit die Levels nicht zu einfach werden, warten diverse Fallen und Hindernisse auf die Kamikaze-Nager, die Ihr geschickt umgehen müßt. Zum Glück könnt Ihr eine Maus verwenden, denn mit dem Pad ist die Steuerung doch etwas hakelig. (René)

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

FIRST LOOK

sehr gut

Der Klassiker ist nicht kleinzukriegen und macht genauso viel Spaß wie früher



Hier explodiert soeben ein Transportkafer, der zwar keine Bewaffnung vorzuweisen hat, verspritzt aber bei seinem Tod einen wahren Saureregen

Nintendo 64 Shoot 'em Up

Buck Bumble

Ubi Soft schickt Euch mit einer Cyborg-Biene-Maja in den Kampf gegen mutierte Wespen

Wenn eine Softwareschmiede wie Argonaut, auf deren Konto Klassiker wie z.B. Star Fox gehen, ein neues Game ankundigen, erweckt das naturlich besondere Aufmerksamkeit. So geschehen bei der diesjahrigen E3-Messe am Stand von Ubi Soft. Schon damals lie sich berichten, da es sich bei Buck Bumble um einen kriegerischen Shooter handeln wird, dessen Held eine kampferprobte Biene ist. Allerdings erwartet Euch nicht etwa bloes Herumgeballere, vielmehr mut Ihr circa 60 Missionen erfullen, die darauf abzielen, militarische Anlagen und Einheiten des Feindes zu vernichten. Zur Bewaltigung der Aufgaben mu Buck, mit volliger Bewegungsfreiheit ausgestattet, texturierte 3D-Areale durchfliegen, Tore offnen und sich ein Waffenarsenal gegen seine Gegner beschaffen. Wer aber ist der Feind? Dazu ist zu sagen, da die Erde in ferner Zukunft von „der Herde“, einer



Gestatten: Bumble, Buck Bumble. In geheimer Mission um die Welt vor „der Herde“ zu retten und das Territorium der freien Insektenvolker zuruckzuerobern

Armee von mutierten Killer-Insekten, bedroht wird. Nach erfolgreichem Abschlu aller Missionen geht es dann dem Quell des ubels, der Konigin dieser Brut, an den Kragen. Als kleine uberraschung verspricht Argonaut zusatzlich zum eigentlichen Spiel einen motivationsfordernden Zwei-Spieler-Modus und die Fuball-Option, von der wir im September sicher mehr berichten werden. (Ulf)

Hersteller: Argonaut/ Ubi Soft
Erscheint: September Muster von: Ubi Soft
Umsetzungen geplant: keine



Die Explosionen sind optisch sehr ansprechend designt worden. Diese Explosionsreihe wird gleich ein bisher versperrtes Tor fur uns offnen

First Look

gut

Die Idee, eine Biene auf militarischem Streifzug gegen Killerwespen zu schicken, hat enormes Flair und wird seine Fans finden

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

N64 3D-Set

Konsole incl. Controller, Memory Card und Forsaken

399,00 DM

PSX 3D-Set

Konsole incl. Analog Controller, Original Controller und Forsaken

399,00 DM

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

MASTER SERVICE: Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nachsten Tag bei Euch sein!!!

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme - Top Ten - Extreme

PSX		N64	
1. Colin McRae Rally	84,85	1. Banjo-Kazooie	84,85
2. Gran Turismo	89,85	2. Forsaken	104,85
3. Alundra	89,85	3. Frankreich 98 - Die WM	109,85
4. Heart of Darkness	89,85	4. GT 64	89,85
5. Frankreich 98 - Die WM	79,85	5. 1080° Snowboarding EV	139,85
6. Tekken 3 US	99,85	6. F-Zero X JAP	159,85
7. Dead or Alive	89,85	7. NBA Courtside - Kobe Bryant	84,85
8. Theme Hospital	79,85	8. Snowboard Kids	84,85
9. WCW Nitro	89,85	9. Fighters Destiny	124,85
10. Road Rash 3D	79,85	10. Cruisn World	84,85

Neuheiten

N64		PSX		SAT	
Atlantis	*	5th Element	*	Deep Fear	*
Azure Dreams	84,85	Mr. Domino	79,85		
Batman & Robin	84,85	NHL 99	*		
Biofreaks	69,85	Pinball Ballistic	*		
Blasto	84,85	Puma Str. Soccer	*		
Bomberman	84,85				
Breath of Fire 3	84,85	San Fran. Rush	84,85		
C&C 2: Al. Rot-G.	79,85	Shadow Gunner	79,85		
Constructor	89,85	Tekken 3	99,85		
Dodgem Arena	89,85	Tekken 3	99,85		
Dreams	89,85	Tombi	*		
Flottenmanover	84,85	Ubik	89,85		
Fluid (Pulse/Depth)	84,85	V2000	*		
F. Cop - LAPD 2100	*	Wild Nines	*		
Hard Edge	*	WWF - Warzone	79,85		
Hardball 6	84,85	X-Men vs. Streetf.	89,85		
Int. S.S. Soccer P98	89,85	Youngblood	84,85		
Madden NFL 99	84,95				
MageSlayer	84,85				
Megaman B. & Ch.	84,85				
Moto Racer 2	84,85				

GAME BOY Angebote

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64		PSX		SAT	
Extrem-G - S. E.	64,85	Beast Wars US	29,85	Galactic Attack	29,85
Dual Heroes JP	69,85	Revolution X	29,85	NBA Jam T.E.	29,85
NBA I.t.Zone 98 JP	69,85	X2	34,85	NFL Quart. Club '97	29,85
W. G. Hockey 98 US	69,85	Grid Run	39,85	Virtua Fighter Kids	29,85
W. G. Hockey	69,85	Konami Open Golf	39,85	Bust a Move 2	49,85
Bust a Move 2	74,95			NBA Live 98	49,85
Clayfighter 63 1/3	79,85			NHL Hockey 98	49,85
Dark Rift	79,85			Puzzle F. 2 Turbo	49,85
Mischief Makers	79,85			Bust a Move 3	49,85
NBA Hang Time	79,85			Mega Man X3	49,85
				Worldw. Soccer 98	59,85

Preislisten fur die Systeme gegen 3,- DM Ruckporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Waren werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtumer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gultigkeit.

Ladenpreise variieren

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44

Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
offnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie mochten auch einen "GAMERS POINT" eroffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Telefon Handler: 0721-93357 22 - Telefax: 0721-93357 28

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop? Auer... sie waren schon einmal bei uns!!!
GLAUBEN WIR NICHT!



Während der Sprungeinlagen sind just for fun diverse Stunts möglich



Wenn Ihr einen Sieg einfahrt, dreht Euer Zweiradpilot erst einmal eine Ehrenrunde

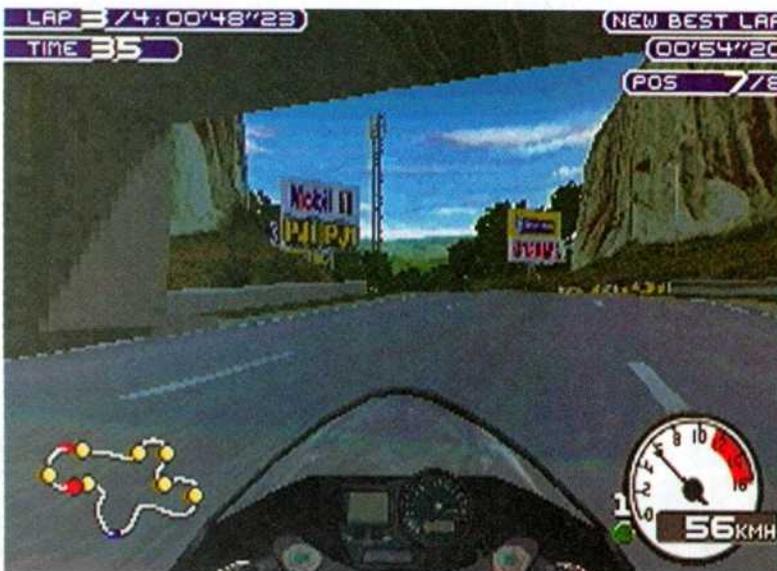


Pro Zweiradtyp stehen jeweils acht unterschiedliche Maschinen zur Auswahl

PlayStation Rennspiel

Moto Racer 2

Mit dem zweiten Teil ihrer Motorradhatz dürfte das französische Programmiererteam Delphine endgültig als unumstrittener König der Zweirad-Simulationen gelten



Vor allem das Cockpit beim Super Bike wurde mit viel Liebe zum Detail modelliert

Moto Racer, programmiert vom französischen Programmiererteam Delphine, war nicht zuletzt dank EAs gutem Vertriebsnetz weltweit ein voller Erfolg, und das obwohl sich kein einziger Programmierer als ausgesprochener Bike-Fan beschreibt. Angespornt durch einen der größten

kommerziellen Erfolge in der Firmengeschichte, schieben die Franzosen nun flugs ein Sequel hinterher, das - soviel sei verraten - den Vorgänger um Längen übertrifft. Fangen wir der Reihe nach an: Da die Konfigurationsmöglichkeiten so gut wie gar nicht vorhanden sind, stellt sich gleich zu

Beginn die Frage, welcher Spielmodus es denn sein soll? Zur Wahl stehen ein Übungsmodus, das Einzelfahren sowie die Meisterschaft. Letztere setzt sich aus insgesamt fünf Turnieren mit jeweils acht Rundkursen zusammen, wobei der Ultimate Championship mit 16 Strecken sowie zahlreichen anderen Boni (Mirror-Modus, zwei neue Bikes, etc.) erst einmal erspielt werden muß. Für die nötige Abwechslung sorgen zwei völlig unterschiedliche Zweiradtypen. Mit den Super Bikes braust Ihr mit bis zu 300 Sachen über den Asphalt, so daß exzellente Reaktionen ein klares Muß sind. Mit der Enduro-Maschine geht es hingegen im wahrsten Sinne des Wortes über Stock und Stein, waghalsige Sprungeinlagen gehören zur Tagesordnung. Das Handling der PS-starken Maschinen ist recht realistisch und daher stark gewöhnungsbedürftig (am besten mit dem Dual Shock Controller spielen). Den leichteren Einstieg bietet daher die Arcade-Einstellung, da

hier Kontakte mit der Fahrbahnbegrenzung nicht gleich unweigerlich zur unsanften Rutschpartie führen. Hat man sich einmal an die Steuerung gewöhnt, wird der Kopf frei für die bemerkenswerte Optik. Moto Racer 2 bietet zwar keine HiRes-Grafik, dafür aber einen kaum erkennbaren Grafikaufbau, viele Details sowie eine exzellente Texturierung mit hoher Farbtiefe. Diese vielen Positiva werden zudem durch einen absoluten Knaller ergänzt, dem Streckeneditor. Schon alleine dieses Feature ist durch seine vielfältigen Möglichkeiten und die einfache Bedienung sein Geld wert. Einzige Mankos: Die Nachladezeiten sind verhältnismäßig lang, und außerdem werde ich das Gefühl nicht los, daß sich bei selbstkreierten Strecken der Grafikaufbau verschlechtert. (Ulf)

Hersteller: Delphine/EA Erscheint: September
Muster von: Electronic Arts
Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Die wohl derzeit beste Motorrad-Sim nähert sich unaufhaltsam der PlayStation



In der Simulationseinstellung werden Kontakte mit der Straßenbegrenzung sofort mit einem ungewollten Abstieg bestraft



Rote Markierungen zeigen dem Circuit-Baumeister an, daß der Streckenabschnitt in dieser Form nicht spielbar ist



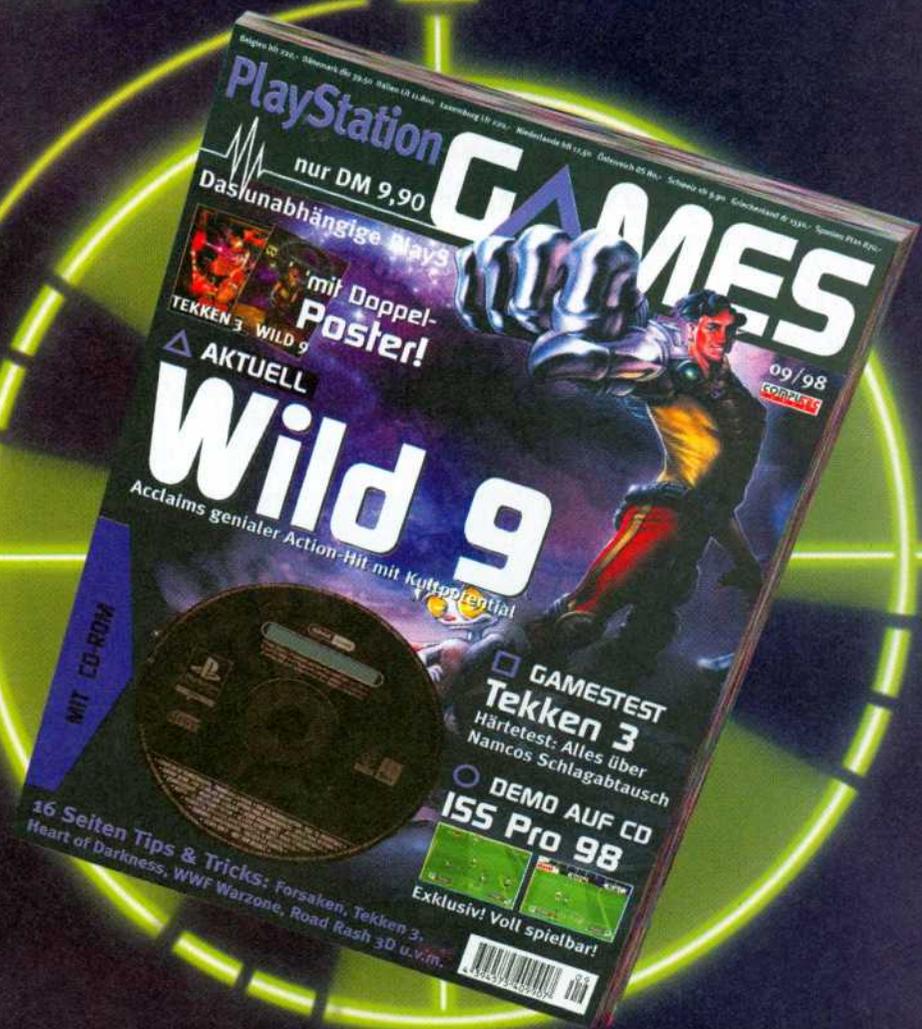
Die Spielmodi bieten einen dramaturgischen Aufbau, sprich sobald Ihr ein Turnier gewinnt, schaltet Ihr nacheinander verschiedene Boni frei

BESIEGE **DEINE ANGST** UNTERSCHÄTZE **NIE** DEINEN GEGNER

PlayStation Games 10/98

ab dem 23. Sep. erhältlich.

Mit CD-ROM nur 9,90 DM.



PlayStation Rennspiel

Streak

In einer Welt, die von einer zukunfts-geschwängerten Atmosphäre lebt, werdet Ihr auf Euren futuristischen Hoverboards gegen Konkurrenten antreten, die Euch das Leben verdammt schwermachen

Streak ist eine Mischung aus Jet-Moto- und Snowboard-Game, das den Ansprüchen von Boardern, Skatern und Racern gerecht werden soll. Die Story ist folgende: Ihr seid einer der zehn Racer, die die Hover-

boardtechnologie kennen. Eine Technologie, die es Euch ermöglicht, auf einem Board zu stehen, das auf einem Luftkissen dahingleitet. Um diese Technologie zu testen, trifft Ihr Euch regelmäßig mit den anderen Hoverboardern, und Ihr ermittelt, wer von Euch zur Zeit am weitesten in der Entwicklung ist. Für diesen ultimativen Test tretet Ihr gegen Eure Konkurrenten auf mehr als 10 verschiedenen Strecken an, die allesamt sehr futuristisch und unkonventionell gestaltet sind. So wird beispielsweise die Halfpipe durch einen Abwasserkanal ersetzt, in dem Ihr Eure Jumps, wie Tailgrab, Indy Nose Bones usw., ausführen könnt. Grafisch



Bei der Platzierung Eures Recken ist nicht nur der Zeitfaktor entscheidend, sondern auch die Trickmoves, die Ihr ausführt, werden berücksichtigt



Natürlich hat trotz aller Technik auch jeder Charakter seine individuellen Stärken und Schwächen. Leichtgewichte haben beispielsweise das Problem, bei Jumps ihr Board nicht mehr 100%ig unter Kontrolle zu bekommen

ist das Game noch entwicklungs-fähig, und auch die Musik für das richtige Ambiente wird noch auszuwählen sein. (Georg)

Hersteller: GT Interactive Erscheint: November Muster von: GT Interactive Umsetzungen geplant: keine

First Look

durchschnittlich

Ein futuristisches Game, dem noch der letzte innovative Gedankenschliff verpaßt werden müßte

PlayStation Snowboardsimulation

Cool Boarders 3

Um Euch die Wartezeit bis zur alpinen Saison-eröffnung in Sölden Mitte Oktober zu verkürzen, bringen wir Euch die heißesten News zu SCEJs „coolstem“ Game

Cool Boarders 3 könnte die Snowboardsimulationen auf der PlayStation revolutionieren. Mit 20 verschiedenen Charakteren, der Auswahl von 10 Boards und 36 unter-

schiedlichen Pisten werden dem Gamer immense Möglichkeiten geboten, sich seine Fahrer und Ihr Equipment nach eigenen Bedürfnissen zusammenzustellen. Als kleines



Die Zeiten der sportlichen Fairness sind Vergangenheit, zumindest bei Cool Boarders 3. Mit Handgreiflichkeiten wird um die besten Positionen gekämpft



Beim Big Air kommt es auf das richtige Timing bei den Jumps an. Hier seht Ihr einen „Frontflip-720“, ein Vorwärtssalto mit einer doppelten Schraube

Specialfeature werden die Boards zudem allesamt detailgetreu von Burton übernommen, einer Firma, die man durchaus als Koryphäe auf dem Gebiet der Snowboardtechnologie bezeichnen kann. Auch mit den 6 verschiedenen Contests aus den Bereichen Downhill, Dual Slalom, Halfpipe und Big Air, um nur ein paar zu nennen, liegt Sony voll im Trend, hat aber auch gleichzeitig Neuerungen eingebaut, die CB3 von der Konkurrenz abheben sollen. So wird beispielsweise die normale Schanze beim Big Air durch eine steil abfallende Piste ersetzt, auf der Ihr Eure Trickmoves den Zuschauern darstellen könnt. Aber Ihr müßt auf der Piste strategisch denken und Eure Jumps zur richtigen Zeit einsetzen.



Im Split-Mode werdet Ihr auch Euren Freunden beweisen müssen, ob Ihr auch auf der virtuellen Piste die Nase vorne habt

zen. Die Trickmoves sind von der Steuerbarkeit her gut gelöst worden. Deshalb ist es auch für einen Anfänger kein Problem einen „Frontflip-360-Indie-Nosebone“ zu schaffen oder andere coole Sprünge zu kreieren. (Uwe)

Hersteller: Idol Minds/SISA Erscheint: November Muster von: SCED Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Ein grafisch und steuerungstechnisch sauberes Game, dem nur noch die Musik für das richtige Ambiente fehlt

PlayStation Beat 'em Up

Rival School - Legion of Heroes

Einer der wenigen Vorstöße in die Dreidimensionalität eines Capcom-Klopfers

Lang ist es mittlerweile her, als Capcoms Street-Fighter-Legionäre sich das Polygon-Outfit überstulpen. Seitdem verrichteten sie wieder ihre Kampfkunst im braven Bitmap-Gewand. Dafür sorgt allerdings mit Rival School ein waschechter Prügel-Debütant für ein erneutes 3D-Erleb-



Beim Fettwanst Gan wird es deutlich: Die Polygon-Fighter offenbaren viele Ecken und Kanten

nis. Die insgesamt 25 Knochenbrecher rekrutieren sich diesmal aus reifen ABC-Schützen. Abgesehen von der Atmosphäre erinnert dennoch vieles an Street Fighter. Die 3D-Engine mit ihren poppigen Farben und recht vielen Ecken und Kanten beispielsweise stammt scheinbar von SF EX Plus Alpha, während der Spielverlauf viele bekannt-bewährte Elemente beinhaltet. Dazu gehört auch das Tandem-Prinzip, durch das Ihr Supermoves mit vereinten Kräften durchführt (wie bei X-Men Vs SF EX Edition). Zumindest die Japan-Version umfasst zwei CD-ROMs. Auf der einen findet Ihr Euch im normalen Arcade-Modus wieder, während



der zweite Silberling mit dem Untertitel Evolution eine Vielzahl an Gimmicks bietet. Dazu zählen unter anderem Mini-Games (Fußball, Volleyball, Baseball), ein Editor sowie ein Story-Modus. Da die gesamte Kloperei ziemlich japanisch abstrakt ist, bleiben viele Details jedoch leider noch verborgen. (Ulf)

Hersteller: Capcom Erscheint: Dezember
Muster von: Maro 0711/956 11 30
Umsetzungen geplant: keine

Per Specialmove könnt Ihr den Widersacher auch mit vereinten Kräften malträrieren, was oftmals einer regelrechten Hinrichtung gleichkommt

First Look

gut

Typischer japanischer Capcom-Klopfer mit Duett-Kämpfen und zahlreichen Gimmicks

MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers

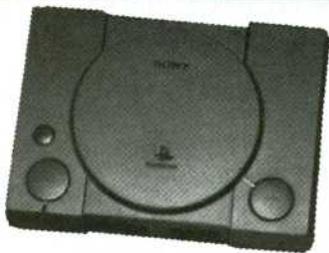
02841-94260

FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

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>
Anschriß Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU



Finanzierung**
12 x 32.- **329.95**

- PSX mit Multinorm Umbau* 359.95
- + PSX Cheat Cartridge 369.95
- PSX mit Umbau* + Cooler 399.95
- + PSX Cheat Cartridge 409.95
- 1M Memcard + Pad + RGB +39.95

!! mit voller Garantie !!

- 1 Meg Memory Card 19.95
- 8 Meg Memory Card 39.95
- 72 Meg Memory Card 89.95
- XPLODER Cheat Cartridge 79.95
- RGB + Audio + Gcon Kabel 39.95
- Scart/RGB Kabel 19.95
- Link Kabel 19.95
- Antennen Adapterkabel 29.95
- Pad-Verlängerungskabel 19.95
- PSX Multi Tap 64.95

- Standard Controll Pad 24.95
- Sony Dual Shock Analog Pad 54.95
- Arcade Stick Interact 79.95
- Programm Pad Interact 69.95
- Tasche + Pad + Memory Card 89.95
- NeGcon Pad 79.95
- Spezialized Joystick 99.95
- Scorpion Light Gun 79.95
- LaserGun with Redlight 89.95
- Sony Maus incl. Pad 54.95

PSX CHEAT CARTRIDGE 29.95
Die CD-Version mit aktuellen Cheats für deine Playstation.

PSX MULTINORM UMBAUSETZ 54.95
Multinorm* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL.

XPLODER CHEAT CARTRIDGE 79.95
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen. Speichert bis zu 10.000 Cheat's, mit neuester Software Version

SCORPION LIGHT GUN 79.95
Walter-PPK Nachbau, liegt Super in der Hand, mit Rückschlag, Gcon kompatibel.....

MULTINORM* CHIP 39.95
Der vielfach bewährte jetzt noch besser.....

V3-RACING WHEEL 129.95

REAL ARCADE GUN 99.95
G-Con45 kompatibel Lieferbar..

PSX MULTINORM UMBAU AKTION! 59.95
Der komplette Multinorm Umbau mit unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben) Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen..

DUAL SHOCK ANALOG PAD 39.95
Solange Vorrat reicht

- BIO FREAKS 84.95
- FORMEL 1 98 109.95
- POINT BLANK 94.95
- AZUR DREAMS (US) 119.95
- WING OVER 2 94.95
- WWF WARZONE 74.95
- WILD 9'S 94.95
- BATMAN & ROBIN 84.95
- ARMORED CORE 94.95
- DAS FÜNFTE ELEMENT 99.95
- MR. DOMINO 99.95
- XMEN VS. STREET FIGHTER 104.95
- HUGO 99.95
- BREATH OF FIRE 3 99.95
- DODGEM ARENA 84.95
- METAL GEAR SOLID (jpn) 129.95
- WAR GAMES 94.95
- MOTO RACER 2 94.95

- Alundra 94.95
- Abes Oddysee 2 (Oddworld) 94.95
- Addidas Power Soccer 98 89.95
- Baphomets Fluch 1 49.95
- Baphomets Fluch 2 94.95
- Batman & Robin 94.95
- Beyond the Beyond 99.95
- Bio Freaks 84.95
- Blast Radius 94.95
- Bleifuß 2 99.95
- Circuit Breakers 94.95
- Colin McRae Rally 109.95
- Crash Bandicoot 1 49.95
- Crash Bandicoot 2 94.95
- Dreams 99.95
- Dungeon Keeper 2 99.95
- Flottenmanöver 94.95
- Forsaken 49.95
- Frankreich 98 Die WM 89.95
- Gran Turismo 94.95
- Ghost in the Shell 94.95
- Jerry McGrath Supercross 98 109.95
- Man in Black 89.95
- Metal Gear Solid 104.95
- Motocross J. McGrath 99.95
- Lucky Luke 94.95
- N2O-Natural Adrenaline 94.95
- NHL Powerplay Hockey 98 94.95
- Need for Speed 3 94.95
- Parasite Eve 99.95
- Parasite Eve (jpn) 139.95
- Populous - The 3rd Coming 99.95
- Premiere Manager 98 94.95
- Road Rash 3 D 94.95
- Sentinel Returns 94.95
- Streetfighter Collection 89.95
- Tenchu jp 139.95
- Tekken Platinum 49.95
- Tekken 3 US 119.95
- Tomb Raider Platinum 49.95
- Tomb Raider 2 99.95
- Treasures of the Deep 94.95
- Victory Boxing 2 94.95

COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG
94.95

Tekken 3
us **119.95**

NEU PSX CD-BOX 49.95
PSX-CD Archiv für 60 CD'S mit Beschriftungsindex und automatischer Auswurf der CD's

RACING-PAKET
GRAN TURISMO + V3 RACING WHEEL
Preissturz..... **199.95**

Alle vorherigen Preislisten verlieren ihre Gültigkeit. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. * für US + Jpn Spiele. ** eff. Jahreszins 12.9%



Test Drive 5 bietet unterschiedliche Kameraperspektiven, wie z.B. diese Ego-Sicht



Im Cop-Race dürft Ihr in einem PS-starken Polizeiauto die Verfolgung von Verkehrsrowdies aufnehmen



Ein cinematisch in Szene gesetztes Replay des Rennens darf zur Zeit bei keinem Spiel des Genres fehlen



Im Bergland Hawaiis liegt schon mal etwas Dreck auf der Straße, so daß präzises Manövrieren gefragt ist

Es dürfte hoffentlich kaum einen unter den Lesern geben, dem der Titel Test Drive nichts sagt. Falls doch, kann man demjenigen nur raten, einen alten Commodore Amiga und die ersten beiden Teile der Reihe aufzutreiben, um schnellstmöglich diese unentschuldbare Wissenslücke zu schließen. Alle Rennspielfans und solche, die es werden wollen, dürfen sich auf alle Fälle bald den nunmehr fünften Teil der Serie zu Gemüte führen. Accolade unterliegt bei der Entwicklung des Sequels einem enormen Erwartungsdruck, da es feststeht, daß die immens große Fangemeinde das Endprodukt kritisch unter die Lupe nehmen wird. Da hat man sich scheinbar gedacht, es könne nicht schaden, den Fuhrpark auf sage und schreibe 28 verschiedene Boliden aufzustocken, darunter solch legendäre

PlayStation Rennspiel Test Drive 5

Bei der Entwicklung der Fortsetzung der Kultrennsportspielserie lief alles nach dem Motto „Klotzen statt Kleckern“, wie 28 Fahrzeuge und 17 Strecken beweisen



Knifflig: Die Kurse weisen zahlreiche Alternativrouten auf, von denen eine meist etwas haariger ist, aber mehr Fahrspaß verspricht

Kisten, wie die Dodge Viper, der Ford Mustang oder die rassige Corvette. Viele Autos erfordern aber auch zahlreiche Strecken, auf denen sie sich austoben dürfen. Also hat man 17 unterschiedliche Kurse entworfen, die in

verschiedensten Locations des Erdballs angesiedelt sind. Wer also schon immer den Traum hegte, das Geschwindigkeitslimit in verschiedenen Großstädten, wie Moskau, Tokio oder München, zu brechen, kommt hier voll

auf seine Kosten. Allerdings müßt Ihr Euch dabei nicht nur mit dem aggressiv agierenden Fahrerfeld herumschlagen, auch auf das Zeitlimit und zum Teil sogar auf zivilen Gegenverkehr ist zu achten. Die Rennen werden nämlich nach bester Canonball-Manier auf öffentlichen Straßen ausgetragen, wo Sonntagsfahrer und solche, die einfach nicht mit einem 240 km/h schnellen Flitzer gerechnet haben, im Weg stehen. Wem das noch nicht genug ist, dem sei gesagt, daß auch die Wetterverhältnisse und die Tageszeit eine Rolle spielen. Ein paar Worte zur technischen Seite: Dank hochauflösender Grafik, die mit bis zu 30 Frames über den Bildschirm flimmert, steht auch hier dem Fahrspaß nichts im Wege. Zu guter Letzt haben die Programmierer außerdem darauf geachtet, daß das Gameplay und die Langzeitmotivation bei allen zahlenmäßigen Superlativen nicht zu kurz kommt. Und ein Rennspiel lebt nun mal von spannenden Modi, die unterschiedlichste Anforderungen an den Fahrer stellen. So wird neben den altbewährten Varianten ein Zwei-Spieler-Modus und der vielversprechende Cop-Race enthalten sein. In diesem schlüpft Ihr nämlich in die Rolle eines Straßenpolizisten, der sich heiße Verfolgungsduelle mit Verkehrsrowdies leisten darf. (Georg)



Die Strecken wurden sehr authentisch gestaltet, so daß Ihr mit Volltempo am Kreml vorbeizischen oder Sprungmanöver in San Francisco vollführen dürft



Spaß zu zweit auf der virtuellen Piste: Der Zwei-Spieler-Modus läßt einem die Wahl zwischen horizontalem und vertikalem Splitt-Screen

Hersteller: Accolade/Electronic Arts
Erscheint: Dezember
Muster von: Electronic Arts
Umsetzung geplant: keine

First Look

sehr gut

Test Drive 5 wird seinem Namen alle Ehre machen

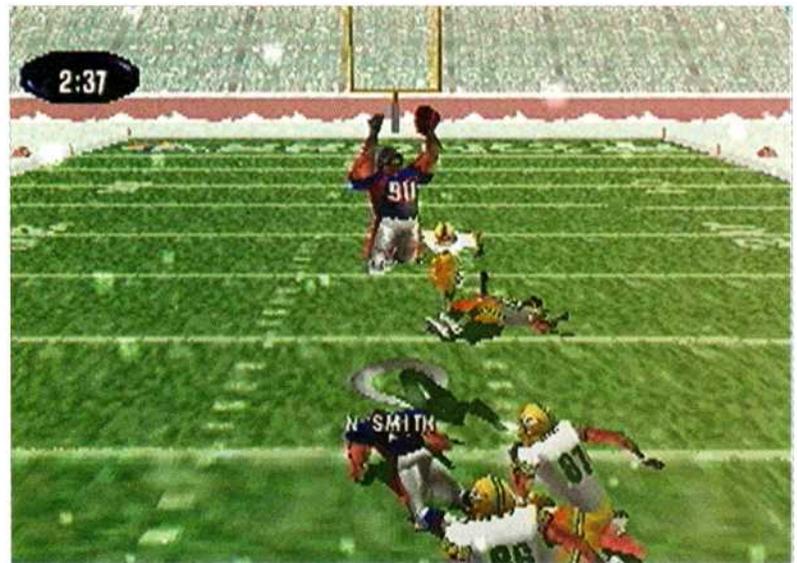
PlayStation American Football

NFL Extreme

American Football einmal anders: Statt einer ausgereiften Simulation präsentiert sich SCEAs Titel als 100%iger Funsport-Kandidat

Zwar erfreut sich American Football mit der Etablierung der World League auch hierzulande einer immer größeren Beliebtheit, dennoch tristen Videospiel-Simulationen in Deutschland eher ein Schattendasein. Und trotzdem wagt SCEE mit NFL Extreme noch einen Bekehrungsversuch, und das aus gutem Grund. Statt einer wei-

teren komplizierten AF-Sim digitales Leben einzuhauchen, wurde diesmal das Regelwerk bis auf das Nötigste zusammengestrichen, und es wurden gerade einmal fünf Athleten auf den Rasen gestellt - fertig ist der Funsports-Titel à la NBA Jam. Dementsprechend unkompliziert und rüde verläuft das Spielgeschehen. Nachdem Ihr Euch für eine Taktik, bestehend aus Aufstellung und Spielzug, entschieden habt, stehen die Mannen alsbald bereit, um nach dem Snap in alle Himmelsrichtungen zu stürmen. Wenn Ihr das Pad nicht berührt, folgt ein Paßspiel auf einen der drei Receiver, während Ihr durch ein aktives Eingreifen automatisch ein Laufspiel aktiviert - so einfach ist das! Natürlich gehen



Im Gewühl der American-Football-Athleten werden Laufspiele schnell im Keim erstickt

die Akteure bei ihren Aktionen nicht gerade zimperlich miteinander um. Getackelte Spieler fliegen oftmals meterweit durch die Luft, so daß ein schon sicher geglaubter First Down doch noch vereitelt wird. Im Umfeld bietet der Silberling hingegen gewohnte Optionskost, angefangen von reichhaltigen Konfigurationsmöglichkeiten bis hin zu diversen Spielmodi. (Ulf)

Hersteller: SISA Erscheint: 30. Oktober
Muster von: SCED Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

American Football im NBA Jam-Gewand: unkompliziert und wüst



Mit der L1- und R1-Taste könnt Ihr vor dem Snap erkennen, welche Receiver mit welcher Taste belegt sind

PlayStation Sportspiel

Rushdown

Der erste Versuch, einen modernen Extremsportdreikampf auf die Beine zu stellen, der dem Zocker schon beim Zusehen das Adrenalin in die Adern preßt

Daß extreme Sportarten mehr und mehr trendy werden, beweist Infogrames, die mit Rushdown einen modernen Extremtriath-

lon kreierte haben. In diesem Triathlon tretet Ihr gegen die weltbesten virtuellen Gegner an, um Eure Kräfte und Euer Durchhaltevermögen



Extremkajaking verlangt Euch einiges an Geschicklichkeit ab, und Ihr werdet viel trainieren müssen, um die Bestzeiten zu schlagen

unter Beweis zu stellen. Die drei verschiedenen Sportarten, in denen Ihr Euch messen müßt, sind Snowboarding, Kajaking und Mountainbiking. Damit Ihr aber nicht gleich das Handtuch schmeißt, könnt Ihr Eure Fähigkeiten erst einmal im Arcade Mode trimmen, bevor Ihr Euch in der Weltmeisterschaft versucht. Beim Arcade Mode gilt es, in guter Race-Manier unter einem bestimmten Real-Time-Limit den Checkpoint zu erreichen und Euch so bis ins Ziel vorzutasten. Insgesamt stehen Euch 15 verschiedene Strecken zur Verfügung, auf denen Ihr als die Besten der Besten hervorgehen müßt, denn auch der zweite Platz ist ein Verliererplatz. Habt Ihr ge-



Wie bei jedem guten Contest kommt es auch auf das Equipment an. In jeder Sportart habt Ihr die Auswahl zwischen drei Geräten

nug von den virtuellen Gegnern, könnt Ihr zu guter Letzt auch noch den Battle Mode wählen und gegen Eure Freunde antreten, um das beste Nachwuchstalents zu ermitteln. (Uwe)

Hersteller: Infogrames France Erscheint: Oktober
Muster von: Laguna Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

Game mit einem innovativen Anspruch, aber noch vielen Verbesserungsmöglichkeiten im Bereich der Steuerung



Snowboarden ist die Funwintersportart der letzten Jahre und darf in einem modernen Dreikampf natürlich nicht fehlen

**F-Zero X unrecht
getan**

Ich konnte es kaum erwarten, den Test zu F-Zero X zu lesen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ein Freund von meinem Bruder das Spiel ca. zwei Wochen vor dem Test und in der Zwischenzeit auf fast allen Cups bereits durchgespielt. Der Grund meines Schreibens ist simpel: Da wäre zunächst einmal die Frage, warum die Grafik nur 52% bekommt? Sie läuft doch mit 60 Bildern pro Sekunde und das bei 30 Fahrern gleichzeitig, sauber und flüssig über den Screen. Wen interessieren denn da schon die Hintergründe bei 17000 Meilen pro Stunde? Was heißt überhaupt, ich zitiere, „mäßiger Mehrspieler-Modus“? Wir hatten seit dem James Bond-Spiel und Mario Kart 64 nicht mehr so viele Stunden lang Spielspaß zu viert bzw. sechst. In den zwei Wochen haben wir um die vierzig Stunden gespielt. Dann wäre da noch das Thema 18 Strecken plus. Um aufzuklären: Es gibt fünf Cups, der letzte davon ist der X Cup mit unendlich vielen Strecken, da das Modul anscheinend selber die Strecken zusammenbaut, merkwürdig oder? Das ist doch auf jeden Fall ein Pluspunkt für F-Zero X zu werten, findet Ihr nicht? Wir fänden es daher sehr gut, wenn Ihr den Test noch einmal überarbeiten würdet.

Bengt Sondermann, Düsseldorf

Zunächst einmal: Du hast mit dem fünften Cup und den selbstgenerierenden Strecken recht. Dieser „Fehler“ hat allerdings nichts mit Inkompetenz zu tun, sondern schlichtweg mit Zeitmangel. Wir bekamen das Im-

portmodul nämlich exakt einen Tag vor dem Abgabetermin und hatten daher nicht mehr die nötige Zeit, F-Zero X komplett durchzuchecken. Solche Situationen sind in dieser Branche, die maßgeblich von der Aktualität lebt, leider nicht vermeidbar. Wir nehmen Deine Korrektur daher auch gerne zur Kenntnis, glauben aber, mit unserer Wertung nicht daneben zu liegen. Natürlich ist es immer müßig, über Spielspaßwertungen zu diskutieren, dennoch erklären wir Dir gerne unseren Standpunkt. Zur Grafikkritik: Du magst zwar recht haben, daß man angesichts der enormen Geschwindigkeit nicht auf die grafischen Details achtet, das ist aber nicht der springende Punkt. Wir vergeben die Prozentwertung stets in Relation zu der jeweiligen Hardwaremöglichkeit, und da bietet F-Zero X nun wahrlich keinen optischen Augenschmaus (vergleiche diesen Titel doch bitte einmal mit Diddy Kong Racing). Außerdem: Selbst auf dem Saturn tummeln sich bei Daytona USA sogar bis zu 40 Wagen auf der Strecke. Der Mehrspieler-Modus ist für uns ebenfalls nicht der

Hallöchen!

Auch dieses Mal bietet Dreamcast wieder Anlaß zu allerlei kontroversen Briefen. Dabei scheint sich allmählich herauszukristallisieren, daß unbeteiligte Videospiele und Saturn-User dem Erscheinungstermin entgegenfiebert, während PlayStation-Besitzer dem Gerät eher mit Skepsis (Angst?) begegnen. An dieser Stelle wird es mal wieder Zeit, an die Möglichkeiten der Mitteilungen zu erinnern. Ihr könnt Eure Anregungen per Brief schicken oder via E-Mail unter UK0001@wuerzburg.baynet.de (wir kriegen demnächst eine bessere E-Mail-Adresse) an uns senden oder ein Fax unter der Nummer 0931/7842515 schicken. In diesem Sinne: Immer weiter fleißig den

Schreiber zur Hand nehmen!

Euer Mega-Fun-Team

Gipfel des Genusses, da es zum einen keinen einzigen CPU-Mitfahrer auf der Piste gibt und zum anderen die vergnüglichen Power Ups à la Super Mario Kart fehlen. Doch keine Panik: Wenn wir die fertige PAL-Version in den Händen halten, wird sich F-Zero X einem endgültigen Test unterziehen.

**Keine
Wunderkonsole?**

Euer E3-Messe-Special in der Augustausgabe fand ich prima. Allerdings habe ich eine Bitte an Euch. Macht nicht den gleichen Fehler wie die anderen Magazine und hebt jede neu vorgestellte Konsole in den siebten Himmel. Ich meine Segas Dreamcast, denn ich konnte aus sicherer Quelle erfahren, daß das Gerät in puncto Farb- und Texturdarstellung kein Model-3-Niveau erreicht. Auch Naomi-Spiele (eine Arcade-Platine basierend auf der Dreamcast-Konsole, Anm. d.R.) lassen sich nicht so ohne weiteres umsetzen, da die neue Automatenplatine über vier parallel geschaltete Power VR Grafikchipssets verfügt. Im Klartext ausgedrückt: Dreamcast bringt weder die Leistung vom alten, noch vom neuen Arcadeboard und ist somit von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Die echte nächste Runde wird erst Sony mit der PlayStation 2 einläuten. Versteh mich bitte nicht falsch, aber die Spieler wollen keine PC-Konsole, sondern endlich einmal eine leistungsstarke Hardware, die echte Automatenqualität bringt.
Robert Müller, Berlin

Ich befürchte, daß Du mit diesem Brief wieder einmal Öl ins lodernde Dreamcast-Feuer gegossen hast. Ich kenne

Deine „sicheren Quellen“ zwar nicht, aber Deine Angaben widersprechen unseren bisherigen Erkenntnissen und Insider-Informationen, und die sind auch nicht gerade die schlechtesten. Egal mit welcher Softwarefirma, die bereits über ein Entwicklungskit verfügt, Du Dich auch unterhältst, jeder schwärmt von den Hardware-Möglichkeiten des Dreamcasts und seiner einfachen Programmierbarkeit. David Perry beispielsweise behauptet,

Countdown

Leserhits Nintendo 64

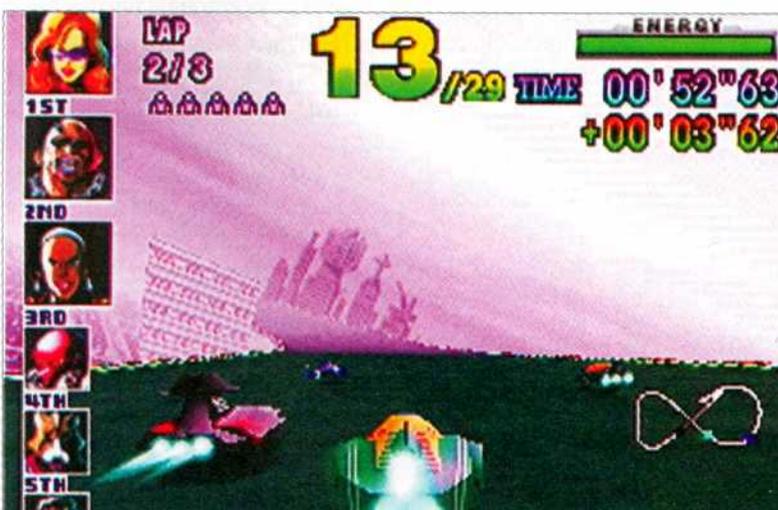
1. Indiziertes Spiel 007
(1) 2. Monat Ego-Shooter Rare
2. Forsaken
(5) 2. Monat Shoot 'em Up Iguana/Probe
3. Diddy Kong Racing
(-) 1. Monat Rennspiel Rare
4. FIFA 98: Die WM-Quali.
(-) 1. Monat Sportspiel EA Sports
5. Banjo Kazooie
(-) 1. Monat Jump & Run Rare/Nintendo

Leserhits PlayStation

1. Gran Turismo
(1) 2. Monat Rennspiel Sony
2. Indiziertes Spiel
(2) 5. Monat Horror-Adventure Capcom
3. Final Fantasy VII
(3) 3. Monat Rollenspiel Squaresoft
4. Tomb Raider 2
(5) 2. Monat 3D-Action-Adv. Core Design
5. FIFA 98: Die WM-Quali.
(-) 1. Monat Sportspiel Electronic Arts

Leserhits Saturn

1. Winter Heat
(-) 1. Monat Sportspiel Sega/Data East
2. Sega Rally
(-) 1. Monat Rennspiel AM3
3. Panzer Dragoon Saga
(1) 2. Monat RPG Sega
4. Tomb Raider 1
(4) 4. Monat 3D-Action-Adv. Core Design
5. Sega Worldwide Soccer 98
(-) 1. Monat Sportspiel Sega



Nur 84%? Bengt Sondermann findet, daß wir dem futuristischen Rennspiel unrecht getan haben

daß Sega mit dieser Konsole der ganz große Wurf gelungen sei, und räumt dem Gerät eine sehr große Zukunft ein. Ich selber habe zudem immer wieder das Gespräch bezüglich der Qualität der ersten Dreamcastprojekte von Sega, die gerade in der Mache sind (ich darf von Sega aus leider nicht erzählen, um welche Titel es sich handelt) gesucht und bekam immer wieder dieselbe Antwort: Ja, es ist definitiv leistungstärker als das Model 3. Nun hast Du natürlich recht, daß erst die Zukunft die endgültige Antwort bringen wird, dennoch glauben wir nicht, daß Dreamcast „zum Scheitern verurteilt“ ist, denn dafür sind die Bedingungen (Zeitpunkt, Marketingbudget, Software-Support, Hardware-Qualität) einfach zu gut, wollen wir wetten? Spätestens ab der nächsten Ausgabe werden wir jedoch die endgültige Gewißheit haben, denn dann werde ich live von der Sonic-Adventure-Präsentation in Tokio berichten.

In Geduld üben

Im Zuge des baldigen Dreamcast-Releases in Japan habe ich ein paar Fragen an Euch:

1. Was braucht man, um ein japanisches Dreamcast hier in Deutschland zu benutzen?
2. Was macht man, wenn so ein Gerät kaputtgeht, hat man dann Garantie? Ich finde es übrigens unverständlich, daß Sega trotz ihrer fast gar nicht mehr vorhandenen Marktpräsenz in Europa und USA Dreamcast hier ein Jahr später herausbringen will als in Japan. Sega wird von den meisten Videospielelern, die keine Videospielezeitschriften lesen, dann schon vergessen sein. Auf jeden Fall habe ich keine Lust, noch ein ganzes Jahr auf diese Traumkonsole zu warten, und werde mir daher eine japanische Dreamcast-Konsole zulegen. Jetzt wäre der Erscheinungstermin von der PlayStation 2 noch interessant, um herauszufinden, ob Sony es noch schafft, Dreamcast auseinanderzunehmen, seine Schwachstellen zu suchen, um diese dann in der PlayStation 2 zu vermeiden. Was ich aber bislang von der PlayStation 2 gehört habe, klingt genauso gut wie die Berichte über Dre-

amcast (3 Millionen Polygone pro Sekunde). Was mich allerdings erstaunt, ist der Umstand, daß die PlayStation 2 angeblich schwieriger zu programmieren sei als Dreamcast. Das wäre genau umgekehrt wie bei der PlayStation und dem Saturn. Wie dem auch sei, auf jeden Fall bleibt es spannend in der Konsolenwelt. und das ist gut so. Daniel Manoliu, Wuppertal

Dem letzten Satz kann ich nur zustimmen! Doch zunächst einmal zu Deinen Fragen:

1. Du benötigst auf jeden Fall einen 220/110 Volt-Stromwandler sowie einen Fernseher, der 60-MHz-kompatibel ist (sind moderne TVs eigentlich fast alle). Bei den Anschlußmöglichkeiten dürfte zunächst einmal ein S-VHS-Eingang nützlich sein, da erfahrungsgemäß dieses Kabel dem Gerät beigelegt wird (erzeugt auf den meisten Fernsehern allerdings nur ein Schwarzwiefbild). Ein für PAL-TVs geeigneteres RGB-Kabel dürfte vom Start ab allerdings ebenfalls käuflich erwerbbar sein.

2. Bei Importgeräten hat man generell keinerlei Garantie-Ansprüche, es sei denn, der Importhändler sichert Dir welche zu, was allerdings sehr selten ist.

Ich kann Deine Ungeduld natürlich sehr gut verstehen. Dennoch wäre es sehr unratsam, Dreamcast allzu überhastet auf den deutschen Markt zu werfen. Davon abgesehen, daß die PAL-Norm ohnehin große technische Umstellungen und somit viel Zeitverlust bedeutet, hat Sega Deutschland gute Gründe, mit dem Release zu warten, wobei Du die Antwort ja schon indirekt selber gegeben hast. Es stimmt nämlich, daß der Name Sega, abgesehen von den Videospielefreaks, bis zum Verkaufsstart von Dreamcast nahezu unbekannt sein dürfte. Sega hat daher auch bewußt auf ihr Logo auf dem Konsolengehäuse verzichtet. Sega möchte nämlich keine Sega-Konsole, sondern einfach nur eine exzellente Konsole weltweit vermarkten - das Logo des Firmenherstellers spielt dabei, vor allem in den westlichen Märkten, nur eine untergeordnete Rolle. Aus diesem Grund möchte Sega nicht wieder denselben Fehler machen, ein Gerät auf den Markt zu bringen, ohne

daß die adäquate Software vorhanden ist. Glaub' mir, lieber ein paar Monate länger warten und dafür einen Start ohne Patzer erwischen. Zum Thema PlayStation 2 kann ich nur sagen, daß ich mir ziemlich sicher bin, daß Sony bereits eine nahezu fertige Hardware in den Entwicklungsräumen stehen hat. Schon alleine aus diesem Grund zweifel ich, daß sich SCE] deutlich am Dreamcast orientieren wird, denn dafür ist Ken Kutaragi, der Vater der PlayStation, viel zu stolz.

Warnung!

Hier schreibt Euch eine kleine Familie aus Bad Schwartau, die Euch vor dem Kauf von Videospiele aus dem Ausland warnen möchte. Wir gingen nämlich eines Tages in Polen durch die Gänge und sahen, wie ein Händler Videospiele für 20 DM verscherbelte. Wir kauften uns Tekken 3 (PAL) und wunderten uns, daß er diesen Titel bereits so frühzeitig anbot. Zu Hause sofort Tekken 3 reingeschmissen und dann kam auch schon die Ernüchterung: Die PlayStation lief heiß und der Fernseh Bildschirm wurde blutrot. Die PlayStation war glücklicherweise noch in Ordnung, aber beim Betrachten der CD fiel auf, daß die schwarze Unterseite nichts anderes als eine dünne feine Folie war. Unser Appell daher: Laßt lieber die Finger von ausländischen Videospiele!

Familie H. Bad Schwartau

Wir geben diese Warnung gerne weiter, möchten allerdings hinzufügen, daß man sich generell vor fliegenden Händlern mit ominösen Angeboten in acht nehmen muß, egal in welchem Land man sich befindet. Bei diesem geschilderten Fall dürfte es eigentlich für jedermann offensichtlich sein, daß es bei den Spielen schlimmstenfalls um Fakes und bestenfalls um Raubkopien handelt, deren Erwerb ebenfalls illegal ist!

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

Wird das PC-Spiel Anno 1602 auch für die PlayStation erscheinen? Uns ist noch nichts über dieses Vorhaben bekannt.

Wann erscheint denn eigentlich Formel 1 '98? Voraussichtlich am 23. Oktober.

Darf eigentlich jeder die E3-Messe besuchen?

Nein. Es handelt sich um eine reine Fachmesse für Vertreter aus der Presse, aus Handel und Vertrieb. Einige freche Zeitgenossen schummeln sich dennoch hinein.

Wie viele Nintendo 64 wurden bis heute verkauft?

Laut Nintendo Deutschland hierzulande rund 700.000 Geräte.

Wird es eigentlich Metroid 64 geben?

Wenn man die Reaktion von Shigeru Miyamoto auf diese Frage hin deutet, scheint etwas im Busch zu sein.

Was ist eigentlich aus dem M2 geworden?

Nicht viel. Zwar wurde das Gerät auf einer japanischen Messe als Multi-Mediagerät für spezielle Anwendungsbereiche angekündigt, eine große Popularität (schon gar nicht als Konsole) wird dem M2 jedoch nicht beschieden. Ein Release in Deutschland ist höchst unwahrscheinlich und dürfte für Videospieleler zudem nicht interessant sein.

Was ist eigentlich aus Micro Machines V3 für den Saturn geworden?

Das Projekt wurde aufgrund der mangelnden Popularität des Saturns wieder auf Eis gelegt.

Wann kommt eigentlich der Color Game Boy auf den Markt?

Nach wie vor wird der November angepeilt.

Welche Form von Leserbrief (Brief, E-Mail, Fax) bevorzugt Ihr eigentlich?

Die Form ist uns egal.

Hauptsache, es ist leserlich und verständlich (am besten mit dem Computer getippt).



Die Realitätsnähe des Games läßt sich vor den Rennen genauestens einstellen



Besser als RTL: Im Motodrom des Hockenheimringes sitzen 80.000 Menschen und jubeln den Helden zu



Selbst die Bremscheiben glühen bei harten Bremsmanövern. Fahrt Ihr über die Streckenbegrenzungen, verliert Euer Fahrzeug den Bodenkontakt

Nintendo 64 Rennspiel

F-1 World Grand Prix

Bis zum heutigen Tage hat es noch kein Entwicklerteam geschafft, ein Rennspiel zu kreieren, das auch nur annähernd die Qualität der PlayStation-Referenzprodukte à la Gran Turismo oder Formel 1 '97 erreicht.

Ausgerechnet die Flugsimulator-Spezialisten von Paradigm sollen diesen Mißstand nun beseitigen

Gerade tobt die Formel-1-Saison in ihrer heißesten Phase. Die McLaren-Mercedes scheinen seit dem Hockenheimring ihr Zwischentief überwunden zu haben und fahren der Konkurrenz auf und davon. Da sieht selbst das finanzkräftigste F1-Team aus dem italienischen Maranello, das mit Michael Schumacher im Besitz des vermeintlich besten Formel-1-Fahrers ist, nur die Rücklichter der Silberpfeile. Dank Paradigms neuer

„Grafisch setzt F-1 World Grand Prix neue Maßstäbe im Rennspiel-Genre“

Rennsimulation dürft Ihr Euch nun selber in das lebensgefährliche Abenteuer Formel 1 stürzen und mit Heinz-Harald Frenzen oder den Schumacher-Brüdern um die virtuelle Pole-position kämpfen. Die Entwickler dürften jedem Nintendo64-Jünger eigentlich be-



Ein Rennen zu gewinnen ist wirklich nicht leicht. Die Fahrzeuge müssen perfekt auf die jeweilige Strecke angepaßt sein

kannt sein, da sie mit Pilotwings 64 einen der ersten Titel für den 64-Bit-Bitter stellten. Die Flugsimulation fiel besonders durch die atemberaubend authentische Grafik und das überaus realistische Verhalten der Flugvehikel auf. Diese Qualitäten wollen die Entwickler nun auch der neuesten Simulation zukommen lassen.

Diesmal ste-



Ein störender Nebeneffekt ist trotz der enormen Detailfülle nicht erkennbar. Die schnelle HiRes-Engine nutzt alle Ressourcen des 64-Bitters

hen jedoch keine Gleitflugzeuge oder Raketenmänner im Mittelpunkt des Geschehens, sondern 780 PS-Boliden, die nicht schwerer als Vaters Zweitwagen sind. Mit den Fahrzeugen der letzten Rennsaison könnt Ihr Euch auf den 17 Formel-1-Pisten dieser Welt austoben und dabei mit einem der "echten" Rennpiloten über die Parcours hetzen. All diese Fakten und erste aufregende Screenshots lassen mich voller Erwartungen das Modul

in die Konsole stecken. Freudig wähle ich das Einzelrennen an und



Realistisch: Auch den Kontrahenten unterlaufen teilweise haarsträubende Fehler. Hier verbremst sich Jos Verstappen vor einer engen Haarnadelkurve

schnappe mir Heinz-Harald Frenzen, mit dessen Williams Renault es auf meine Lieblingsstrecke, den Rennkurs von Monaco, geht. Im nächsten Bildschirm habe ich die Möglichkeit, mein Fahrzeug perfekt auf den engen Stadtkurs einzustellen. Flott lassen sich beispielsweise der Tankinhalt, die Reifenmischung oder die Stellung der Flügel verändern. Nachdem diese Justierungen vollzogen wurden, befinde ich mich auch schon inmitten



Nicht nur der virtuelle Reifenwechsel oder das Befüllen Eures Tanks sind an der Boxengasse möglich, sondern auch unterschiedlichste Einstellungen lassen sich an den Boliden vornehmen



des Starterfeldes. Die Position in der Aufstellung kann hierbei zuvor vom virtuellen Fahrer selber bestimmt werden. Die Ampel steht auf Rot, und die Motoren der Boliden schreien.

Nun springt die Lichtenlage auf Grün, und der kreischende Sound der F1-Renner dröhnt durch die Boxen des Fernsehers. Jetzt heißt es, sich

schnell eine gute Ausgangsbasis für die erste enge Kurve zu verschaffen. Jedoch scheint der vor mir fahrende Ralf Schumacher mal wieder ein wenig zu unüberlegt zu agieren. In seinem jugendlichen Leichtsinns bremsst der Kerpener nicht stark genug ab

und schießt damit sich und den in Führung liegenden David Coulthard ab. Dieses Mißgeschick des jungen Heißsporns verschafft mir den ersten Platz, den ich nur durch kluges Fahren nach Hause

„Die Steuerung der Boliden hätte realistischer kaum sein können“

bringen kann. Dabei spielen gute Streckenkenntnis, überdurchschnittliches fahrerisches Können und eine gute Boxenstrategie eine wichtige Rolle. Wie Ihr also seht, unterscheidet sich diese Rennsimulation nicht viel von der harten Realität. Um die Authentizität noch zu unterstreichen, unterstützt das Spiel während Eurer heißen Duelle zusätzlich das Rumble Pak. Die virtuellen



Die detailgetreue hochauflösende Grafik-Engine läßt dem virtuellen Rennfahrer das Wasser im Mund zusammenlaufen, so daß die ersten Runden auf den Kursen wohl eher den Charakter einer Stadtrundfahrt tragen. Dabei überzeugt vor allem der Stadtkurs von Monaco, der bis auf winzige Feinheiten absolut authentisch dargestellt wurde

Die Referenz-Renner im Vergleich

Formel 1 '97



F-1 World Grand Prix



Strecken	18	18
Fahrzeuge	24 Fahrer	22 Fahrer
analoge Steuerung	ja	ja
Rumble Pak bzw. Dual Shock	nein	ja
Kommentator	Jochen Maas, Heiko Waszer	nicht vorhanden
Zwei-Spieler-Modus	Splitscreen	Splitscreen
editierbare Fahrernamen	ja	nein
Perspektiven	8	5
Einstellungen am Fahrzeug	nur sehr begrenzt möglich	feinste Veränderungen am Setup der Boliden
Regelwerk (z.B. Flaggen)	ja (optional)	ja (optional)
Schäden am Fahrzeug	ja (optional)	ja (optional)
Intelligenz der Gegner	Gegner reagieren selten auf äußere Einflüsse und fallen lediglich durch Motorschäden aus	Gegner agieren sehr „menschlich“, d.h., sie bauen beispielsweise Unfälle oder verbremsten sich und reagieren auf äußere Einflüsse
Grafik-Engine	flotte, hochauflösende 3D-Engine mit vielen Streckendetails, jedoch mit starken Schwächen im Aufbau der Landschaften	fließende Grafik-Engine, die die Strecken sehr originalgetreu und detailliert ohne Schwächen im Aufbau widerspiegelt
Schwierigkeitsgrad	sehr leicht bis sehr schwer	schwer bis sehr schwer

Fun

90%

92%



Im Zwei-Spieler-Modus fahrt Ihr lediglich gegen einen menschlichen Konkurrenten. Dabei könnt Ihr wählen zwischen einer vertikalen oder einer horizontalen Teilung des Bildschirms



Der Hockenheim im Frenzten-Fieber: Für jeden Sieg erhaltet Ihr realitätsgetreu 10 Weltmeisterschaftspunkte

Parcours vermitteln dabei ein authentisches Abbild der Originalstrecken. Jeder Baum, jedes Haus, die Streckenposten und sogar die Anzeigentafeln stehen im Spiel an den gleichen Punkten, an denen sie auch in der Realität zu finden sind. Um eine gute Platzierung in einem Rennen errei-

weise in die Rolle des Olivier Panis, der im letzten Jahr bei brütender Hitze auf dem heißen Asphalt von Barcelona die Vorteile seiner Bridgestone-Bereifung ausspielen konnte. Da die auf Goodyear-Pneus rollende Konkurrenz einen Boxenstopp mehr einlegen mußte als der junge Franzose,

„Der geniale Szenario-Modus sorgt auch auf längere Sicht für genügend Spielmotivation“

chen zu können, gilt es, im Time Trial die Strecken zunächst einmal ausgiebig zu trainieren und Euer Fahrzeug-Setup genauestens auf die Parcours einzustellen. Ansonsten habt Ihr selbst in der Anfänger-Stufe kaum eine Chance, Euch gegen die Kontrahenten, die sehr intelligent agieren, durchzusetzen. Neben dem Time Trial, der Weltmeisterschaft, dem horizontal oder vertikal gesplitteten Zwei-Spieler-Modus und dem Einzelrennen wurde dem Spiel noch ein sehr interessanter Szenario-Modus spendiert, den jedoch nur Profis unter Euch anwählen sollten. Ihr werdet mitten in ein laufendes Rennen versetzt, um eine vorgegebene Aufgabe zu erfüllen. So schlüpft Ihr beispiels-

kämpfte sich dieser von Position elf auf einen Punkterang vor. Gelingt Euch dieses überaus schwierige Unterfangen, dann wartet schon die



Georg: Uff! Was die Mannen von Paradigm hier geschaffen haben, ist wirklich allererste Sahne. Die Parcours glei-

chen den Originalen bis aufs letzte Detail und fordern selbst von Profis alles ab. Dargestellt werden die Circuits in einer grafischen Pracht, wie sie zuvor bei keinem Konsolrenner zu sehen war. Wer glaubt, daß die hohe Detailfülle, mit der die Rennstrecken dargestellt werden, die 3D-Engine ausbremsen würde, liegt mehr als falsch: Die Grafikroutine stellt das Renngeschehen super-

Das Fahrzeug-Setup

Ein voller Tank setzt die Endgeschwindigkeit des Boliden herab. Jedoch kommt Ihr damit eventuell mit einem Boxenstopp weniger über die volle Distanz. Somit ist die Tankbefüllung ein wichtiger strategischer Aspekt im Rennzirkus.

Die Einstellung der Stoßdämpfer Eures Vehikels sollte gut überlegt sein. In Hockenheim oder Monza solltet Ihr die harte Variante wählen, während der Stadtkurs von Monaco eine weiche Einstellung fordert.

Die Flügeleinstellung ist ein entscheidender Faktor für die Endgeschwindigkeit Eures Boliden. So solltet Ihr den Winkel auf High-Speed-Kursen möglichst niedrig halten (etwa vier bis acht). Dadurch verliert Euer Gefährt jedoch den Anpreßdruck in engen Kurven. Somit ist es also auf kurvenreichen Strecken empfehlenswert, die Flügel aufzustellen.

Um die höchstmögliche Endgeschwindigkeit zu erreichen, solltet Ihr das Getriebe auf „Hoch“ stellen. Auf engen Parcours wird jedoch besonderes Augenmerk auf die Beschleunigung gelegt. Daher empfehlen wir, auf diesen Kursen eine gegenteilige Einstellung vorzunehmen.

Mit der Einstellung könnt Ihr die Empfindlichkeit der Steuerung beeinflussen. Stellt Ihr einen hohen Wert ein, so reagiert das Fahrzeug sensibler auf Eure Eingaben. Tips können bei diesem Setup nicht gemacht werden, da jeder Spieler die für ihn beste Einstellung selber herausfinden muß.

Die Gummizusammensetzung Eurer Reifen kann über Gewinn und Verlust eines Rennens entscheiden. Weiche Reifen haften in den Kurven besser und lassen somit schnellere Kurvengeschwindigkeiten zu. Jedoch nutzen sich diese schneller ab als die harten Pneus und erfordern somit eventuell einen Boxenstopp mehr.



nächste, noch schwierigere Aufgabe auf Euch. Erschwert wird dem virtuellen Piloten die Aufgabe dadurch, daß er in diesem Modus weder das computerunterstützte Bremsen aktivieren kann, noch die Möglichkeit hat, mit einem unzerstörbaren Fahrzeug seine Runden zu ziehen. Zerlegt er sein Fahrzeug während eines Rennens,

so kann er aber den Schaden an der Box innerhalb weniger Sekunden beheben lassen. Habt Ihr alle Szenarien erfolgreich durchspielt, winken Euch ein silbernes und ein goldenes Bonusfahrzeug, die natürlich herausragende Fahreigenschaften besitzen.

Test: Nintendo 64

Hersteller: **Paradigm**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer bis sehr schwer**
 Levels: **17 Strecken**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Maro 0711/956 11 30**

Grafik 90 **Sound** 82

Fun 92

MEGA FUN GOLD GAME



Bei Bedarf setzen die Spieler auch schon mal ihre Hände ein, um einen Gegner am Weglaufen zu hindern



Fast wie im richtigen Leben: Der blonde Hendrie sieht dem Schotten Hendry doch recht ähnlich, oder?

PlayStation Fußballspiel

International Superstar Soccer Pro 98

Die WM ist zwar vorbei, ein Ende der Fußballspieleflut ist aber nicht abzusehen. Auch Konami meldet sich mit der aktuellen Version von ISS Pro gewichtig zu Wort

Schon in der letzten Ausgabe konnten wir eine weit fortgeschrittene Version von ISS Pro 98 unter die Lupe nehmen, die durchweg positive Eindrücke hinterlassen hat. Die fertige Version kann nun (wie auch auf dem N64) vor allem mit äußerlichen Veränderungen aufwarten. Euch stehen vier Spielmodi sowie ein Trainings- und ein Elfmetermodus zur Verfügung. An Euch liegt es, ob Ihr mit einem der insgesamt 40 Nationalteams in einem Freund-

schaftsspiel antretet, oder ob Ihr bei einem Welpokal (sieben verschiedene Cup-Wettbewerbe stehen zur Verfügung) oder einer Weltliga teilnehmen möchtet. Verwöhnte Spieler greifen auf den All Star-Modus zurück, in dem Euch eine Welt- und eine Europaauswahl zur Verfügung stehen. Nachdem Ihr Euch entschieden habt, wählt Ihr Euch eine Mannschaft aus, legt noch schnell die Wettverhältnisse (Tag/Nacht, Sonne/Regen) und den Schwierigkeitsgrad fest, sucht Euch ein Stadion aus (es gibt deren fünf), und dann kann es eigentlich auch schon losgehen. Wie gewohnt könnt Ihr die Per-

spektive, aus der Ihr das Spiel betrachten wollt, selbst bestimmen. Dabei könnt Ihr näher oder weiter an das Geschehen auf dem Rasen herangehen, wie es Euch besser gefällt. Die Steuerung der Akteure ist dabei denkbar einfach. Statt komplexer Tastenkombinationen gibt es vier Grundaktionen (Schießen, Passen, Flanken und Paß in den Lauf) sowie eine Sprint-, eine Umschalt- und drei Taktiktasten. Je nachdem, ob Ihr im Ballbesitz seid oder verteidigt, verändern sich die Grundfunktionen. So löst beispielsweise die Flank-Taste in der Defensive eine Grätsche aus, während die Laufpaß-Taste in der Verteidi-

gung den Tormann aus dem Kasten heraussprinten läßt. Auf diese Weise bauen auch Anfänger recht schnell ein vernünftiges Spiel auf und erzielen bald die ersten Traumtore.



Das Elfmeterschießen verkommt zum Glücksspiel. Ein Zielkreuz oder etwas ähnliches wäre hier angebracht gewesen



Hier kann man deutlich sehen, daß die Spieler nach oben schauen, um den Ball nicht aus den Augen zu verlieren



Die Replays sind sehr gut gelungen, schön lange und in allen Einzelbildern zu betrachten

Georg: Endlich wieder Licht am Fußballhorizont! Nachdem in diesem Jahr nur EAs Produkte aus der grauen (und grausamen) Masse hervorstechen konnten, wird jetzt Konami seinem Ruf als Sportprofi gerecht. Was als erstes positiv ins Auge sticht, ist das rundum gelungene Motion Capturing, das sogar die illustre EA-Konkurrenz in den Schatten stellt. Der Realismus geht sogar so weit, daß die Spieler hohen Bällen nachschauen und dazu den Kopf heben. Die fehlende Lizenz fällt nicht weiter negativ auf, dank Editor kann hier mit

wenig Aufwand Abhilfe geschafft werden. Beim Sound gibt es auch nicht viel Negatives zu berichten, der Kommentator kann allerdings als Totalausfall gewertet werden. Viel zu selten gibt er seine unqualifizierten Kommentare ab (das ist dann ja doch positiv) und nervt bereits nach kurzer Zeit. Das größte Manko von ISS Pro 98 ist meiner Meinung nach die fehlende Analogunterstützung. Mit dem herkömmlichen Pad schmerzt schon nach wenigen Matches der Daumen. Unverständlich, warum Konami dieses mittlerweile obligatorische Feature wegließ. Ansonsten hat es meine unbedingte Kaufempfehlung.

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **September**
 Umsetzungen geplant: **N 64**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**

Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**

81

71

Fun **87**

MEGA FUN
GOLD GAME



Als Hase verkleidet müßt Ihr in der Toon-Welt die Rolle des Bugs Bunny übernehmen und zwei schießwütige Jäger erledigen



Mit einem Druck auf die Kamerataste könnt Ihr via C-Tasten selbst die Kontrolle übernehmen und Euch so umschauen

Nintendo 64 3D-Jump&Run

Gex 64

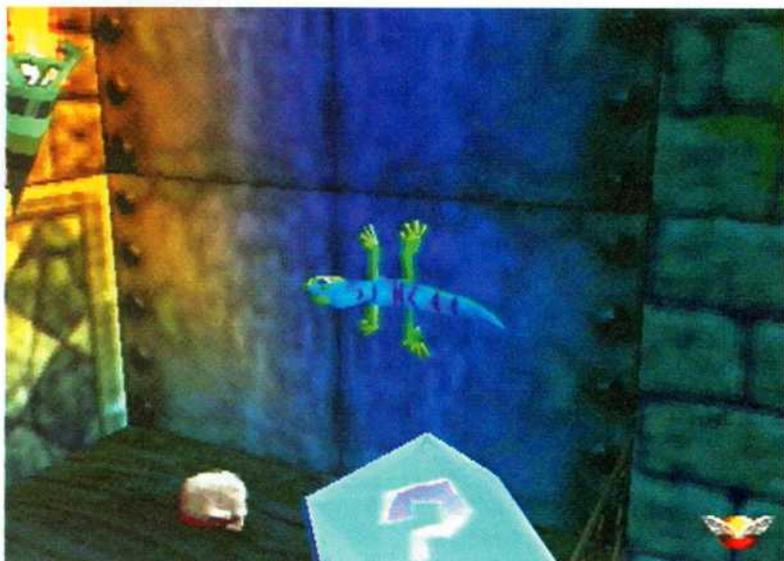
Enter the Gecko

Nachdem der kleine Lurch Anfang des Jahres auf der PlayStation für Furore gesorgt hat, werden ab September die Nintendo-Jünger von Crystal Dynamics auf 3D-Abenteuer geschickt. Lest selbst, was die 64-Bit-Version zu bieten hat

Auch im Falle von Gex 3D sieht man das Problem mit dem Softwarenachschub für das N64 ganz deutlich: Konnten PS-Besitzer schon im April mit dem grünen Lurch durch aufwendig gestaltete 3D-Welten springen, mußte sich die Nintendo-gemeinde bis in den September trösten lassen. Nun ist es endlich soweit, und Gex bahnt sich seinen Weg auf das N64. Es stellt sich natürlich sofort die Frage, welche Neuerungen und Veränderungen der grüne Held in seinem Marschgepäck mitbringt? Grundsätzlich hat sich gegenüber der PS-Version nicht viel getan: Zwei

zusätzliche Levels werden geboten, die Euch zum Wrack der Titanic führen, was natürlich mit neuen Fähigkeiten verbunden ist. Um sich dem versunkenen Ozeanriesen zu nähern, wurde Gex mit einem Taucheranzug versehen und schwimmt fröhlich umher. Die Gesamtzahl der Levels wurde von 29 auf 24 reduziert. Sie bieten jedoch den gleichen Inhalt wie schon auf der PlayStation: So gelangt Ihr zum Beispiel in ein Geisterhaus, in Tempelruinen, in eine bunte Toon-Welt und in eine chinesische Stadt. Jede Welt bietet bis zu sechs verschiedene Aufgaben, die

Ihr aber frei wählt und somit keiner vorgegebenen Reihenfolge unterworfen seid. Habt Ihr einen Auftrag erledigt, bekommt Ihr als Belohnung eine rote Fernbedienung, aber erst das Einsammeln aller Elektronikkästchen öffnet für Euch eine weitere Welt. Die einzelnen Missionen erstrecken sich über die gesamte Palette, die es im Jump&Run-Genre so gibt: Von der Zerstörung von bestimmten Gegnern über das Erreichen einer bestimmten Position in einem beschränkten Zeitlimit bis hin zum Einsammeln von verschiedenen Gegenständen ist so ziemlich alles dabei. Darüber hinaus gibt es in jedem Level zahlreiche Goodies, Boni und andere Extras, die sich meist positiv auf Eure Lebensenergie auswirken. Für den Überblick sorgt das gleiche Kamerasystem, das sich schon auf der PlayStation bewährt hat: Automatische, halbautomati-



Gex besitzt viele Fähigkeiten: Laufen, springen und schlagen gehörten schon 1995 zum Repertoire. Nun kann der Lurch sich auch an Wänden und an der Decke bewegen und nutzt seine lange Zunge als Kletterhilfe



Im Spukhaus müßt Ihr Euch gegen Zombies, Geister und andere böse Wesen der Nacht verteidigen

Georg: War Gex 3D auf der PlayStation noch eine kleine Revolution für sich, kann die vorliegende N64-Version diesem Anspruch nicht gerecht werden. Gegenüber der N64-Konkurrenz, wie z.B. Mario 64 oder Banjo Kazooie, kann der kleine Lurch ebenfalls nicht bestehen. Vom Umfang her bietet das Game wahrlich genug, selbst wenn der Titanic-Level ein wenig unglücklich geraten ist (das Tauchen ist recht unhandlich). Jedoch wäre mit der Power des N64 mehr drin gewesen. Spielerisch ist das große Manko einfach die Kamera, bei deren Umsetzung einfach geschluppt wurde: Es fehlt hier an der Dynamik der PS-Version, damit (fast) immer ein guter Überblick selbst an den heiklen Stellen gewährleistet ist. Der Kommentar von Gerd (der für den Players Guide verantwortlich war) hierzu: "Ich glaube, der Kameramann hat zu viel gebechert". Kritik muß ich ebenfalls an der Grafik üben. Die Texturen sind für ein N64-Produkt einfach zu spärlich ausgefallen, und auch Spezialeffekte, wie Light Sourcing, wurden einfach nicht richtig verarbeitet. Die restlichen Features, zum Beispiel Musik oder Missionsarten, bieten wie schon auf der PS eine breite Palette an Möglichkeiten und Abwechslung. Fazit: Gex 64 bleibt zwar hinter den Erwartungen zurück, sorgt aber dennoch für einen ansprechenden Spielspaß.

sche und manuelle Kamerafahrt sind einstellbar, und Ihr könnt zum Teil während des Spiels selbst darauf Einfluß nehmen.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Crystal Dynamics**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **25. September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **24**
 Besonderheiten: **Paßwort, Memory Card**
 Ca. Preis: **149,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik	Sound
71	79
Fun	
83	



Der finale Obermotz ist ein hartnäckiger Bursche, der aus allen Poren ballert. Als erstes müßt Ihr ihn übrigens um seine zahlreichen Augen erleichtern



In zwei Abschnitten seid Ihr zur Abwechslung mit einem Pfeilschnellen Jet Bike unterwegs, mit dem Ihr rasant durch die virtuellen Welten brettet

PlayStation Jump & Shoot Assault

Nach rund 18 Monaten Produktionszeit tischen uns sieben Briten von Telstar, die scheinbar ausgesprochene Alien-Fans sind, diesen Endzeit-Shooter, der absolut geradlinigen Spezies auf

Kaum sind die Aliens einmal da, khat man nur noch Ärger mit den höchst inkommunikativen, extreristischen Kreaturen. Da bei Assault nicht weniger als das Schicksal des gesamten Planeten auf dem Spiel steht, werden flugs zwei gedopte Elite-Söldner an die futuristische Front beordert. Zur Wahl stehen ein weiblicher und ein männlicher Ballermann, die sich jedoch „nur“ bezüglich ihrer insgesamt vier unterschiedlichen Waffensysteme unterscheiden. Während Kelly Doyle mehr dem praktischen, selbstzielenden Home-Missile-Kalibern den Vorzug gibt, verläßt sich Reno

Washington hingegen auf durchschlagkräftigere Wummen, die jedoch ein präziseres Zielen vonnöten machen. Taktische Überlegungen bei der Wahl des Charakters sind somit gefragt. Hat man einmal die Alienhatz gestartet, erwartet den Herr des Dual Shock Controllers Daueraction, die dank eines klugen Lademanagements ohne störende Pausen auskommt. Der Spielverlauf macht wahrlich kein Studieren des Handbuches erforderlich. Durch eine cinematische Kameraführung eingefangen, durchwandert Euer Held im verschärften Marsch die technoiden Szenarios, die das breite

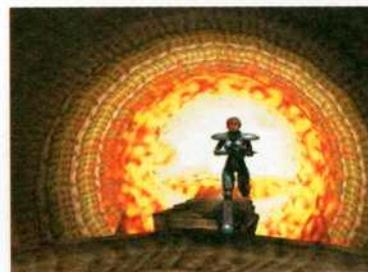


Dialoge sind rar gesät und tragen im Prinzip kaum zur Stimmung bei. Dieser Herr entpuppt sich übrigens schon bald als Alienwirt wider Willen

Feld an Science-Fiction-Filmen komplett abdecken. Angefangen beim Blade-Runner-Szenario über den Dächern einer sterilen Mega-City bis hin zum Jet-Bike-Ritt à la Die Rückkehr der Jedi Ritter, werden hier nahezu alle cinematischen Vorbilder optisch zitiert. In erster Linie dreht sich bei Assault natürlich alles um Eure Kaliber. Neben der Standardwumme kann sich jeder Söldner via Power Ups drei weitere Spezialwaffen dazuverdienen und mit den entsprechenden Symbolen stufenweise ausbauen, wobei die Munition allerdings limitiert ist. Da die mannigfaltige Alienbrut aus allen Himmelsrichtungen nach Eurem Leben trachtet, müßt Ihr als kleine Schikane mit den R1- und R2-Tasten die Schußwinkel variieren, um beispielsweise die mächtigen Endgegner direkt zwischen ihre Glubschaugen zu treffen oder kriechenden Aliens das Handwerk zu



Rieseniens in jeglicher monströser Variation gibt es bei Assault reichlich. Oftmals ist der Einsatz der richtigen Waffe der Schlüssel zum Sieg



Gelegentliche CG-Zwischensequenzen sorgen für Abwechslung bei Assault



Ulf: Fangen wir mit den positiven Aspekten an: Assault schließt endlich in adäquater Art und Weise die längst überfällige Contra-Lücke, denn Konamis bislang einzigen PlayStation-Vorstoß dieser Serie, Legacy of War, kann man wahrlich nicht als geglückt bezeichnen. Wer somit nach einem „Baller-dich-durch-Titel“ sucht, dürfte mit diesem Spiel sicherlich glücklich werden. Der Spielumfang ist nämlich recht groß, zumal es unterschiedliche Abspanne gibt (hängt vom Schwierigkeitsgrad und Spielmodus ab). Die Polygon-Grafik mit ihrer wahren Transparenzorgie ist sehenswert, und die Levels wurden zudem tadellos designt. Besonders viele Funpunkte kassiert der Silberling im Zwei-Spieler-Modus, da er einen anderen Verlauf als der Solo-Modus bietet. Dennoch reicht es nicht für die ganz hohen Wertungssphären, denn außer Ballern bis zum Abwinken wird hier nicht viel geboten. Raffinierte Einfälle, größerer Abwechslungsreichtum oder Überraschungsmomente sind leider Mangelware. Außerdem fällt es bei den Hüpfpassagen oftmals schwer, die Plattformen bezüglich ihrer Lage genau zu orten, was nicht selten zum ärgerlichen Exitus führt.

legen, bevor sie zubeißen. Wer übrigens alles sehen möchte, muß sich des öfteren vor das Pad klemmen und auch einen Freund bemühen. Der Levelablauf im Zwei-Spieler-Modus unterscheidet sich nämlich markant von dem im Alleingang.

Test PlayStation

Hersteller: **Telstar/Konami**
 Spieleranzahl: **1 bis 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Mitte September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **6**
 Besonderheiten: **dt. Texte, Dual Shock Controller**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik 72 Sound 68

Fun 70



Die Position Eurer Stürmer beim Eckball könnt Ihr auf Knopfdruck verändern, dadurch wird der Gegner kurzzeitig verwirrt



Ihr könnt Eure Gegner entweder mit leichten Schubsern oder mit handfesten Grätschen vom Ball trennen. Bei letzteren fangt Ihr Euch meist aber eine Karte ein



Freistöße und Ecken werden mit dem bekannten Pfeil gesteuert. Nach dem Schuß könnt Ihr dem Ball mittels Steuerknüppel einen Drall verpassen

Nintendo 64 Fußballspiel

International Superstar Soccer 98

Der ehemalige Referenzinhaber meldet sich zurück und versucht, FIFA 98 vom Thron der Fußballspiele zu stoßen. ISS 98 glänzt mit neuem Motion Capturing und erweiterten Optionsmöglichkeiten

Auf dem Nintendo 64 herrschen derzeit rosige Zeiten für Fußballfans. Nachdem die ersten Gehversuche der Softwarefirmen in diesem Genre noch Wehklagen von seiten der Fachpresse und der Spieler nach sich zogen, tummelten sich bald ernstzunehmende Pixelkicker auf dem virtuellen Grün. Der Höhepunkt des vergangenen Jahres war dabei ohne Zweifel ISS 64, das mit 92% den Referenzthron eroberte und ihn erst in diesem Jahr an FIFA 98 verlor. Konami werkelte zu dieser Zeit aber schon längst an einem Nachfolger für seinen Edelkicker,

der jetzt mit verbesserter Optik und mehr Optionen für Bewegung in der Fußball-Rangliste sorgen soll. Was hat sich verändert, was ist gleich geblieben? Wie gehabt könnt Ihr aus sechs verschiedenen Modi wählen. Dabei handelt es sich wie schon bei ISS 64 um Freundschaftsspiele, in denen Ihr die Paarungen frei bestimmt, einen internationalen Pokalwettbewerb ähnlich der WM (aber komplett mit Qualifikation), eine Weltliga, Elfmeterschießen und die allseits beliebten Szenarios, bei denen Ihr schon verloren geglaubte Spiele noch umbiegen sollt. Zumin-

destens hier hat sich nichts Neues getan. Auch nichts Neues an der Namensfront, das heißt: Aufgrund fehlender Lizenz (was ist denn los, zu geizig?) müßt Ihr mit leicht veränderten Spielernamen vorliebnehmen (Teremies, Klimsmam u.ä.), die Ihr mittels eingebautem Editor aber leicht verändern und dann abspeichern könnt. Der Editor ermöglicht es Euch auch, eigene Spieler zu erschaffen und diese dann in einen x-beliebigen Kader einzubauen. Wenn es also schon immer Euer Traum war, in der Nationalmannschaft zu kicken, kein Problem. Das gleiche gilt auch für ganze Mannschaften.

So könnt Ihr Euch also mit ein bißchen Arbeit Eure Wunschtruppe zusammenbasteln. Wenn Ihr Euch dann für einen Modus entschieden habt, geht es weiter zur Mann-



Wenn Ihr eine neue Taktik wählt, solltet Ihr sie Euch vorher erklären lassen. Im Spiel könnt Ihr dann zu jeder Zeit auf die neue Taktik umschalten

Georg: Na, wer sagt es denn, die Jungs von Konami sind doch immer für Qualität gut. Allerdings hat sich bei ISS 98 dann doch nicht so viel geändert, daß der Referenztitel in Gefahr sei. Die schon beim Vorgänger gute Grafik wurde deutlich verbessert, die virtuellen Athleten laufen sauber animiert über das Grün, und sogar die Zuschauer winken aufgeregt und schwenken Fahnen. Die taktischen Möglichkeiten wurden überarbeitet, aber leider nicht wesentlich erweitert. Einzig die Motivation kam als neues Feature dazu, fällt aber meines Erachtens wenig ins Gewicht. Auch beim Sound gibt

es Verbesserungen. Der Kommentator verfügt über ein recht großes Repertoire an Sprüchen, die man aber nach einiger Zeit auch abschaltet. Die Zuschauerkulisse ist je nach Spielsituation mal lauter, mal leiser, wie im richtigen Leben halt. Der größte Trumpf von ISS 98 ist natürlich die einfache Steuerung, die es wirklich jedem ermöglicht, nach kurzer Einspielzeit schöne Kombinationen herauszuspielen. So entfällt das lästige Auswendiglernen des Handbuchs. Trotz aller positiven Punkte ist ISS 98 kein Anwärter für den Referenzthron, dazu sind die Veränderungen zu gering. Dennoch ein tolles Spiel mit Motivationsgarantie.



Die Replays sind gewohnt komfortabel: anhalten, vor- und zurückspulen, Winkel und Zoom verstellen

Vergleich der Champions: Welches N64-Spiel bietet mehr?

	FIFA 98	ISS 64	ISS 98
Grafik	Die Grafik kann nur von Frankreich 98 getoppt werden, sauber, detailliert, einfach klasse. Extrem realistisches Motion Capturing.	Im Teilnehmerfeld die „schlechteste“ Grafik, trotzdem noch sehr sauber. Realistische Bewegungen der Spieler.	Tolles Motion Capturing, die Kicker sehen leicht „verschmiert“ aus, ansonsten aber tolle Optik.
Sound	Deutsche Kommentare mit Lachgarantie dank Hansch, Stadionkulisse extrem lebensecht.	Etwas lahme Stadionatmosphäre, Kommentare wiederholen sich schnell.	Tolle, situationsabhängige Stadionkulisse. Viel seitige Kommentare von Tony Gubba.
Steuerung	Sehr einfach zu erlernen. Um den Skill-Modus (tricksen) zu beherrschen, braucht man einige Zeit.	Wohl die einfachste Steuerung der Teilnehmer, selbst Grobmotoriker werden hier zu kleinen Pelés.	Hier gilt das gleiche wie bei ISS 64, kein Wunder, es hat sich nichts verändert.
Umfang	172 Nationalmannschaften und 192 Vereinsmannschaften mit Original-Spielernamen, 17 Stadien inklusive Halle.	36 Nationalmannschaften ohne Original-Spielernamen, fünf Stadien.	52 Nationalmannschaften ohne Original-Spielernamen, neun Stadien.
Besonderheiten	keine	Szenarios	Szenarios
Anzahl der Spieler	1 - 4	1 - 4	1 - 4
Fazit	Die aktuelle Referenz hält ihre Position. Obwohl in mancher Hinsicht geschlagen, ist FIFA 98 insgesamt das beste Spiel.	Alt heißt nicht schlecht, dieses Game macht auch heute noch eine Menge Spaß.	Sicher eine Verbesserung gegenüber dem Vorgänger, im Vergleich mit FIFA 98 aber nur zweiter Sieger.
Fun	91%	88%	90%

schaftswahl. Statt wie bisher 36 Nationalteams stehen Euch nun 52 Mannschaften zur Verfügung, die meisten davon aus Europa. Es gibt aber auch Exoten, zum Beispiel Usbekistan oder Kasachstan sind mit von der Partie. Ein Menü weiter verändert Ihr die Spielstärke Eures bzw. des gegnerischen Teams, wozu ich besonders Anfängern raten kann, die CPU-Teams spielen nämlich recht aggressiven und intelligenten Fußball. Ist auch das erledigt, wählt Ihr Euch eines der neun Stadien als

Schauplatz der Begegnung, bestimmt die Tageszeit und die Witterung (Sonne, Bewölkung, Regen oder Schnee), und dann geht es auch schon zur Sache. Das Spielgeschehen könnt Ihr nun aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Dabei könnt Ihr Kamerawinkel und Zoomfaktor nach Eurem Geschmack wählen. An der Steuerung hat sich nichts verändert. Wer also schon ISS 64 gut beherrschte, wird sofort einsteigen können. Aber auch Anfänger werden die einfache Steue-

rung zu schätzen wissen. Nach kurzer Einspielzeit beherrschen auch Einsteiger schon Doppelpässe und Flankenläufe. Wer will, kann in die

„Ein wenig mehr Veränderungen hätten es schon sein können“

taktischen Tiefen des Spieles eintauchen, indem er einfach den Wechselmodus aktiviert. Hier könnt Ihr nach Herzenslust Spieler austauschen, sowie Taktiken und Spielpositionen verändern. Selbst den Kapitän könnt Ihr hier neu bestimmen. Dabei solltet Ihr aber beachten, daß die Motivation Eurer Mannschaft (ein neues Feature) von Eurer Wahl abhängt - der falsche Mann wird nur Unruhe in

Euer Team bringen. Natürlich hat sich vor allem optisch einiges getan. Im Gegensatz zu ISS 64 ist der 98er Kicker edler gestylt, die Bewegungen der Sportler sehen nun noch realistischer aus, als es beim Vorgänger der Fall war. Auch der Sound wurde verbessert. Wer des Englischen mächtig ist, kann sich an den Sprüchen der Kommentatorenlegende Tony Gubba erfreuen, die natürlich auf Wunsch auch abschaltbar sind.



Wie gehabt: Der Stürmer steuert beim Elfer das kleine rote Viereck, der Keeper das blaue. Überschneiden sie sich beim Schuß, ist der Ball gehalten, wenn nicht - Tor!



Witzig gemacht: Bei Verletzungen traben sofort die Sanis an

Test Nintendo 64

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **Play-Station**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **52 Nationalteams**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik	82	81	Sound
Fun 90			

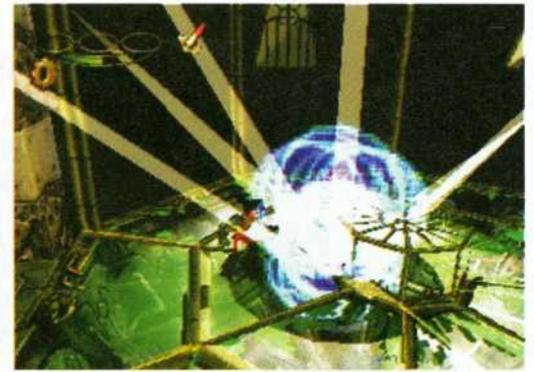
MEGA FUN GOLD GAME



Im Spiel werden einige knifflige Bonuslevel versteckt sein. Hier müßt Ihr z.B. Eurem Kontrahenten auf den Rücken steigen und ihn gegen Hindernisse drücken



In Wild 9 lassen sich die Gegner auf unterschiedlichste Art und Weise vernichten. Vor allem den Sadisten unter Euch wird diese Option riesigen Spaß bereiten



Die grafischen Effekte sind teilweise atemberaubend. Besonders die Explosionseffekte wurden dabei hervorragend in Szene gesetzt

PlayStation Jump & Run

Wild 9

Shiny präsentiert ein Jump & Run, daß durch sein innovatives Gameplay aus der genretypischen Reihe tanzt

Die Entwicklung des neuesten Projektes der Softwareschmiede Shiny verlief alles andere als reibungslos. Zum einen löste sich die ursprüngliche Crew bis auf zwei Mitarbeiter praktisch komplett auf und zum anderen wurde das Spielprinzip im letzten Jahr noch einmal gänzlich neu gestaltet. Somit läßt sich auch die einjährige Verspätung der Veröffentlichung des Hüpfers

erklären. In Wild 9, das im 21. Jahrhundert spielt, dreht sich alles um eine 9-köpfige Jugendbande, die von einem Naseweis namens Rex angeführt wird. Gemeinsam wollen sie für Gerechtigkeit kämpfen und den Tod ihrer Eltern rächen. Ursprung allen Übels ist eine mächtige Mutation namens Karn, die alles Böse der Erde in sich vereint. Geistig verfügt dieser Bursche über todbringendes Gedankengut. Er erschafft Horden von Kreaturen, mit deren Hilfe er die Weltherrschaft erlangen möchte. Im Spiel übernehmt Ihr den Jüngling Wex, der mit einer erstaunlichen Waffe ausgerüstet ist, die optisch durch ihren gewaltigen Energiestrahl an die Ghostbusters-Waffe erinnert. Mit dieser könnt Ihr jedoch die Feinde nicht, wie Ihr es von anderen Jump & Runs gewohnt seid, direkt töten,



Die cinematische Kameraführung hat bei Action-Adventures zur Zeit Hochkonjunktur, denn sie vermittelt exzellent die Kinoatmosphäre solcher Games



Jeder Raum hat seine eigene Codierung, die im Kasten links unten angezeigt wird. So habt Ihr immer den Überblick, wo es lang geht

sondern es lassen sich Hilfe des Strahls Gegner ergreifen und durch die Luft wirbeln. Nach zwei bis drei harten Aufschlägen auf dem Boden sind die Bösewichter dann endgültig erledigt. Der „Greifarm“, kombiniert mit den Gegebenheiten der unterschiedlichen Locations, eröffnet Euch jedoch noch weitere spiel Spaßfördernde Möglichkeiten. In einem Level stoßt Ihr beispielsweise auf nicht isolierte Stromkabel, die dem Helden den Weg versperren. Kurzerhand greift Ihr Euch einen in unmittelbarer Nähe postierten Gegner und schleudert den hilflosen Taugenichts in Richtung des Hochspannungskabels. Noch in der Luft schreit der Bösewicht um Hilfe und bittet Euch um Vergebung. Doch

Wex kennt keine Gnade und läßt den Gegner am Hochspannungskabel jämmerlich verenden. Auch die für Shiny typischen Bonuslevel sind natürlich auch in Wild 9 enthalten. So fliegt Ihr beispielweise auf abgedrehten futuristischen Gleitern über dichte Waldgebiete, in denen Ihr Euch mit wildgewordenen Agressoren anlegen müßt. Darüber hinaus solltet Ihr ständig auf die Bäume achten, da Ihr bei einem Aufprall den Anschluß zum Gegner verliert. Der Grafikstil im Bonuslevel ändert sich im Vergleich zu den anderen Stages gänzlich. Ihr agiert nun, wie in einem Rennspiel, in vollkommener dreidimensionaler Bewegungsfreiheit.



Georg: Mit Wild 9 vermitteln uns die Programmierer von Shiny ein vollkommen neues Jump&Run-Gefühl. So werden vom Spieler nicht nur gutes Timing und eine ordentliche Portion Geschick verlangt, sondern auch sehr viel Denkarbeit und Experimentieren gehören zum erfolgreichen Durchspielen der insgesamt 13 Levels. Besonders viel Spaß bereitet das Quälen der Gegner. Euch stehen dabei undenkbar viele Möglichkeiten zur Verfügung. Doch nicht nur das Gameplay kann überzeugen, auch grafisch ist das Jump & Run über jeden Zweifel erhaben. So wurde z.B. den Charakteren durch 60.000 unterschiedliche Animationsphasen „echtes“ Leben einverleibt, und die Lichteffekte in den Stages sind eine wahre Pracht. Großer Schwachpunkt des Spiels ist der hohe Schwierigkeitsgrad, der den Gold-Game-Award verhindert. So dürfte ein Genre-Neuling schon nach kurzer Zeit gefrustet das Pad in die Ecke werfen. Schade, denn er verpaßt einen der innovativsten Hüpfers der letzten Jahre.



Dank Wex' Strahlenwaffe lassen sich neben den Gegnern auch Gegenstände durch die Luft wirbeln und an anderen Stellen plazieren

Test PlayStation

Hersteller: **Shiny/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **2. Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **13**
 Besonderheiten: **Analog-Controller, Dual Shock**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

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

Fun **83**



Die computergesteuerten Mitspieler offenbaren im Stellungsspiel eklatante Schwächen

PlayStation Basketball

World League Basketball

Mindscape versucht ihr Basketballglück ohne die obligatorische NBA-Lizenz

Gewagt, gewagt, Mindscape eingekaufte Basketball-Simulation bietet statt gewohnter NBA-Größen à la Shaq, Dennis Rodman oder Scottie Pippen nur eine fiktive Weltliga, in der sich insgesamt 32 Nationalmannschaften tummeln, deren Korbwerfer allerdings nur aus Phantasiespielern bestehen. Abgesehen von diesem Lizenz-Malus, präsen-

tiert sich World League Basketball jedoch sehr konventionell. Mit der Länderauswahl Eurer Wahl stürzt Ihr Euch in eine Saison, in die Play Offs oder initiiert ein schnelles Freundschaftsspiel. Strategische Möglichkeiten beschränken sich nur auf einstudierte Spielzüge, die Ihr mittels einer Tastenkombination aktiviert. Ansonsten kommt Ihr auf dem virtuellen Court mit lediglich drei Aktionstasten aus, die für die Basketball-Grundscheule sorgen: Paß, Wurf, Sprung, Steal sowie Turbo. Besondere Ausstattungsmerkmale sucht man ansonsten vergebens.



Ulf: Mit diesem Produkt hat Mindscape wahrlich nicht den Hauch einer Chance, im Basketballsektor etwas zu bewegen. Dabei ist die fehlende NBA-Lizenz lange nicht das Schlimmste. Fast schon ärgerlich ist vor allem das etwas antiquiert wirkende Spieldesign. Da solche Standards wie Analog-Steuerung, Icon-Pässe oder situationsabhängige Spezialaktionen fehlen, artet die Korbwerferei schnell in bloße Monotonie aus. Einzig die recht starken CPU-Teams und die recht ansehnliche Grafik (gute Spiegel-effekte) können anfangs gefallen. Ersteres liegt jedoch nicht am klugen Stellungsspiel, sondern an der fast 100%igen Chancenauswertung der CPU-Mannschaften. Um es kurz zu machen: keine Kaufempfehlung.

Test PlayStation

Hersteller: **Mindscape**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **32 Nationalteams**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Mindscape**

Grafik 63 51 Sound

Fun 55

Komplettlösungen
für viele Video- und Computerspiele

Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

Hint Shop - Inh.: C. v. Mellenthin
 Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath
 Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Versandkosten (Inland):
 Nachnahme 9,50 DM / Vorkasse 4 DM
 Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

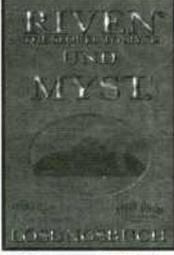
Fordern Sie die Gesamtliste an



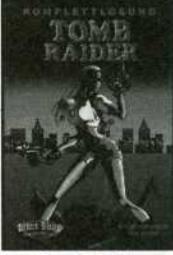
C&C Sammlung



Baphomets Fluch



Riven und Myst



Tomb Raider

Sie finden uns im Internet: <http://www.hintshop.com>

Händleranfragen erwünscht

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

Komplettlösungen ab 9,80 DM
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

Alien Trilogy	Little Big Adventure 1 oder 2
Alone in the Dark 1 - 3	LucasArts Sammlung (14,80)
Alundra (14,80)	MDK
Atlantis - Das sagenhafte Ab.	Monkey Island 1 bis 3
Baphomets Fluch 1&2 (14,80)	Might & Magic 6
Betrayal in Antara	Myst und Riven (14,80)
Blade Runner	Oddworld: Abe's Oddysee
Casper	One
Castlevania	Police Quest: SWAT
Chronicles of the Sword	Riddle of Master Lu
C & C - Sammlung (19,80) -	Riven und Myst (14,80)
- Teil 1 und 2 mit Missionen	Simon the Sorcerer 1 und 2
Commandos (19,95)	Stadt der verlorenen Kinder
Dark Earth	Star Trek - Sammelband
Deathtrap Dungeon (19,95)	Star Trek - Generations
Diablo	Starcraft (19,80)
Die by the Sword	Stonekeep
Discworld 1 und 2 (14,80)	Suikoden (14,80)
Excalibur 2555 A.D. (14,80)	Timelapse
Fallout	Tomb Raider 1 (14,80)
Final Fantasy 7 (29,80)	Tomb Raider 2 (19,95)
Forsaken	Unreal
G-Police	Warcraft 1 + 2 & Exp. (14,80)
Heart of Darkness	Warhammer - Dark Omen
Hexen	Warhammer - Gehörte Ratte
Jedi Knight	Wild Arms
King's Quest 1-7	Wing Commander 3 und 4
Lands of Lore 2 (14,80)	"Z"
Last Report	Zork: Der Großinquisitor
Larry 1-7	
Legacy of Kain (14,80)	

Ständig
Neuheiten
Die Lösungen sind für PC,
PlayStation, Saturn,
Mac & Amiga

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation **Neu- und** → Nintendo 64
 → Sega Saturn **Gebraucht-** → Super Nintendo
 → Sega Mega Drive **Spiele** → PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

PlayStation

Alundra	D neu	85,50
Cardinal Syn	D neu	85,00
Colin McRae Rally	D neu	89,90
Dark Omen	D neu	59,90
Destruction Derby	D gebr.	22,50
Everybody's Golf	D neu	79,90
Final Fantasy VII	D gebr.	79,90
Ghost in the Shell	D neu	89,90
Heart of Darkness	D neu	94,00
Jersey Devil	D neu	59,90
Jet Rider	D gebr.	25,00
Kula World	D neu	89,90
Legacy of Kain	D gebr.	39,90
Pandemonium	D neu	49,90
Premier Manager 98	D neu	89,90
Ridge Racer	D gebr.	22,50
Rock & Roll Racing 2	D neu	39,90
Tekken	D gebr.	19,90
Thunderhawk 2	D gebr.	33,00
Tommi Mäkinen Rally	D neu	89,90
Treasures of the Deep	D neu	88,00
Vandal Hearts	D gebr.	39,90
WarGames	D neu	89,90
WipEout	D gebr.	22,50
World League Soccer 98	D neu	79,90
Xenocracy	D neu	89,90

PSX-Multinormumbau
(PAL/NTSC)
in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90

Nintendo 64

Aero Gauge	D neu	139,90
Banjo-Kazooie	D neu	88,00
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Cruis'n World	D neu	89,90
Dark Rift	D neu	59,90
Diddy Kong Racing	D gebr.	59,90
Extreme G	D gebr.	79,90
F1 Pole Position	D neu	109,90
FIFA 98	D gebr.	109,90
Fighters Destiny	D neu	129,90
Forsaken	D gebr.	99,90
Frankreich 98 (Die WM)	D neu	99,90
GT 64 Championship Edition	D neu	119,90
Hexen	D gebr.	69,90
Madden Football 64	D neu	79,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mischief Makers	D gebr.	59,90
NBA Courtside	D neu	89,90
Mystical Ninja (Goemon)	D gebr.	99,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

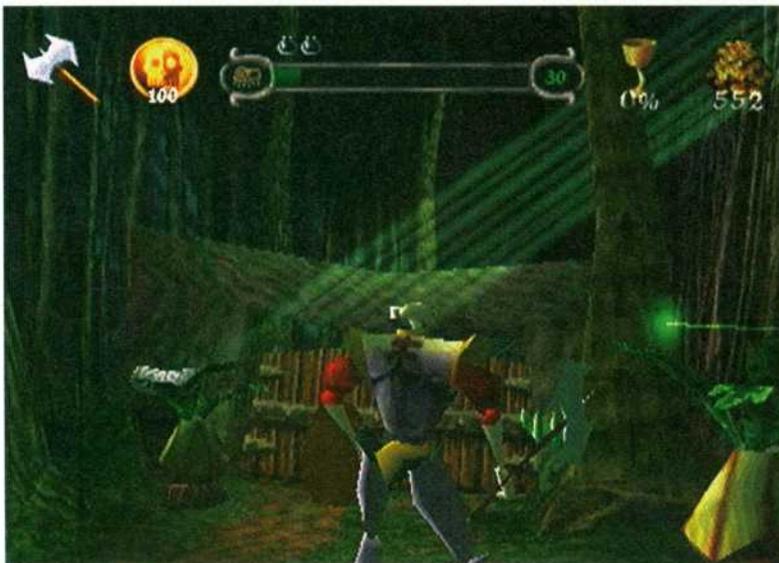
Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIATTACK

Games & Service

Versand
☎ 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,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).



Sämtliche Szenarios bieten ein ziemlich düsteres Ambiente. Im Optionsmenü könnt Ihr die Grafik auf Wunsch auch aufhellen



Auf in den Kampf! Mit gezücktem Schwert lauft Ihr der Zombieberut entgegen. Um keine Lebensenergie zu lassen, sollten die Angriffe gut getimt sein

MediEvil ist ein weiteres Video-spielprojekt, auf das die PlayStation-Jünger bei weitem länger warten mußten, als es ihnen - und SCEI! - lieb war. Bereits im September 1997 wurde ich von SCEE nach London eingeladen, um der ersten Präsentation beizuwohnen. Doch wie so oft mußten etliche Monate mehr angeknüpft werden, damit das Werk der britischen Programmierertruppe Millennium (wegen ihrer Haarmähnen gerne als Kelly Family der Videospilbranche gehänselt) endlich

den prüfenden Blicken des strengen Auftraggebers SCEE standhält. Anfang Oktober ist es nun soweit. Zur Story: Die Hintergrundgeschichte ist, oberflächlich betrachtet, geradezu ideal für ein Videospiel-Epos. Im fernen Fantasyland Gallowmere, das nicht unbeabsichtigt an die Atmosphäre von Tim Burtons Knetfigurenfilm *The Night before Christmas* oder die Addams Fa-

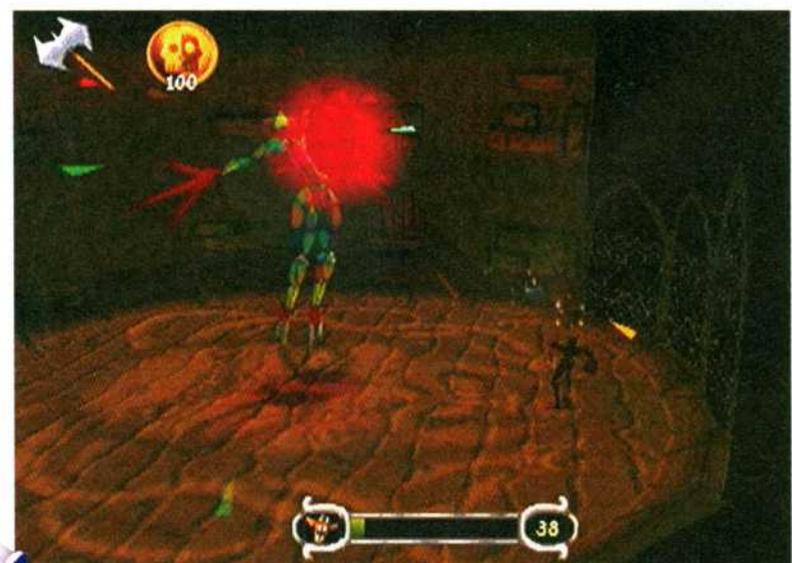
PlayStation 3D-Jump&Run

MediEvil

SCEE ließ endlich die Bombe platzen: Nach rund zwei Jahren intensiver Entwicklungszeit veröffentlicht der PlayStation-Erfinder eines der bislang aufwendigsten Videospielprojekte, die jemals Sony Computer Entertainment Europe in Auftrag gegeben hat. Der Aufwand hat sich wahrlich gelohnt!

family erinnert, könnte das friedfertige Volk eigentlich gelassen dem Ruhestand entgegensehen, wenn da nicht der neidische Zauberer Zarok wäre. In einem Anfall von Zorn schuf er eine schlagkräftige Mutantentruppe, um das gesamte Reich zu unterjochen. Doch die Einwohner ergeben sich ihrem Schicksal natürlich nicht so schnell. Angeführt vom Edelmann Sir Daniel Fortesque feierten die Soldaten in der entscheidenden Schlacht ei-

nen triumphalen Sieg, so besagt es jedenfalls die Legende. Die Realität im Spiel sieht jedoch völlig anders aus. Daniel wurde nämlich gleich vom erstbesten Pfeil tödlich verwundet - Künstlerpech. Doch das Schicksal sollte ihm eine zweite Chance geben, als Zarok ein weiteres Mal das benachbarte Dorf mit einem Zauberbann überzieht, der aus harmlosen Bürgern aggressive Mutanten formt. Kleiner Nebeneffekt: Der Zauberspruch erweckte



Dieser Boß, bestehend aus einem bunten Kirchenglas, sollte nur mit Wurf Waffen attackiert werden, sobald er in die Lüfte steigt und sein pochendes Herz präsentiert





Diese hinterhältigen Vogelscheuchen sind nur mit ganz bestimmten Waffen verletzbar



Das Intro und die zahlreichen Zwischensequenzen sind durch ihre stilvollen Charaktere ungemein unterhaltsam

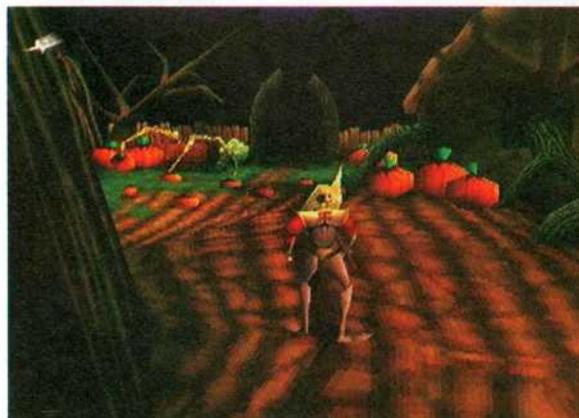


Sobald Ihr die L2- und R2-Tasten gleichzeitig gedrückt haltet, könnt Ihr Mario-like die nähere Umgebung erkunden

auch Tote zum Leben, inklusive Daniel, der nun als eine Art Skelett-zombie wieder durch die Gegend fleucht. Die erneute Schlacht gegen Zarok beginnt im mächtigen Grabgewölbe des Helden der traurigen Gestalt. Nachdem er sich aufgerappelt hat, versorgt er sich zunächst einmal mit den notwendigsten Dingen: Geld für den Shop um die Ecke, ein Schwert gegen die aggressive Zombiebrut sowie Heilenergie. Danach geht es mit strammen Schritten über dem Friedhof, auf den allerlei untote Burschen nichts Gutes im Schilde führen. Also her mit der Hieb- und Stichwaffe und zuschlagen, bevor es Eurem Helden an den Kragen geht. Zur Wahl stehen zwei Aktionen, der normale Schlag sowie ein Superangriff, der jedoch ein wenig Vorbereitungszeit in Anspruch nimmt.



Solche animalische Büsten entpuppen sich als Mini-Shops, in denen Ihr unter anderem Euer Schutzschild wieder reparieren könnt



Selbst Kürbisse entpuppen sich manchmal als rücksichtslose Aggressoren

Die Hatz durch die in Echtzeit berechneten Szenarios wurde in erster Linie auf Action der Marke Hack & Slay ausgelegt. Doch schon bald erkennt man, daß man ohne intensives Durchforsten der weiträumigen Areale respektive dem Einsatz von Gehirnschmalz nicht weiterkommt. Ein Beispiel:

„Das Leveldesign gehört mit zu den ausgereiftesten, das man in diesem Jahr gesehen hat“

Im dritten Level durchwandert Ihr eine Grabkammer, in der unzählige Särgе aufgebahrt sind. Am Ende erhaltet Ihr eine Keule, mit der Ihr in der Lage seid, den Sargdeckel zu zertrümmern. Ein Totenschrein entpuppt sich schließlich als Tor zu einem unterirdischen Gang, in dem Ihr in einem Seitenflügel Notenblätter entdeckt. Mit diesen Noten müßt Ihr zum Klavierspielergeist gehen, um ihn von seinem Fluch, seit Generationen das gleiche Stück spielen zu müssen, zu befreien. Als Dank erhaltet Ihr einen Schlüssel, den Ihr für den Level davor benötigt, um ein mächtiges Tor



In diesem Heldensaal erhaltet Ihr von Euren Urahren allerlei nützliche Gegenstände, wie zum Beispiel neue Waffensysteme



Ulf: Mit MediEvil ist Millennium fast der perfekte Wurf gelungen. Selten habe ich ein derart stilvolles 3D-Jump&Run erlebt. Sämtliche morbide Szenarios wurden mit einer umwerfenden Liebe zum Detail umgesetzt, während der düstere, orchestrale Soundtrack ebenfalls vom Allerfeinsten ist. Um konkret zu werden: Die Grafik von MediEvil kann mit der von Gex 3D auf jeden Fall schritthalten. Doch das ist noch nicht einmal das Beste an diesem 3D-Meisterwerk. MediEvil ist ein spielerischer Hochgenuß, was nicht zuletzt am überragendem Leveldesign liegt. Die Designerin Katie Lea, die Miyamoto als großes Vorbild nennt, hat hier ganze Arbeit geleistet. Wie ein Puzzle wurden sämtliche Levels ge-

schickt miteinander verknüpft und mit einer Vielzahl von raffinierten Überraschungsmomenten gespickt. Darüber hinaus ist die Idee mit dem Heldenschrein als Power-Up-Lager lobenswert und die individuelle Funktionalität der einfallsreichen Waffensysteme erstklassig gelungen. Fast hätte die mittelalterliche Hopserei 90% kassiert, wenn da nicht zwei kleine Fehler wären. Zum einen muß man in die Kameraführung ständig aktiv eingreifen, wenn man etwas von der Umgebung mitbekommen möchte, zum anderen empfinde ich es als etwas unfair, daß man nach jedem Absaven nicht automatisch wieder etwas Lebensenergie hinzubekommt. Ein Savepoint mit wenig Lebensenergie entpuppt sich in höheren Levels nämlich als recht nutzlos.

zu öffnen. Ihr merkt also, bei MediEvil geht es ziemlich phantasie-reich und mitunter auch verzwickt zu. Das systematische Durchforsten der Areale verfolgt aber auch einen weiteren Zweck. Sobald Ihr eine bestimmte Anzahl an Widersachern vernichtet habt, dürft Ihr Euch den Heldenkelch aneignen, der Euch wiederum nach dem Level zum Heldenschrein führt. An dieser geweihten Stelle erhaltet Ihr von verstorbenen Legenden als praktische Aufmerksamkeit ein

weiteres von insgesamt 14 Waffensystemen oder andere nützliche Power Ups. Falls Euch dieses Unterfangen in einem Level nicht gelingen sollte, ist das kein Grund, den Kopf hängen zu lassen. Alle Levels sind durch eine Oberwelt miteinander verbunden, so daß Ihr jederzeit in jede Stage wieder einsteigen dürft.

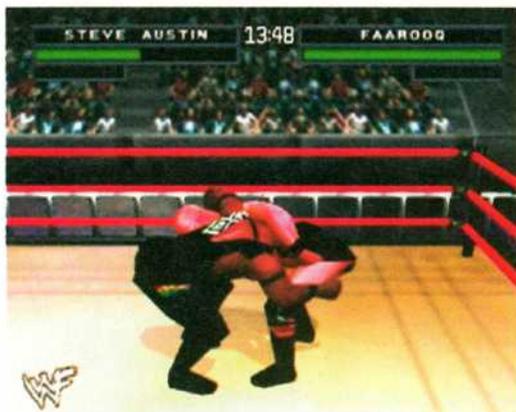
Test PlayStation

Hersteller: **SCEE/Millennium**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **30+**
 Besonderheiten: **Dual Shock, dt. Texte & Sprache**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCEP**

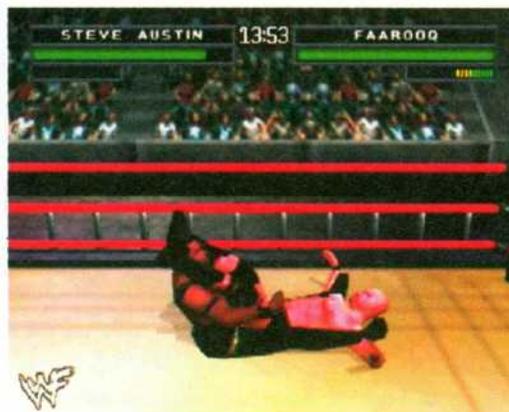
Grafik 86 **Sound 85**

Fun 88

MEGA FUN GOLD GAME



Mit dem richtigen Haltegriff bereitet Ihr Euch auf einen Specialmove vor



Ups, aus diesem Griff kommt Ihr nur heraus, indem Ihr Faarooq die Ohren mit den Füßen wärmt



Unser selbstkreierter Wrestler Karell macht hier Mankind schwer zu schaffen

Nintendo 64 Beat 'em Up

WWF Warzone

Futterluke auf, Staunen rein, auf dem Nintendo 64 wird schon ziemlich früh die zweite Generation von Megaspiele eingeläutet

Sechzehn Wrestler der WWF (World Wrestling Federation) haben sich auf Iguanas neuestem Edelwerk in Modulform eingefunden, um es wieder einmal deftig krachen zu lassen. In verschiedenen

Modi treten sie gegeneinander an, um entweder den Championshipgürtel zu erringen (und weitere Modi freizuschalten) oder um sich einfach aus guter Laune heraus gegenseitig zu vermöbeln. Beispielsweise liegen im Weaponmatch praktische Gegenstände „zufälligerweise“ herum, die man dem Gegner wunderbar auf die Zwölf knallen darf. Oder es kracht gewaltig in einem Cagematch, bei dem derjenige siegt, der aus dem Käfig flüchten kann, vorausgesetzt der Gegner ist vorher so stark geschwächt worden, daß er das Überklettern des Gitterrandes nicht verhindern kann. Aber nicht nur alleine kann man sich

fleißig beim Vermöbeln und Knochenbrechen auslassen, mit bis zu vier menschlichen Spielern ist sowohl in einem Tag Team Match reichlich Fun und Abwechslung geboten als auch in der Königsdisziplin



Atomic Drop! Wir wissen nicht, ob Mankind nun noch Kinder zeugen kann

in den Ring ein, die man dann nur noch wieder aus dem Ring hinauswerfen muß, und zwar so, daß sie mit beiden Füßen den Boden außerhalb des Rings berühren. Allerdings hört sich das alles leichter an als getan. Vor dem Lohn des Sieges haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt, und so sollte man sich doch erst einmal im vorbildlichen Trainingsmodus ausführlich mit allen Moves, Spezialaktionen und Raffinessen vertraut machen. Vor allem die verschiedenen Aktionen, die man ausführen kann, wenn der Gegner beispielsweise einmal mit dem Rücken vor Euch steht, oder auf dem Boden liegt, sollten ausgiebig trai-

„Die unterschiedlichen Modi bieten für viele Stunden Dauermotivation“

des Wrestling, dem Royal Rumble. Hier steigen, in Zeitabständen versetzt, immer wieder neue Wrestler



Weaponmatch. So ein Fernseher erweckt schon mächtig Respekt beim Gegner



Leuchtet die Anzeige beim Gegner blau auf, ist dieser benommen und kann entweder gepinnt oder am Boden mit weiteren Aktionen zermürbt werden



Ausheber! Mit spektakulären Aktionen nimmt gleich einer der Kontrahenten den Weg auf den Ringboden in Angriff



Cagematch. Nicht der Pin führt hier zum Sieg, sondern die Flucht aus dem Käfig, vorausgesetzt Ihr schwächt den Gegner vorher genügend



Hier geht es richtig zur Sache. Allerdings sorgen die Kameraperspektiven dafür, daß Ihr nicht den Überblick verliert



Royal Rumble! Solltet Ihr ausscheiden, übernehmt Ihr einfach den Wrestler, der alle paar Minuten neu in den Ring steigt

niert werden. Wem dann die vorgegebenen Klopfrüder der WWF mit der Zeit zu langweilig werden, der

„Noch nie hat Wrestling auf einer Konsole mehr Spaß gemacht“

wechselt einfach in den Creator um. Hier darf man sich nach Lust und Laune einen eigenen Wrestler zusammenstellen und mit Bekleidung ausstatten. (Könnte man auch als Barbiepuppen-Mode bezeichnen!) Neben Dutzenden von Optionen zum Körperbau und der Hautfarbe kann hier so ziemlich alles Mögliche eingestellt und gespeichert werden, was man sich vorstellen kann. Angefangen vom Haartyp bis hin zu einer lockeren Sonnenbrille sorgen Dutzende von Ausstattungskleinigkeiten für ausgiebigen „Bastelspaß“. Frei

definierbare Einstellungen des kompletten Farbspektrums sorgen auch für den einen oder anderen Lacher. (Selbst die Farbe der Unterhose ist einstellbar.) Hat man dann noch die charakteristischen Moves, die der eigene Wrestler haben soll, ausgesucht und den Sound für die Eintrittsmusik gewählt, steht einem Match nichts mehr im Weg. Das Bemerkenswerte dabei ist, daß Ihr Euch gleich mehrere verschiedene Wrestler basteln könnt und mit diesen dann die Mehrspielermodi bestreitet, oder Ihr tauscht die Speicherstände einfach aus.



Im Creatormode (dem Wrestler-Bastel-Modus) sind selbst solche Kleinigkeiten wie Knieschoner wählbar

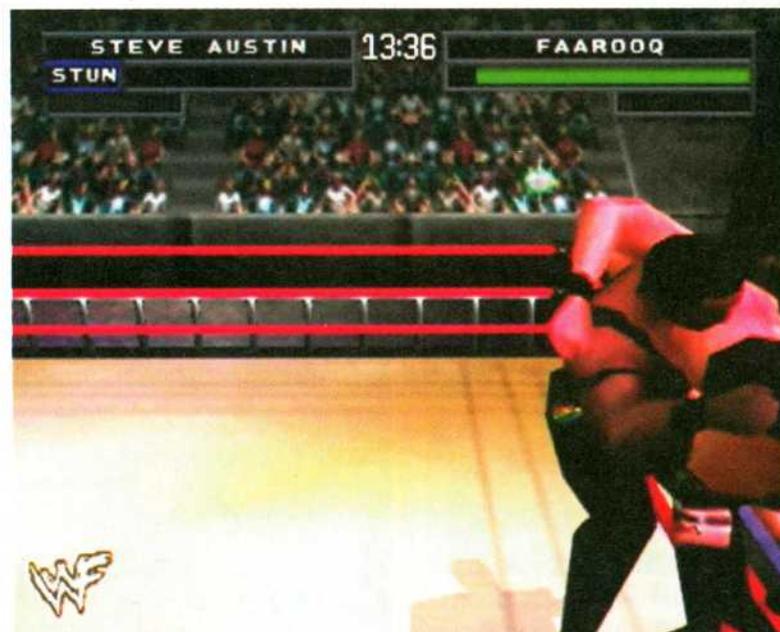
Georg: Acclaim läutet mit WWF Warzone für mich eine neue Generation von Spieletiteln auf dem Nintendo 64 ein. Endlich kommt Software auf Modul heraus, die der Power des N64 gerecht wird. HiRes-Grafiken, gepaart mit Spielgeschwindigkeit und absolut innovativem Gameplay. Ich habe bei einem Wrestlingspiel bisher noch nicht diese Movevielfalt und Genauigkeit gesehen. Realismus pur in der Warzone! Die Moves sind jederzeit gezielt und exakt ausführbar, und das mit einer Einfachheit, bei der manch andere Hersteller sich wirklich einmal eine Scheibe abschneiden könnten, vorausgesetzt man hat sich im Trainingsmodus genau mit allen Einzelheiten vertraut gemacht. Beim Schwierigkeitsgrad muß ich allerdings ein wenig meckern, da die Gegner schon auf der Stufe Easy einem wirklich erst einmal nach Strich und Faden vermöbeln und das anfangs ein wenig frustrierend sein kann.



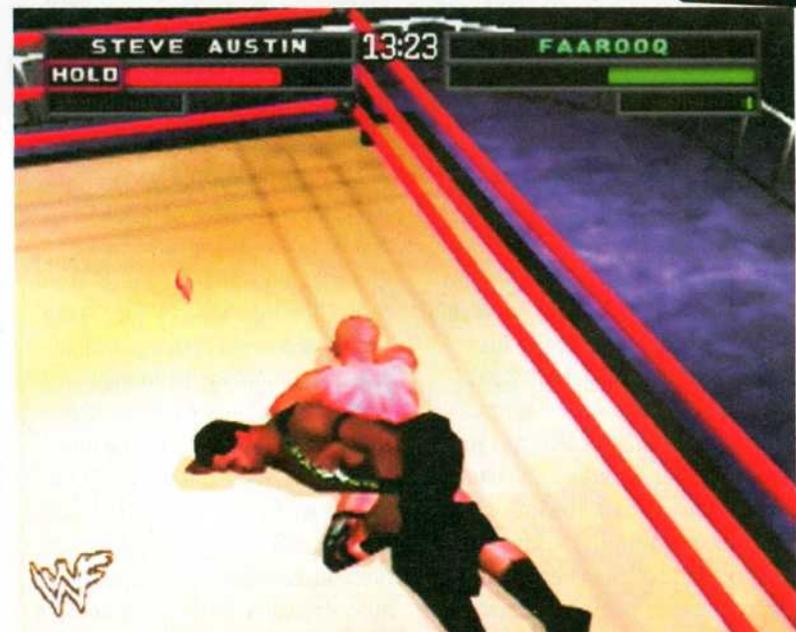
Auch Haltegriffe am Ringboden sind möglich und schwächen den Gegner

Test Nintendo 64

Hersteller: **Iguana/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **16+ Wrestler**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Acclaim**



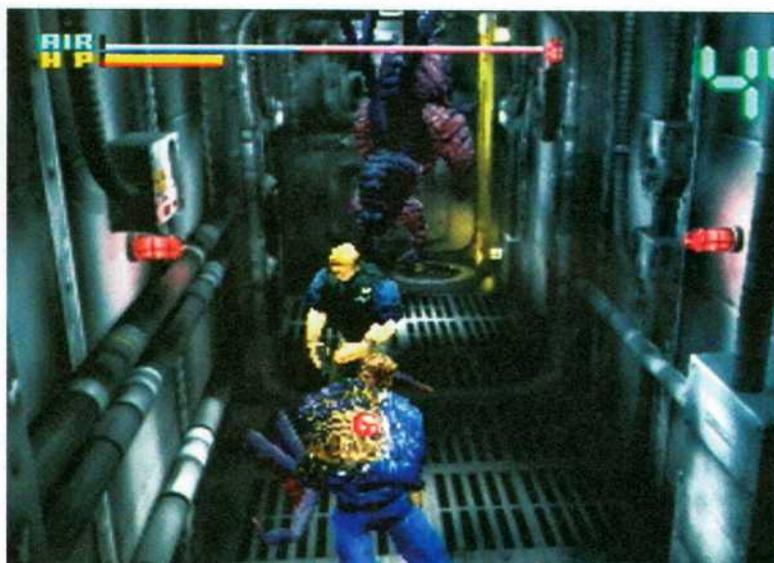
Die Ringseile gehören im Wrestlingbusiness einfach zum Geschäft dazu und können in der Warzone prima dazu benutzt werden, Gegner runterzuschmeißen



Mit dem richtigen Griff kann dem Gegner fast eine ganze Lebensleiste abgezogen werden, was den Sieg natürlich näher bringt



Selbst unter Wasser dürft Ihr mit Hilfe einer Sauerstoffmaske Puzzle lösen. Dabei solltet Ihr aber immer auf den Sauerstoffvorrat achten



Die Mutationen an Bord der Seafox haben zu verschiedensten Monstervariationen geführt, von denen das Spinnenwesen eins der gefährlichsten ist

Saturn Action-Adventure

Deep Fear

So langsam heißt es wohl für den Saturn: Time to say Goodbye. Zum versöhnlichen Abschluß hat Sega nochmal einen echten Knaller entwickelt

Sega hat mit Deep Fear nun wahrscheinlich eines der letzten Großprojekte für den Saturn vorgelegt und wird sich danach wohl voll auf die Entwicklung und Vermarktung der Dreamcast-Konsolle konzentrieren. Nehmen wir also das „Abschiedsgame“ (mit einem tränenden Auge) unter die Lupe. Einflüsse aus Filmen wie Abyss und Aliens sowie Capcoms indiziertem Zombi-Adventure werden schon von Spielbeginn an offensichtlich. Schauplatz der Handlung ist die 300 Meter unter dem Meeresspiegel verankerte Militärbasis Bid Table, wo-

bei Ihr die Rolle des Ausbilders des Notrettungsdienstes übernimmt. Eure Mission lautet, einen rätselhaften Vorfall auf dem angedockten U-Boot Seafox aufzuklären. Dort angekommen, müßt Ihr mit ansehen, wie ein Besatzungsmitglied in ein insektartiges Monster mutiert und Euch angreift. Nachdem Ihr diesen Knaben durch sechs Pistolenschüsse von seinem Dasein befreit habt, durchstreift Ihr in altbekannter Weise die durch eine cinematische Kameraführung präsentierte Forschungsstation auf der Suche nach Hinweisen, die in Form von Textfiles in ei-



Die cinematische Kameraführung hat bei Action-Adventures zur Zeit Hochkonjunktur, denn sie vermittelt exzellent die Kinoatmosphäre solcher Games



Jeder Raum hat seine eigene Codierung, die im Kasten links unten angezeigt wird. So habt Ihr immer den Überblick, wo es lang geht

nem speziellen Ordner gespeichert werden. Streng nach militärischen Gesichtspunkten aufgebaut, hat jeder Raum der Anlage eine bestimmte Registrierung, die die Orientierung in Verbindung mit der Kartenfunktion sehr erleichtert. Allerdings bleiben einige Teile der Station so lange versperrt, bis Ihr passende Schlüssel oder Zahlenschloßcodes aufgetrieben habt. Trotz der fantastischen Story sind die Rätsel ausgesprochen realitätsnah gehalten. Zum Beispiel muß in einem Fall ein Weg gefunden werden, überflutete Teile des U-Boots trockenzulegen oder aber das ausgebrochene Feuer im Maschinenraum zu löschen (kleiner Tip: ein Feuerlöscher tut da manchmal Wunder). Zu allem Übel

kommt aber noch hinzu, daß Ihr gezwungen seid, die Luftversorgung der Räume zu ermöglichen, die es zu durchstöbern gilt, denn in einem Raum ohne Sauerstoff bleibt die Spielfigur nicht lange am Leben. Zu guter Letzt kommt es im Laufe des Spielgeschehens unweigerlich zu Gefechten mit den verschiedensten Mutationen, die das U-Boot und Teile der Basis heimsuchen und denen Ihr mit Schrotflinten und Uzis zu Leibe rückt.

Uwe: Deep Fear hat mich vor allem durch die packende Gruselstimmung in den Bann gezogen. So wird die Story nicht nur durch ein schlichtes Intro erzählt, sondern im Laufe der ersten 15 Minuten häppchenweise ins Spielgeschehen eingefügt. Zwar kommt man dadurch erst relativ spät zum Vergnügen, Monster zu killen, auf der anderen Seite baut sich so aber elegant ein Spannungsbogen auf. Zusätzlich motiviert die Jagd nach Sauerstoff unheimlich, denn wenn man sich erst mit zwei Mutanten herumschlagen muß, um an die Luftversorgung zu

gelangen, kommt viel Nervenkitzel auf. Leider stellt dieses Spielelement auch die einzige Neuerung dar, denn ansonsten hält sich Deep Fear sehr eng an das Schema von Capcoms indiziertem Horror-Adventure. Allerdings kann es mit dessen Waffenarsenal keineswegs mithalten, und außerdem merkt man einer stärkeren Waffe, wie der Uzi, für meinen Geschmack zu wenig ihre zusätzliche Power im Vergleich zur Pistole an. Bei der Technik fällt ferner auf, daß die Soundeffekte nicht dieselbe hervorragende Qualität aufweisen wie die Grafik, ansonsten wäre die Filmatmosphäre wohl noch vollkommener gelungen.



Diesem Knaben geht es gar nicht mehr so gut. Er wird sich gleich vor Euren Augen in ein blutrünstiges Monster verwandeln

Test Saturn

Hersteller: **Sega**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik 83
Sound 78

Fun 84



Die sogenannten Highlights haben eine frappierende Ähnlichkeit mit Actua Soccer 2

PlayStation Fußball-Manager

Premier Manager '98

Wer beim Fußball gern die Fäden zieht, kann in der englischen Liga einen Club managen

Bei Premier Manager '98 küm-
mert Ihr Euch vor allem um die
sportlichen Geschicke einer engli-
schen Mannschaft aus vier verschie-

denen Ligen. Dabei bleibt es Euch
überlassen, ob Ihr gleich in der Pre-
mier League starten wollt, oder ob
Ihr Euch aus dem Amateurbereich
nach oben arbeiten wollt. Wie Ihr
Euch auch entscheidet, Ihr müßt
mittels Training, Taktikeinstellung
und Transfertätigkeiten Euer Team
optimal auf die Spiele einstellen.
Die Spiele selbst könnt Ihr in tabel-
lenartiger Form vor Euch ablaufen
sehen (ähnlich dem Videotext im
Fernsehen). Anschließend habt Ihr
die Wahl, Euch die Höhepunkte, wie
in der Sportschau, anzuschauen. Da-
bei seht Ihr das Spielgeschehen im
Stil von Actua Soccer 2 ablaufen.



Georg: Äh, was soll das
denn? In meinem ju-
gendlichen Leichtsinn
hatte ich vor dem Boo-
ten einen Manager er-
wartet, der PC-Titeln wie Anstoß
oder Bundesliga Manager wenig-
stens ansatzweise gleichkommt.
Statt dessen sitze ich vor der Play-
Station, bin auf bloßes Trainieren
und Aufstellen beschränkt und
kann keinen Einfluß auf das finan-
zielle Geschick des Vereins neh-
men. Sind diese beiden Features
noch recht gut und ausführlich um-
gesetzt, wird man trotzdem späte-
stens am ersten Spieltag ent-
täuscht. Die wenigen Angaben über
das laufende Match sorgen nicht
für Spannung, man sieht nur, wie
viele Schüsse die eigene Mann-
schaft auf das Tor abgegeben hat,
wie oft man im Abseits stand etc.
Spannung kommt hier nicht auf,
ebensowenig bei den sogenannten
Highlights im Anschluß. Noch dazu
halte ich es für wenig motivierend,
in den englischen Ligen herumzu-
werkeln. Die Beschränkung auf die-
se schmälert die ohnehin kaum
vorhandene Motivation empfind-
lich. Fazit: Gute Ansätze, aber leider
immer noch zu wenig.

Test PlayStation

Hersteller: **dynamic multimedia**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Gremlin**

Grafik 60 **64** **Sound**

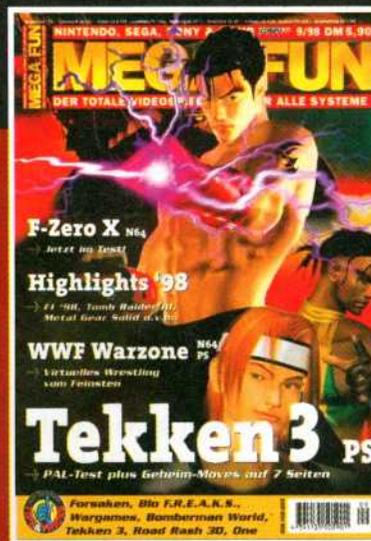
Fun 48



07/98



08/98



09/98

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 07/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 08/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 09/98	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!



Geschafft! Die Chronosphäre ist erobert und muß noch von Invasoren besetzt werden, was für einen erfahrenen C&C-Spieler kein Problem ist



Auch wenn die Helis gegen Panzer normalerweise kaum etwas ausrichten können, sind sie doch in der Lage, das entscheidende Pünktchen herauszuholen



Wenn das keine Verteidigung ist: Rund um den Bauhof sind vier Flaks platziert, die garantiert jeden Gegner vom Himmel holen

PlayStation Strategie

C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag

Während die PC-Welt schon auf den dritten Teil der erfolgreichsten Strategieserie wartet, dürfen die PlayStation-Freunde im zweiten Teil von Alarmstufe Rot ihre taktischen Fähigkeiten testen

Eigentlich war Gegenschlag als Mission-CD konzipiert, doch der große Erfolg der CD hatte den

„Die Engine von Alarmstufe Rot wurde komplett mit allen Vor- und Nachteilen übernommen“

Hersteller Westwood dazu bewegen, zumindest für Sonys 32-Bitter eine Ausnahme zu machen. Gegenschlag erscheint hier als ei-

genständiges Spiel, das die Alarmstufe-Rot-Engine beinhaltet. So wird Gegenschlag auch für diejenigen C&C-Liebhaber interessant, die Alarmstufe Rot nicht besitzen. Die Story von Gegenschlag knüpft nahtlos an die Story des Vorgängers an: Ihr habt die Sowjets besiegt, so dachtet Ihr jedenfalls. Doch irgendwo in dem riesigen russischen Reich sammeln sich die zerschlagenen Truppen und rüsten erneut zum Angriff. Ihr könnt wieder wahlweise für die alliierten Westmächte oder die Sowjets spielen, was natürlich einiges an

Arbeit in sich birgt, wollt Ihr für beide Parteien siegreich sein. Insgesamt warten dann 34 neue Missionen und drei Bonuslevels auf Euch. Das Spektrum der zu lösenden Aufgaben reicht neben den herkömmlichen Hau-weg-Missionen über Evakuierungen und Befreiungsaufträgen bis hin zu Levels, in denen Ihr gut geschützte Konvois aufhalten müßt. Auch zwei der mehr oder weniger geliebten Indoor-Missionen finden sich im Repertoire der Aufträge. Eine besondere Überraschung sind die Ameisen-Levels. Hier sollt

Ihr mutierte Riesenameisen in ihrem Stock austräuchern. Zumindest am Anfang habt Ihr die Wahl, welche Aufträge Ihr zuerst erfüllen wollt. So gibt es im ersten Ein-



Vor jedem Level könnt Ihr Euch die Mission innerhalb des Einsatzgebietes aussuchen, für das Ihr zugelassen seid



Aufgepaßt! Die Alliierten haben eine MiG entwickelt, die Atombomben mit sich herumträgt. Sie wird häufig und gern eingesetzt und muß daher schnell vernichtet werden



An einer Tesla-Spule ist kein Vorbeikommen. Zusammen mit den Tesla-Panzern bildet sie den Grundstock einer guten russischen Verteidigungslinie



Auch Indoor-Levels gibt es wieder. In diesem hier müßt Ihr ein wichtiges Gerät erobern



Überraschend zeigt sich eine neue Waffe in einem Sowjetlevel: Eure normalen Panzer sind



fensysteme: Insgesamt sind es zwölf innovative Truppenteile, mit denen Ihr ebenfalls ins Feld zieht. Die interessantesten sind auf sowjetischer Seite die Tesla-Panzer. Sie haben



Die Tesla-Panzer erweisen sich als gelungene Ergänzung zu den herkömmlichen Truppen, da sie sowohl gegen Panzer als auch gegen Infanterie vorgehen können

satzgebiet, dem Balkan, jeweils vier Missionen, bei denen Ihr Euch die Reihenfolge aussuchen könnt – analog bei den nächsten Zielgebieten.

„Gegenschlag bietet 34 neue, teilweise ziemlich harte Missionen und zwölf neue Einheiten“

Diese könnt Ihr erst in Angriff nehmen, wenn Ihr einen bestimmten Dienstgrad erreicht habt. Natürlich gibt es auch neue Waf-

einen Aufbau, der ihnen gestattet, mit dem knisternden Elektroschock um sich zu schießen. Ihre Stärke ist bei den schweren Panzern der Russen anzusiedeln, sie kommen allerdings viel besser mit Infanterie zurecht. Im Vergleich zur Vorlage, der Tesla-Spule, schießen sie zwar weniger heftig und weniger weit, sind jedoch bedeutend schneller und zudem noch mobil. Sie werden dadurch zur echten Alternative zu allen anderen Land-

truppen. Auf alliierter Seite haben es mir die Chrono-Panzer angetan. Sie sind zwar grotten-schlecht gepanzert, können allerdings als Gruppe in das gegnerische Lager teleportiert werden und dort mächtig für Chaos sorgen. Ähnlich gemein sind die Nuklearwaffen tragenden MiGs, die von den Alliierten entwickelt wurden. Doch nicht alle neuen Truppen sind für den Angriff gedacht. So gibt es neuerdings eine Reparatereinheit. Die Mechaniker, so

René: Gegenschlag knüpft da an, wo Alarmstufe Rot aufhört. Das trifft sowohl auf die Technik als auch auf die Gestaltung der Levels zu. Die sehr erfolgreiche Engine von Alarmstufe Rot wurde komplett übernommen, dadurch sind ebenso die Kritikpunkte (das viel zu kleine Sichtfeld) wie auch die positiven Seiten (die speziell für die PlayStation angepaßte Steuerung) vorhanden. Was die Missionen betrifft, so beginnt deren Schwierigkeitsgrad bei schwer und hört bei "übelst hart" auf. Im Vergleich zu Alarmstufe Rot erwarten Euch neue und heftigere Truppen und mehr Levels. Insbesondere die Anzahl der Multiplayer-Levels beläuft sich auf 100 Stück – mehr als genug also! Als Fazit läßt sich sagen, daß Gegenschlag als Fortsetzung von Alarmstufe Rot trotz aller Mühe, die sich Entwickler Westwood gegeben hat, nur für diejenigen geeignet ist, die von Alarmstufe Rot ein wenig unterfordert wurden. Deswegen bleibt unsere Wertung ein wenig unter der von Alarmstufe Rot.

heißt diese Einheit, werden hinter der Front eingesetzt, wo sie beschädigte Fahrzeuge wieder einsatzfähig machen. Im Gegensatz zur Werkstatt müssen die beschädigten Fahrzeuge nicht mehr ins Lager zurückgeschickt werden. Der andere Vorteil der Mechaniker liegt darin, daß die Reparaturen nichts kosten. Damit spart Ihr einiges von dem ohnehin zu knappen Geld.

Echtzeitstrategie in Perfektion

	Der Tiberiumkonflikt	Alarmstufe Rot	Gegenschlag
Einheiten	25	39	51
Gebäude	20	22	22
Levelanzahl	30	28	34+3 Bonus
Mehrspieler-Modus	nein	per Link	per Link
Zusatzlevel	Sondereinsätze	16 Multiplayer	100 Multiplayer
Schwierigkeitsgrad	mittel-schwer	mittel-schwer	schwer-sehr schwer
Spielgeschwindigkeit	nicht einstellbar	3 Stufen	3 Stufen
Maussteuerung	ja	ja	ja
Umsetzungen	PlayStation, Saturn	PlayStation	PlayStation
Fazit	Als erste PC-Konvertierung noch mit vielen Problemen behaftet, gibt es heute nicht mehr so viel her wie die beiden anderen Teile.	Gelungene Konvertierung mit extra an die PlayStation angepaßter Steuerung und Menüführung.	Setzt Alarmstufe Rot noch eins drauf, ist aber viel zu schwer. Besonders reizvoll sind die 100 Mehrspieler- und die Ameisen-Levels.
Wertung	85%	90%	88%

Test PlayStation

Hersteller: **Westwood/Virgin**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **34 + 3 Bonus und 100 Multiplayer**
 Besonderheiten: **Link-Option**
 Ca. Preis: **79,- DM**
 Muster von: **Virgin**

Grafik 78 **Sound 84**

Fun 88

Mega Fun GOLD GAME

Nintendo 64 Action-Adventure

Mission: Impossible

Lange haben wir gewartet, oft haben wir berichtet, jetzt können wir endlich testen. Helfen wir also Ethan Hunt bei seiner Jagd nach dem Verräter in den eigenen Reihen und tauchen wir ein in die Welt der internationalen Spionage

Ethan Hunt, seines Zeichens Topspion, hat ein Problem: Aus für ihn unerfindlichen Gründen hält man ihn plötzlich für einen Maulwurf. Nein, nicht für einen schwarzpelzigen halbblinden Höhlenbewohner, sondern für einen feindlichen Spitzel. Die Handlung des Spiels orientiert sich grob an der des gleichnamigen Films mit Tom Cruise. Auch im Spiel seid Ihr

erst einmal Mitglied eines Teams um Jim Phelps, einem langjährigen Freund Ethans. Sozusagen zum Aufwärmen und um mit der Steuerung des Spiels sowie der Ausrüstung vertraut zu werden, müßt Ihr in einer verlassenen U-Boot-Basis in Norwegen einen Atomwaffendeal verhindern. Nach erfolgreichem Abschluß dieser Mission wird es richtig ernst. Ein feindlicher Agent hat einen Teil der sogenannten NOC-Liste in die Hände bekommen. Auf dieser Liste sind

alle CIA-Agenten mit Tarnnamen aufgeführt. Ohne den zweiten Teil der Liste ist diese aber wertlos, daher hat der Spion auch die Computerexpertin Candice entführt, um durch ihre Hilfe an den zweiten Teil heranzukommen. Sie wird in der russischen Botschaft in Prag gefangengehalten. Ethans Aufgabe ist

es nun, Candice zu befreien und die NOC-Liste wieder zu beschaffen. So steuert Ihr also Euren Helden durch die Botschaftsräume und erledigt nach und nach alle Teilaufträge einer Mission, worauf Ihr zur nächsten vorstoßen könnt. Im Optionsmenü könnt Ihr eine Liste der Aufträge abfragen, damit Ihr erkennen könnt, welche Aufgaben noch vor Euch stehen. Mission: Impossible muß sich natürlich

den Vergleich mit Rares indiziertem

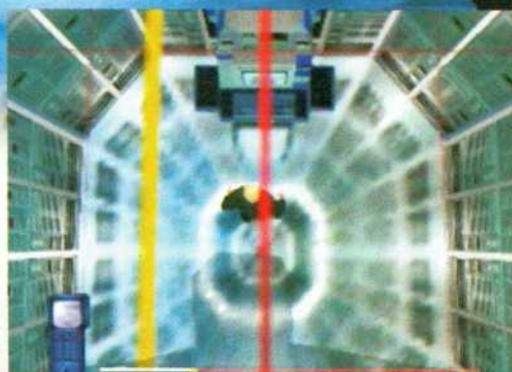
„Selbst James Bond wäre auf diese Ausrüstung neidisch“



Beim Zielen wird Ethan transparent, so könnt Ihr Euer Ziel leichter aufs Korn nehmen



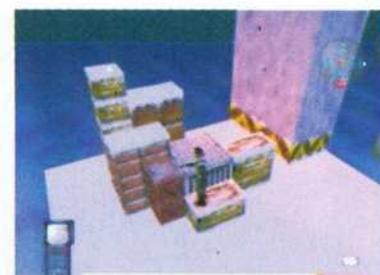
Eure Flucht aus der Botschaft habt Ihr schon vorher mit Raucherzeugern vorbereitet, als Feuerwehrleute kommt Ihr nun unbemerkt aus dem Gebäude



Im Schacht hängend, beobachtet Ihr den Computerfachmann unten, der aber von Zeit zu Zeit den Raum verläßt, dann könnt Ihr Euch weiter abseilen



Auf dem Dach des CIA-Gebäudes müßt Ihr mit einem Störgerät den Hubschrauber so lange lahmlegen, bis Ihr ihn als Fluchtmöglichkeit nutzen könnt



Manche Gegenstände sind auch auf solchen Kisten versteckt, ihre Position könnt Ihr aber anhand der roten Punkte auf dem Radarschirm erkennen



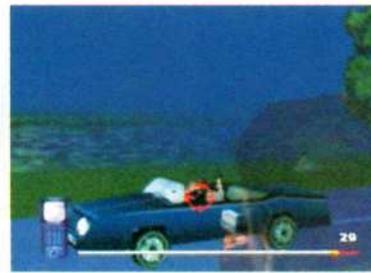
Die Suchscheinwerfer könnt Ihr zerschleßen. Wenn Euch der Lichtkegel erfaßt, würde das nämlich einen Alarm auslösen

James-Bond-Ego-Shooter gefallen lassen. Allerdings müßt Ihr in Mission: Impossible mit mehr taktischem Geschick vorgehen, während der gute James ja eher actionlastig unterwegs war. So könnt Ihr nicht wild um Euch schießend durch die Botschaftsräume hetzen (obwohl Euch anfangs sogar ein Killer auf den Fersen ist), die anwesenden Wachen würden Euch dann sofort festnehmen. Um in die oberen Etagen der Botschaft zu gelangen, müßt Ihr erst dem russischen Militärattaché mit einem speziellen Drink den Magen verderben, um ihn dann in der Toilette bewusstlos zu schlagen und dann in seine Rolle zu schlüpfen. Der Diplomat kommt aber

erst dann in den Ballsaal, wenn er die Hymne seiner Heimatstadt hört. Der Klavierspieler, der die Hymne spielen soll, findet leider seine Noten nicht,

„Statt brachialer Gewalt ist vorsichtiges Taktieren angesagt“

deshalb müßt Ihr diese erst für ihn besorgen. Nebenbei plaziert Ihr in Lüftungsschächten Raucherzeuger, um für Eure spätere Flucht vorzuzorgen. Ihr könnt also schon an dieser kurzen Beschreibung erkennen, daß einfaches Ballern nicht genügt. Daß



Diese finsternen Gesellen sollten mit einem gezielten Schuß von der Fahrbahn geschickt werden

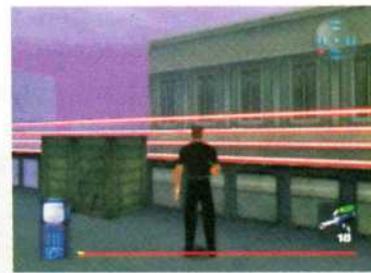
dieses allerdings nicht zu kurz kommt, ist sicher. Gesteuert wird der gute Ethan wie gewohnt mit dem Analogstick. Dabei seht Ihr Euren Helden von hinten, bei Bedarf schaltet Ihr mittels R-Taste in die Ego-Perspektive um (so zielt es sich besser), in der Ihr dann auch zoomen könnt. In manchen Missionen müßt Ihr Hindernisse auch springend oder kletternd überwinden. Auf Knopfdruck ruft Ihr Euer Inventory auf, aus dem Ihr dann Waffen oder Ausrüstungsgegenstände auswählen könnt. Dabei solltet Ihr genau überlegen, wann Ihr zur Waffe greift. Seid Ihr verkleidet, macht Euch eine in der Hand gehaltene Pistole nämlich nur verdächtig. Mit der Z-Taste feuert Ihr Eure Waffen ab. Der begrenzte Munitionsvorrat macht effizientes Schießen nötig. Nicht jeder erledigte Gegner hinterläßt ein praktisches Munitionspäckchen, und Ihr könnt Euch sicher vorstellen, daß es sich mit bloßen Fäusten schlecht gegen bewaffnete Finsterlinge kämpft. Herumliegende Gegenstände sammelt Ihr übrigens durch einfaches Darüberlaufen ein. Sollt Ihr einen Eurer Ausrüstungsgegenstände einsetzen müssen, so wird Euch das mittels Dialogfenster mitgeteilt. Diese Fenster dienen auch dazu, Unterhaltungen mit anderen Charakteren darzustellen. Auf diese Weise erfahrt Ihr nützliche Informationen, die Euch im Verlauf der Mission hilf-



Uwe: Was haben wir auf dieses Spiel erwartet, was haben wir Hoffnungen darauf gesetzt, und jetzt? Tut mit leid, Infogrames, Mission: Impossible ist oberes Mittelmaß, für mehr reicht es nicht. Es fängt mit der für heutige Verhältnisse eher mäßig gelungenen Grafik an (da war Turok 1 ja noch schöner anzuschauen), die mit wahren Nebelschwaden daherkommt. Die Figuren sind sehr grob gestaltet, die Texturen farbarm, da hätte schon mehr rauspringen können angesichts der Entwicklungszeit. Beim Gameplay scheiden sich die Geister. Es geht mir einfach sehr schnell auf die Nerven, wenn ich ein und dieselbe Mission zigmal spielen muß, nur weil ich aufgrund mangelnder Info wieder einmal einen winzigen Fehler gemacht habe, der die Mission scheitern läßt. Schließlich dauern manche Aufträge auch bei zügigem Durchspielen 10 bis 15 Minuten, motivierend ist das nicht gerade. Es gibt aber auch gelungene Missionen, wie die in der Botschaft, die auch einen optimalen Schwierigkeitsgrad haben. Rundum gut gelungen ist z.B. der Sound (ich kriege diese Titelmelodie nicht mehr aus dem Kopf), und vor allem die Sprachausgabe hat mich einigermaßen beeindruckt. Dennoch, auch der tolle Sound bewahrt Mission Impossible nicht vor einer mittelmäßigen Wertung.



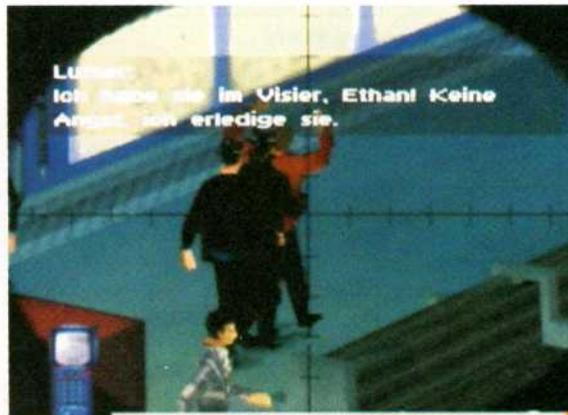
Die Leibwächter von Max sind nicht zimperlich. Wenn es sein muß, nehmen sie auch Geiseln



Ethan steht hier vor einem Laserzaun, der nur mit speziellen Kontaktlinsen zu erkennen ist



Viel Geschick ist hier gefragt: Die roten Laser können Euch verletzen, die gelben lösen einen Alarm aus. Versucht möglichst keinen von beiden zu berühren



Am Bahnhof steuert Ihr ausnahmsweise nicht Ethan, sondern zwei Helfer, die ihn mit Scharfschützengewehren die Feinde vom Hals halten

Test Nintendo 64

Hersteller: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **25. September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **20+**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Infogrames**

Grafik 65 **Sound 83**

Fun 72

Referenzen

Die besten Videospiele

Beat 'em Up

1. Tekken 3

PlayStation Namco MF 09/97 S.90 90%

2. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%

3. Bloody Roar

PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



Action-Adventure

1. Tomb Raider II

PlayStation Core/Eidos MF 12/97 S.52 93%

2. Indiziertes Spiel

PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%

3. Oddworld: Abe's Oddysee

PlayStation GT Interactive MF 09/97 S.82 88%



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. Breath of Fire III

PlayStation Capcom MF 08/98 S.76 88%

Basketball

1. Kobe Bryant NBA Courtside

Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%

2. NBA Action '98

Saturn Sega MF 02/98 S.84 87%

3. NBA Fastbreak

PlayStation GT Interactive MF 04/98 S.70 85%

Ego-Shooter

1. Indiziertes Spiel

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%

3. Exhumed

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: Gegenschlag

PlayStation Virgin MF 10/98 S.86 90%

3. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

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

Nintendo 64 Acclaim MF 03/98 S.72 86%



Fußball

NEU

1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 91%

1. Int. Superstar Soccer 98

Nintendo 64 Konami MF 10/98 S.76 90%

3. Frankreich '98: Die WM Qualifikation

PlayStation Electronic Arts MF 06/98 S.73 88%



Rennspiel

NEU

1. Gran Turismo

PlayStation SCE MF 06/98 S.70 94%

2. F-1 World Grand Prix

Nintendo 64 Nintendo MF 10/98 S.70 92%

3. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 90%

Denkspiel

1. Bomberman 64

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

2. Saturn Bomberman

Saturn Hudson Soft MF 05/97 S.82 87%

3. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%

Jump & Run

NEU

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Banjo Kazooie

Nintendo 64 Rare/Nintendo MF 07/98 S.46 92%

3. MediEvil

PlayStation SCE MF 10/98 S.80 88%

Rumble-Special

Geschüttelt, nicht gerührt!

Spätestens seit SCEI den Dual Shock Controller dem PlayStation-Basispaket beigelegt hat, gehört das Schüttel-Feature fast schon zum guten Videospelton. Grund genug, das Force Feedback-Phänomen einmal näher unter die Lupe zu nehmen



In jüngster Zeit tummeln sich diverse Transparenz-Dual-Shock-Controller der Firma Sun! zum fast schon unverschämt günstigen Preis von 35 DM bis 40 DM. Bis auf die Plexiglas-Optik und eine zusätzliche Dauerfeuerfunktion unterscheiden sich die Pads kaum vom Original. Die Verarbeitung ist jedoch nicht ganz so hochwertig

Der Vibrator für den Mann, wie ihn SCEE in der Werbung jüngste kürte, hat den Durchbruch trotz beständigen Stirnrunzelns seitens der Fachpresse geschafft. Anfangs noch als Exot oder Spielerei belächelt, sorgt das differenzierte Rütteln bei Dual Shock Controllern via zwei Umwucht-Motoren für einen gesteigerten Realismus beim Videospelzocken. Die Idee, äußere Einflüsse zu simulieren, kommt wie so oft wieder einmal aus der Spielhalle. Bereits 1985 schuf AM2-Oberhaupt Yu Zuzuki mit Space Harriere den ersten Coin-Up-Automaten mit Hydraulik-Gehäuse. Sobald der Spieler sich mit dem Ballermann in die Lüfte hebt,

vernimmt der Spieler dieses Manöver als ein beständiges, leichtes Vibrieren. Ein Feature, daß das eher simple Shoot'emUp-Spielprinzip gehörig aufpeppte. Der Zuspruch seitens der zahlungswilligen Spielhallengänger war dementsprechend groß, so daß aufwendige Hydraulik-Kabinen in der Folgezeit immer populärer wurden, mehr noch: Sie gehören mittlerweile zum unausgesprochenen Standard. Den vorläufigen Höhepunkt erreichte dieses kostspielige Feature bei Segas Luftschlacht Air 360, bei dem der Jet-Pilot komplett um seine eigene Achse gedreht wurde (einen starken Magen sollte man bei diesem Erlebnis

auf jeden Fall mitbringen!). Während diese 250.000 DM teure Kabine jedoch eine Effekthascherei war, nutzen moderne Hydraulik-Anlagen wesentlich effektiver den sogenannten Force-Feedback-Effekt. Als Paradebeispiel sei hier Sega Rally 2 angeführt. Unterschiedliche Beschaffenheiten der Strecken und selbst kleinste Karambolagen nimmt der Fahrer durch raffiniertes Vibrieren und durch Widerstände im Lenkrad wahr. Auf dem PC wurde nach und nach dieses Prinzip für den Heimbereich kopiert, und mittlerweile gibt es sogar eine ganze Palette an zum Teil sündhaft teuren Joysticks und Lenkrädern, die das Zocken in den eigenen vier Wänden zu einem ganz besonderen Genuß machen. Im Konsolenbereich bäckt man hingegen, den Marktbedürfnissen entsprechend, derzeit kleinere und weitaus preiswertere Brötchen. Den Anfang machte Nintendo, dessen Weltraum-Shooter Lylat Wars als erstes Konsolenspiel überhaupt das Force-Feedback-Feature unterstützt. Das kleine Rumble Pak wird einfach in das Joypad gesteckt - fertig ist das Schüttelerlebnis. SCEI kopierte dieses simple System zwar, ihr Dual Shock Controller hat jedoch gegenüber dem Rumble Pak drei Vorteile: 1. Pad und Force-Feedback-Funktion sind in einem Gerät. 2. Durch zwei Motoren ist durch eine geschickte Programmierung ein differenziertes Vibrieren möglich. 3. Der Controller benötigt keine Batterien. Insbesondere der Einsatz von zwei Umwucht-Motoren birgt allerlei Vorteile. Bei Gran Turismo beispielsweise werden Karambolagen an der linken bzw. rechten Leitplanke durch den ent-



Der Interactor ist eine wesentlich preisgünstigere Neuauflage des 16-Bit-Gerätes. Es handelt sich um eine Art Rumble-Rucksack, der beim Spielen den ganzen Oberkörper erbeben läßt. Die Schüttelfunktion entsteht allerdings einzig durch die deftigen Musikboxen im Inneren des Interactors und nicht durch große Umwucht-Motoren. Um das Musik-Vibrieren zu regulieren, sind Kalibrierungen im Soundmenü vonnöten. Unter dem Strich für knapp 90,- DM ein witziges und vor allem lautes Rüttelvergnügen, das jedoch bereits nach kurzer Zeit etwas auf den Geist geht.

sprechenden Motor simuliert, was der Authentizität natürlich sehr zugeht. Aber ob Nintendo 64 oder Sony PlayStation, fast jeder actionorientierte Titel wird durch die Force-Feedback-Funktion unterstützt. Die Rüttel-Popularität trägt mittlerweile sogar zum Teil recht skurrile Stilblüten. Die interessantesten haben wir auf diesen Seiten zusammengetragen. (Ulf)



Das ungewöhnliche Jolt Pak der Firma SCSI gleicht einem Armband und überträgt somit das Schütteln direkt auf das Handgelenk. Das Schüttelerlebnis ist dementsprechend intensiv. Das Gerät kostet 24,95 DM und ist beim deutschen Vertriebs Händler Sunflex unter der Telefon-Nr. 02352/95 33 50 erhältlich. Übrigens: Die deutsche Anleitung ist der absolute Brüller, Beispiel: „Bitte vergleichen sie hierbei das handbud ihran“



Rumble Paks, zum Teil auch mit integrierten Speicherfunktionen, gibt es mittlerweile eine ganze Reihe auf dem Markt. Nur wenige Hersteller, wie zum Beispiel das empfehlenswerte LX4 Tremor Pak der Firma Gamester, bieten ihre Rumble Paks auch ohne die lästigen Batterien an. Die Batterieunterstützung ist übrigens eine reine Vorsichtsmaßnahme von Nintendo. Rein theoretisch kann die Konsole nämlich überlastet sein, wenn gleich vier Rumble Paks zum Einsatz kommen, die ihren Strom aus dem N64 beziehen.

Spiele Übersicht

Nintendo-64-Games, die schütteln...

Wir haben für Euch hier die Titel aufgelistet, die das Rumble Pak unterstützen. Zusätzlich wurden das Niveau der Spielunterstützung und die Vibrationsabstufung gewertet

Mission Impossible



Spielunterstützung:
gut
Vibrationsabstufung:
mittel
Spielepaß:
72 % (Test 10/98)

Chopper Attack



Spielunterstützung:
schlecht
Vibrationsabstufung:
schlecht
Spielepaß:
78 % (Test 02/98)

F-1 World Grand Prix



Spielunterstützung:
sehr gut
Vibrationsabstufung:
mittel
Spielepaß:
92 % (Test 10/98)

WWF Warzone



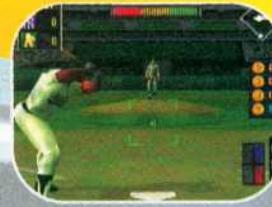
Spielunterstützung:
sehr gut
Vibrationsabstufung:
sehr gut
Spielepaß:
91 % (Test 10/98)

1080 Ten Eighty



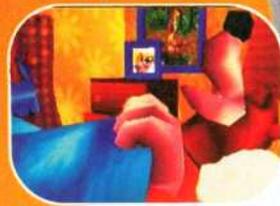
Spielunterstützung:
mittel
Vibrationsabstufung:
mittel
Spielepaß:
89 % (Test 05/98)

All Star Baseball 99



Spielunterstützung:
mittel
Vibrationsabstufung:
gut
Spielepaß:
85 % (Test 09/98)

Banjo Kazooie



Spielunterstützung:
gut
Vibrationsabstufung:
sehr gut
Spielepaß:
92 % (Test 07/98)

Bio F.R.E.A.K.S.



Spielunterstützung:
schlecht
Vibrationsabstufung:
schlecht
Spielepaß:
70 % (Test 08/98)

Crusin World



Spielunterstützung:
sehr gut
Vibrationsabstufung:
spitze
Spielepaß:
64 % (Test 09/98)

Forsaken 64



Spielunterstützung:
mittel
Vibrationsabstufung:
mittel
Spielepaß:
92 % (Test 06/98)

F-Zero X



Spielunterstützung:
mittel
Vibrationsabstufung:
mittel
Spielepaß:
84 % (Test 09/98)

Diddy Kong Racing



Spielunterstützung:
gut
Vibrationsabstufung:
mittel
Spielepaß:
93 % (Test 12/97)

GT 64



Spielunterstützung:
schlecht
Vibrationsabstufung:
schlecht
Spielepaß:
79 % (Test 07/98)

Iggy's Reckin' Balls



Spielunterstützung:
gut
Vibrationsabstufung:
gut
Spielepaß:
85 % (Test 09/98)

Star Fox



Spielunterstützung:
sehr gut
Vibrationsabstufung:
sehr gut
Spielepaß:
83 % (Test 10/97)

Rampage World Tour



Spielunterstützung:
gut
Vibrationsabstufung:
sehr gut
Spielepaß:
61 % (Test 08/98)

M.R.C.



Spielunterstützung:
mittel
Vibrationsabstufung:
schlecht
Spielepaß:
75 % (Test 11/97)

Off Road Challenge



Spielunterstützung:
mittel
Vibrationsabstufung:
gut
Spielepaß:
61 % (Test 09/98)

Spiele Übersicht

PlayStation, schüttel dich ...

Hier die Titel, die in unseren Breitengraden den Dual Shock Controller unterstützen. Bei Titeln, die erst in einer Preview-Version vorliegen, wurde keine Angabe zu Spielunterstützung und Vibrationsabstufung gemacht. Hier erfolgt das Rating, sobald eine testfähige Version vorliegt

Schüttel-Top-Five

Titel	Spielunterstützung	Vibrationsabstufung
4x4 Offroad	k.A.	k.A.
Assault	gut	gut
B-Movie	k.A.	k.A.
Cardinal Syn	mittel	schlecht
Castrol Honda S. World C.	k.A.	k.A.
Circuit Breakers	mittel	schlecht
Collin McRae Rally	mittel	mittel
Cool Boarders 3	k.A.	k.A.
Crash Bandicoot 3	k.A.	k.A.
Cyball Zone	mittel	mittel
Dead or Alive	gut	gut
Formel 1 '98	k.A.	k.A.
Future Cop	gut	gut
Gran Turismo	spitze	spitze
Kula World	schlecht	schlecht
MediEvil	sehr gut	sehr gut
Metal Gear Solid	k.A.	k.A.
Moto Racer 2	k.A.	k.A.
NFL Extreme	k.A.	k.A.
Porsche Challenge	mittel	schlecht
Rushdown	k.A.	k.A.
Spyro the Dragon	k.A.	k.A.
Tekken 3	sehr gut	sehr gut
Test Drive 5	k.A.	k.A.
The Fifth Element	k.A.	k.A.
TOCA 2	k.A.	k.A.
Tomb Raider III	k.A.	k.A.
Tommy Mäkinen Rally	mittel	schlecht
V 2000	k.A.	k.A.
Vigilante 8	schlecht	schlecht
Viper	mittel	schlecht
WarGames	gut	mittel
Wild 9	k.A.	k.A.
Xenocrazy	mittel	schlecht

Platz 1: Gran Turismo



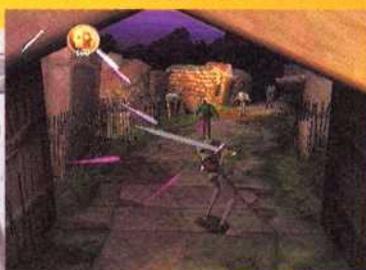
Gran Turismo unterstützt den Dual Shock Controller in allerfeinster Weise. Beim Abdrängen anderer Fahrzeuge vibriert nur die Seite, mit der auch das Blech aneinandergerieben wird. Das Verlassen der Fahrstrecke wird in entsprechender Weise quittiert, und dies fein abgestuft. Spitze! Spielspaß: 94% (Test 06/98)

Platz 2: Tekken 3



Gleich drei Prügler sind in unseren Schüttel-Top Five vertreten. Tekken 3 zeichnet sich vor allem durch perfektes Timing aus. Der Impuls im Controller wird ausgelöst, wenn gerade etwas auf der Mattscheibe passiert. Einfach vorbildlich! Spielspaß: 90% (Test 09/98)

Platz 3: MediEvil



MediEvil nutzt die Dual-Shock-Fähigkeiten recht massiv aus. So rüttelt das Pad sogar mit jedem Schritt, den Sir Daniel setzt, stets in Abhängigkeit von Lauftempo und Beschaffenheit des Untergrundes. Ein weiteres Einsatzgebiet ist die Unterstützung der Waffen. Spielspaß: 88% (Test 10/98)

Platz 4: Dead or Alive



Dead or Alive nutzt die Vibrationseffekte als Beat 'em Up fast genauso gut wie Tekken 3. Allerdings kann es nicht die feinen Unterschiede vorweisen wie Namcos Prügler. Was Dead or Alive jedoch auf den vierten Rang katapultiert, ist das exakte Timing der Erschütterungen des Pads. Spielspaß: 86% (Test 07/98)

Platz 5: Assault



Das Rüttelerlebnis setzt hier beim Einsatz der vielfältigen Waffensysteme ein. Sehr loblich dabei ist die starke Differenzierung: Bei längeren Schußsalven vibriert das Pad leicht, aber beständig, während beim Abschuß einer Missile die Umwucht-Motoren sich stärker zu Wort melden. Spielspaß: 70% (Test 10/98)

Vibrations from outer Europe:

Einige Spiele unterstützen die Schockfunktion in einer Importversion. Leider trifft das auf die PAL-Versionen der Titel manchmal nicht zu.

Ace Combat 2 (JAP), Dead or Alive (JAP), G-Darius (JAP), Gran Turismo (JAP), R-Types (JAP), Rally Cross (US), Rival School (JAP), Shadow Tower (JAP), Tekken 3 (JAP), Tenchu (JAP), Thunderforce 5 (JAP), Zero Pilot (JAP).

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe S-NES mit 12 Spielen für 250 DM, sowie Mega Drive mit 15 Spielen für 300 DM und NES u. Master System II für jeweils 50 DM. Tel.: 05725/7488

Verk. 3 Konsolen für 50 DM (MD, MS, Atari 2600), Game Boy (transp.) + 4 Spiele, SNES inkl. 2 Pads + Aladdin + S. Street Fighter II 140 DM, 25 GG-Spiele (St. à 20 DM), N 64-Games (Diddy K., Mario Kart 64, Int. Superstar Soccer), PlayStation Mag 1-12 (inkl. CDs m. Hülle + Cover) 50 DM, Videogame Videos (Tomb Raider, DKC, Nintendo u.v.a.) + ca. 250 (!) Mag's (MF, VG, Next Level, Fun Vision, Club Nintendo, PSX-Mag usw.), Game & Watch LCD's etc. Tel.: 05205/10438

Verkaufe Spiele und Zubehör für: 3DO, Jaguar, MD/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, PC-Engine, viele us/jp Spiele, z.B.: 3DO Escape from Monster Manor für 65 DM, Saturn: Dragon Force, Graffiti Pinball, Sega Ages Vol. 1 je 64 DM, PC-Engine: Side Arms, Dragon Spirit, Altered Beast je 55 DM, Jaguar: Tempest 55 DM; alles inkl. Porto, Tel/Fax: 0306258637

Verkaufe Turbo Duo (Multinorm) mit defektem Laser. Karten laufen ohne Probleme! 1 Joypad, 2 Netzteile und 4 Spiele: Y's I + II (CD,US), Neutopia (US), Blue Blink (jap), Dungeon Explorer (jap) für 400 DM inkl. Porto, Verpackung und Nachnahme. Tel.: 030/6858756 ab 18 Uhr

Suche aktuelle Top-Games: Mission Impossible (N 64/us), Banjo-Kazooie (N 64/us), Colin McRae Rally (PS), F-ZeroX (N 64/us), KulaWorld (PS). Kaufe nur per NN, kein Tausch! Nur Originale mit Originalverpackung und Anleitung. Meldet Euch!! Tel.: 09191/4784, Michael. Verkaufte: Human GP (N 64/jp) 40 DM, Wayne Gretzky's 3D-Hockey (N 64/us) 40 DM, 2D-Prügler von Rare (N 64/us)

Verk. od. tausche FF 7 und Oddworld. Suche für Mega Drive Thunder Force IV, Mega Turrican, Aladdin, Sonic 3, Quackshot, Thunder F. III, auch Import kein Problem. Tel.: 05527/2651

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Atari 2600, Philips, Coleco, NES, Master System, Lynx, PC-Engine, Intelelevision, Vectrex usw. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufte Vectrex mit 15 Spielen (neuwertig). Tel.: 089/1403732 oder 0177/3733556

Suche alte LCD- und LED-Spiele, Game & Watch, Mini-Arkade-Spielautomaten, Uhren mit Spiel, Handhelds, Tabletops. Zahle gut. Tel.: 02831/2273

Verkaufe Sony PSX Multinorm + Pad + Memory Card, 8 Spiele (Hexen, V-Rally, Ace Combat 2, Road Rash, Lifeforce Tenka, Mass Destruction, Tomb Raider 2, Exhumed (jp) und Nagano Winter Olympic '98 für N 64. Tel.: 07581/7941, Christian

Verkaufe: f. GB: R-Type, Final Fantasy 2, f. NES: Mega Man 1, Zelda 1+2, f. SNES: Zelda 3; Suche: Parodius 2+3 mit Adapter wenn mögl.; bitte kurz Kärtchen an: Dirk Kagermann, Baberowweg 15, 14482 Potsdam mit Angeboten, Wünschen und Euerer Tel.Nr.! Rufe dann in jedem Fall sofort zurück!

Verk./Tausche Sp. für PSX aber auch MD, SAT, S-NES viele Neuheiten und ältere für PSX aus allen Genres. Suche noch original Hintbooks für PSX, MD, SAT, S-NES desgleichen RPGs; str. aber auch andere, auch us od. jap. Suche Hintbook für Ph. Star III (MD). Dringend Liste anfordern bei Berger Frank, Lindenallee 74 Whg. 0920, 16303 Schwedt/O., oder Tel.: 03332412451 Fr-So

Verkaufe viele Lösungen zu PSX-Spielen und zu anderen Systemen. Preis auf VB. Anruf lohnt sich immer! Adresse: Kristian Vucic, Benststraße 50, 45139 Essen. Tel.: 0201/222875

Achtung: Super Angebote - 2 SNES + 6 Controller und zirka 50 Spiele zu verkaufen, alle Spiele dt., z.B. alle WWF Spiele, GP 1, alle Street Fighter Spiele, Super Bomberman 1-3, Mario Kart, Smash Tennis, Top Gear 1,2 u. 3000, Test Drive 2, F-Zero, Street Racer, NBA Jam, Micro Machines 1 u. 2, Golf, Fußball u. US Adapter. Tel.: 01773466994, nach Udo oder Andreas fragen (ab 16 Uhr)

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355, ab 17 Uhr

Verk. für NES Zelda 1 35 DM, Mario 3 35 DM, Top Gun 35 DM, Zelda 2 45 DM, Master System II 130 DM, Mega Drive Spiele, z.B. Wonderboy 3 35 DM, Corporation 40 DM, Super Hydule 40 DM, Shining in the Darkness 50 DM, Double Dragon 3 45 DM, Super NES Unirally 50 DM, Lemmings 2 45 DM, Starwing 45 DM, Neo Geo originalverpackt nur 400 DM, King of Monsters 2 für 200 DM, außerdem Micro Hifi-Anlage 1 Mon. alt 350 DM. Tel.: 06525/7300

Verkaufe Original E3'98 Messevideos aus Atlanta. Spieldauer ca. 145 min. Pro Stück nur 15 DM, auch Versand per Nachnahme. Tel.: 040/2298247 oder 0172/2622922

Suche dringend Sega Magazin Ausgaben Nr. 6, 8-13 und 17. Biete dafür Mega Fun Ausgaben 5-7/93 sowie 60 DM. Bitte meldet Euch bei Benjamin Sametschek, Theodor-Heuss-Str. 34, 18146 Rostock. Tel.: 0381/684194

Verkaufe PSX: Forsaken us, Tekken 3, Deathtrap Dungeon, Star Wars, Saga Frontier, Brigandine, Need for Speed 3, Gran Turismo, Tomb Raider 2, Bomberman Wars, Biohazard 2, King of Fighters 97, Breath of Fire 3, Slayers Royal. Neo Geo Modul Streethoop 300 DM. Suche jp. Neo Geo Modulgerät. Verkaufte für PC: Hexen 2, Lula Inside, Fin Fin, Star Wars Monopoly...Tel.: 0251/212846

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Verkaufe Handhelds: Sega Nomad 260 DM, Turbo Express 400 DM, Game Gear Spiele (neu) je 20 DM sowie Master Gear Adapter u. Battery Pack (je 25 DM). Verk. auch Nintendo Game & Watch LCD-Spiele. Tel.: 02156/77827

Suche Dragon Force, Shining the Holy Ark, Lunar Silver Star, Wild Arms, Breath of Fire 3, Saga Frontier u. Tactic Ocre für PX bzw. SAT. Tel.: 06222/63757 ab 16 Uhr

Tausche Final Fantasy VII gegen FIFA '98, Need for Speed 3, Cool Boarders 2 oder Chill. Verk. es auch: 60 DM. U.a. verkaufe ich: Master System Games Sonic 1 u. 2, GP, K.o. Boxing; Zelda f. Game Boy (je 25 DM). Anruf oder schreiben an: Matthias Wunderlich, Hauptstr. 43, 32339 Espelkamp, Tel.: 05743/1827

Verkaufe neuw. PSX-Games: Porsche Challenge (pal), WipEout (pal), Wrestlingmania (pal), Epidemic (us), Andretti (us), Project O. (us) für je 30 DM! Crypt Killer (pal), Maximum Force (pal), Iron & Blood (pal), je 50 DM, Sega Master S.2 + 4 Spiele 80 DM, Arena + Chakan für Game Gear je 10 DM! 15 cm großer TYRANT nur 25 DM!! Tel.: 06007/2763

Verk. Saturn, 8 Spiele (z.B. WWS'98), Memory Card 4MBIT, 9 Demos in Festhüllen (Chr. Nights) + 2 Pads für 300 DM. Tel.: 03693/502084 ab 16 Uhr; René verlangen

Verk. PSX, 3 Pads (darunter 1 Sony Analog Pad), Action Replay, Son. Memory Card, Gex 3D, GTA, Bloody Roar, Street Fighter EX Plus Alpha, Indep. Day, Alien Trilogy, 10 Demo CDs, insges. 40 versch. Demos + 14 Hefte komp. 580 DM. Für PC/15" Zoll Monitor 130 DM/Pod, Dog, TFX + 7 weitere Spiele u. 6 Demo Cds 60 DM, alles +NN Gebühr. Suche CD-Brenner. Zahle bis 300 DM. Tel.: 06763/4730, Simon

Verkaufe Sega Saturn mit 2 Pads, Arcade Racer, Nascar 98, Last Bronx, Need for Speed, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Andretti Racing, Darklight Conflict, Parodius Deluxe Pack, Panzer Dragoon, Crimewave, Daytona USA, Baku Baku Animal, viele Demo-CDs, Antennenadapter und Zeitschriften für 260 DM. Tel.: 08762/9358, Christian

Neo Geo

Verkaufe CD Neo Geo jap. + 2 Pads, 1 Arcadeboard + 17 CDs inkl. King of Fighter 94-95 Realbout + andere Teile, Samurai Shodown 2 uvm. gute

Spiele = komp. 690 DM unverbindliche Preisempfehlung. Tel.: 05151/28557

Stop! Suche ständig neue und alte Neo Geo Module und CDs! Kaufe auch komplette Neo Geo Module und CD-Sammlungen an! Suche z.B. Samuray Sh.2; 3; 4; King of Fighter's 95; 96; 97; Ninja Commando; Windjammer's; Baseball Stars 2; Fatal Fury 3, Real Bout + Spec! Super Sidekicks 2, 3 und noch viele ältere Titel! evt. auch Tausch möglich! Suche noch 2-3 Memory Cards + Joyboards!!! Tel.: 08431/41991 oder 2564

Saturn

Tausche 8 Spiele für Saturn gegen Sonic Jam, Dragon Force, Riven, Z, Nascar 98 oder den Game Buster (8 gegen 1 Spiel). Kaufe auch diese angegebenen Titel. Tel.: 035056/35576, ab 16 Uhr, fragt nach Maik oder an Maik Hansen; Fritz-Große-Str. 17, 01773 Altenberg

Tausche Battle Station, Last Bronx, C & C, Lost Vick, Trash it, Crimen, X-Men, Blam, V-Boxing, PB Golf, Robotica, Slam 'n' Jam! Suche: Amok, Bomberman, Croc, EO, Lost World, Rampage WT, SSS, WipEout 2097, Warcraft, Z, X-mas Nights! Gebe auch PD Saga Demo ab und 5x Sega Flash, Winter Heat Demo, Wrestling-, Gremlin- und Core Demo! Tel.: 0631/270341. Suche Video-CDs (MPEG)

Verkaufe Sega Saturn mit 6 Spielen (z.B. Winter Heat, Athlete Kings und Warcraft), 2 Controller, 1 Backup Memory (Speichererweiterung), 1 Analog Pad. Alles mit Originalverpackung. Gratis Christmas Nights. Preis 222 DM. Tel.: 08546/1259

Verkaufe: Clockwork Knight jp, Daytona USA jp, Decathlete jp, Deodalus jp, Sega Rally us, Skeleton Warriors us, Darkstalkers us/jp, Virtua Fighter Remix jp, Wing Arms jp, Destruction Derby, Haus der verlorenen Seelen, Photo CD System, Shinobi X, je 55 DM, Dark Savior, Daytona 2, Exhumed, Rambo jp, Wanghai Connection je 65 DM etc. T/F: 0306258637

Verk. Saturn + 2 Analog-Pads + Memorycard + Game Buster + 11 Spiele, z.B. Shining of the Holy Ark, D, Tunnel B, Earthworm Jim 2, Streetfighter, Tomb Raider usw. + Sega Magazin ab 6/97 + Sega Flash, alle ab 1, alles nur 9 Mon. alt. Preis VB 600 DM. Tel.: 03941/600439

Verk. versch. Spiele für Sega, z.B. Robotica (Sat), Chenwar (Sat) je 45 DM, Legend of Galahad

(MD) 25 DM, Teddy Boy (MS) 15 DM, Sonic (MCD) und Ecco the Dolphin je 30 DM, Mathias 03722/88366, ab 18 Uhr. Tagsüber 0177/2112049, alle Preise inkl. Versand!!!

Sega Saturn 40 Spiele, 10 Demos, 2 Pads, Action Replay, Tips + Tricks, Hefte + Bücher 1100 DM VB. 02325/370476

Verk. Sakura Wars 2 jap. (3 CDs, nagelneu, NP 149 DM) für geschenkte 80 DM oder tausche geg. Sh. the Holy Ark + 20 DM, Importadapter, NBA Live '97, NHL '97 je 20 DM, A. Trilogy pal u. uncut je 30 DM, NHL Powerplay '96, Virtua Stick je 50 DM, Sov. Strike, Parodius, Christmas Nights je 15 DM. 035774/30300 fragt nach Matthias

Verkaufe Saturn mit 2 Joypads, 1 Memory Card, Arcade Racer und 10 Spielen: Bug!, Victory Goal, NBA Action, Daytona USA C.C.E., Shellshock, Fighting Vipers, Sonic Jam, Dragon Heart, The Incredible Hulk und Johnny Bazookatone. Einzelnen oder komplett mit Gratis-Demos. Tel.: 0511/587882 ab 19 Uhr, Robin

Verkaufe Multinorm-Saturn + 2. Pad + Analog Pad + Virtua Gun + Arcade Racer + Virtua Stick Pro (Super Arcade-Joyboard für 2 Spieler, Feeling wie in der Spielhalle! Limitiert!) + 8 Games (Sega Rally, Daytona, Nights, Virtua Fighter 2 + Remix, Panzer Drag. 2, Lightgun-Shooter, Fighting Vipers) für 500 DM. Alles top. Tel.: 06661/730934 (fragt nach Arman)

Sega-Fan Club sucht wahre Fans! Wir bieten: Magazin mit Demo-CD's, Mitgliedsausweis, Tauschbörse und Internet-Support (www.xox.de/segah.htm). Infos unter: Sven Har- der, Erbacher Str. 36, D-64732 Bad König, Fon 06063-2690 oder e-Mail zym@xox.de

Verkaufe: Shining Wisdom, Vict. Goal, Alien T., V.F. Re. für je 10 DM, Exhumed, S.F.A. 2, WWS 97, F. Vipers, Scorcher für je 15 DM u. 2 Import-Spiele Gebockers, Panzer Dragoon für je 20 DM, außerdem 3D Pad für 25 DM. Ruf an!!! 03987/52835, 17-21 Uhr

Suche dringend Tunderforce Gold Pack 1+2, Blast Wind, Iron Storm. Suche Nomad! Suche Cotton 100% für SNES, Sword of Hope 2, Quarth Super RC Pro Am für GB, Wonderboy 5, Tiger Heli, Alien Storm, Gaiars, Dschungelbuch für MD. Nur in gutem Zustand. Tel.: 08225/1038, Fax: 1418 (Thorsten). Bitte Rufnummer hinterlassen, falls ich nicht da bin

Verkaufe Saturn + 10 Spiele (Panzer Dragoon Saga, NBA Action '98, Exhumed etc) + Memory Card + 2 Joypads + Action Replay + 10 Demo CDs + Scart- und Antennenkabel. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06732/919788, Björn

Verk. Tomb Raider 40 DM, NHL '97 30 DM, Batman Forever 20 DM, Eartworm Jim 2 20 DM, Lemmings 3D 20 DM, X-Men: Childr. of the Atom 30 DM. Tausche auch! Suche: Exhumed; Fighting

Force; Need for Speed; WipEout 2097; Total Drivin'; Fighters Megamix; Virtua Fighter 2; Worms; C & C; Road Rash; Lost World: Jurassic Park 2. Ruft an unter Tel.: 06004/1693, Christian Schubert

Verkaufe Sega Saturn mit Fighters Megamix und Manx TT Super Bike zwei Pads und 5 Demos 200 DM! Verkaufe für PlayStation Final Fantasy VII 50 DM, Tomb Raider II 40 DM, 2 Extreme 30 DM und 20 Demos 10 DM, 1 Pad 20 DM, 1 Memory Card 15 Block 30 DM. Tel.: 0172/4756658, ab 15 Uhr, Christian

Verk. Saturn + 2 Pads + 6 Demos + 8 Spiele, z.B. Winter Heat, FIFA '98, Athl. Kings, Sega Rally, Bug Too! Tel.: 036259/50355, ab 19 Uhr

Verkaufe sehr günstig meine PlayStation-Spiele, z.B. Alien Trilogy u. Worms zusammen 50 DM! Anruf lohnt sich! Tel.: 036204/60708

Verkaufe Saturn mit 2 Joypads, 1 Memory Card, Arcade Racer und 10 Spielen: Bug!, Victory Goal, NBA Action, Daytona USA C.C.E., Shellshock, Fighting Vipers, Sonic Jam, Dragon Heart, The Incredible Hulk und Johnny Bazookatone. Einzelnen oder komplett mit Gratis-Demos. Tel.: 0511/587882 ab 19 Uhr, Robin

Mega Drive

Verkaufe: Battlemaster us, Buck Rodgers, Dune

2, F-117 Night Storm, Landstacker us, Red Zone, Syndicate, Ultimate Qix us, Comix Zone, X-Men 2 us, Granada X jp, Mega Swiv, Sub Terrania, Twin Hawk jp, je 55 DM, Street of Rage 3, Task Force Harrier Ex, Demolition Man, Shadowrun us, Star, Trek us, Battletech, Gauntlet 4, Sonic 3 je 65 DM etc, Alles inkl. Porto. T/F: 0306258637

Sega-Mega-Drive-2 mit Mega-CD-2 und 14 Spielen nur DM 320. Auch Tausch (fair) möglich! Für Sega Saturn: Dragon-Force 50 DM, World Advanced Military Command 45 DM// Sega Saturn mit 3 Spielen 240 DM

Suche Lunar/Lunar 2/Popful Mail/Snatcher/(MCD)/Mega Probotector/Advanced Milit. Com./Herzog zwei/Devil Crash/WB 5/MW 4/Musha Aleste/Gynoug/Preise VHS (Zahle gut - kein Thema!) Danke noch an alle, die mir bisher geholfen haben! Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5A, 17491 Greifswald. Tel.:03834/811747

Nintendo 64

Verkaufe N 64 mit Hardware und Games. Sony PSX Games, Sol Divide, Pocket Fighters Mova (4), Home Cinema Teile, Video CDs. 7263/2489

Verkaufe N 64 (jp/RGB) + 1 Pad + Memory Card + 13 Spiele. Turok (us), Extreme G (us), Shadows

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 8/98

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

of the Empire (us), NFL Quarterback '98 (us), Wave Race (jp), Pilotwings (jp), Mario 64 (jp), MRC (jp), Starfox (jp), Yoshi's Story (jp), VHB 800 DM. Bitte auf Anrufbeantworter sprechen. Rufe zurück. 0208/4010779

Verkaufe Mystical Ninja, FIFA '98, DKR, F1PP, Wave Race, Mario 64 + Konsole, 2 Pads, Memory Card, auch einzeln, Preis VHS. Kaufe auch Konsolen, Zubehör und Spiele. Tel.: 05401/34489, 18-22 Uhr + Sa/So, Guido

Verk. N 64 + 2 Joypads + 2 Memory Cards 1 Meg + S-VHS Kabel von Wolf-Soft + 6 Spiele; Mario Kart + Super Mario + Turok + Wave Race + NFL QC 98. Ohne Porto nur zusammen für 650 DM. Tel.: 02131/669569, abends ab 19 Uhr

Tausche Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Lylat Wars ohne RP, Dark Rift, Yoshi's Story, WCW vs NWO, Forsaken und FIFA '98 gegen Frankreich '98, Rampage World Tour, NBA Courtside, Virtual Chess, Turok eng., Mace, Hexen 64, nur originalverpackt ab 20 Uhr bei Bernhard 06062/62920. P.S.: Kaufe auch Euere alten Spiele!

Suche N 64 Grundgerät (pal 120 DM/us 150 DM). Suche auch farbige Joypads u. gute Spiele: Bomberman 64, Forsaken, Yoshi's Story, Banjo Kazooie, 1080° Snowboarding (biete 40-80 DM p. Spiel). Tel.: 05205/10438 (17-20 Uhr + Sa/So)

Verk. ISS für 70 DM, Lylat Wars inkl. R.Pack für 80 DM, alles Pal, neu oder beides für 140 DM. Tel.: 030/2423696, Matthias

Verkaufe/tausche/suche ständig N 64-Spiele sowie Zubehör. Verkäufe ebenfalls günstige PC-Spiele. Habe für N 64 z.B. Lamborghini und Rare-Prügler. Suche v.a. Ego-Shooter, Forsaken, GT64, FIFA oder Frankreich '98, Berater, N 64- und Multiformat-Magazine und alle Spiele-Neuheiten. Andreas Noack, Rathener Str. 13, 01259 Dresden (Anm.: Tel.Nr. wurde nicht angegeben!)

Verkaufe N 64 wie neu für 400-450 DM mit 2 Joypads. Tel.: 034461/55613, ab 16 Uhr, Christoph

Verkaufe ISS 64 für 55 DM. Tel.: 06257/61112

Verkaufe N 64 mit zwei Joypads, 3 Spielen, Wave Race, Superstar Soccer 64, Wayne Gretzky's 3D Hockey für 400 DM (NP 800 DM). Tel.: 0172/8407235

Verkaufe N 64 + 2 Controller + Speicher card + RGB-Kabel mit Stereoanschluß für zus. 265 DM. Verkäufe NHL Breakaway '98 + Forsaken für zus. 170 DM, nur komplett!! Tel.: 04932/81930

N 64-Spiele: WCW, Top Gear Rally (us), Lamborghini (us) je 70 DM, Starwars (us), Lylat Wars, Yoshi's Story, MRC (jp), Blastdozer (jp) je 60 DM, Dark Rift 55 DM, Pilotwings 50 DM. Tel.: 02156/77827

Jetzt anrufen! Verkäufe guterhaltene Spiele: DKR, ISS 64 für je 60 DM. Top Gear Rally für 70 DM, Extreme G für 80 DM. Verkäufe ebenfalls Nintendo Memory Card für 15 DM. Bin zu erreichen unter 02157/5852

PlayStation

Verkaufe PSX + 2 Controller + Maus + 360Slot Mem.Card und 8 Spiele: C&C 2, V-Rally, Abe's Odyssey, Final Fantasy VII, Rapid Racer, Wipeout 2097, Tekken 2, Liferforce Tenka und 8 Demo CDs. Alles zusammen für nur 500 DM und wirklich gut erhalten. Tel.: 07564/4148, Markus. Ab 18 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für Atari 2600, Mastersystem, Phillips, Coleco, PC-Engine, NES usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe PSX-Konsole zu 200 DM, 2x Memory Cards zu je 20 DM, Dual Shock Joystick zu 35 DM. Folgende Spiele: Ten Pin Alley, B.Point, V.Boxing, B.Fluch zu je 25 DM. VR Baseball, Sampras Extreme Tennis zu je 30 DM. Newman H. Racing, G. Turismo, NBA Pro '98, FIFA '98 zu je 70 DM, Formel 1 '97, NHL '98 zu je 50 DM. Tel.: 02161/482289

Aufgepaßt: Suche Konsolen + Sammlungen + Zubehör für Sony PSX, N64, SNES, GB, NES, MD usw. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/970436, Monika

Verk. PSX mit 2 Analog u. 2 Norm. Controller, 2 M.Cards, 1 Maus + Pad, 25 Demo CDs mit über 100 versch. Spielen + Magazine und 14 PSX Spielen: F1 '97, Tomb Raider, Myst, Blazing Dragons, Discworld, Fade to Black, Casper, C&C, Lone Soldier, Jumping Flush, Baphomets Fluch, World Cup Golf und Overbl. inkl. Komplettlösungen für nur 1000 DM. 07731/60104

Suche dringend für PSX: Metal Gear Solid, Blasto, Assault, NBA Courtside, Road Rash 3D, BoF3, WCW vs NWO, Tekken 2, Klonoa, G-Darius, Ehrgeiz, Burning Rangers, Cardinal Syn, Vigilante 8, Gran Turismo, Tobal 2, Wild Arms, NFS 3, Saga Frontier, Mega Man X4, usw. Nehme auch jp+us Spiele. Tel.: 07522/21176, ab 18 Uhr. Suche auch 360-720 Mem.C.

Verkaufe: PlayStation: Capcom-Action-Adventure (Teil 1) (40 DM), Final Fantasy VII (60 DM), Madden NFL '98 (45 DM), NHL Face Off '96 (20 DM). Verkäufe auch für N 64 ISS 64 (65 DM) und einige NES-Spiele, z.B. Excitebike (NTSC-Version, ohne Anleitung u. Verpackung) (25-30 DM). Tel.: 02266/1513 (Tobias), ab 14³⁰ Uhr

Suche günstige PlayStation mit Spielen oder auch nur PSX-Spiele. Desweiteren suche ich auch noch Game Boy Spiele. Bitte sendet eine Liste an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

Tausche aktuelle PS und N 64-Pal-Spiele!! Habe und suche neue Games. N64: Suche Game Boy Adapter, gebe 1 Spiel dafür. PS: Suche Exhumed oder Lost Vikings 2, gebe Tempest X3 dafür. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr, Stefan

Inserentenverzeichnis

ACME.....	33	Konami.....	U4
CDG Media.....	35	Media Attack.....	79
Computec Verlag.....	42, 59, 63, 85, 93	Media Point.....	19
Cyber Games.....	41	Mega Store.....	65
Electronic Arts.....	5	MLC.....	37
Game It!.....	39	MVG Verlag.....	21
Gamers Point.....	61	Playcom Software.....	13
Groß Elektronik.....	41	Sony.....	17
Hint Shop.....	79	Theo Kranz Versand.....	U3
Infogrames.....	8, 9	Virgin.....	U2
Jölllenbeck.....	29	VIVA.....	25
Junghans Uhren.....	11	Wolfsoft.....	97

Sichert Euch jetzt schon einen Dreamcast

Vorbestellung hier möglich
Lieferung Ende November

Angebot des Monats:

Nintendo64 dt. incl. Spiel nur: 300 DM

Neu: Adapter für ALLE! Importspiele 79,99

N64 dt. RGB+Kabel Umbau 144,44 DM 100% Bildqualität

Nintendo 64

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel mit Top-Bildqualität+Spiel 444,44
Banjo Kazooie 99,99

Sony Playstation

PSX Value inc. 2 Pad's+Mem Card +Umbau+RGB-Kabel+Audio 424,44
Joypad Verlängerungen 2m 24,99
Jetzt auch mit 100% Funktion bei RumblePack

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
Druckfehler und Änderungen vorbehalten

WOLFSOFT

(02622)83517

tierisch Surfen: www.wolfsoft.de

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

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
andere auf Anfrage!!!

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!!! 33,33
Sony RGB Besser!!! +Hifianschluß 39,99
N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99
Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar

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

Das lest Ihr in
der nächsten

MEGA FUN

e +++ in letzter sekunde

MGS Premium Package

Zum Verkaufsstart des Mega-Hammers Metal Gear Solid in Japan am 03.09.1998 hat sich Konami etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Die Asiaten versorgen ihre Kunden mit einer limitierten Auflage des Agenten-Thrillers, die sich wirklich sehen lassen kann. So beinhaltet das Metal Gear Solid Premium



Package ein 45seitiges Booklet mit diversen Artworks zum Spiel, eine FOXHOUND-Hundemarke, ein MGS-T-Shirt, eine Soundtrack-CD, Demos von Suikoden 2 und Silent Hill und natürlich die Vollversion des Hit-Games. Leider werden amerikanische und europäische MGS-Fans nicht in den Genuß der Edition kommen, da das stark limitierte Juwel nur in Japan zum Preis von 9800 Yen erscheinen wird.

ECTS '98 & CeBit Home '98

Messe-Streiß



Gleich zwei Messen folgen unmittelbar nacheinander. Ende August haben wir uns bei der CeBit-HOME-Messe unter das Volk gemischt, um gleich eine Woche später live von der ECTS '98 in London zu berichten. Während es sich bei der CeBit HOME um eine öffentliche Messe mit voraussichtlich nicht so vielen Presse-Neuheiten handelt, sind wir in puncto Informationen vor allem auf die größte ECTS-Messe aller Zeiten gespannt, zumal hinter verschlossenen Türen die sagenumwobene Project-X-Konsole von VM Lab erstmals präsentiert wird.



Aus aller Welt...

Deutschland



Tekken 3 (PS)	11. September
Moto Racer 2 (PS)	28. September
RE1 (Platinum) (PS)	September
TOCA (Platinum) (PS)	02. September
Wild 9 (PS)	09. September
V-Rally (Platinum) (PS)	September
WWF Warzone (N64)	September
Earthworm Jim 3D (PS)	September
Deep Fear (SAT)	September

Japan



Metal Gear Solid	03. September
------------------	---------------

USA



Rayman 2	September
NBA Jam '99	September

Es wird sich was verändern ...

Mega Fun 11/98 erscheint am **07. Oktober 1998**

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

Bildredaktion: Karel Stumpf

Redaktion England: Derek dela Fuente

Hotline - Mega Fun: So., den 20. September '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, Guido Hofmann,
Gerd Sebök

Layout: Karel Stumpf, Gunther Hruby, 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: SCEG

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 Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin. Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.



Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11
AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSANDHÄNDLER AUF
DER E3N-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex

44135 Dortmund
Brückstr. 42-44

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 287,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95



**COMMAND & CONQUER 2:
GEGENSCHLAG (PSX) 89,95**

CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
RGB-KABEL(G-CON-, AV-ANSCHLUß) 29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) 119,95
LENKRAD RACELEADER 32/64 99,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM.CARD 15 BL. ORIG.(VER.FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
5" ELEMENT (SEPT) 89,95
ACTUA TENNIS 89,95
ACM 1918 (OKT) 89,95



ALUNDRA (PSX) 89,95

BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
BATMAN & ROBIN (PSX) 84,95
COLIN Mc RAE RALLY (PSX) 89,95
ALL STAR TENNIS 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE (NOV) 94,95
ARMORED CORE 89,95
ASSAULT (SEPT) 89,95
ATLANTIS (SEPT) 89,95
AZURE DREAMS (SEPT) 89,95
BABY UNIVERSE (SEPT) 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIO FREAKS (SEPT) 79,95
BLASTO 79,95
BLAST RADIUS 89,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BREATH OF FIRE 3 (SEPT) 89,95
BREATH O. F. 3-SPECIAL ED.(SEPT)109,95



Space Beamer
Strahlung ungefährlich dank
spezieller InfraRot-Technik
Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95
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
KOSTENLOSES PREIS-
LISTEN-MAGAZIN MIT
FRANKIERTEM (3 DM)
UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG
ANFORDERN.

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

PSX-Version inkl. Demo-CD
"Metal Gear Solid", 2 spielbare Level!
solange Vorrat reicht!



**INT. SUPERSTAR SOCCER '98
(SEPT)(PSX)89,95 (N64)99,95**

BUST A MOVE 3 59,95
CARDINAL SYN 69,95
CART INDY CAR-WORLD SER.(SEPT) 79,95
CIRCUIT BRAKERS 89,95
COLIN McRAE RALLY 89,95
COLONY WARS- VENGEANCE(NOV) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM.& CONO. GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95
CONSTRUCTOR 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER 89,95
DEAD OR ALIVE 89,95



TEKKEN 3 (SEPT) 99,95

DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA (SEPT) 84,95
DREAMS 89,95
DUKE RAIDER (SEPT) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 89,95
F1 RACING SIMULATION '98(SEPT) 99,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FLOTTENMANOVR (SEPT) 79,95
FORMEL 1 '98 99,95



NHL '99 (SEPT) (PSX) 89,95

FORMEL 1 '98 (SEPT) (PSX) 99,95
AZURE DREAMS (PSX) 89,95
GRAN TURISMO (PSX) 89,95
FORSAKEN 49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95
FUTURE COP (SEPT) 89,95
G. DARIUS (SEPT) 89,95
GEX 2 (GEX 3D) 49,95
GHOST IN THE SHELL 89,95
GLOBAL DOMINATION (OKT) 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 (SEPT) 89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98(SEPT) 89,95
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")



FRANKREICH '98 (PSX) 89,95 (N64) 99,95

WWF WARZONE (PSX) 79,95 (N64) 99,95
KLONGA 89,95
KULA WORLD 89,95
LEGEND (SEPT) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99 (SEPT) 89,95
MEDIAVIL (OKT) 89,95
MEGA MAN BATTLE & CH. (SEPT) 89,95
MEGA MAN LEGENDS (SEPT) 79,95
MEGA MAN X4 (SEPT) 79,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTO RACER 2 (SEPT) 89,95
MR. DOMINO (AUG) 79,95
NASCAR '99 (SEPT) 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NHL '99 (SEPT) 89,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
NINJA (SEPT) 89,95
O.D.T. (OKT) 89,95
ONE 49,95
PET IN TV (SEPT) 79,95

ANGEBOTE DES MONATS



CARDINAL SYN (PSX) 89,95

FORSAKEN (PSX)49,95 (N64)119,95
BUST A MOVE 2 (N64) 69,95
CROC (SAT) 39,95
PINBALL ADDICTION (OKT) 89,95
PITFALL 3D 89,95
PLANE CRACY (SEPT) 89,95
POINT BLANK 79,95
POINT BLANK INKL. GUN 154,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PSYBADECK (NOV) 89,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) 79,95
PUMA STREET SOCCER (SEPT) 89,95
R-TYPE (SEPT) 79,95
RAYMAN 2 (OKT) 89,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
SAN FRANCISCO RUSH (SEPT) 79,95
SCARS (SEPT) 89,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SHADOW GUNNER 89,95
SMALL SOLDIERS (OKT) 89,95



MOTO RACER 2 (SEPT) (PSX) 89,95

F1 RACING SIM '98 (PSX)99,95 (N64)129,95
HUGO 1 (SEPT) (PSX) 89,95
SCARS (SEPT) (PSX)89,95 (N64)129,95
SPICE WORLD 49,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPER POCKET FIGHTER (SEPT) 79,95
TEKKEN 3 (SEPT) 99,95
TEST DRIVE 5 (OKT) 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
SIELEBERATER TOMB RAIDER 2 19,95
TOMBI 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TREASURES OF THE DEEP 89,95
UBIK (SEPT) 99,95
V 2000 (SEPT) 89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT) 79,95
VIGILANTE 8 89,95
VIPER 89,95
VIVA FOOTBALL (SEPT) 89,95
WARGAMES 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 79,95
WCW NITRO 99,95
WILD ARMS (OKT) 79,95
WILD NINE'S (SEPT) 89,95
WING OVER 2 (OKT) 79,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WRECKING CREW 99,95
WWF WARZONE 79,95
XENOCRACY 94,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95



WARGAMES (PSX) 89,95

APOCALYPSE (NOV) (PSX) 94,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)(N64) 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX (SEPT) (N64) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-
FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB 129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
RUMBLE PAK JOLT(inkl. MEM.1MEG)49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95
1080° SNOWBOARDING (SEPT.) 89,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT)129,95

AIR BOARDER 64 (SEPT.) 119,95
ALL STAR BASEBALL '99 99,95
ALL STAR TENNIS '99 (SEPT) 139,95
BANJO UND KAZOOIE 89,95
BIO FREAKS (SEPT.) 129,95
BOMBERMAN HERO (OKT.) 89,95



Die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!

TUROK 2 (OKT) (N64) 99,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUCK BUMBLE (SEPT.) 129,95
BUST A MOVE 2 69,95
CHOPPER ATTACK (SEPT) 129,95
CRUISING WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EXTREME G - SPECIAL ED. 69,95
F1 RACING SIMULATION'98(SEPT) 129,95
F1 WORLD GRAND PRIX (SEPT) 89,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 99,95
G.A.S.P. (SEPT) 149,95
GEX 2 (SEPT) 129,95
GEMOND MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 124,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 129,95
INT. SUPERSTAR SOC. '98 (SEPT) 99,95
MADDEN NFL '99 (OKT) 119,95
MARIO KART 64 89,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 89,95
NASCAR '99 (OKT) 119,95
NBA COURTSIDE 89,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98 69,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 69,95
OFFROAD CHALLENGE (SEPT) 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RAYMAN 2 (NOV) 129,95
SCARS (SEPT) 129,95
SUPER MARIO 64 89,95
SIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
TUROK 2 (OKT) 99,95
TWISTED EDGE SNOWB.(SEPT) 124,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAIALAE COUNTRY C.T.GOLF 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,95
WETRIX 109,95
WWF WARZONE 89,95
YOSH'S STORY 89,95
SIELEBERATER YOSH'S STORY 24,80

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERAT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 19,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 69,95
BURNING RANGERS 89,95
CROC 39,95
COURIER CRISIS 79,95
DEEP FEAR (SEPT) 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 39,95
NBA ACTION 98 79,95
NHL '98 39,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 19,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 69,95
BURNING RANGERS 89,95
CROC 39,95
COURIER CRISIS 79,95
DEEP FEAR (SEPT) 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 39,95
NBA ACTION 98 79,95
NHL '98 39,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95

NINTENDO 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-
FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB 129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
RUMBLE PAK JOLT(inkl. MEM.1MEG)49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95
1080° SNOWBOARDING (SEPT.) 89,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT)129,95



BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

DEEP FEAR (SEPT) (SAT) 89,95
BUCK BUMBLE (SEPT) (N64) 129,95
SHINING FORCE 3 (SAT) 89,95

RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEP SLOPE SLIDERS 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WINTER HEAT 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEN '97 14,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 24,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95

SONY PLAYSTATION

GEX 3D 49,95
FORSAKEN 49,95
MASS DESTRUCTION 49,95
MOTOR MASH 59,95
NASCAR '98 44,95
NHL '98 44,95
NOTE 59,95
ONE 49,95
OLYMPIC GAMES 39,95
PANZER GENERAL II 44,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
SKULL MONKEYS 44,95
SPIDER 39,95
TEST DRIVE 4 44,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95

PLATINUM-EDITION

ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
CROC (OKT) 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHER CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95

RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
THUNDERHAWK 2 44,95
TOCA TOURING CAR (SEPT) 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY (SEPT) 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2 69,95
FRANKREICH '98 99,95
MULTI RACING CHAMP 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 69,95

gleich zugreifen,
teilweise 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 ZZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN.
LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWAHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. *** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

AB DEM 11.9.1998 BEGINNT EIN NEUES ZEITALTER.



Das Warten hat ein Ende. Der Mythos geht in seine dritte Runde. Ab Freitag, dem 11. September 1998, im Handel: Tekken 3, die perfekte 1:1-Umsetzung der Spielhallen-Version, schneller und strategischer denn je. Exklusiv für PlayStation.

PlayStation Hotline:

01 90/578 578

(1.20 DM/Min.).



DUAL SHOCK™



„Groß, größer, Tekken 3“
(NeXt Level 3/98)



www.playstation-europe.com/Tekken3



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League.



and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.