

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR **COMPUTEC VERLAG** **12/97 DM 5,90**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME!

Resident Evil 2 PS

Capcom schockt die Welt erneut

Bomberman 64 N64

Hudson läßt die Bombe platzen

C&C2: Alarmstufe Rot PS

Der Strategiehammer jetzt im Test

Mega-Test auf 4 Seiten!

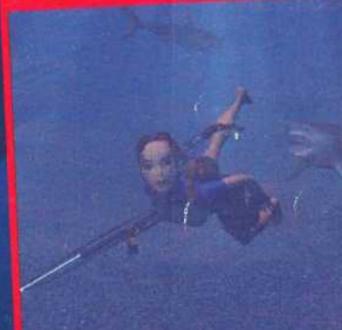
Tomb Raider 2

Lest alles über Lara Croft, schwarze Magie & Drachen

Final Fantasy VII, WarCraft 2, Discworld 2, Tobal No. 1, Oddworld: Abe's Oddysee und viele mehr...



MIT GROSSEM



LARA-POSTER



ES GIBT NUR MIT DER GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampfjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



Internet: <http://www.vid.de>

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST: RRN.



JETZT ENDLICH AUCH FÜR
PLAYSTATION.

mobile Radärstörsender bestehen. Alles andere wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir besser - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>



PlayStation
PAL
COMMAND & CONQUER
Teil 2: ALARMSTUFE ROT
Westwood Studios
Virgin INTERACTIVE
PlayStation™

Aktuelle Wetterlage: Testflut überschwemmt Mega Fun-Office

Die letzten Wochen waren für alle Mega Fun-Mitarbeiter - positiv ausgedrückt - ziemlich aufregend. Grund war die Weihnachtsausgabe, die naturgemäß besonders viel Arbeit mit sich bringt. Natürlich wollten wir in dieser feierlichen Ausgabe den Lesern etwas ganz Besonderes bieten. Ulf hatte daher schon vor geraumer Zeit mit unzähligen E-Mails seine große **USA-Tour**



Tomb Raider II 4 Seiten Mega-Test ab Seite

zu einigen bedeutenden amerikanischen Softwarehäusern, wie Electronic Arts, Shiny oder Lucas Arts, vorbereitet. Am 17. September begann seine Odyssee schließlich, die ihn neben New York nach San Francisco führte und einige hochinteressante Interviews und Exklusiv-Previews, allen voran **Star Wars - Masters of Teräs Käsi**, einbrachte. Was er nicht wußte: Zwei Tage nach seinem Abflug lud BMG Interactive Georg ebenfalls nach San Francisco ein, um unter anderen Crystal Dynamics 3D-Wunder **Gex 2** zu begutachten. In Sachen feinste US-Softwarekost wird somit

fertiggestellt werden, um nicht Probleme mit der Druckerei zu bekommen - ein wahrer Kraftakt. Unter dem gewaltigen Testfeld ist natürlich für jeden etwas dabei. PS-User dürften sich auf unseren Mega-Test von **Tomb Raider II** stürzen (Georg schloß sich dafür ein Wochenende in seine eigenen vier Wände ein) oder für **Command & Conquer II: Alarmstufe Rot** die Maus aus dem Schrank hervorziehen. Auch Saturn-Besitzer, in der Vergangenheit nicht gerade mit vielen Titeln verwöhnt, kommen beispielsweise beim Arcade-Racer **Sega Touring Car Championship** voll auf ihre Kosten. Für Nintendos Flaggschiff empfiehlt sich last but not least der Mario Kart 64-Killer **Diddy Kong Racing** oder das grafisch überwältigende **NFL Quarterback Club '98**. Abgerundet wird der Lesespaß durch unser traditionsgemäßes **Weihnachtsgewinnspiel**, bei dem auch dieses Jahr die Softwarefirmen geniale Preise für unsere Leser ausgelobt haben. Ihr merkt also: Mega Fun - die tun was!



Viel Spaß beim Schmökern

Euer Mega Fun-Team



Ulf & Georg unterwegs in den Staaten Umfangreiche Specials ab Seite 8 sowie Seite 125

einiges geboten. Nachdem die USA-Legionäre wieder ins Frankenland zurückgekehrt sind, mußten die Ärmel sofort hochgekrempt werden. Schon frühzeitig kündigten sich sage und schreibe **über 50 Titel** an, die dieses Jahr um die Gunst der Weihnachtseinkäufer buhlen. Da auch die Anzeigenseiten ziemlich üppig vertreten sind, mußten 32 Extra-Seiten her, um der Spieleflut wenigstens einigermaßen Herr zu werden. Dies bedeutete allerdings doppelte Arbeit, denn der erste Schwung an Seiten mußte früher

MEGA FUN
worldtour

FINAL FANTASY VII
am 22. 11. 1997
von 14.00 bis 18.00
Tel.: 09 31 / 155 18 **Hotline**





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

PlayStation

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SONY PLAYSTATION - VALUE PACK. 323,-
WIE OBEN + ZWEITEM CONTROLLER +
MEMORY CARD
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL . 59,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL .84,-
- HYPERBLASTER PISTOLE 59,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN) .. 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG: . 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NEGCON PAD 89,-
- ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD 89,-
- ACE COMBAT 2 (NOV) 89,-
- ACTUA TENNIS 89,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- AUTO DESTRUCT (DEZ) 89,-
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 (NOV) 84,-
- ARK OF TIME 84,-
- BALLBLAZER CHAMPIONS 89,-
- BAPHOMET'S FLUCH 2 (NOV) 89,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 79,-
- BUG RIDERS (NOV) 84,-
- BUST A MOVE 3 59,-
- CART INDY CAR (DEZ) 89,-
- CASTLEVANIA 94,-
- COLONY WARS (NOV) 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 (NOV) ... 99,-
- CONSTRUCTOR (NOV) 89,-
- COOL BOARDERS 2 (JAN) 109,-
- COURIER CRISIS (NOV) 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 (DEZ) 89,-
- CROC 89,-
- DEVIL'S DECEPTION 84,-
- DISCWORLD 2 (NOV) 89,-
- DREAMS (NOV) 89,-
- DYNASTY WARRIORS (NOV) 89,-
- EXPLOSIVE RACING (NOV) 89,-
- FIFA SOCCER '98 WM QUALIF.(NOV) .89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII (NOV) 109,-
- FORMEL 1 97 109,-
- FORMULA KARTS 99,-
- FROGGER (NOV) 89,-
- G-POLICE 109,-
- GRAND AUTO THEFT (NOV) 89,-
- HEAVEN'S GATE 89,-
- HERC'S ADVENTURE (NOV) 89,-
- HERCULES 89,-
- JERSEY DEVIL (NOV) 94,-
- KICK OFF '97 99,-
- KURUSHIL 84,-
- LUCKY LUKE (NOV) 94,-
- MADDEN NFL '98 89,-

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



**FINAL FANTASY VII
(PLAYSTATION) 109,-**

- MAGIC THE GATHERING (NOV) 89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) 89,-
- MASS DESTRUCTION 84,-
- MEGA MAN 8 (JAN) 89,-
- MEGA MAN BATTLE CHASE (FEB) ... 89,-
- MDK (NOV) 89,-
- MICRO MACHINES V3 79,-
- MIDNIGHT RUN 99,-
- MONOPOLY 89,-
- MONSTER TRUCKS 89,-
- MOTO RACER 89,-
- MOTOR MASH (NOV) 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE . 79,-
- MYST 2 - RIVEN 94,-
- NASCAR '98 89,-
- NBA LIVE 98 (NOV) 89,-
- NBA HANGTIME 99,-
- NHL 98 89,-
- NHL BREAKAWAY 84,-
- NHL OPEN ICE 99,-
- NHL POWERPLAY HOCKEY 98(NOV) .84,-
- NIGHTMARE CREATURES 89,-
- NOTE 84,-
- NUCLEAR STRIKE 89,-
- OVERBOARD 89,-
- PANDEMONIUM 2 (NOV) 84,-
- PARAPPA THE RAPPER 79,-
- PAX CORPUS 94,-
- PGA TOUR '98 89,-
- POWERSLIDE 89,-
- RAPID RACER 89,-
- RESIDENT EVIL DIRECT. CUT (NOV) .84,-
- RISIKO (NOV) 89,-
- ROSCO MCQUEEN 89,-
- ROCK 'N ROLL RACING 89,-
- SHADOW MASTER (DEZ) 89,-
- SIGN OF THE SUN 84,-
- STREETFIGHTER EX PLUS (NOV) 89,-
- SUPER FOOTBALL CHAMP. 94,-
- SUPER PANG COLLECTION (NOV) ... 94,-
- SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
- THEME HOSPITAL (DEZ) 89,-
- TENNIS ARENA (NOV) 89,-
- TEST DRIVE 4 (NOV) 89,-
- TETRIS PLUS 79,-
- TIGER SHARK 79,-
- TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV) . 139,-
- TOCA TOURING CAR CHAMP.(NOV) . 99,-
- TOMB RAIDER 2 (NOV) 99,-
- TOSHINDEN 3 85,-
- TOTAL DRIVING 79,-
- TOTAL NBA '97 79,-
- TRANSPORT TYCOON 89,-
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE (NOV) ... 79,-
- V-RALLY 89,-
- VMX RACING (NOV) 89,-
- WARCRAFT II 89,-
- WRECKING CREW 99,-
- X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(DEZ)84,-
- Z (DEZ) 79,-



**TOMB RAIDER 2
(PLAYSTATION) 99,-**

**NUTZEN SIE UNSEREN
BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE!**
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO
FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFER-
UNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAH-
ME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH
UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGA-
ZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRES-
SIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



**COMMAND & CONQUER 2
(PLAYSTATION) 99,-**

Sega Saturn

- SEGA SATURN MAXI SET 299,-
- INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS,
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
+ SOVIET STRIKE
- SEGA SATURN MEGA SET 333,-
- WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE) 119,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL .79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 94,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV) ... 99,-
- BATTLE SPORT 84,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
- BUST A MOVE 3 84,-
- CROC (NOV) 89,-
- DISCWORLD 2 84,-
- DRAGON FORCE 89,-
- ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) 109,-
- FIFA '98-WM QUALIFIKATION (DEZ) 89,-
- FIGHTING FORCE (NOV) 99,-
- FORMULA KARTS 89,-
- JURASSIC P. - LOST WORLD(NOV) ... 89,-
- LAST BRONX 89,-
- MADDEN NFL '98 89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) 89,-
- NASCAR '98 (NOV) 89,-
- NBA LIVE '98 (NOV) 89,-
- NBA ACTION 98 (DEZ) 89,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL '98 (DEZ) 89,-
- NHL ALLSTAR HOCKEY 98'(NOV) ... 89,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 79,-
- RESIDENT EVIL 99,-
- SEGA TOURING CAR (NOV) 109,-
- SHINING THE HOLY ARK 89,-
- SONIC JAM 89,-
- SONIC R - SONIC T.T. (NOV) 99,-
- TETRIS PLUS 79,-
- TOMB RAIDER 79,-
- WARCRAFT II 89,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 89,-
- Z (NOV) 99,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64 299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND
AV-/SCART-KABEL
- CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN 54,-
- MADCATZ LENKRAD NEW VERSION 149,-
- INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EIN-
SCHUB UND RUMBLE-FUNKTION
- GAME BUSTER 109,-
- GAME KILLER - SCHUMMELMODUL .69,-
- MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. ... 34,-
- MEMORY CARD 1 MEG 39,-
- MEMORY CARD 4 MEG 79,-
- BLAST CORPS 114,-
- BOMBER MAN 64 (NOV) 89,-
- CHAMÄLEON TWIST (NOV) 134,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 144,-
- DARK RIFT (NOV) 134,-
- DIDDY KONG RACING (NOV) 89,-
- EXTREME G 144,-
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION (DEZ) 134,-
- F1 POLE POSITION 64 149,-



**DIDDY KONG RACING
(NINTENDO 64) 89,-**

- G.A.S.P. (NOV) 149,-
- GOEMON (NOV) 149,-
- HEXEN 64 144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
- LAMBORGHINI 64 149,-
- LYLAT WARS + RUMBLE PAK 139,-
- MADDEN 64 (DEZ) 144,-
- MARIO KART 64 89,-
- MISCHIEF MAKERS (NOV) 89,-
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP .. 139,-
- NFL QUARTERBACK CLUB 98 (NOV) 139,-
- SAN FRANCISCO RUSH (NOV) 129,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- TOP GEAR RALLY (NOV) 139,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 129,-
- WCW WRESTLING 139,-

Tamagotchi®

- BANDAI - ORIGINAL 39,-
- POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
- REXI - DT. (HUND) 29,-

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- ### SEGA SATURN
- 3D LEMMINGS 39,-
 - ALONE IN THE DARK 2 29,-
 - BAKU BAKU ANIMAL 49,-
 - BATTLE STATIONS 69,-
 - BLACK DAWN 39,-
 - EARTHWORM JIM 2 39,-
 - FIFA SOCCER 97 49,-
 - GHEN WAR 39,-
 - GUN GRIFFON 39,-
 - KING OF FIGHTERS 95 (INKL. MODUL)69,-
 - NBA LIVE 97 49,-
 - NHL 97 49,-
 - NIGHT WARRIOR 29,-
 - NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
 - PANZER DRAGON 2 59,-
 - PARODIUS DELUXE 29,-
 - SKELETON WARRIORS 39,-
 - SPOT GOES TO HOLLYWOOD 39,-
 - SOVIET STRIKE 49,-
 - STORY OF THOR 2 39,-
 - STREETFIGHTER ALPHA 29,-
 - SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO .. 69,-
 - SWAGMAN 64,-
 - THEME PARK 39,-
 - VIRTUA FIGHTER 2 49,-
 - WIPEOUT 29,-

- ### SONY PLAYSTATION
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
 - EXHUMED 59,-
 - GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. .44,-
 - INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM .44,-
 - KONAMI OPEN GOLF 44,-
 - NHL 97 49,-
 - ROAD RASH - PLATINUM 49,-
 - SAMPRAS EXTREME TENNIS 54,-
 - TEKKEN - PLATINUM 49,-
 - WORMS - PLATINUM 44,-
- gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!**

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

news scene work in progress preview

PlayStation	Monopoly43
Bloody Roar44	NBA Live '9838
Critical Depth37	Newman Haas-Racing24
Deathtrap Dungeon42	Resident Evil 232
Fifa '9840	Skullmonkeys35
Forsaken39	Theme Hospital38
Medieval34	Youngblood36

Nintendo 64	Wetrix43
Zelda 6424	Scene26



Der fiese Dr. Cortex ist zurück, und mit ihm noch fiesere Gegner und abwechslungsreichere Levels Test auf Seite 84

spieletest

Nintendo 64	Bomberman 64.....110
Chameleon Twist.....118	Diddy Kong Racing.....108
F1 Pole Position 64.....116	Lamborghini 64.....115
Mace The Dark Age.....112	NFL Quarterback Club '98.....114
Top Gear Rally117	

Tetris Plus106	Time Crisis107
Tomb Raider II.....52	Total Drivin'.....104
Treasure Of The Deep.....106	

Saturn	Bust -A- Move 383
Dead Or Alive.....122	Enemy Zero.....120
Lost World - Jurassic Park.....120	Madden '98.....100
Marvel Superheroes.....116	Sega Touring Car Championship.....119
Sega Worldwide Soccer '98123	Sonic R.....120
Street Fighter II Collection.....116	

PlayStation	Ace Combat 2107
Actua Golf 2.....102	Ballblazer100
Baphomets Fluch 2.....102	C&C 2 Alarmstufe Rot.....98
Colony Wars56	Courier Crisis95
Crash Bandicoot 2.....84	Discworld 2103
Dynasty Warriors92	Explosive Racing.....103
Fighting Force86	Final Fantasy VII90
Frogger89	Madden '98.....100
Magic The Gathering105	Marvel Superheroes.....116
MDK.....94	Midnight Run.....93
Moto Racer.....96	Motor Mash102
Nascar '9897	Ogre Battle105
Pandemonium 288	Peak Performance.....106
Rapid Racer.....50	Resident Evil D.C.....100
Steel Reign101	Tennis Arena.....121



Im Hätetest: Diddy Kong Racing fährt mit 28 Strecken und ausgeklügeltem Waffensystem an die Pole Position! Seite 108

tips & tricks players guide

PlayStation	Warcraft 22
Discworld 24	Wild Arms3
Final Fantasy VII10	
Hardcore 4x43	Saturn
Oddworld Abe's Oddysee6	Discworld 24
Tobal No. 13	Warcraft 22

Nintendo 64	Hexen 643
War Gods3	

editorial special mega mail

BMG-Special125	Inserentenverzeichnis136	Poster67
Börse134	Inside6	Referenzen124
Editorial4	Inside6	USA-Trip8
Game Over138	Mega Mail46	

index

Ace Combat 2107	Actua Golf 2.....102	Ballblazer100
Baphomets Fluch 2.....102	Bloody Roar44	Bomberman 64.....110
Bust -A- Move 3.....83	C&C 2 Alarmstufe Rot.....98	Chameleon Twist118
Colony Wars56	Courier Crisis.....95	Crash Bandicoot 284
Critical Depth37	Dead Or Alive.....122	Deathtrap Dungeon42
Diddy Kong Racing.....108	Discworld 2.....103	Discworld 2T&T 4
Dynasty Warriors92	Enemy Zero120	Explosive Racing.....103
F1 Pole Position 64116	Fifa '98.....40	Fighting Force86
Final Fantasy VII90	Final Fantasy VIIT&T 10	Forsaken39
Frogger89	Hardcore 4x4.....T&T 3	Hexen 64T&T 3
Lamborghini 64.....115	Lost World.....120	Mace The Dark Age112
Madden '98.....100	Magic The Gathering105	Marvel Superheroes116
MDK.....94	Medieval34	Midnight Run.....93
Monopoly43	Moto Racer.....96	Motor Mash102
Nascar '9897	NBA Live '98.....38	Newman Haas-Racing24
NFL Quarterback Club '98.....114	Oddworld Abe's Oddysee.....T&T 6	Ogre Battle105
Pandemonium 288	Peak Performance.....106	Rapid Racer.....50
Resident Evil 232	Resident Evil D.C.....100	Sega Touring Car119
Sega Worldwide Soccer '98123	Skullmonkeys35	Sonic R.....120
Steel Reign101	Street Fighter II Collection.....116	Tennis Arena.....121
Tetris Plus106	Theme Hospital.....38	Time Crisis107
Tobal No. 1T&T 3	Tomb Raider II.....52	Top Gear Rally.....117
Total Drivin'104	Treasure Of The Deep.....106	War Gods.....T&T 3
Warcraft 2.....T&T 2	Wetrix.....43	Wild ArmsT&T 3
Youngblood36		

 ELECTRONIC ARTS™

MOTO
RACER™



Heiße Öfen!



Jetzt für die PlayStation™



Zwei Spieler über geteilten Bildschirm • Acht Strecken • Original-Grafik aus dem Spiel

©1997 Electronic Arts. Moto Racer ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Delphine Software ist ein Warenzeichen von Delphine Software International. KTM 360 SX ist ein Warenzeichen und lizenziert von KTM Sportmotorcycle AG.  und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

USA-Trip

Vorbereitung ist die halbe Miete, wenn es um eine Geschäftsreise in dieser Größenordnung geht. Unzählige E-Mails und Telefonate zu nächtlicher Tageszeit (der Zeitunterschied zwischen Kalifornien und Deutschland beträgt satte neun Stunden) waren nötig, um von den US-Firmen das O.K.-Zeichen zu bekommen. Doch das war erst der Anfang. Da in Kalifornien, dem Herzen der Videospiele-Industrie, alles ziemlich weitläufig verteilt ist und ich ein bekennender Nicht-Autofahrer bin, war ich auf die öffentlichen Verkehrsmittel angewiesen, und in diesem Bereich bin ich mittlerweile ein Experte geworden. Mein Tip: Tut Euren Nerven etwas Gutes an und schnappt Euch in San Mateo einen "Ich halte an jeder Milchkanne"-Bus und fahrt mit ihm über 1 1/2 Stunden bis nach San



Welcome to America!

Zwei Wochen lang war Ulf im Auftrag von ewiger Videospiele-Glückseligkeit in den Staaten unterwegs, um Euch die neuesten CD-ROM-Perlen der US-Branche vorzustellen und einen Blick hinter die Fassaden zu werfen

Francisco. Doch die ganze Mühe hat sich auf jedem Fall gelohnt. Nicht nur die kulinarischen Feinheiten der Fast Food-Küche (Burger mit Käse, Burger ohne Käse, Burger mit Chili...), sondern vor allem der freundliche Empfang und die Möglichkeit, einmal hinter die Kulissen der amerikanischen Software-Industrie zu blicken, waren ziemlich beeindruckend, doch lest selber...



Ausblick von Alcatraz: Vom berühmtesten Gefängnis der Welt genießt man einen schönen Blick auf die Skyline von San Francisco



Paper Boy und andere Arcade-Perlen stehen im Original-Gehäuse bei Atari Games spielbereit

Beim Namen Atari (ein Begriff aus dem japanischen Go!-Brettspiel) wird es manchem Videospieleler warm um's Herz. Wenn wir hier alle Geschichten rund um den legendären Firmengründer Nolan Bushnell, der 1972 mit dem Videospieleautomaten Pong der ganzen Industrie zum Durchbruch verholfen hatte, erläutern würden, könnten wir beinahe die gesamte Weihnachtsausgabe da-

mit füllen (Tip: Kauft Euch das Buch „Game Boy“ von David Sheff, dort stehen die interessantesten Atari-Anekdoten drin). Von der seligen, aber von dunklen Schatten überzogenen Vergangenheit nun direkt zur Gegenwart. Atari Games/Midways Büro liegt in Milpitas, ein paar Kilometer von San Jose entfernt. Auf dem Weg zur Office versuchte mir der Produzent Howard Lehr zu erklären, was es mit dem Firmen-Klüngel aus Williams/Atari und Midway auf sich hat.

Atari/Midway

Stolzer Videospiele-Greis

Nach seiner Jaguar-Pleite hat sich Atari zwar endgültig aus dem Hardware-Geschäft zurückgezogen, aber noch lange nicht aus dem Videospiele-Bereich. Zusammen mit Williams und Midway feierte das Ur-Softwarehaus mit San Francisco Rush jüngst einen weiteren Arcade-Erfolg in den Staaten und beweist mit zahlreichen neuen Konsolen-Projekten zudem, daß die Atari-Tradition noch lange nicht beendet ist

Ich erspare Euch aber lieber den komplizierten Monolog, nur soviel: Williams ist quasi der offizielle Holder der genannten Firmen. Im Bürogebäude selbst weht noch immer der Geist von den ruhmreichen alten Zeiten. Insbesondere Fans von alten Spielhallenautomaten dürften im Inneren des Büros glänzende Augen bekommen, denn solche Raritäten & Klassiker, beispielsweise Crystal Castles, Paper Boy oder Millipede, reihten sich im Original-Gehäuse an-

einander - zum Schwelgen! Atari Games arbeitet mittlerweile so modern wie jedes andere Softwarehaus auch, mit einer Vielzahl von Testspielern, die sich übrigens strengen Regeln unterwerfen müssen (kein Essen während der Arbeit, strikte Pausenregelung etc...), sowie mit einem Softwareausstoß, der viele andere Häuser bei weitem übertrifft. Klarer Fall: Von Atari werden wir auch in der Zukunft noch einiges Positives hören.

Immer noch innovativ

Alte & neue Atari-Software

Im Mittelpunkt aller 97er Titel stand die Präsentation von San Francisco Rush für das N64 und die PlayStation. Der Racer, der in der Spielhalle überaus erfolgreich war, bietet neben der klassischen Checkpoint-Hatz auch einige interessante Ideen. So hat jeder Rundkurs eine Vielzahl von Abkürzungen und Gabelungen, die man erst einmal alle entdecken muß. Des Weiteren wurden auf jeder Strecke Schlüssel versteckt. Habt Ihr alle eingesammelt, winkt zur Belohnung eine Bonus-Strecke auf der Alcatraz-Insel. Mit Hilfe von Tasten-Cheats könnt Ihr außerdem den Fuhrpark tunen (z. B.

überdimensionale Reifen). Alle Strecken finden übrigens auf original San Francisco-Schauplätzen statt, inklusive der Golden Gate Bridge, der kurvenreichen Lombard Street oder dem pyramidenartigen Transamerica-Gebäude. Während der Spielspaß sich frühzeitig eingestellt hat, bereitete mir nur die recht spartanische Polygon-Optik etwas Kopfzerbrechen. Gute Nachrichten für alle PS-User: In London wird gerade an einer Version von Wayne Gretzkys 3D-Hockey gewerkelt. N64-Besitzer dürfen sich hingegen auf die 98er-Version freuen, die allerdings nur wenig Neues aufzeigt. Das Modul bietet neue Statistiken und Spieler sowie eine verbesserte KI, wobei vor allem der Torhüter ein paar neue Aktionen drauf hat - das war 's auch fast schon. Howard Lehr hat darauf bezogen seine eigene Software-Politik: „Die Leute wollen keinen Sequel, der zu viele Veränderungen bietet.“ Bei Maximum Force (PS, SAT)



Arcade Racer mit vielen interessanten Ideen: San Francisco Rush



Wenig Neues auf dem Eis: Wayne Gretzkys 3D Hockey '98

kommen Lightgun-Rambos zum Zuge. In klassischer Manier ballert Ihr auf eine digitale Schießbude. Zahlreiche Geheimräume, Power Ups sowie ansehnliche, grafische Special Effects sollen den Ballermann bei Laune halten. Last but not least kommen Oldie-Freaks bei Atari Greatest Hits Collection voll auf ihre Kosten. Solche Urnahmen der Videospiegelgeschichte, wie Asteroids, Centipe, Battle Zone, Missi-

le Command, sollen noch einmal nostalgische Gefühle aufleben lassen. Sämtliche Spiele wurden geradezu perfektionistisch 1:1 umgesetzt. So wurde selbst die farbliche Veränderung durch die aufgeklebten Folien bei Super Breakout imitiert. Besonders spannend wird jedoch der zweite Teil der Atari-Collection, denn dann sind solche Perlen wie Paper Boy oder Crystal Castles an der Reihe.

ATARI JAGUAR

Air Cars (NEU!)	119,-	Hover Strike CD	69,-	Rayman	85,-
Alien vs. Predator	89,-	I-War	75,-	Ruiner Pinball	75,-
Atari Karts	115,-	Iron Soldier	55,-	Sensible Soccer	65,-
Baldies CD	79,-	Iron Soldier II CD	129,-	Space Ace CD	69,-
Battlemorph CD	79,-	Kasumi Ninja	45,-	Super Burn Out	65,-
Braindead 13 CD	99,-	Missile Command 3D	69,-	Super Cross 3D	69,-
Breakout 2000	119,-	Mutant Penguins	69,-	Syndicate	65,-
Bubsy	55,-	Myst CD	79,-	Tempest 2000	49,-
Defender 2000	79,-	NBA Jam T.E.	85,-	Theme Park	65,-
Fever Pitch Soccer	79,-	Pinball Fantasies	75,-	Ultra Vortex	65,-
Fight for Life	85,-	Pitfall	79,-	Val d'Isere Skiing	65,-
Flashback	65,-	Power Drive Rally	79,-	World Tour Racing CD	129,-
Flip Out	49,-	Primal Rage CD	99,-	Zero 5 (NEU!)	129,-
Highlander CD	79,-	Raiden	49,-	Zool 2	49,-

Jaguar Konsole ab 99,-
CD Rom inkl. 4 CDs ab 189,-

ATARI LYNX

A.P.B.	29,-	Gauntlet	39,-	Rampage	39,-
Asteroids/M. Com.	59,-	Hard Drivin'	39,-	Rampart	39,-
Awesome Golf	35,-	Hockey	39,-	Roadblasters	39,-
Battlewheels	59,-	Jimmy Connors	39,-	Robotron 2084	39,-
Battlezone 2000	59,-	Joust	39,-	Rampage	39,-
Block Out	39,-	Klax	39,-	Shadow of the Beast	39,-
California Games	59,-	Lemmings	69,-	Shanghai	39,-
Chip's Challenge	39,-	Ms. Pac Man	39,-	Slime World	39,-
Desert Strike	59,-	Pac-Land	39,-	Steel Talons	39,-
Dinolympics	39,-	Paperboy	39,-	Super Skweek	39,-
Dracula	39,-	Pinball Jam	39,-	T-Tris	59,-
Electrocop	49,-	Power Factor	39,-	Toki	39,-
Europ. Soccer Chall.	59,-	Qix	39,-	Ultimate Chess Chall.	45,-
Fat Bobby (NEU!)	79,-	Raiden (NEU!)	79,-	Xybots	39,-

Lynx II Konsole ab 69,-
Zubehör a. A.

VIRTUAL BOY Virtual Boy Konsole & Spiele ... a. A.

The Video Games Source, Wolf R. Groß Hard- und Software
Gummastr. 2, 21335 Lüneburg

Tel./Fax: 04131/406278 <http://www.wrgross.com>

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-	Moto Racer dt.	89,90
Pad	44,90	Motor Mash dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Monopoly dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Nuclear Strike dt.	89,90
Memorycard	39,90	Nightmare Creature dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	NHL 98 dt.	89,90
Analog Pad	59,90	NHL Breakaway dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	NBA Live 98 dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Overblood dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Overboard dt.	89,90
Ace Combat 2 dt.	89,90	PGA Tour 98 dt.	89,90
Abe's Odyssee dt.	89,90	Pandemonium 2 dt.	94,90
Agent Armstrong dt.	99,90	Rapid Racer dt.	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90	Rebel Assault 2 dt.	99,90
Batman & Robin dt.	89,90	Res. Evil Dir. Cut dt.	89,90
Bust-A-Move 3 dt.	69,90	Risiko dt.	89,90
Castlevania dt.	99,90	Streetfighter a x. dt.	89,90
Croc dt.	89,90	TimeCrisis+Gun dt.	159,90
Constructor dt.	89,90	Total Drivin' dt.	89,90
Colony Wars dt.	89,90	Test Drive 4 dt.	89,90
C&C 2-Alarm.Rot dt.	99,90	Theme Hospital dt.	89,90
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90	V-Rally dt.	89,90
Courier Crisis dt.	89,90	War Gods dt.	79,90
Discworld 2 dt.	89,90	Warcraft 2 dt.	89,90
Deathtrap Dungeon	89,90	Z dt.	89,90
Explosiv Racing dt.	89,90		
FIFA Soccer 98 dt.	89,90		
Fighting Force dt.	99,90		
Frogger dt.	89,90		
F1 97 dt.	109,90		
G-Police dt.	109,90		
Hercules dt.	89,90		
Jurassic Park 2 dt.	89,90		
Lucky Luke dt.	89,90		
MDK dt.	99,90		
Madden 98 dt.	89,90		

N 64

N 64 dt.	299,-
Blastcorps 64 dt.	114,90
Bombberman 64 dt.	94,90
Clayfighter63 1/3dt.	144,90
Dark Rift dt.	139,90
Diddy K. Racing dt.	94,90
Extreme G dt.	144,90
F1 PolePosition64 dt.	149,90
Goemon dt.	149,90
Hexen 64 dt.	139,90
Superstar Socc. dt.	144,90
Lamborghini 64 dt.	144,90
Lylat Wars dt.	139,90
Mischief Makers dt.	94,90
Multi Racing Ch. dt.	144,90
NFL Quarterb. dt.	144,90
Top Gear Rally dt.	144,90
Turok engl. Pal	139,90

TOPHIT DES MONATS

Goldeneye 007
Pal Version

149,90

E3 Messe - Video

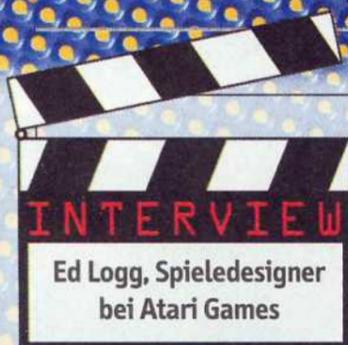
alle Neuheiten 97/ 98
für N64 und Playstation
und Saturn

6 Stunden !!!

*** VHS ***
nur
49,90 DM

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



Ed Logg, neben dem Atari-Gründer Nolan Bushnell einer der wichtigsten Geburtshelfer der Videospiele-Industrie, sprach mit

uns über die „gute alte Zeit“

Mega Fun: Deine Credit-Liste ist im Laufe der vielen Jahre derart umfangreich geworden, könntest Du die wichtigsten Spiele aus Deiner Feder nennen?

Ed Logg: Na klar:

Super Breakout: Mein erstes Spiel, das ich komplett realisiert habe.

Asteroids: Mein erster großer Hit.

Centipede: War auch nicht gerade erfolgreich. (schmunzelt)

Millipede: Wie ich finde, ein toller Sequel zu Centipede.

Gauntlet: Das erste Arcadespiel mit Multiplayer-Möglichkeit, das übrigens auch mein Patent ist.

Xybots: Der erste Versuch, „Boom“-Gameplay in die Spielhalle zu bringen.

Steel Talons: Mein erster großer Simulator, aber nicht mein erstes 3D-Spiel, wie einige behaupten.

Space Lords: Mein erstes Multi-Arcadespiel mit miteinander verbundenen Kabinen.

Tetris (NES): Das Nintendo-Modul hatte zeitweise einen Sammlerwert von 200 Dollar!

Wayne Gretzkys 3D Hockey: Mein erstes N64-Spiel.

San Francisco Rush: Mein momentanes N64-Projekt, das demnächst auch in Europa veröffentlicht wird.

MF: Zu dem Zeitpunkt, als Deine Karriere begann, waren „Telespiele“ noch nahezu unbekannt. Wie hast Du denn Deiner Mutter erklärt, daß Du Dein Geld mit Videospiele verdienen?

EL: (lacht) Eigentlich war ich ja schon ein großer Junge, so daß ich es meiner Mutter nicht mehr erklären mußte. Aber im Ernst: Es war eigentlich ziemlich einfach. Ich zeigte ihr meine Produkte und Presstexte über die ganze „Telespiele-Hysterie“ - das war überzeugend genug.

MF: Hast Du eigentlich jemals mit Nolan Bushnell zusammengearbeitet?

EL: Nein, ich hatte niemals das Vergnügen, mit ihm direkt zusammenzuarbeiten. Er war bei Atari, als ich 1978 bei der Firma anfang. Nur aus zweiter Hand erfuhr ich von seinen Plänen für einen Breakout-Nachfolger. Ich habe diese Ideen schließlich für die Entwicklung von Super Breakout verwendet. Dies stellte die engste Zusammenarbeit mit Nolan dar.

MF: Hattest Du eigentlich auch Erfahrungen auf den Konsolen-Oldies, wie dem Atari VCS 2600 oder dem Colecovision, gesammelt? Das muß doch eine aufregende Zeit gewesen sein.

EL: Ja, ich habe einen Atari VCS 2600-Prototyp das erste Mal auf einer Party bei einem Bekannten gesehen. Auch wenn es heute lächerlich klingen mag, ich war damals richtig beeindruckt. Ich habe mich sechs Monate später dann der Atari-Coin Up Gruppe angeschlossen. Dennoch habe ich mit großer Unterstützung von anderen Programmierern ein 2600-Modul namens „Othello“ entwickelt. Dieses Cartridge habe ich zu Hause insgeheim programmiert, bis mich mein Boss da-



Ed Logg, Spieledesigner bei Atari Games

„...ich habe einen Atari VCS 2600-Prototyp das erste Mal auf einer Party bei einem Bekannten gesehen. Auch wenn es heute lächerlich klingen mag, ich war damals richtig beeindruckt.“

bei erwischte, wie ich dem Spiel den letzten Schliff gegeben habe. Das knifflige bei diesem Projekt war es, die Daten in magere 2 KB zu quetschen, bei einem RAM-Arbeitspeicher von gerade einmal 128 Byte. Diese Ära war natürlich eine aufregende Zeit für die Firma, wobei ich aber nicht mit den Videospiele-Verbrauchern näher zu tun hatte. Unglücklicherweise wurde ich außerdem Zeuge einer unglaublichen Mißwirtschaft, die schließlich das Ende von Atari einleitete.

MF: Du sprichst sicherlich von dem millionenschweren E.T.-Deal, wo 1982 sage und schreibe rund 4 Millionen Module dieser Filmadaption zuviel produziert wurden und irgendwo in New Mexico vergraben wurden. Aber wenden wir uns lieber einem anderen Thema zu. In der Anfangszeit der Videospiele-Ära waren die Programmierer doch alles in einem: Designer, Künstler, Programmierer und Musiker. Heute braucht man für ein Videospiele eine Vielzahl an Spezialisten. Ist das Deiner Meinung nach der einzige Unterschied zwischen einem Programmierer von damals und heute?

EL: Ich habe mich früher als Künstler betätigt und beispielsweise die Asteroids-Steinbrocken oder die Centipede-Pilze entworfen (schmunzelt), ein Hardware-Tüftler war ich aber nie, außer daß ich den Spezialisten meine Ideen mitgeteilt habe. Aber richtig: In den „alten Zeiten“ waren Videospiele-Projekte wesentlich kleiner als heute, so daß eine Person die meiste Arbeit bewältigen konnte. Heute sind die Spiele in jeglicher Hinsicht deutlich anspruchsvoller, sei es reine Programmierung, Audio, Art-Design und nicht zuletzt die Koordination des Teams. Außerdem waren die ersten Videospiele mehr „algorithmisch“.

Das bedeutet, daß das gesamte Design aus einem Set von simplen Regeln besteht, welche dem Spieler erlauben, Strategien und Techniken zu entwickeln, um diese Regeln zu nutzen. Heutzutage sind die Videospiele wesentlich komplexer und umfangreicher und überhaupt nicht mehr „algorithmisch“.

MF: Eine persönliche Frage: Wie fit bist Du eigentlich noch im Vergleich zu den neuen „High Tech-Programmierern“?

EL: In Volleyball schlage ich vermutlich noch die meisten, aber die Frage ist wohl anders gemeint. (lacht) Meine Programmier-Fähigkeiten sind sehr speziell, so daß ich einige bestimmte Aufgaben nach wie vor sehr gut erledigen kann. Mein größter Vorteil ist jedoch meine große Erfahrung, mein „Gefühl für ein Videospiele“ nach so vielen absolvierten Videospiele-Projekten.

Ich habe schon so viele High Tech-Programmierer gesehen, deren Ziel es stets ist, in der populärsten Programmiersprache zu schreiben. Ich denke aber, daß die wenigsten überhaupt eine Ahnung haben, was der jeweilige Prozessor oder überhaupt die gesamte Hardware eigentlich mit ihren geschriebenen Code anstellt.

MF: An welchen Projekten arbeitest Du derzeit?

EL: Ich habe gerade San Francisco Rush fertiggestellt. Wir haben die Anzahl der Strecken verdoppelt und es geschafft, das Spiel, den Sound und die Grafiken in den Bruchteil des Speicherplatzes der Arcade-Version zu zwängen, ohne daß das Gameplay dabei verloren ging. Wir haben sogar viele Features hinzugefügt, die es beim Spielhallen-Original nicht gibt. Zum Beispiel einen neuen 2-Spieler-Modus. Hier muß man versuchen, den gegnerischen Wagen zu berühren bzw. zu rammen. Wer zum Abschluß weniger vom Konkurrenten erwischte wurde, der ist der Gewinner. Wir geben momentan noch der japanischen Version den letzten Schliff, während der Rest des Teams ein neues Projekt angefangen hat. Darüber darf ich aber leider noch nichts sagen.

MF: Und mit welchem Videospiele vergnügt sich ein Altmeister wie Du derzeit am liebsten?

EL: Ich bevorzuge nach wie vor die älteren Spiele, wo man das Gameplay sofort versteht, ohne daß man beispielsweise Special Moves erlernen muß. Ich habe sehr viele Lieblingsspiele, aber mein Favorit ist wahrscheinlich immer noch Robotron.

MF: Vielen Dank für das wirklich interessante Gespräch.



F1 POLE POSITION 64

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



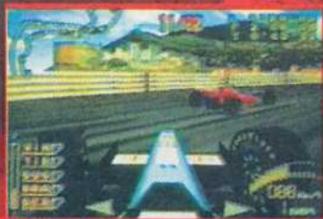
Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.



Vertrieb Konami
069/95 081 222



Laut und in Farbe:
Soundeffekte
und Darstellungen.



Fast wie im
richtigen Leben:
Perfekte Strecken-
Simulation.

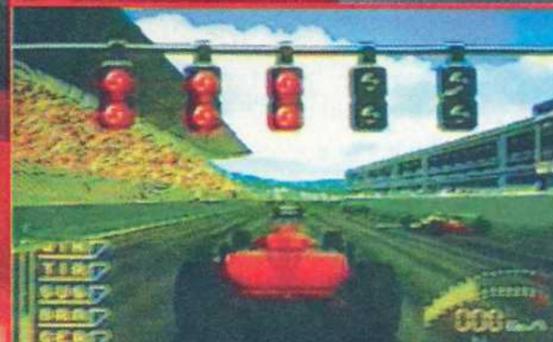


Deine schärfsten
Begner:
Die schnellsten
Fahrer der Welt.



Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.

Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.





Die Sprites sehen durch ein neuartiges Verfahren schon beinahe wie digitalisiert aus

Auf dem ersten Blick bringt man David Perry wohl kaum mit der knallharten Videospielebranche in Verbindung: Fast 2 Meter groß, braungebrannter Teint und stets mit einem modischen Business-Ornat bekleidet erinnert der Wahl-Kalifornier mehr an einen Dressman als an das Klischee des langhaarigen Programmierers. Standesgemäß ist hingegen seine Vita. Bereits frühzeitig hat sich Dave mit den ersten PC-Vorgängern, wie dem guten alten Spectrum, herumgeschlagen, ehe er seine erste Anstellung im Computer-Geschäft fand. Der Durchbruch gelang ihm jedoch erst 1992 mit dem Mega Drive-Titel McDonald Kids. Danach vollzog sich seine Karriere im Zeitraffer-Tempo. Seinen Ruf als brillanter Animationsguru und einfallsreicher Gameplay-Designer festigte er mit Walt Disneys Videospiele-Adaption Aladdin im Jahre 1993. Spätestens jetzt war sein Name nicht mehr nur unter Fachleuten ein Begriff. Danach wollte sich der 2 Meter Mann jedoch nicht mehr auf die kuscheligen Jump & Run-Spiele festlegen und gründete, um eigene Wege gehen zu können, im folgenden Jahr die Firma Shiny Entertainment, deren Wohnsitz am malerischen Laguna Beach liegt. Bereits das erste Produkt schlug ein wie eine Bombe. Der abgefahrene Charakter Earthworm Jim heimste in Sturm sämtliche Auszeichnungen ein, so daß der nicht minder schlechte Nachfolger nur eine logische Konsequenz war. Nach Jims vorerst letztem Auftritt unter der Regie von David Perry gab es einen Neuanfang in mehrerer Hinsicht. Mit MDK widmete sich Shiny zunächst dem lukrativen PC-Markt (trotz exzellenter Kritiken mit eher mäßigem Erfolg), ehe er die PlayStation-User bediente. Obwohl auch sein zweites Konsolen-Projekt Wild 9s sich durch den bekannt schrägen Shiny-Stil auszeichnet, stellen erst diese beiden Projekte den späten Übergang von 2D-Bitmap zur dreidimensionalen Polygon-Grafik dar. In jüngster Zeit mußte David



Die Areale wurden sehr weitläufig gestaltet - eine Herausforderung für die Programmierer

Shiny Entertainment

Shiny Happy People!

Welche Programmierer aus der Konsolen-Branche fallen Euch spontan ein? Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki und sicherlich auch David Perry, der durch seine herausragenden Animations-Produkte, beispielsweise Aladdin oder Earthworm Jim, vor einigen Jahren die Fachwelt zu einem einstimmigen Jubelchor bewegte. Im Rahmen unseres USA-Specials haben wir uns mit der ungewöhnlichen Branchen-Persönlichkeit und seiner noch jungen Firma Shiny Entertainment näher beschäftigt

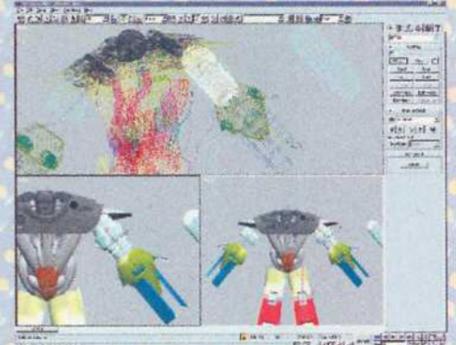
Perry schließlich einen herben Rückschlag verkraften. Gleich mehrere Programmierer verließen, angeheuert durch Headhunters, David Perrys Obhut, um anderen Projekten nachzugehen. Die Resultate könnt Ihr bereits bewundern: Lost World Jurassic Park sowie Skull Monkeys vom Earthworm Jim-Erfinder. Doch der Kalifornier ließ sich dadurch nicht entmutigen und zaubert mit dem mystischen 3D-Wunder Messiah und der Heli-Sim Fly by Wire gleich zwei neue Konsolen-Projekte aus dem langen Ärmel.

Neue Shiny-Perlen

Messiah & Fly by Wire

In einem Punkt waren bisher alle Shiny-Produkte gleich: skurrile Gestalten und ein mit allerlei schrägen Gags gespickter Spielverlauf. Bei Shiny's neuesten Software-Streichen

sieht die Sache allerdings etwas anders aus. Nur das Prädikat „Skurrile Charaktere“ trifft bedingt auf das düstere 3D-Jump & Shoot-Erlebnis **Messiah (PS)** zu. Wie der Name schon andeutet, widmet sich der Titel einer urchristlichen Thematik. Bei der Story dreht sich alles um die Prophezeiung des Jüngsten Tages. Nur die Sieben Siegel der Apokalypse können die drohenden Mächte von Himmel und Hölle bekanntlich fernhalten (ich hoffe, Ihr seid einigermaßen bibelfest). Da dem Satan das aber zu lange dauert, schickt er kurzerhand einen Abgesandten auf die Erde, um die Sieben Siegel zu brechen. Glücklicherweise kriegt der Himmel aber von diesem wahrlich teuflischen Plan etwas spitz und benennt auch seinerseits einen Erden-Abkömmling namens Bob. Der zuckersüße Windheld muß nun inmitten einer trostlosen High Tech-Welt nach den besagten Sieben Siegeln suchen, ehe sie dem Teufel in die Hände fallen. Das gerade erst zu rund 10% fertige Spiel

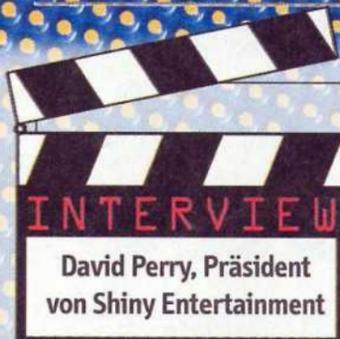


Hier entsteht gerade auf dem Rechner ein weiterer Roboter-Bösewicht

verspricht intelligente Balleraction-Kost vom Feinsten. Bereits im ersten Demo fällt das aufwendig gestaltete 3D-Environment auf, durch das der geflügelte Hosenmatz schwebt und die stattliche Armee von Feinden ins Visier nimmt. Auch bei **Fly by Wire (PS)** begeben Ihr Euch in luftige Höhen. David Perry kam durch sein teures Hobby auf die Idee, einen ferngesteuerten Helikopter in die virtuelle Luft zu schicken, um damit auch denjenigen die Chance zu geben, mit einem 2500 Dollar teuren Vario-Helikopter-Modell herumzuschweben, die momentan gerade nicht so gut bei Kasse sind. Ähnlich wie bei Pilotwings 64 müßt Ihr mit dem Mini-Hubschrauber in jedem Areal diverse Kunststücke vollführen, zum Beispiel Ringe durchfliegen oder pixelgenaue Landungen ausführen. Besonders viel Mühe gibt man sich bei der Nachempfindung des Flugverhaltens, weshalb der Mathematiker Robert Suh eigens zur Errechnung der unzähligen Parameter angestellt wird (die eigentliche Programmierung übernehmen nur zwei Männer). Außerdem wird Fly by Wire wohl das erste Produkt darstellen, das die Möglichkeiten von Sonys Analog-Pads vollends ausschöpft. Nur durch diese zwei gefühlvollen Sticks war es auch letztendlich möglich, die Steuerung der original Fernbedienung exakt nachzuempfinden. Ab diesem Winter soll der virtuelle Helikopter seine Kunststücke vollführen.



Dieser besonders wendige Helikopter eignet sich für die akrobatischen Kunststücke



David Perry, Programmierkünstler und Präsident von Shiny Entertainment, stand der Mega Fun Rede und Antwort

Mega Fun: Hast Du eine Ahnung, warum die Person David Perry so populär ist? Liegt es vielleicht daran, daß Du eher aussiehst wie ein braungebrannter kalifornischer Surfer als ein typischer Programmierer mit vornehmer Büroblässe?

David Perry: (lacht) Keinen blassen Schimmer, ich wünschte allerdings, daß die Frauen das genauso sehen würden wie Du!

MF: Dein Bürogebäude liegt ziemlich fernab von jeglicher kalifornischer Großstadt, brauchst Du diese Abgeschiedenheit für die nötige Kreativität?

DP: Absolut! Wir naturverwöhnten Shiny-Mitarbeiter brauchen einfach die ungetrübte Sonne und den Strand - der übliche Großstadt-Smog ist einfach lästig! Außerdem fliege ich leidenschaftlich gerne mit meinem Model-Hubschrauber, und dafür brauche ich logischerweise sehr viel Platz. Dieses Hobby hat übrigens auch etwas mit unserem brandneuen Helikopter-Spiel Fly by Wire zu tun.

MF: Obwohl MDK ein bemerkenswerter Action-Titel ist, war es auf dem PC kein großer Erfolg. Kann

es daran gelegen haben, daß es eher ein typisches Konsolen-Produkt ist?

DP: Auf jedem Fall. PC Zocker lieben eher strategisch angehauchte Titel, während man bei MDK über die Fähigkeit verfügen muß, gekonnt einen



David Perry, Präsident von Shiny Entertainment
„MDK erfordert außerdem ein höheres Maß an Aggressivität, daher bin ich mir auch sicher, daß Tomb Raider-Fans an diesem Spiel viel mehr Gefallen finden werden.“

Charakter steuern zu können. Der Schwerpunkt liegt somit auf Geschicklichkeit. MDK erfordert außerdem ein höheres Maß an Aggressivität, daher bin ich mir auch sicher, daß Tomb Raider-Fans an diesem Spiel viel mehr Gefallen finden werden.

MF: Kannst Du uns etwas über die neue MDK Cartoon-Serie verraten?

DP: Es handelt sich um eine aufwendige Serie mit 100% Computergrafik. Die Grafiken werden von den Programmierern von Reboot (EA) und Beast Wars (Hasbro Int.) angefertigt. Diese MDK-TV-Serie wird neuartige, ziemlich aufregende Effekte bieten, die für eine tolle Atmosphäre sorgen.

MF: Was ist das Besondere am neuen Messiah-Projekt?

PD: Schon alleine die Story ist sehr ungewöhnlich: Du bist ein Abgesandter vom Himmel, um auf der

Erde kräftig aufzuräumen und den Satan höchstpersönlich zu lynchen. Das neuartige 3D-Verfahren haucht den Charakteren außerdem richtiges Leben ein - laßt Euch überraschen!

MF: Vor kurzem hattest Du unangenehme Erfahrungen mit Headhuntern gemacht. Wie kann man sich eigentlich vor solchen Typen schützen, die gerade in Kalifornien anscheinend zum Geschäftsalltag gehören?

DP: Bei Shiny wird zum Schutz ein hohes Gehalt gezahlt plus Tantiemen. Viele andere Softwarehäuser linken ihre Mitarbeiter und beteiligen sie nur selten finanziell am Produkt. Weißt Du, wir wissen harte Arbeit einfach zu schätzen.

MF: Könntest Du Dir eigentlich noch einmal vorstellen, für Walt Disney ein comcartiges Jump & Run-Spiel zu kreieren?

DP: Oh, nein Danke! Wir haben hier mit unseren eigenen Produkten bereits mehr Spaß als genug ...

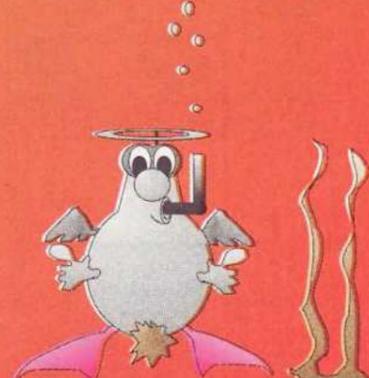
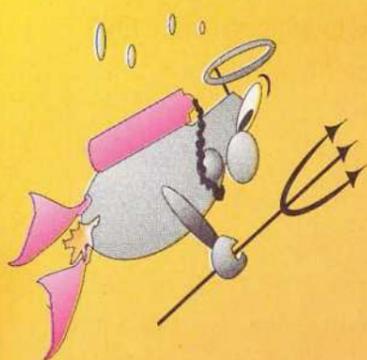
MF: Zu guter Letzt: Womit vergnügt sich David Perry derzeit eigentlich?

DP: Mit GoldEneye auf dem Nintendo 64. Auf der PlayStation habe ich MDK bereits sehr lange gespielt.

MF: Vielen Dank für das Gespräch!

GAMES AND MORE

Versandhandel für
Software und Computerzubehör



GAMES AND MORE

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

FAX: (0 33 28) 47 29 25

T-Online: **GAMES AND MORE#**

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

Versandkosten:

-Nachnahme:
 10,90 DM plus 3,00 DM NN-Post-Gebühr
 -Kreditkarten (AmExp, VISA, Diners Club):
 9,90 DM
 -Vorkasse: 6,90 DM
 -Ausland: nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM

**Ab 250,00 DM Bestellwert im
 Inland Versandkosten frei!**

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

Nintendo N64

Nintendo N64 - Konsole (incl. Controller)	299,95
Antennenweiche N64	ab 49,95
Game Killer	79,95
Memory Card 132 Blocks	29,95
Memory Card 492 Blocks	39,95
N64 Controller blau, gelb, grau, grün, rot,...	je 59,95
Blast Corps	119,95
Clayfighter 63 1/3	139,95
Diddy Kong Racing *	119,95
Extreme G *	139,95
F1 Pole Position	139,95
Hexen 64	139,95
International Superstar Soccer 64	139,95
Lamborghini 64	149,95
Lylat Wars incl. Rubbel-Pack	139,95
Mario Kart 64	89,95
Multiracing Championship	139,95
Pilot Wings 64	109,95
Star Wars: Shadow of the Empire	139,95
Super Mario 64	89,95
Wave Race 64	89,95
Wayne Gretzky's 3D Hockey	129,95

Sony - Playstation

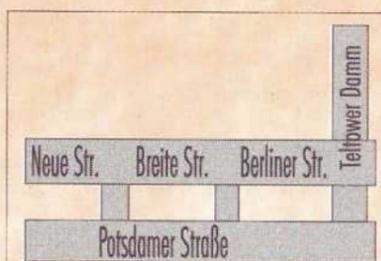
Sony - Playstation	299,95
Analog Controller	54,95
Controller Joypad	39,95
Hyper Blaster (Light Gun)	69,95
Link-Kabel	29,95
Memory Card 1 MB	ab 34,95
Memory Card 16 MB	74,95
Mouse	54,95
Multi Tap	64,95
NeGcon	84,95
Scart Kabel	29,95
Air Combat	44,95
Alien Trilogy	39,95
Battle Arena Toshinden	44,95
Bust-a-move 2	44,95
Descent 2	69,95
Destruction Derby	44,95
Fade to Black	44,95
FIFA Soccer 96	44,95
Gremlin's Actura Soccer	44,95
Rayman	44,95
Ridge Racer	44,95
Road Rash	44,95
Tekken	44,95
Wipeout	44,95
Worms	44,95

Sony - Playstation

Ace Combat 2 *	89,95
Addidas Power Soccer	89,95
Addw.: Ab's Odyssey	84,95
Agent Armstrong	84,95
Baphomets Fluch 2 *	89,95
Battle Arena Toshinden 3 *	89,95
C&C 2: Alarmstufe Rot *	99,95
Colony Wars *	89,95
Crash Bandicoot 2 *	89,95
Croc	89,95
Disc World 2 *	89,95
FIFA Soccer '98	89,95
Final Fantasy VII *	109,95
Formel 1 '97	109,95
Frogger	84,95
G-Police	109,95
Hercules	89,95
International Superstar Soccer Deluxe	99,95
John Madden NFL '98	89,95
Jurassic Park: Last World	89,95
Kurushi	79,95
Magic - The Gathering	89,95
Mass Destruction	89,95
MDK *	89,95
Micro Machines V3	99,95
Monopoly	84,95
Monster Trucks	89,95

Sony - Playstation

Motor Mash	89,95
Moto Racer	89,95
Namco Museum Vol. 5 *	79,95
Nascar '98	89,95
NBA Hangtime	99,95
NHL Hockey '98	89,95
NHL Powerplay Hockey '98	84,95
Nightmare Creatures	89,95
Nuclear Strike	89,95
Overbord	89,95
Parappa the Paper	79,95
PGA Tour '98	89,95
Rapid Racer	89,95
Ray Storm	79,95
Ray Tracers	89,95
Resident Evil Direkt. Cut	89,95
Risiko	89,95
Soul Blade	99,95
Street Fighter Ex Plus	89,95
Syndicate Wars	89,95
Tekken 2 (dt.)	109,95
Tetris Plus	74,95
Tiger Shark	89,95
Time Crisis incl. Light Gun	149,95
Warcraft 2 (dt.)	89,95
Wing Commander IV	89,95
WipeOut 2097	99,95



Ladengeschäft
Neue Straße 3 — 14513 Teltow
Telefon (0 33 28) 39 52 15

NEU NEU NEU

Electronic Arts

Maddens Macht

EA - zwei simple Buchstaben, die zumindest in Amerika die derzeitige Meßlatte für Konkurrenten darstellen und die mit ihrer jährlichen Sportkollektion Durchverkäufe erzielen, von denen deutsche Softwarehäuser nur träumen können. Die Mega Fun durfte sich in der kalifornischen Office ein Bild von dieser beeindruckenden Software schmiede machen



Electronic Arts, 1982 von 3DO-Erfinder Trip Hawkins gegründet, ist in Amerika die absolute Nummer 1, und das bekommt man als Besucher auch schnell zu spüren. Während mich die PR-Dame Erica Yenni durch die verzweigten Büroräume führt, wird mir schnell

klar, in welcher Größenordnung sich der Konzern bewegt. Zwei hohe Bürotürme beherbergen fast alles unter einem Dach: EA Sports, Programmierung, Marketing, PC sowie den gesamten Verkaufsapparat. Während man normalen Entertainmentprodukten der Konkurrenz noch ein Mitspracherecht zubilligt, läßt EA im enorm wichtigen Sportsektor nichts auf seine Qualitätsprodukte kommen. Über damalige

In dieser edlen VIP-Lounge entspannen sich die zahlreichen Stars aus dem Sportbereich in passender Atmosphäre

Probleme von 16- zu 32-Bit-Konsolen spricht man nicht, und auch der Titel International Superstar Soccer 64 darf auf keinem Fall in den

Mund genommen werden. Nackte Zahlen geben dem Konzern allerdings auch recht. Alleine die PlayStation-Version von Madden '98



Oliver Ongpin, Spieletester bei EA, erzählt über seinen Alltag als bezahlter Profizocker

Mega Fun: Wie sieht denn Dein typischer Arbeitstag aus?

Oliver Ongpin: Mein typischer Arbeitstag umfaßt den täglichen Gang ins Büro, den morgendlichen Kaffee sowie meine eigentliche Hauptaufgabe, Spiele zocken den ganzen Tag lang. Dadurch versuche ich, Bugs (Programmierfehler) herauszufinden, die ich dann schließlich in eine spezielle Liste eintrage. Diese angefertigte Liste gebe ich dann den Programmierern, die diese Bugs zu guter Letzt auswerten bzw. ausmerzen. Wir sorgen somit für den nötigen Feedback für die Programmierer, bis wir eine Version erhalten, die keine Bugs mehr enthält und somit in Produktion gehen kann.

MF: Wie lange muß Du denn durchschnittlich ein Produkt testen, bis es keine Bugs mehr enthält?

OO: Das hängt stark vom Produkt ab. Zwischen zwei und sechs Monaten Testzeit ist normal, wobei wir in der Endphase ein Produkt locker siebenmal die Woche zwischen 12 und 14 Stunden

am Tag zocken, manchmal sogar noch mehr, wie beispielsweise bei der Fertigstellung von Madden '98. Wir kennen die Spiele somit ziemlich gut. (lacht)

MF: Welche Produkte hast Du denn bereits getestet?

OO: Soviet Strike, Need for Speed für den Saturn, NHL '98 sowie Madden '98.



Oliver Ongpin, Spieletester bei EA

„Zwischen zwei und sechs Monaten Testzeit ist normal, wobei wir in der Endphase ein Produkt locker siebenmal die Woche zwischen 12 und 14 Stunden am Tag zocken, manchmal sogar noch mehr, wie beispielsweise bei der Fertigstellung von Madden '98. Wir kennen die Spiele somit ziemlich gut.“ (lacht)

MF: Ist Spieletester ein guter Einstieg in die Videospielebranche mit Aufstiegschancen?

OO: Es ist sicherlich ein guter Anfangspunkt, zunächst als Spieletester anzufangen, weil man dadurch einen sehr guten Einblick in den Produktions- und Marketingablauf dieser Branche erhält. Es gibt auch schon einige Spieletester, die Programmierer geworden sind.

MF: Besteht als Profispieler nicht die Gefahr, den Schwierigkeitsgrad zu hoch anzusetzen? Bei So-

viet Strike beispielsweise haben sich viele Endverbraucher über die beinharte Gangart beschwert.

OO: Ja, das ist richtig, nach einer Zeit beherrscht Du das Spiel so gut, daß Du den Schwierigkeitsgrad schwer einstufen kannst. Wir haben allerdings einen speziellen „Qualitätsschutz“, bei dem mehrere Leute aus anderen Abteilungen, die das Produkt noch nie zuvor gesehen haben, das Game vor der Freigabe noch einmal testen.

MF: Mal abgesehen von EA, welche Firma ist Deiner Meinung nach noch gut im Sportbereich?

OO: (lacht) Diese Frage habe ich befürchtet! (zögernd) Naja, auf der PlayStation gibt schon eine große Konkurrenz, zum Beispiel im Eishockey-Bereich mit Virgin und Sony.

Aber WIR machen im Prinzip die besten Sportspiele, und jeder versucht, uns in diesem Gebiet zu schlagen.

MF: Abschließend: Welches Spiel begeistert Dich als Profizocker momentan am meisten?

OO: Moto Racer, weil es wirklich ein richtig guter Racer ist. Außerdem freue ich mich schon sehr auf Tomb Raider II, und Madden '98 ist natürlich auch mein derzeitiger Liebling.

verkaufte sich in den Staaten unvorstellbare 750.000mal!!! In der Hauptzentrale führte ich zu diesem Thema ein sehr interessantes Gespräch mit Barry Dorf von Highscore, der von Anfang an mitverantwortlich für die Gestaltung der weltweit bekanntesten American Football-Simulation ist. So berichtete er von der uneingeschränkten Macht John Maddens, der durch seine Spielerbewertungen mittlerweile den Marktwert eines jeden NFL-Schützlings taxiert. „Jeden Tag haben wir deswegen verzweifelte An-

rufe von NFL-Profis, die mit ihrer Einstufung nicht zufrieden sind.“ Doch es gibt kein Erbarmen, denn einer Trainer-Koryphäe wie John Madden widerspricht man nicht. Inzwischen findet jedes Jahr sogar ein spezielles Madden-Turnier statt, wo sich ausgewählte NFL-Spieler per Videospiele bekämpfen. Glücklicherweise hatte ich zudem die Gelegenheit, die N64-Version von Madden probezuspielen. Am Gameplay hat sich auf dem ersten Blick nicht viel verändert (was angesichts des immensen Erfolgs auch

verwunderlich wäre), in grafischer Hinsicht wirkte die N64-Version hingegen ziemlich schlicht - keine Chance gegenüber der opulenten Luxus-Optik von Acclaims NFL Quarterback Club 98 (was man bei EA überhaupt nicht kannte). Der Höhepunkt dieser kleinen EA-Tour (die Mitarbeiter hier sind übrigens im Schnitt unter 30 Jahre alt) war jedoch die VIP-Lounge in Form einer edlen Sportbar mit vielen Devotionalien an der Wand. Hier entspannten sich die zahlreichen Sportgrößen, wenn sie mit EA an einem



Barry Dorf von Highscore demonstrierte mit großer Zuversicht Madden '98 für das N64; NFL Quarterback Club '98 kannte er allerdings nicht

weiteren Sportknaller zusammenarbeiten. Und wenn sie nicht gestorben sind, werden sie auch morgen noch reichlich Geld schaufeln...



Frank Gibeau, Marketing Director von EA America, plaudert über seine Firmenphilosophie

FG: Wir haben vor einigen Jahren eine Tennis-Simulation namens ATP Tennis veröffentlicht, die sich allerdings nicht sehr erfolgreich auf dem Markt behaupten konnte. Wir wissen zwar, daß es einen Tennis-Markt gibt, wir haben bislang aber

Übergang von 16 zu 32 Bit, denn wir wollten den Wechsel ursprünglich früher vollziehen.

MF: Mit Virgin, Acclaim und Konami hat EA im Gegensatz zur 16-Bit-Ära nun harte Konkurrenten bekommen. Ist diese Situation für Euch ungewohnt?

FG: Es steht definitiv mehr für uns auf dem Spiel, und der Wettbewerb ist um einiges härter geworden. Wir haben allerdings den Vorteil, daß wir unser EA Sports Logo bereits aufgebaut haben, dem die vielen Fans nach wie vor vertrauen. EA hat somit mit den bekannten Namen wie Madden oder FIFA einen wesentlich größeren Bekanntheitsgrad als die Konkurrenten. Dennoch: Es gibt mittlerweile einige gute Sport-Titel, die uns dazu zwingen, achtsam zu sein und permanent weiterzuentwickeln.

MF: Wie ist der amerikanische Markt im NG-Bereich eigentlich derzeit aufgeteilt?

FG: Momentan kämpfen die PlayStation und das Nintendo 64 verbissen um die Marktführung in diesem Weihnachtsgeschäft. Der Saturn-Anteil ist hingegen merklich abgeflacht.

MF: Kannst Du schon etwas über das neue Road Rash-Projekt erzählen?

FG: Der neueste Road Rash-Titel soll noch in diesem Winter erscheinen. Es handelt sich dabei um eine Mischung aus dem klassischen, kampfbetonten Gameplay und der bekannt aggressiven Musik mit einer völlig neuen Grafik-Engine mit Virtua Fighter-ähnlichen Polygon-Charakteren. Hinzu kommen Motion Capture-Animationen und eine neue Kameraführung. Es ist wirklich ein phänomenales Spiel, stellt Euch einfach Virtua Fighter auf Bikes vor!

MF: Welchen Sport-Titel von einem anderen Softwarehaus bewunderst Du am meisten?

FG: Formel 1 von Psygnosis. Ich liebe dieses großartige Spiel einfach!

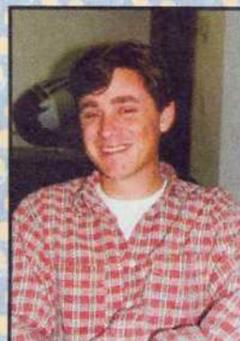
Mega Fun: EA ist im Prinzip die einzige Softwarefirma, die streng zwischen Sport- und anderen Entertainment-Titeln unterscheidet. Warum eigentlich?

Frank Gibeau: Das war eine Reaktion auf unsere sportbegeisterten Endverbraucher hier in den USA. Es gibt hier geradezu fanatische NHL- oder Madden-Fans, für die das EA-Sports-Label eine Menge bedeutet. Daher haben wir uns stark auf den Sportsektor konzentriert, um mit richtig starken Sportspielen den Geschmack der Kunden zu treffen.

MF: Glaubst Du, daß es schwieriger für einen Programmierer ist, das Gameplay für ein Sportspiel zu entwickeln, als für ein normales Action-Produkt?

FG: Ich denke nicht. Das hängt stark vom Blickwinkel ab. Nehmen wir beispielsweise NHL. Diese Eishockey-Simulation spielt sich im Prinzip wie ein Actiongame mit sehr vielen Bewegungen auf dem Screen, so daß der Daumen schnell ermüdet und es insofern sogar einem Rennspiel ähnelt. Wie bei einem Actiongame gibt es außerdem auch immer einen Widersacher. Wenn wir mit der Arbeit an einem Sportspiel beginnen, konzentrieren wir uns immer darauf, was wir bei diesem Produkt erreichen wollen - das Gefühl, Hockey oder American Football zu spielen, oder das Gefühl, in einem Helikopter oder Auto zu sitzen. Es geht also letztendlich immer um den Action-Simulations-Aspekt. Realismus im Sport-Bereich führt stets zu Realismus im Renn- oder Action-Bereich.

MF: Ihr deckt mit Eurer Sportpalette alle populären Sportarten ab, mit Ausnahme von Tennis. Gibt es dafür einen speziellen Grund?



Frank Gibeau, Marketing Director von EA America
„Wir hatten sicherlich ein paar Probleme beim Übergang von 16 zu 32 Bit, denn wir wollten den Wechsel ursprünglich früher vollziehen.“

noch nicht herausgefunden, wie man eine kreative Tennis-Simulation designt, die sich dann auch gut verkaufen läßt. Die Aktionen lassen sich nicht so einfach darstellen, da der Screen konstant bleibt und es stets schwierig ist, die Lage des Balles auszuloten. Aber wir lassen diese Sportart keineswegs außer acht.

MF: Es dürfte wohl für jedermann offensichtlich sein, daß EA beim Übergang von den 16-Bit-Konsolen zu den 32-Bitern einige Schwierigkeiten hatte. Lag es vielleicht daran, daß man den Programmierern nicht genug Zeit gab, da sie quasi gezwungen waren, die jährliche Sportkollektion abzuliefern?

FG: Ich denke, daß durch einen technischen Fortschritt immer wieder Dinge auftreten, mit denen man nicht gerechnet hatte. Bei der Kombination aus neuer Technik und Entertainment ist es natürlich umso schwieriger, die neuen Möglichkeiten einzuschätzen. Mal liegt man richtig, mal liegt man falsch. Das ist eine immerwährende Herausforderung nachzuforschen, wie man das Beste aus einer Konsolen-Plattform herausholt. Die gute Nachricht ist letztendlich die Tatsache, daß die aktuelle EA Sportserie die Beste auf allen Konsolen darstellt, und wenn man sich die Marktanteile ansieht, sind wir außerdem immer noch die Nummer 1. Wir hatten sicherlich ein paar Probleme beim

Man war ja schon ein bißchen stolz auf „unsere Kölner Jungs“, die sich durch ihre zahlreichen, technisch hochwertigen Produkte auch international ein geachtetes Renommee erarbeitet haben. Selbst das ehemalige Zeitgeist-Magazin Tempo pries sie als einen Hoffnungsträger der deutschen Zukunft an. Im Laufe ihrer Karriere können die Männer rund um den 28jährigen Vater Julian Eggebrecht mittlerweile auf eine bemerkenswerte Liste an Credits zurückblicken. Die Palette reicht von der beachtlichen Game Boy-Konvertierung Probotector über die Mega Drive-Version von International Superstar Soccer Deluxe (das nach wie vor einen Ehrenplatz auf Julians Schreibtisch einnimmt) bis hin zu den 32-Bit-Werken *Rebell Assault II* oder der Neuauflage des Geschicklichkeitsklassikers *Ballblazer*. Im Grunde wird jedoch immer nur ein Name mit Factor 5 in Verbindung gebracht, der muntere Blechmann Turrican, der seit seinem Amiga Debüt Mitte der achtziger Jahre einen großen Freundeskreis um sich scharen konnte. So unterschiedlich die Genres auch waren, eines hatten sämtliche Kölner Produkte dabei gemeinsam: eine herausragende technische Qualität. Dieses typische Gütesiegel sprach sich schnell herum und bescherte dem germanischen Team die lukrativen Kontakte zu Konami und schließlich Lucas Arts, dem sie auch den USA-Umzug zu verdanken hatten. Durch den krassen Wechsel von der Heimat des Kölsch ins scheinbar ewig sonnige San Rafael (gleich um die Ecke von Lucas Arts) wurde es logischerweise erst einmal still um Factor 5. Doch auch ohne ein CD-ROM-Resultat waren



Sonnenkluft das gesamte Jahr über: Bis auf einen festen Mitarbeiter sind alle Factor 5er nach Kalifornien gezogen



Hier seht Ihr erste Entwürfe zu einem Widersacher, der in der Endversion Thornado das Leben zur Hölle machen wird

Factor 5

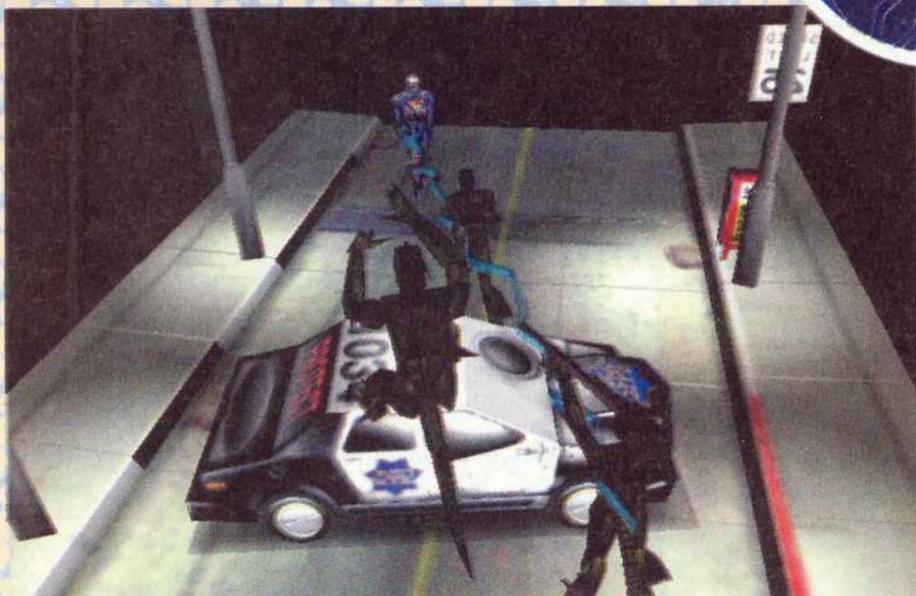
Living in America

Gut ein Jahr ist vergangen, seitdem die ehemalige Kölner Programmierschmiede rund um Julian Eggebrecht nach Kalifornien gezogen ist, um sich neuen Projekten zu widmen. Grund genug, einmal gründlich nachzufragen, was aus den Jungs im Wahlexil in der Zwischenzeit geworden ist

die findigen Tüftler weiterhin mächtig aktiv und entwickelten in aller Stille ein Sprach-Kompensations-Verfahren für das N64, durch das man laut Aussage von Julian Eggebrecht deutlich mehr Voice Samples auf ein Modul quetschen kann. Das überzeugte auch Nintendo, die dieses neuartige Verfahren gleich lizenzierten und künftig bei ihren Spielen einsetzen werden. Doch damit nicht genug: Quasi zur Belohnung zählt Factor 5 derzeit zu den wenigen Third Party-Entwicklern, die bei der N64-Hardware direkten Zugriff auf den Microcode des Co-Chips haben. Dieses Privileg nutzen ansonsten nur noch Rare

und Iguana Entertainment. Dieser Microcode stellt quasi den innersten Kern des Co-Chips dar und gibt den Programmierern die wertvolle Möglichkeit, die Hardware nach der Anforderung des Spiels zu editieren. Wie wertvoll diese Finesse für das Resultat ist, zeigt beispielsweise *NFL Quarterback Club '98*, das erstmals im schönsten HiRes-Modus erstrahlt. Auch den unschönen Pseudo-Nebel-Effekt kann man dadurch umgehen. Inwieweit werden wir spätestens bei *Turok 2* erleben, das ebenfalls den Zugriff auf den Microcode ausnutzen wird. Gleiches gilt natürlich auch für T64, dem neuesten „Baby“ von Factor 5.

Der „eigentliche, aber im Prinzip doch nicht“ Turrican-Nachfolger, der neuerdings auch unter dem Arbeitstitel „Thornado“ läuft, dürfte wieder einmal Jump & Run-Kost vom Allerfeinsten bieten. Da die potentielle Actiongranate allerdings frühestens Ende '98 fertig wird, sind derzeit nur Eckdaten bekannt. Es handelt sich um eine acht Level lange Mixtur aus *Contra* und *Metroid* in schönster Polygon-Optik, wobei der Schwerpunkt auf Balleraction und Puzzle-Einlagen liegt. Es gibt zwei futuristische Helden unterschiedlichen Geschlechts, die durch eine intelligente Kameraführung stets optimal ins Blickfeld gerückt werden. Natürlich steuert der deutsche Syntie-Genius Chris Hülsbeck wieder einmal seine Donner-Kompositionen bei. Derzeit wird noch am Leveldesign gefeilt, das schon äußerst vielversprechend ist. In einer Szene soll Thornado beispielsweise in einem Endzeit-Szenario über Autos hüpfen und schließlich einen Endgegner bekämpfen, der von einer Brücke aus den Ballermann mit Autowracks bewirft. Turrican-Fans dürfen sich somit jetzt schon in ihrer Phantasie ausmalen, wie der 64-Bit-Blechmann auf dem N64 seine Kreise ziehen wird - wir werden Euch auf jedem Fall auf dem Laufenden halten.



Anhand dieser ersten Thornado-Actionbilder aus dem Demo habt Ihr schon eine Idee, was Euch bei diesem Jump & Shoot-Game in etwa erwartet; insbesondere bei der Gestaltung des fulminanten Laserzappers und der intelligenten Kameraführung darf man gespannt sein. Die N64-Grafiken sollen übrigens nicht schlechter werden als die ersten Demo-Bilder

GAMERS POINT

E3 - Video 19,85

E3 - Video 19,85

- | | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <p>N64</p> <p>Konsole 299,00
Gamekiller 69,85
Mem 5M Farbig 79,85
Mem Card DATEL 49,85
Mem Card Farbig 34,85
Mem Card Original 39,85
Mem Card 256K 29,85
Rumble Cartridge 34,85
Multi Game Adaptor 49,85
Joypad Farbig 54,85
Joypad Super P64 plus 54,85
Joypad Super Pad 64 49,85
Joypad Máko Pad 64 54,85
Joypad Shark Pad Pro 69,85
Joypad Verlängerung 24,85
Joystick Arcade Shark 89,85
Joystick Flight Force P64 139,85
RF-UNIT PAL Blaze 39,85
RGB BOX 79,85
RGB-Scart BLAZE 39,85
Lenkrad Mad Catz 139,85
Lenkrad Per4mer 114,85
Blast Corps 109,85
Bomberman 64 89,85
Clayfighter 63 1/3 139,85
Dark Rift 139,85
Diddy Kong Racing 89,85
Extreme G 139,85
FIFA 64 89,85
Golden Eye 007 139,85
Grand Prix F1 139,85
Human Grand Prix 139,85
International S.S. Soccer 149,85
Lamborghini 64 139,85
Lylat Wars & Rumble Pack 134,85
Mace: The Dark Age 139,85
Mischief Makers 89,85
Multi Racing Champ. 149,85
Mystical Ninja 139,85
NBA Hang Time 129,85
NFL Quarterback Club 98 139,85
Pilotwings 64 109,85
Star Wars-Sh.o.t.Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Tetrisphere 139,85
Top Gear Rally 139,85
Turok - Dinos. Hu. 149,85
War Gods PAL 139,85
Wave Racer 64 89,85
W. Gretz. Hock. 129,85
WCW vs. NWO *</p> | <p>PSX</p> <p>Konsole 299,85
Action Replay 69,85
Gamebuster Dataflash 79,85
Memory Card 1 Meg WL 29,85
Memory Card 8 Meg 69,85
Memory Card 24 Meg 84,85
Memory Card 32 Meg 94,85
Memory Card 48 Meg 99,85
Memory Card Original 39,85
Multiplayer Multi Tap 64,85
Gun FAZOR MadCatz 59,85
Gun Hyperblaster 59,85
Gun incl. Laser 99,85
Gun PREDATOR 49,85
Gun SV1117 Light Gun 54,85
Joypad ALPS Gamepad 79,85
Joypad Analog Original 59,85
Joypad Control Station 24,85
Joypad Negcon 84,85
Joypad Original 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
Joystick ACSII Orig. 109,85
Joystick Analog 119,85
Euro Scart Kabel Sony 74,85
HF Adaptor Orig. 49,85
Kabel Link Original 49,85
Kabel RGB Fire 39,85
Kabel RGB incl. Audio 49,85
Lenkrad 139,85
Mouse 54,85
Ace Combat 2 *
Agent Armstrong 89,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
Alundra 139,85
A.S.Kart Duel 2 *
Ball Blazer Ch. 89,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
Broken Helix 84,85
Bushido Blade 139,85
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Bust-a-Move 3 *
C&C 2: Alarmstufe Rot 89,85
C&C: Der Triberiumk. 99,85
Castlevania *
Colony Wars *
Constructor 89,85
Cool Boarder 2 *
Croc: Legend o.t. Gob. 89,85
Destr. Derby PLAT 49,85
Devils Deception *
Discworld 2 89,85
Explosive Racing 89,85
Fade to Black PLAT 44,85
Fighting Force 99,85
Final Fantasy 7 *
Formel 1 '97 109,85
Formular Karts 89,85
Frogger 89,85
Gex 2 - Enter the Gecko *
G-Police 99,85
Grand Theft Auto 89,85
Heavens Gate 89,85</p> | <p>PSX</p> <p>Hercs Adventure 89,85
Hercules *
Int. S.Soccer Pro 99,85
Int.Track & Field PLAT 44,85
Jurassic Park - L. W. 89,85
Kick Off 97 89,85
Kurushi *
Legacy of Kain 89,85
Mace: The Dark Age 89,85
Machine Hunter 89,85
Madden NFL Football 98 89,85
Magic - The Gathering 89,85
Marvel Super Heroes *
Mass Destruction 69,85
MDK 89,85
Midnight Run 89,85
Monopoly PAL 89,85
Monster Truck Rally 89,85
Moto Racer 89,85
Motor Mash 89,85
Nascar Racing 98 89,85
NBA Hangtime 89,85
NFL Quarterback Club 98 89,85
NHL 98 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL P.Play Hockey 98 89,85
Nightmare Creatures 89,85
Nuclear Strike 89,85
Odd World - A. Oddyse 89,85
Ogre Battle 139,85
Overboard! *
Pandemonium 2 89,85
Panzer General 2 89,85
PaRappa The Rapper 89,85
PGA 98 89,85
PGA Tour Golf 96 PLAT 44,85
Pitfall 3D 89,85
Rage Racer 99,85
Rally Cross 89,85
Rapid Racer 89,85
Rapid Reload 89,85
Rayman PLAT 44,85
Raystorm 89,85
Rebel Assault 2 99,85
Reboot *
Resident Evil D.C. 89,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Risiko 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Rock&Roll Racing 89,85
S. Extreme Tennis PLAT 59,85
Sentient 99,85
Sim City 2000 89,85
Soul Blade 99,85
Street Fighter EX Plus A. 89,85
Suikoden 99,85
Super Pang Collection 89,85
Syndicate Wars 89,85
Tekken 2 109,85
Tekken PLAT 49,85
Tetris Plus 89,85
The Note 89,85</p> | <p>PSX</p> <p>Crisis incl. Gun *
Tobal No. 2 *
Tomb Raider 2 99,85
Tomb Raider 89,85
Transport Tycoon 84,85
Viewpoint 29,85
Viper 89,85
V-Rally 94,85
Warcraft 2 89,85
Wild Arms 109,85
Wild Nines *
Wing Over 89,85
Wings of Alham *
Wipeout PLAT 49,85
Wipeout 99,85
Worms PLAT 44,85</p> | <p>SAT</p> <p>Elevator 119,85
Fighting Force 99,85
Fighting Vipers 59,85
Frankenstein 69,85
Gex 39,85
Ghen War 59,85
Hebereke 2 69,85
Hulk 69,85
Impact Racing 79,85
In The Hunt 69,85
Madden Football NFL 98 84,85
King of Fighters 95 89,85
Krazy Ivan 89,85
Last Bronx 89,85
Manx TT Superbike 104,85
Marvel Super Heroes 89,85
Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85
NHL Breakaway 98 89,85
Pandemonium 79,85
PGA Tour Golf 97 69,85
Primal Rage 69,85
Pro Pinball 69,85
Puzzle Bobble 3 89,85
Puzzle Fighter 2 Turbo 69,85
Resident Evil 104,85
Sega Touring Car 89,85
Shockwave Assault 49,85
Snowboarding TRIX 94,85
Space Invaders 119,85
Space Jam 69,85
Spot 3 - Spot g. Hollyw. 79,85
Steamgear Mash 49,85
Story of Thor 2 89,85
Street Fighter Coll. 129,85
Tempest 2000 69,85
Thunderforce 2 & 3 89,85
Tilt Pinball 79,85
Victory Boxing 49,85
Virtua Fighter 2 99,85
Virtua Fighter Kids 69,85
Virtua Volleyball 59,85
Warcraft 2 89,85
Whizz 69,85
WipEout 2097 84,85
W.S. Baseball 2 69,85
W.W. Soccer 98 94,85
WWF Wrestlem. 49,85</p> |
|---|---|--|--|--|

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

Versandzentrale
LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-339-44/45

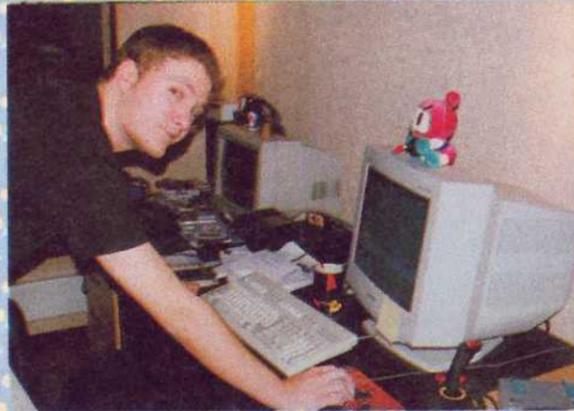
- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -
- Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver

NEU ab 8. November
LADEN (200qm)
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

INTERVIEW

Julian Eggebrecht,
Gründer von Factor 5

Julian Eggebrecht, kreativer Kopf von dem ehemaligen deutschen Vorzeige-Programmierer Factor 5, spricht über seine Erfahrungen in Kalifornien.



Übersichtliches Chaos: Auf Julians Schreibtisch hat Int. Superstar Soccer Deluxe (Mega Drive) einen Ehrenplatz

Mega Fun: Wie kam es eigentlich zu dem Umzug von Köln nach Kalifornien?

Julian Eggebrecht: Die Idee kam uns, während wir für Lucas Arts an Ballblazer und Rebell Assault II gearbeitet haben. Das Internet war zu diesem Zeitpunkt noch nicht so groß und schnell, wie es jetzt ist. Da es sich um zwei CD-ROM-Spiele handelte, war es einfach ein riesen Häckmäck, die Versionen an Lucas Arts zu schicken. Es war sehr teuer, zeitaufwendig, und wir hatten die Projekte nur unzureichend unter Kontrolle. Bei einem Zeitunterschied von neun Stunden mußten wir außerdem selbst außerhalb der Master-Phase immer ewig lange aufbleiben. Irgendwann kamen wir schließlich an einen Punkt, wo wir gesagt haben: „So geht das nicht weiter“. Da Lucas Arts das genauso sah, haben sie uns schließlich angeboten, den Umzug zu

sponsorn und uns dabei tatkräftig zu unterstützen. Der Hauptanwalt von Lucas Film hat uns nämlich die Arbeits-erlaubnis - ein echtes Problem in den USA! - für die gesamten Mitarbeiter organisiert. Da außer meiner Wenigkeit niemand von dem Factor 5 verheiratet war bzw. eine feste Freundin hatte, haben wir einfach gesagt: „OK, laßt uns das einfach mal probieren!“ Aber es ist nur ein Test! Es heißt nicht, daß wir bis in alle Ewigkeit hier bleiben. Bis '99 bleiben wir ganz sicher hier, danach wird die Lage erstmal erneut gecheckt.

MF: Ist das komplette Team denn mit rübergekommen?

JE: Von den Freiberuflern sind nicht alle mitgekommen. Von dem Kölner Team sind aber bis auf einen, der aus familiären Gründen nicht Deutschland verlassen konnte, alle nach Kalifornien gezogen. Derzeit ziehen sogar noch einige freie Mitarbeiter nachträglich um, und ab dem 1.1.98 hat sogar Chris Hülsbeck hier seinen festen Wohnsitz.

MF: Wie fühlst Du Dich denn in den USA, hast Du Dich an die amerikanische Mentalität mittlerweile gewöhnt?

JE: Eingelebt haben wir uns bereits, ob wir je-

doch mit der Mentalität der Amerikaner zurecht- kommen, kann ich nicht genau beantworten, da wir die meiste Zeit unter uns bleiben, also nicht als Deutsche in einer amerikanischen Firma arbeiten - was die ganze Sache natürlich für uns leichter macht.

MF: Was ist das eigentlich für ein Gefühl, im Herzen der amerikanischen Videospieldindustrie zu arbeiten? Hat man dadurch Vorteile?

JE: Es ist sehr positiv, da Lucas Arts beispielswei- se um die Ecke liegt und man Zugriff auf alle nötige Software und wichtigen Programmierer

hat. Man trifft außerdem eine Reihe von Leuten aus der Branche, mit denen man sich austauschen kann, was in Deutschland immer ein Problem war, denn außer uns gab es ja nicht viele. Da es das Berufsbild des Programmierers hierzu- lande schon längere Zeit gibt, gehen die Leute hier auf eine andere Art mit ihrer Arbeit um. In Deutschland arbeitet derzeit wohl nur Blue Byte so professionell. So etwas wie mit Neon passiert hier in Amerika nicht mehr.

MF: Apropos Neon, nachdem Factor 5 Köln ver- lassen hat und Neon nach ihrer Zersplitterung wieder von vorne anfangen muß, ist die deut- sche Programmiererszene so gut wie tot...

JE: ...mal wieder! Aber mal ganz ehrlich, da hat es doch im Grunde durch uns und Neon in den letzten beiden Jahren nur ein seltenes Aufblitzen gegeben. Ich war schon immer skeptisch, ob das Ganze zu tieferen Geschichten führen würde. Neon hätte sicherlich als eine Art Kernzelle fun- gieren können, daß es im Endeffekt nicht ge- klappt hat, ist schon ein bißchen traurig für die deutsche Videospieldindustrie. Programmierer, wie die von Blue Byte, verlassen sich auf den ungewöhnlich großen deutschen PC-Markt. Es ist halt ein verdammt großes Risiko, ein Konso- len-Spiel zu entwickeln, weil die Kosten einfach viel höher sind, nicht nur bei N64-Spielen übri-

gens, auch PlayStation-Produkte kosten eine Menge. Auf der anderen Seite hatten wir in Deutschland dadurch immer Vorteile gehabt, da wir immer als Vorzeige-Firma behandelt wur- den, das haben wir natürlich hier nicht mehr.

MF: In Amerika seid Ihr nun die Underdogs.

JE: Nein, keine Underdogs, hier sind wir als gute Techniker bekannt, und als europäische Firma ist man im positiven Sinne hierzulande etwas „Komisches“. Die Leute kommen vorbei und sa- gen erst einmal: „Ahhh, the German Company!“ Wir haben somit hier einen etwas exaltierten Status.

MF: Um T64 gibt es nun einige Verwirrungen - ist es nun ein Lucas Arts-Spiel oder nicht, und handelt es sich um Turrigan oder einem anderen Actiontitel?

JE: Erstens: T64 hat NICHTS mit Lucas Arts zu tun. Zweitens: T64 hat bereits einen Publisher, dessen Name ich aber noch nicht nennen darf. Zum Spiel direkt: T64 ist nur ein Arbeitstitel. Das Spiel hieß nur anfangs Turrigan 64, als wir uns noch Hoffnungen gemacht haben, daß wir uns mit der Firma Softgold/Rainbow Arts, die Copy- righthalter dieses Namens, einigen könnten. Wir hatten aber wegen Turrigan 2 einen üblen Pro- zeß mit dieser Firma am Hals, wo Softgold ver- suchte, Entwicklungsgeld von uns zurückzube- kommen, so daß unsere Motivation, mit diesem Softwarehaus noch einmal ein Turrigan-Spiel zu entwickeln, äußerst gering ist. So ist dann im Endeffekt das T64 herausgekommen, das bei uns momentan den internen Namen „Thornado“ be- kommen hat, eine Mischung also aus „Tornado“ und „Thor“. Das Gameplay kann man aber auf je- den Fall mit dem von Turrigan vergleichen.

MF: Welches Spiel begeistert Dich denn momen- tan am meisten?

JE: (nach kurzem Nachdenken) GoldenEye. Ich habe zur gleichen Zeit angefangen GoldenEye und Final Fantasy VII zu spielen, muß aber sa- gen, daß mir persönlich der Vorgänger FF VI (SN) besser gefallen hat. Somit ziehe ich momen- tan GoldenEye vor, was aber nichts mit der Konsole zu tun hat.



Julian Eggebrecht, Gründer von Factor 5

„So etwas wie mit Neon passiert hier in Amerika nicht mehr.“



Fahren Sie zur Hölle!



AUTO DESTRUCT™



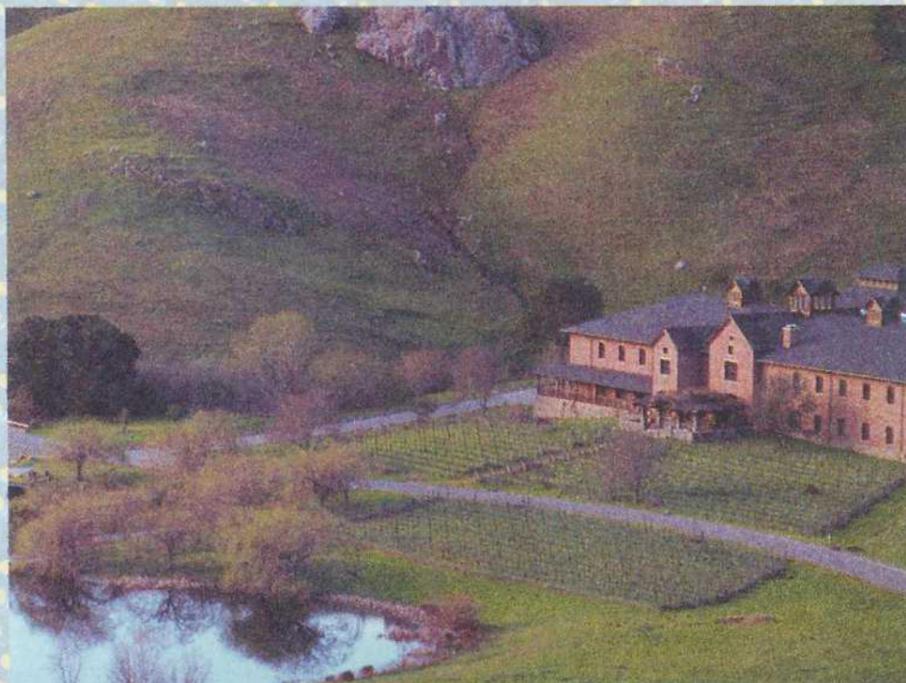
Setzen Sie strategisches Know-how und fahrerisches Können im Kampf gegen den höllischen Kult ein.





Heather Twist, PR-Fee von Lucas Arts, zeigt das weltweit wohl einzigartige Videospiele-Cockpit eines X-Wing-Fighters

Der Zufall ist schon einmalig: Mit-ten im Lucas Valley (der Name hat wirklich nichts mit dem Firmen-gründer zu tun!) hat der Star Wars-Erfinder George Lucas sein giganti-sches Film-Imperium errichtet (mit über einer Milliarde Privatvermögen ist er einer der reichsten Einwohner Kaliforniens). Das Herzstück bildet dabei die sagenumwobene Skywal-ker Ranch. Hier werden unter ande-rem die Oscar-gekrönten Soundeffek-te hergestellt oder die kreativen Vor-arbeiten zu jedem Film in der eigen-en Bibliothek entwickelt. Letztere Arbeit beförderte George Lucas nach langer Abstinenz wieder auf den Re-giestuhl. Er hat nämlich gerade in London die ersten Teile des neuesten Star Wars-Films abgedreht (US-Premiere: Herbst '98). Im Gegensatz zu seinen High Tech-Filmen (auch das THX-Soundverfahren wurde von ihm entwickelt), gleicht die streng be-wachte Skywalker Ranch eher einem romantischen Kurort als einer Ar-



Die traumhafte Skywalker Ranch: Im Bild der Ewok-See sowie das Technical Building, wo die preisgekrönten Soundeffekte hergestellt werden



Tom Byron, Produkt- und Marketing-Manager von Lucas Arts, präsentiert das frisch entworfene Cover für Masters of Teräs Käsi

beitsstätte. Sämtliche Mitarbeiter genießen in der Abgeschiedenheit einen Komfort, von dem andere nur träumen können: einen eigenen Fitnessraum samt Schwimmbecken, zwei malerische Kantinen (mit selbst gezüchtetem Gemüse), einen Weinberg sowie den künstlich angelegten Ewok-See. In dem Haupthaus, einem Traum in viktorianischem Stil, erwarten den Besucher außerdem zahlreiche wertvolle Exponate aus der Filmwelt, wie beispielsweise das Original-Laserschwert von Luke Skywalker oder die komplette Indiana Jones-Kluft - ein einmaliges Erlebnis! Von dieser Atmosphäre bekommen die Mitarbeiter von Lucas Arts Entertainment jedoch nicht allzuviel mit. In einer eher unscheinbaren Office (auf Namensschilder hat man aus Angst vor allzu euphorischen Star Wars-Fans wohlweislich verzichtet) werkeln die Programmierer an den neuesten Star Wars-Produkten, an denen der Meister persönlich jedoch nur noch peripher beteiligt ist.

Lucas Arts

Comeback der Jedi-Ritter

Der Traum eines jeden Star Wars-Fans ging für Ulf in Erfüllung. In San Rafael, gut eine halbe Stunde Fahrtzeit von San Francisco entfernt, besuchten wir die Lucas Arts-Softwareschmiede, um einen exklusiven Blick auf Masters of Teräs Käsi zu werfen und sogar der legendären Skywalker Ranch eine Stippvisite abzustatten

Kurioser Name, klasse Spiel!

Star Wars Masters of Teräs Käsi

Mit Verwunderung reagierte Heather Twist, PR-Dame von Lucas Arts, auf meine Einschätzung, daß man beim Untertitel eher an eine neue Goudakäse-Sorte denken könnte als an ein brandneues Krieg-der-Sterne-Spiel. Der Silberling ist jedoch



Der weibliche Fiesling Arden Lyn wurde eigens für dieses Spiel kreiert

alles andere als Käse, sondern ein absoluter Leckerbissen für alle Fans gepflegter Schwertfuchteleien, umrahmt vom einmaligen Star Wars-Ambiente. Das Beat 'em Up-Werk, an dem 20 Programmierer mitgewirkt haben, fällt schon alleine wegen der ungewöhnlichen Thematik völlig aus dem Rahmen. Außerdem bietet MOTK im Gegensatz zu anderen Videospieldaptionen eine vergleichsweise dünne Story. Im Mittelpunkt steht die mysteriöse Charakterin Arden Lyn, die eine Horde von gefürchteten Galactic Fighters anführt, vom Schlage Boba Fett oder dem Warzenschweinwesen Thok. Ihr Ziel ist simpel: Durch mehr oder weniger fair ausgetragen-



Im Infight hat man ohne gezogene Waffe Vorteile gegenüber seinem Widersacher

de Zweikämpfe sollen nach und nach sämtliche Schlüsselfiguren der Rebellion Allianz in die Knie gezwungen werden. Dementsprechend ge-

mischt setzt sich das Feld aus Figuren der dunklen und guten Seite zusammen. Neben den drei genannten Charakteren gesellen sich zu dem En-



Per aufgeladenem Extrabalken sind mal wieder verheerende Super Moves möglich



Die Grafiker geizten nicht gerade mit lupenreinen Transparenz-Effekten



Jedem Charakter stehen zwei völlig unterschiedliche Outfits zur Auswahl

semble noch Han Solo, Prinzessin Leia, Luke Skywalker, Chewbacca sowie der Wüstenmensch Hoar. Als finalen Bösewicht darf der Gewinner der Vorrunde erwartungsgemäß gegen Darth Vader höchstpersönlich antreten. Hinzu kommen außerdem noch drei bis vier versteckte Charaktere, deren Identität Lucas Arts allerdings streng geheim hält. Das Gameplay kann als klassischer SF II-Ableger bezeichnet werden, sprich mit sämtlichen Gliedmaßen muß im Best of Three-Verfahren des Gegners Lebensenergiebalken systematisch bis zum Exitus dezimiert werden. Die interessante Gameplay-Besonderheit bietet jedoch die Möglichkeit, während des Kampfes die Waffe, wie beispielsweise das elegante Laserschwert, einzusetzen oder den „ehrlichen“ Faustkampf vorzuziehen. Beide Kampfstile haben ihre Vor- und Nachteile. Während Ihr mit gezogener Waffe logischerweise über einen erweiterten Kampfradius verfügt und den Gegner somit gut auf Distanz

halten könnt, habt Ihr beim Infight mit bloßer Pranke spürbare Vorteile. Dieses Feature sorgt somit für eine taktische Note, die durchaus spielentscheidend sein kann. Ansonsten präsentiert sich die Spielbarkeit der 80%-Version als in jeder Hinsicht

überzeugend. Die Dynamik und Kollisionsabfrage wurden sauber gelöst, und an Einfallsreichtum mangelt es dem Schlagrepertoire nicht. Luke feuert beispielsweise bei einem Special Move dem Gegner sein Laserschwert mit voller Wucht entgegen, während

Thork mit brachialer Urgewalt seine mörderische Axt schwingt. Trotz des ungewöhnlichen Genres achteten die Designer stark auf das notwendige Star Wars-Ambiente. So finden die Zweikämpfe stets an bekannten Locations statt. Auf dem Eisplaneten stapft zum Beispiel ein riesiger AT AT umher, während in der Wolkenstadt ein Speedster seine Runden dreht. Technisch gesehen gibt es überhaupt nichts zu bemängeln. Die Polygon-Grafik verfügt über eine vernünftige Auflösung mit detailliert modellierten Charakteren. Interessant sind dabei die Bewegungsabläufe, die ausnahmsweise nicht durch die Motion Capture-Technik entstanden sind. Bei den Schlagabtausch achtete man darauf, daß der Gegner stets in authentischer Manier auf einen Treffer reagiert, auch wenn er gerade im Begriff war, selbst eine Attacke zu landen. Schon irgendwie befremdlich, das Gefühl, daß demnächst Luke solchen Genre-Berühmtheiten wie Ryo Konkurrenz machen wird...



In dieser Stage stapft im Hintergrund plötzlich ein gigantischer AT AT durch das Bild



Auch ohne Motion Capture-Technik überzeugen die „zu Fuß“ hergestellten Bewegungsabläufe durch einen hohen Realismus



Nahezu jeder Charakter kann seinen Kontrahenten auch aus der weiten Distanz mit einem gezielten Schuß bearbeiten



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!

Nintendo 64 3D-Action-Adventure

Zelda 64

Der Erscheinungstermin des wohl am meisten erwarteten Games für das N64 wird sich wieder einmal verzögern

Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Der Release von Zelda 64 wird sich in Japan um einige Wochen verschieben (von Weihnachten '97 auf Frühjahr '98), was sich natürlich auch für uns Europäer negativ auswirkt. Was gibt es aber Neues an der Adventurefront? Die Geschichte von

Zelda 64 wird genau am letzten Zelda-Teil anknüpfen. Oberschurke Gannon hat wieder Böses im Sinn und greift diesmal wieder nach der Macht. Die Kameraperspektiven können wahrscheinlich nicht von Euch beeinflusst werden, so können die Programmierer aber ein cinemati-



Oh, du schöne Jugendzeit. Unser Held Link als Jüngelchen, dennoch gefährlich mit Schild und Kurzsword



Hoch zu Roß wird sich Link schnell von einem Ort zum anderen bewegen können. Das Pferd könnt Ihr wahrscheinlich mit Mohrrüben am besten zähmen



Wie Lara beherrscht auch unser kleiner Abenteurer die Fähigkeit, Steinblöcke und andere sperrige Gegenstände zu verschieben

scheres Feeling erzeugen. Während des Kampfes, der in Echtzeit abläuft, habt Ihr durch eine isometrische Perspektive einen guten Überblick oder seid mit einem Extremzoom hautnah am Geschehen. Ebenfalls werdet Ihr mit Links Kindheit konfrontiert und könnt auf einem Pferd reiten, das Ihr aber erst zähmen müßt, um nicht

dauernd aus dem Sattel zu fliegen. Sicher ist, daß es eine Modul-Version geben wird und darüber hinaus noch eine Special-Edition für das 64 DD.

Hersteller: Nintendo 64 Erscheint: 1998
Genre: 3D-Action Adventure Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Rennspiel

Newman Haas Racing

Überraschung: Nach Ecclestones Formel 1-Zirkus widmet sich Psygnosis bei ihrem neuesten Racer der amerikanischen Indycar-Serie

Mit Psygnosis' Formel 1-Lizenz gelang den Engländern sicherlich der große Wurf. Nur den amerikanischen Markt konnten sie nicht

mit allzu großem Erfolg erschließen, da die Amis bekanntlich mehr auf den Hochgeschwindigkeitswahnsinn Indycar, bei dem 350 km/h auf man-



Das grafische Niveau dürfte in etwa auf dem von Formel 1 liegen



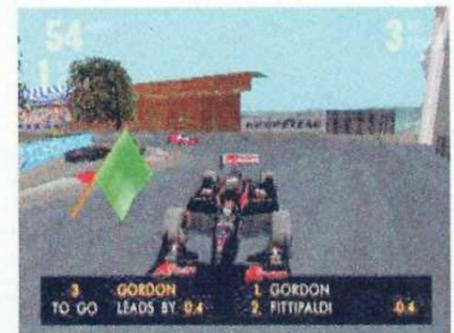
Der Split-Screen ist bei Psygnosis mittlerweile Ehrensache



6 MICHAEL ANDRETTI

Wie bei Formel 1 gibt es nur originale Fahrer-Teams und natürlich auch originale Strecken

chen Rundkursen keine Seltenheit sind, abfahren. Doch das soll sich jetzt mit Newman Haas Racing ändern. Der Name ist zunächst einmal sicherlich erklärungsbedürftig. Newman Haas ist eines der Top Teams der Indy Serie, vergleichbar mit Renault Williams oder Ferrari. Wie schon bei Formel 1 sicherte sich Psygnosis sämtliche Lizenzen, um größtmögliche Authentizität zu erzielen. So dürft Ihr mit den original Indycar-Stars, wie beispielsweise Michael Andretti oder Mark Blundell, über 15 der berühmtesten Strecken Nordamerikas brettern. Die Spannweite der Circuits erfordert ein vielseitiges Können, von kurvenreichen und engen Stadt-Pisten bis hin zu den berühmten Hochgeschwindigkeits-Ovalen mit überhöhten Kurven. Dementsprechend viel Bedeu-



Hoher Realismus ist auch bei der Indycar Serie Trumpf; z.B. spielt auch das Flaggensystem eine wichtige Rolle

tung kommt den reichhaltigen Werkeinstellungen und dem Pit-Stop zugute. Technisch darf eine ebenso überzeugende Optik wie bei Formel 1 erwartet werden, sprich großer Detailreichtum und eine ansprechend hohe Grafikauflösung.

Hersteller: Psygnosis Erscheint: Frühjahr '98 Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.

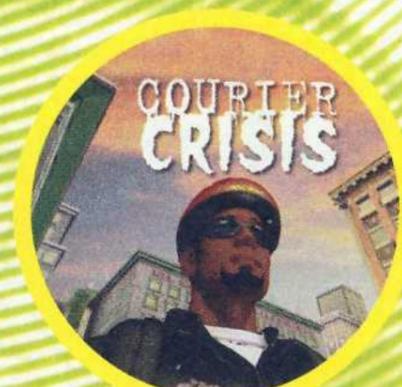
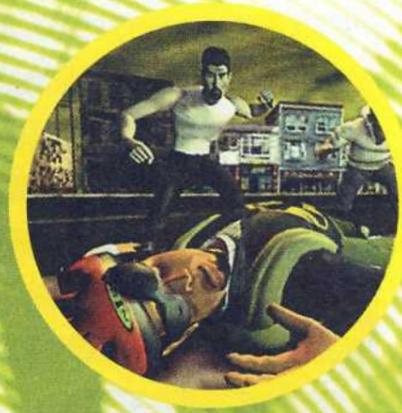
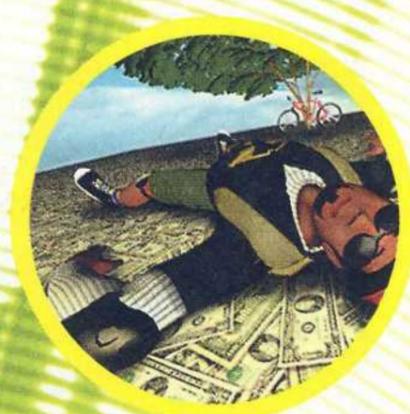
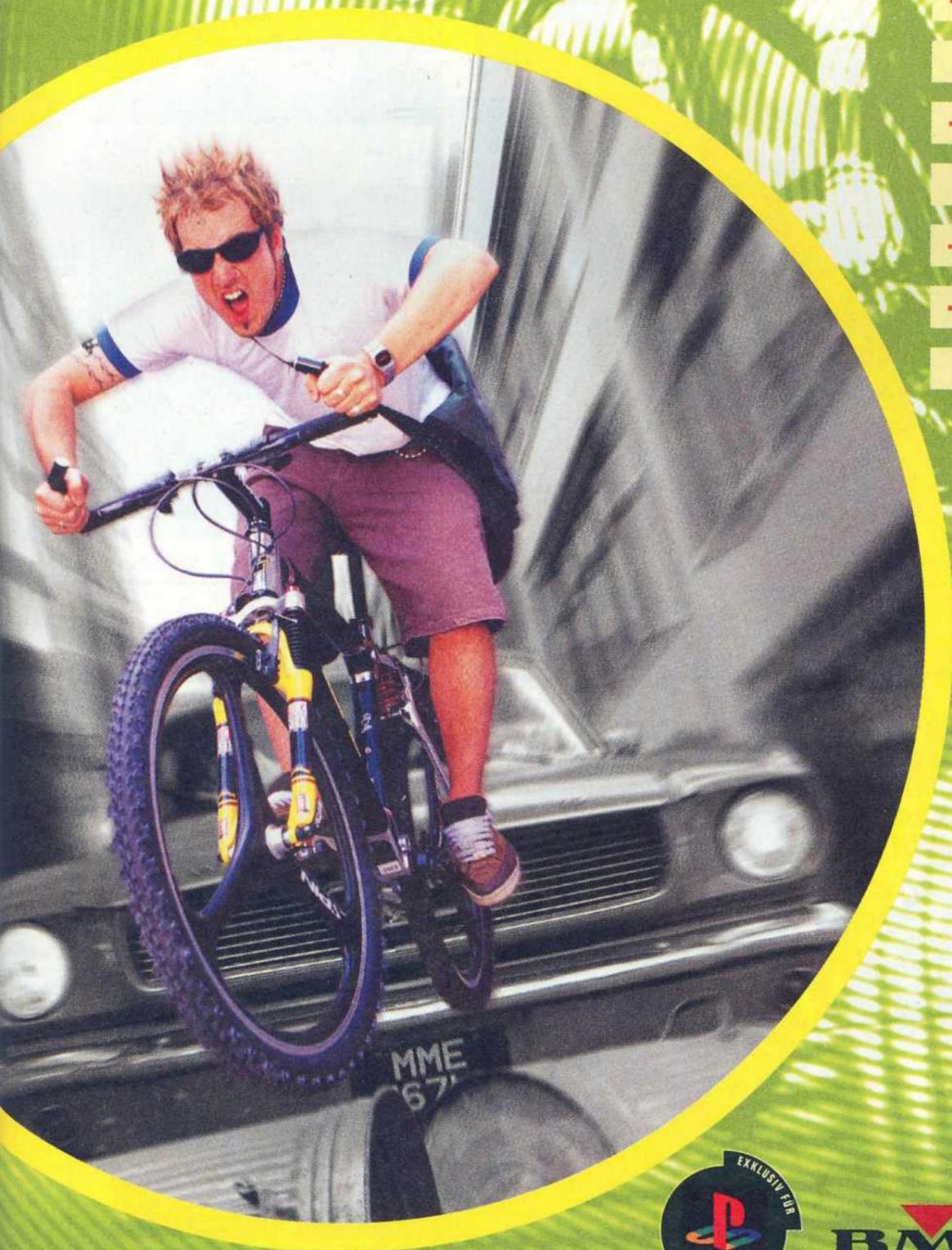
COURIER CRISIS

Mit echten GT-Bikes

**Die Straße gehört dir.
Du mußt sie nur erobern!**

DEIN JOB IST, DIE BESTELLUNG ANS
ZIEL ZU BRINGEN - KOSTE ES, WAS ES
WOLLE + DU JAGST AUF ZWEI RÄDERN
DURCH DIE STRAßEN AMERIKAS, DAS
HEIßT: HIGH-SPEED ACTION OHNE
RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

+ACTION AUF ECHTEN BMX-UND
MOUNTAINBIKES VON GT-BIKES
+NIMM DIR DEIN LIEBLINGSBIKE!
+30 VERSCHIEDENE LEVEL IN
5 US-STÄDTEN
+ÜBER 160 OBJEKTE UND 70
VERSCHIEDENE FUßGÄNGER
+INSGESAMT ÜBER 250 AUFTRÄGE
+SUPERREALISTISCHE
SOUNDEFFEKTE



Das Beste zu Weihnachten

Wunschzettel

Folgende Titel erscheinen noch bis zum Weihnachtsfest:

PlayStation

Auto Destruct	5. Dezember	99,-
Baphomets Fluch 2	Dezember	99,-
Broken Helix	Anfang Dezember	109,-
Bug Riders	Dezember	89,-
Bust 'a' Move 3	Ende November	99,-
Castlevania - Symphony of the Night	Ende November	109,-
Colony Wars	14. November	99,-
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Mitte November	119,-
Courier Crisis	Mitte November	99,-
Crash Bandicoot 2	5. Dezember	99,-
Critical Depth	Dezember	89,-
Discworld 2	14. November	99,-
Everybody's Golf	5. Dezember	89,-
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	14. November	99,-
Fighting Force	14. November	109,-
Final Fantasy VII	14. November	119,-
Formula Karts	Ende November	109,-
Frogger	15. November	99,-
Grand Theft Auto	Ende November	99,-
Heaven's Gate	Anfang November	99,-
Jimmy Johnson American Football	Mitte Dezember	99,-
K1 Arena Fighter	Ende November	109,-
Magic the Gathering	Mitte November	99,-
Marvel Super Heroes	Anfang November	99,-
MDK	10. November	99,-
Monopoly	Anfang November	99,-
Moto Racer	31. Oktober	99,-
Namco Museum Vol. 5	14. November	89,-
NASCAR '98	31. Oktober	99,-
NBA Hangtime	7. November	99,-
NBA Live '98	21. November	99,-
NHL Breakaway '98	1. November-Woche	99,-
Pandemonium 2	Anfang November	109,-
Peak Performance	2. November-Woche	99,-
PGA Tour '98	31. Oktober	99,-
Pinball Fantasy Deluxe	Dezember	99,-
Power Soccer 2	5. Dezember	99,-
Rampage World Tour	21. November	89,-
Red Asphalt (Rock 'n Roll Racing 2)	Ende November	99,-
Resident Evil D.C.	2. November-Woche	99,-
Risiko	Ende November	99,-
Rosco McQueen	7. November	99,-
San Francisco Rush	Dezember	99,-
Shadow Master	5. Dezember	99,-
Spice World	5. Dezember	?
Street Fighter EX Plus Alpha	2. November-Woche	99,-
Super Football Champ	Anfang November	99,-
Tennis Arena	Anfang November	99,-
Test Drive 4	21. November	99,-
Time Crisis (mit Lightgun)	21. November	169,-
Tomb Raider II starring Lara Croft	21. November	109,-
WCW Vs. World	Ende November	109,-
Wing Over	Ende November	99,-
World League Basketball	Ende November	99,-
Z	5. Dezember	89,-

Nintendo 64

Automobile Lamborghini 64	Anfang Dezember	149,-
Bomberman 64	Mitte November	99,-
ClayFighters 63 1/3	11. November	149,-
Diddy Kong Racing	Anfang Dezember	99,-
Extreme G	30. Oktober	149,-
F1 Pole Position 64	25. Oktober	149,-
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	19. Dezember	149,-
Joust X	Dezember	149,-
Madden '98	5. Dezember	149,-
Mischief Makers	Mitte Dezember	99,-
NFL Quarterback Club '98	2. November-Woche	129,-
San Francisco Rush	Mitte November	149,-

Saturn

Atlantis	18. November	99,-
Bust 'a' Move 3	Ende November	99,-
Croc	21. November	99,-
Enemy Zero	24. November	99,-
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	12. Dezember	99,-
Fighting Force	11. November	99,-
Formula Karts	11. November	99,-
NASCAR '98	21. November	99,-
NBA Live '98	5. Dezember	99,-
NHL '98	12. Dezember	99,-
NHL Breakaway '98	Ende November	99,-
Sega Touring Car Championship	28. Oktober	99,-
Sonic R	11. November	99,-
Tennis Arena	Anfang November	99,-
The Lost World - Jurassic Park II	10. November	99,-



HOT in JAPAN

1. Street Fighter II Coll. (SAT)
2. Breath of Fire III (PS)
3. Pocket Monsters (GB)
4. Everybody's Golf (PS)
5. Power Full Pro Baseball (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT in USA

1. Final Fantasy VII (PS)
2. Golden Eye 007 (N64)
3. NFL Gameday '98 (PS)
4. Madden '98 (PS)
5. Oddworld: Abe's Oddysee (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

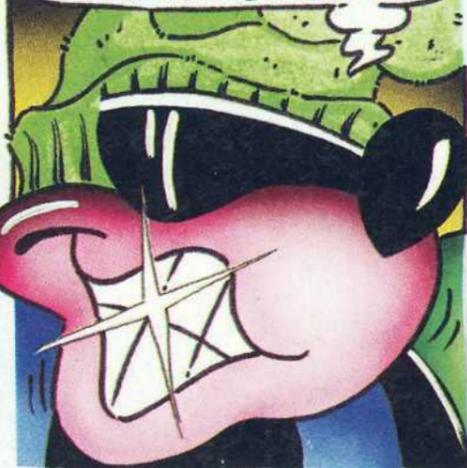
1. Resident Evil 2 (PlayStation)
2. Zelda 64 (Nintendo 64)
3. Gex 2 (PS/N64)

PEPPL PLATTFUB by ENTE

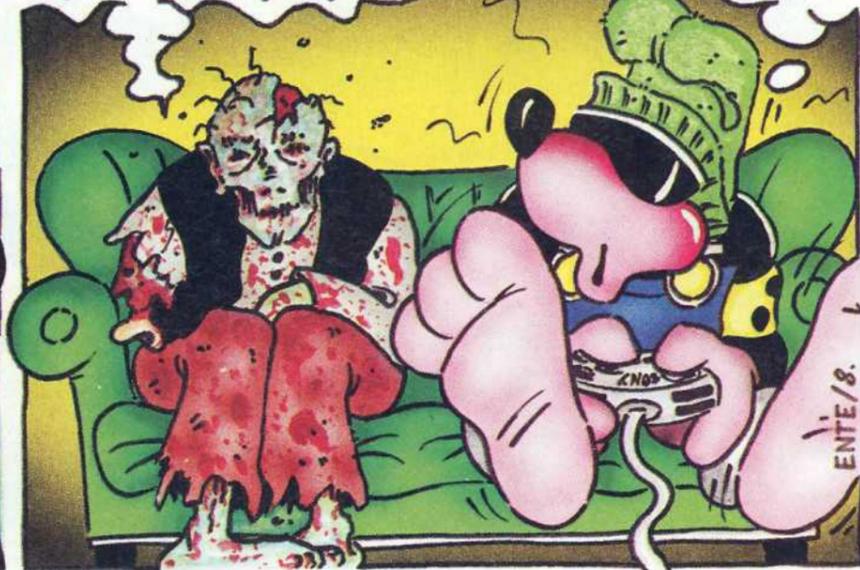
YEAH, RESIDENT EVIL, WIEDER SO'N DRECKIGER UNTOTER OHNE SCHÄDEL... UND BÄNG! BOAR EY, IS DAS NICHT GEIL...



..WIE ICH HIER EINEN ZOMBIE NACH'M ANDERN AN DIE WAND KLATSCHTE?!... NUR'N PLATTER ZOMBIE IS'N GUTER ZOMBIE! FINDSTE NICHT AUCH?



RASSIST !!!



ENTE/8.

Spiele des Jahres

Computec Award '97

Auch in diesem Jahr vergab der Computec Verlag im Rahmen einer festlichen Veranstaltung die begehrte Medaille „Spiel des Jahres“. Folgende Titel kamen in die engere Wahl:

Saturn Spiel des Jahres:

Tomb Raider

Nominiert wurden außerdem:

- Warcraft 2
- Fighters Megamix
- Shining the holy Ark
- Saturn Bomberman

PlayStation Spiel des Jahres:

Formel 1

Nominiert wurden außerdem:

- Tomb Raider
- Soul Blade
- Command & Conquer
- Wing Commander IV

Nintendo 64 Spiel des Jahres:

Super Mario 64

Nominiert wurden außerdem:

- Int. Superstar Soccer 64
- Turok
- Mario Kart 64
- Wave Race 64

Als PC-Spiel des Jahres wurde im übrigen Bullfrogs Dungeon Keeper mit der Medaille ausgezeichnet.



Wer bietet mehr?

Herzlichen Glückwunsch

Analog Controller-Gewinnspiel 09/97

Über je einen Analog Controller freuen sich:

Oliver Herrmann aus 59075 Hamm, Christoph Meyer aus 49624 Helmighausen, Günter Steffens aus 12043 Berlin, Rolf Neumann aus 50765 Köln, Christian Gress aus 90471 Nürnberg.

Tamagotchi-Gewinnspiel 09/97

Je ein Tamagotchi erhält:

Katrin Tomm aus 83104 Schönau, Janine Schlagowski aus 04567 Kitscher, Sven Rohweder aus 24644 Timmaspe, Detlef Lauschke aus 24943 Flensburg, Kurt Westphal aus 25704 Meldorf, Sebastian Kalitzki aus 40476 Düsseldorf, Peter Bretfeld aus 44653 Herne, Carolin Kraut aus 72555 Metzingen, Josef Seiter aus 73733 Esslingen, Christian Witte aus 18320 Ahrenshagen, Theo Galik aus 92714 Pleystein, Inge Bernhard aus 79682 Todtmoos, Gerd Oschmann aus 61440 Oberursel, Daniel Siegmund aus 33613 Bielefeld, Adrian Seigis aus 20259 Hamburg, Helene Gress aus 90471 Nürnberg, Dirk Rodt aus 59872 Meschede, Martina Litke aus 42653 Solingen, Michael Pietsch aus 31636 Linsburg.



MLC - Hard & Software
02841-94260

Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers

Fax: 02841 - 942623

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr

Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

Playstation Top-Hit 's des Monats - Playstation Top-Hit 's des Monats - Playstation Top-Hit 's des Monats - Playstation Top-Hit 's des Monats

Multinorm Playstation

Finanzierung
12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbausatz
Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabe für NTSC/PAL. **54.95**

Resident Evil
Directors Cut

US Version lieferbar **99.95**

VERSANDFREI... 84.95

PC Copy Station

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

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

FINANZKAUF.. 47 X 67.-

Spiel des Monats

FIFA 98

Versandkosten frei 89.95

Multinorm Chip
incl. Einbauanleitung

Ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien.

39.95

! PSX Umbau Aktion !

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

59.95

Gun + Redlight

89.95

Wertung Megafun Ausgabe 06/97
Sehr gut

Playstation Games

Abe's Odyssee	84.95
Ace Combat 2	89.95
Agent Armstrong	84.95
All Star Soccer	79.95
Baphomets Fluch 2	89.95
Bleifuß 2	77.95
Carnage Heart	77.95
Castlevania TheBlodet.	94.95
Command & Conquer 2	99.95
Conquest Earth	84.95
Constructor	84.95
Contra: Legacy of War	94.95
Colony Wars	89.95
Creation	79.95
Crow: City of Angels	84.95
Crock	84.95
Darklight Conflict	79.95
Discworld 2	99.95
Ecstasia	89.95
Fantastic Four	84.95
Fighting Force	94.95
Formular 1 '97	109.95
Formular Karts	94.95
Frogger	84.95
G-Police	94.95
Gex 2	84.95
Hercules	89.95
Hexen	85.95
Island of Dr. Moreau	89.95
Ian Living. D.Dungeon	84.95
Int. Superstar Soccer Pro	94.95
Jurassic Park 2	84.95

Playstation Games

FINAL FANTASY VII	109.95
TOMB RAIDER 2	94.95
NIGHTMARE CREATURES	89.95
TIME CRISIS + GUN	139.95
COLONY WARS	89.95
CRASH BANDICOOT 2	109.95
C&C 2 - RED ALERT	99.95

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

Playstation Games

K1 Arena Fighters	94.95
King of Fighters	77.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Machine Hunter	84.95
MDK	84.95
Monopoly	84.95
Monster Truck	84.95
Moto Racer	84.95
Nascar 98	84.95
Need for Speed Platinum	49.95
Need for Speed 2	84.95
NHL 98	84.95
NBA 98	84.95
NHL Breakaway 98	84.95
NHL Powerplay Hockey 98	84.95
Nuclear Strike	84.95
Overboard	89.95
Pandemonium 2	79.95
Porsche Challenge	79.95
Power F1 (Lankhor)	84.95
Rapid Racer	84.95
Risiko	84.95
Rosco Mc Queen	89.95
Skull Monkey's	84.95
Streetfighter Ex Plus	84.95
Test Drive 4	84.95
Theme Hospital	84.95
Toshinden 3	89.95
V-Rally	82.95
Warcraft II	84.95
Z	89.95

Playstation Hardware

Arcade Stick	59.95
Program Pad	59.95
V3-RACING WHEEL	139.95

Playstation Hardware

PSX TASCHEN + PAD + MEMORY CARD	59.95
PSX CD-COPY SOFTWARE FÜR PC	169.95
PSX INFRAROT JOYPADS (2er Pack)	69.95
ORIGINAL SONY ANALOG JOYPAD	54.95
Memory Card 8meg	59.95
Memory Card 48Meg	99.95
Link Kabel	19.95
HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org.Sony Maus incl. Pad	54.95
PSX Joypad	29.95
NeGcon Pad	79.95
Joypad Verlängerung	19.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Gamebuster Mogelmodul	89.95
Gamekiller Mogelmodul	54.95
1MB Memory Card	PREIS TIP: 24.95
RGB Booster Kabe	PREIS TIP: 29.95
CD Writer Paket	899.95
Tabel Top Joyboar	PREIS TIP: 54.95

Saturn-Nachfolger

Saturn-Nachfolger: Die Gerüchteküche brodelt weiter...

Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe alle bisher bekannten Gerüchte zusammengetragen haben, tauchten im Internet die ersten Specs sowie diverse Zeichnungen vom ominösen Saturn-Nachfolger auf, wobei letztere allerdings mit Vorsicht zu genießen ist. Demnach gleicht beispielsweise der Controller dem 3D Pad, jedoch mit zwei Griffhörnern und einem weiteren Digital-Steuerkreuz und ohne die Tasten X - Z - wollen wir das glauben?! Nachfolgend alle bisher (teilweise auch widersprüchliche) veröffentlichten Hardware-Features, die jedoch nicht offiziell sind.

CPU: Entweder die ultraschnelle **SH-4 64 Bit-CPU** von Hitachi oder (unwahrscheinlicher) ein **spezielles SH-3-Duo**. Die **Taktgeschwindigkeit** dürfte bei äußerst flotten **200 Mhz** liegen.

Als Grafik-Chip dürfte der **Power VR2** (Highlander) die erste Wahl sein, der wesentlich leistungsfähiger ist als der Vorgänger.

Die Anzahl von darstellbaren Polygonen vermutet man bei **1,5 bis 1,8 Millionen Polygonen pro Sekunde**.

Ein **DVD MPEG2-Decoder-Chip** soll FMV-Sequenzen in brillanter Qualität & Quantität ermöglichen

Yamaha wird mit Sicherheit durch ihren **ARM7-Chip** den Saturn-Nachfolger in einen wahren Musikus verwandeln (**64-Kanäle**).

Das CD-ROM soll **12fach Speed** bieten.

Vermuteter **Arbeitsspeicher:**

8 Megabyte

Multimedia-Anwendungen: Modem, Maus, Tastatur.

Grundausrüstung: Zwei Joypad-ports, Memory Slot, Expansion-Eingang

Im Gespräch mit Insidern wurde bestätigt, daß diese Specs durchaus realistisch sind. Demnach ist der Saturn-Nachfolger deutlich schneller als die Model 3-Arcade-Platine - unglaublich! Als nahezu 100% sicher gilt ferner, das speziell entwickelte WinCE Operating System von Microsoft, zum schnellen Konvertierungen von PC-Titeln. Wie man angesichts dieser traumhaften Specs einen niedrigen Preis erzielen soll, bleibt jedoch noch ein großes Rätsel. Erst im Frühjahr dürften wir die erste offizielle Verlautbarung von Sega erhalten, bis dahin müssen wir uns wohl oder übel mit Gerüchten begnügen, die sich allerdings immer mehr zur Wahrheit verdichten.

SEGA 64-Bit

Schon Gehört

+++ Das Demo zu Resident Evil ist selbst den an sich so hart gesottenen Amis eine Spur zu blutig, so daß Capcom die Händler in einem offiziellen Schreiben darum baten, das Demo nicht öffentlich zu präsentieren.

+++ Aufgrund einer nicht erteilten Logo-Lizenz bekam Psygnosis' Formel 1 '97 in den Staaten Ärger. Glücklicherweise konnte man sich jedoch außergerichtlich einigen, so daß die Boliden-Hatz planmäßig erscheinen wird.

+++ Die mit Spannung erwartete Catcher-Simulation All Japan Pro Wrestling von Sega, bei der auch einige Charaktere aus Virtua Fighter mitmischen, wird im Land der aufgehenden Sonne in einigen ausgesuchten Läden bereits am 21. Oktober erhältlich sein.

+++ Nintendo senkte weltweit seine Preise: Um mit der Konkurrenz gleichziehen, belaufen sich die Modulpreise in den USA nunmehr auf 49 bis 59 Dollar. Auch in Deutschland wird das N64-Vergnügen deutlich preiswerter. Ab dem 15. Oktober werden die Preise für Lizenznehmer-Spiele um 20 bis 25% gesenkt.

+++ Lara Croft goes Art: Im Rahmen der 5. Hamburger Design Kreuzzüge wurde am 29. Oktober die Kult-Heroin in einem Szene-Club zum Leben erweckt.

+++ Für 250 Millionen Dollar erwarb GT Interactive 80% am Börsenpaket von Microprose. Durch diesen Zusammenschluß der beiden Firmen, der bis Ende des Jahres vollzogen wird, soll die Produktpalette den Konsolen- und PC-Bereich gleichermaßen abgedeckt werden.

+++ Durch ein neues Verfahren namens X-360 sollen im nächsten Jahr PlayStation-Spiele mit 3D-Sound möglich sein.

HALL OF FAME

Interessant: Während sich fast alle Teilnehmer auf V-Rally stürzten, trauten sich nur wenige an die exzellenten Zeiten zu Mario Kart 64 heran. Zu FIGHTERS MEGAMIX gab es bislang sogar nicht eine einzige Einsendung. Selber Schuld, dann behalten wir das geniale Überraschungspaket im Notfall selbst. Da der Wettbewerb mit der nächsten Ausgabe zu Ende geht, müssen Eure Bestzeiten bis spätestens **12. November** bei uns eintrudeln. Hier noch einmal die Regeln:

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

1. Mario Kart 64 Koopa Troopa-Strecke, 150 cc-Klasse, Time Trial, beste Rundenzeit
2. FIGHTERS MEGAMIX Kurs 1, Kämpfer/Game Typ egal, Time Limit aus!, beste Durchgangszeit
3. V-Rally Neuseeland SS1-Strecke, Leicht, Time Trial, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)

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

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

Mario Kart 64

1. 32,04 Sek. Dirk Zimmermann aus Mühlheim
2. 33,10 Sek. Marius Graf im Waldefeld
3. 33,32 Sek. Oliver Hasler aus Herne

FIGHTERS MEGAMIX

1. 3.39,97 Min. Ulf the Fighter
2. -
3. -

V-Rally

1. 1.23,40 Min. A. Ladner aus Schotten
2. 1.24,36 Min. Christoph Gentsch aus Dresden
3. 1.25,92 Min. Manuel Häderle aus Göppingen

ROTE AMEISEN VERNICHTET MAN MIT SPRAY. UND ROTE ARMEENEN?

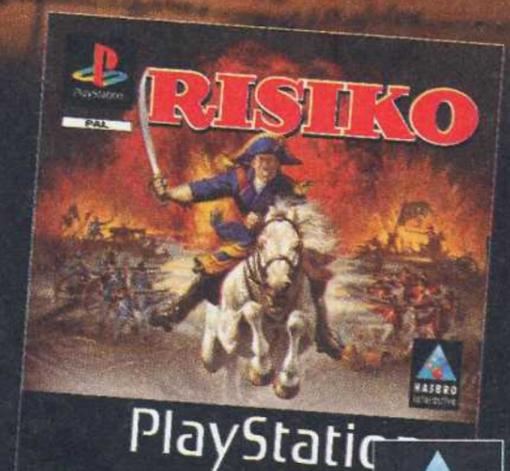
SLAGMAN'S

**JETZT FÜR
PLAYSTATION**

- ✗ klassisches oder ultimatives Risiko
- ✗ aufwendige Darstellung der Schlachten
- ✗ Mehrspieler-Option
- ✗ komplett in Deutsch
- ✗ unterstützt PlayStation-Maus



**PC
CD-ROM**



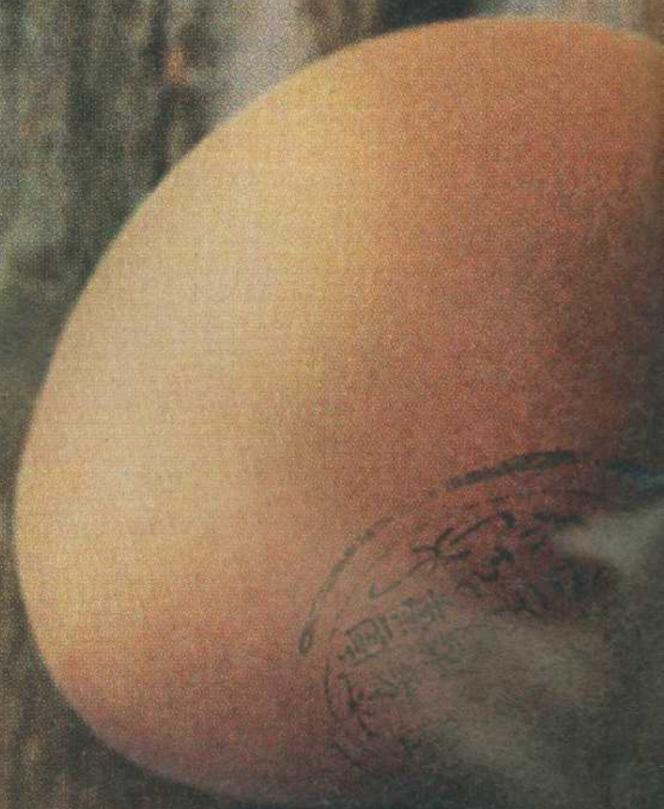
Risiko - das große Strategie-Spiel jetzt neu für PlayStation. Ihr Auftrag: Befreien Sie mit der richtigen Strategie besetzte Länder. Führen Sie interaktive Schlachten. Riskieren Sie es: Schlagen Sie Ihre Gegner beim klassischen oder ultimativen Risiko. Aber Vorsicht, man versucht auch Sie zu vernichten. PC Player 2/97: "...Risiko ist Kult".

www.hasbro.com



DYNASTY WARRIORS is a trademark of KOEI CO., LTD. & KOEI Corporation, KOEI is the Registered Trademark of KOEI CO., LTD. © 1997 KOEI CO., LTD. & KOEI Corporation. All Rights Reserved.

EINIGE DINGER SIND SIE BESO



KOEI

Laguna
VIDEO GAMES

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.



三國無雙
DYNASTY WARRIORS™

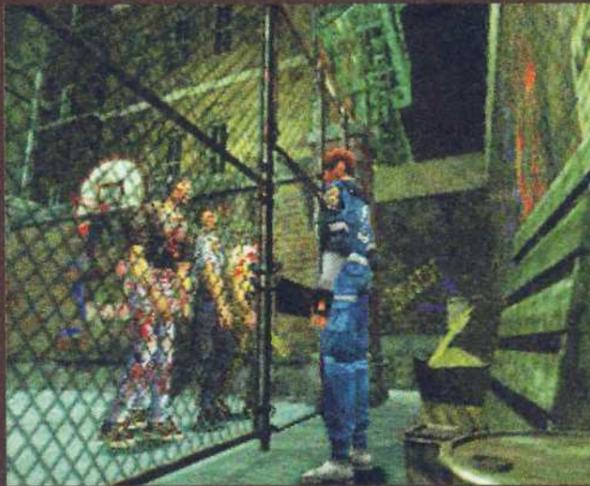
Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



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



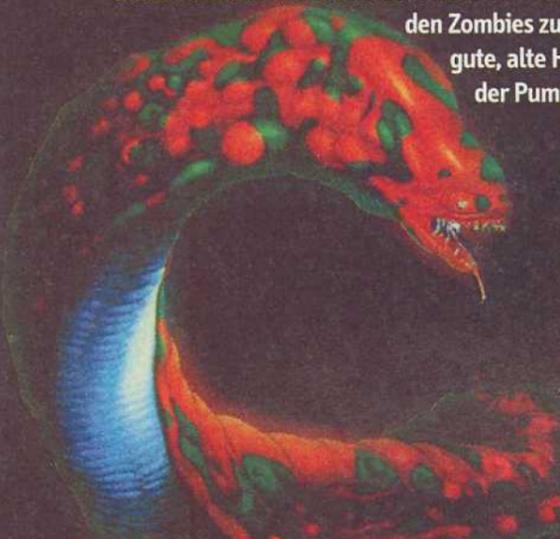
Immer noch die beste Art und Weise sich von den nervenden Zombies zu befreien: der gute, alte Headshot mit der Pump-Gun



Wir müssen draußen bleiben! Zum Glück seid Ihr vor den Zombies durch den Maschendraht sicher. Wenn die Jungs aber anfangen, an der Tür zu rütteln machen wir schnell die Fliege



Das Quartett von Zombies verträgt ziemlich viele Kugeln aus der Pistole, aber mit genügend Munition kommen sie Eurem warmen Lebenssaft nicht nahe



PlayStation Horror-Adventure

Resident Evil 2

Der Totentanz geht so langsam in die zweite Runde, denn in der Verpackung von Resident Evil D.C. liegt wohl die meistbegehrte Demoverision dieses Jahres bei. Was sich in Raccoon-City ereignet hat und was wir in einigen Monaten von Resident Evil 2 erwarten dürfen, lest Ihr auf den folgenden Seiten

Der Alptraum geht endlich weiter! Mit großer Sehnsucht fiebern PlayStation-Besitzer auf der ganzen Welt dem Sequel zu Resident Evil entgegen. Capcom hat sich entschlossen, mit der Directors Cut-Version des ersten Teils eine spielbare Demoverision mitzuliefern, um die nach Action lechzenden Zocker ein wenig zu beruhigen. Man kann natürlich hier reine Geldmacherei unter-

stellen, aber wollen wir diesen Aspekt einmal beiseite lassen und uns um das Wesentliche kümmern ... Wir befinden uns, knapp zwei Monate nach den Ereignissen des ersten Teils, wieder in Raccoon-City und wenn

wir den Blick durch die Straßen der verschlafenen Kleinstadt schweifen lassen, erinnert einen die Szenerie an einen Überfall einer Horde Mongolen auf ein mittelalterliches Dorf. Scharen von Zombies haben unter den Menschen ein regelrechtes Blutbad angerichtet und zerstörte Häuser, bren-



nende Autowracks und massenhaft Leichen säumen die Straßen von Raccoon City. Schon zu Anfang zeigt sich die Veränderung zu Teil 1, denn nicht nur der animierte Hintergrund und die detaillierte Levelgestaltung sorgen für staunen, sondern die Animationen und das Aussehen der



Auch das Inventory wurde etwas optisch aufgepeppt. Leon kann bis zu acht Gegenstände tragen und hat auch noch extra Platz für sein Feuerzeug

Personen. Grund hierfür ist natürlich die leistungsstarke Grafiken-gine, die den Einsatz des Motion-Capture-Verfahrens bestens umsetzen kann. Leon, den Ihr in der Demoverision steuert, schaut sich z.B. dauernd nach Feinden und Gegenständen um, und hält seinen Blick auf einen etwaigen Feind gerichtet und signalisiert Euch daher ebenfalls, daß der am Boden liegende Zombie nur den „toten“ Mann mimt. Wenn unser Held verletzt ist, hat er beispielsweise einen gebückten, humpelnden Gang und hält sich den verletzten Arm. Die Zombies sind ebenfalls durch mehr Polygone detaillierter erstellt worden und wirken daher im Aussehen und den Bewegungen noch authentischer: Langsame, wackelige



Eine saubere, detaillierte Grafik und die animierten Flammen im Hintergrund sorgen für die richtige Stimmung des Horror-Showdowns

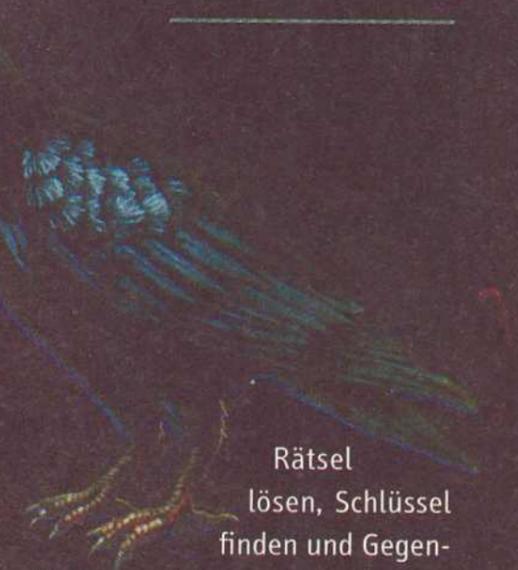
Schritte, blutverschmierte Körperteile und starre Blicke sollen als Beispiele genügen. In der Vollversion werdet Ihr die Möglichkeit haben, entweder als Leon Walker oder Claire Redfield in die Schlacht gegen die Zombies und die restliche Höllenbrut zu ziehen. Je nachdem für welchen der beiden Hauptakteure Ihr Euch entscheidet, beginnt Ihr die Suche nach den Hintergründen dieser Greuelthaten an unterschiedlichen

„Resident Evil 2 wird das Genre der Horror-adventure neu definieren“

Positionen der Stadt. Wie schon gesagt, sind die gesamten Locations sehr detailliert gestaltet worden und bieten mit den Hintergrundanimationen, wie z.B. Feuer und Rauch, eine optimale Stimmung. Anfangs ist man vielleicht etwas erschrocken, wenn man in die von Chaos gezeichneten Räume

kommt, denn wie soll man z.B. in einem völlig durchwühlten Büro wichtige Gegenstände finden? Daher ist akribisches Suchen angesagt, um auch jedes Goodie und die wichtigsten Items zu finden. Auch die Musik und die Soundeffekte sind jetzt schon wieder ein Genuß für sich. Nicht nur, daß die Musikstücke mit dramatischen und haarsträubenden Passagen für die richtige Gruselstimmung sorgen,

sondern auch die authentischen Soundeffekte wie z.B. das Tropfen von Blut auf den Steinboden oder die quälenden Laute der Zombies tun ihr übriges. Die Feinde sollen noch größer und zahlreicher sein als zuvor und mit mehr Aggressivität und Intelligenz gegen Euch vorgehen. Dies zeigen die Zombies schon jetzt, da sie meist in Gruppenstärke versuchen Euch einzukreisen und anschließend zu töten. Neben den untoten Brüdern kann man noch ein Wesen bewundern: Eine humanide Gestalt, die ohne jegliche Haut und Schädeldecke (Sehnen, Muskeln und das Gehirn sind bestens definiert), in gebückter Haltung versucht mit einer langen Zunge und spitzen Klauen Eure Lebensenergie zu senken. Die Steuerung ist bis jetzt noch die Alte und daher ist die Zombiehatz immer noch einfach zu bewerkstelligen. Ob neue Moves hinzukommen, ist bis jetzt noch nicht bekannt, aber warten wir es einmal ab. Auf jeden Fall müßt Ihr wieder massenhaft



Rätsel lösen, Schlüssel finden und Gegenstände verrücken, um in die verschlossenen Bereiche zu gelangen. Dabei findet man auch ein Fotolabor, indem Ihr anscheinend Filme entwickeln könnt. Aber auch das Computernetz des Polizeipräsidiums wird hoffentlich für genügend Informationen sorgen. Auf jeden Fall sind nicht alle Menschen getötet worden oder zu Untoten mutiert, da Ihr am Ende der Demoversion auf eine gut aussehende, pistolenbesitzende Dame trifft, die anscheinend mehr weiß als Ihr ahnt. Bevor man aber irgend etwas in Erfahrung bringen kann, ist auch schon das Ende erreicht und Ihr bleibt mit einem unstillbaren Wissensdurst vor einem schwarzen Bildschirm sitzen ... (Georg)

Hersteller: **Capcom** Erscheint: **April '98**
Genre: **Horror-Adventure** Umsetzungen geplant: **k.A.**



Wenn Ihr den Laden des Waffenhändlers betretet, werdet Ihr erst einmal von dem verängstigten Mann bedroht. Nur Eure Überredungskunst schützt Euch vor der Durchsiebung mit der Pump-Gun

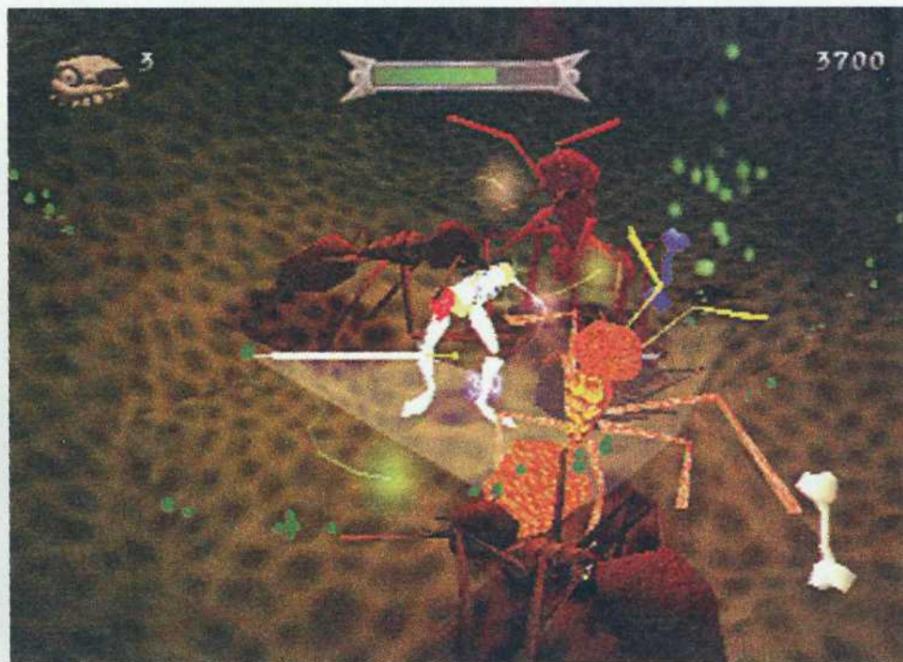


Wie sollen wir dieses, schrecklich aussehende, Höllenwesen nur beschreiben? Mit langer Zunge und tödlichen Klauen will es nur eins: Euren Tod





Die schön gemachten Lichteffekte geben den düsteren Schauplätzen eine märchenhafte Atmosphäre



Im Ameisenbau befindet sich auch irgendwo die Armbrust, die sich sehr gut eignet, die aufdringlichen Arbeiter auf Distanz zu halten

Schließlich zählen die Entwickler bei Millenium selbst „The Nightmare before Christmas“ zu ihren Haupteinflüssen auf Medieval. Bei ihrem neuesten Game geht es jedoch nicht um den Weihnachtsmann, sondern vielmehr um den fiesen Magier Zarok. Der Unhold hält das ganze Land mit einem diabolischen Zauber in ewiger Nacht gefangen und saugt darüber hinaus sämtliche Energie aus der schlafenden Bevölkerung. Zu allem Übel werden die Landstriche daher von Untoten, Zombies und ähnlichem sinisteren Gesocks heimgesucht. Unter den Toten befindet sich auch der rostige Ritter Sir Daniel Fortesque, kurz Dan genannt, der die unverhoffte Wiederbelebung eher als Ruhestörung empfindet. Und so macht er sich kurzerhand auf, um Zaroks finsternes Treiben zu beenden. Den schlacksigen Recken steuert man in Tomb Raider-ähnlicher Third-Person-View, allerdings ist die Kameraperspektive vorgegeben und nicht vom Spieler veränderbar. Im wackeligen Skelett-Walk läuft oder rennt Dan nun durch die Landschaft und

PlayStation Jump & Run Medieval

Wenn sich Tim Burton dazu entschließen würde, ein Videospiel zu machen, sähe es mit Sicherheit so aus ...



Furchtlos: Der kühne Dan schwingt sich dynamisch aus seiner Gruft, um der Welt das Tageslicht wiederzubringen (und endlich weiterpennen zu können)

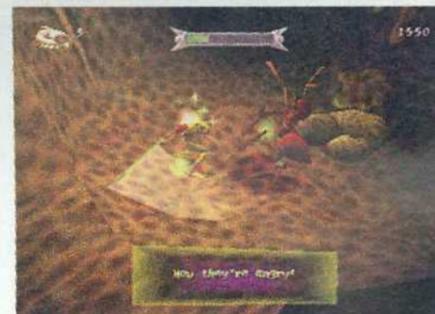
bekämpft Horden von Vertretern des Unheils. Da Dan ja ein alter Haudegen ist, beherrscht er die verschiedensten Waffen des Mittelalters: Neben diversen Schwertern gibt es auch Wurf- bzw. Schußwaffen, wie Dolche, Bögen, Armbrüste, Speere etc.. Dreißig Levels warten auf den kühnen Knochenmann, von denen

jedes einzelne ein eigenes grafisches Layout besitzt. Aus Eurer Gruft führt Euch der Weg über den Friedhof, durch ein Kürbissfeld inklusive wandelnder Vogelscheuchen, weiter durch das ver-

wunschene Dorf, durch ein labyrinthartiges Ameisennest und viele andere Schauplätze, bei deren Gestaltung höchst originelle Ideen eingebaut wurden. So spuken neben bereits erwähnten Vogelscheuchen natürlich auch jede Menge Kürbisköpfe umher, kleine Kobolde klauen Eure Waffe, oder verzauberte Psychopathen verfolgen Euch durch den Irrenhaus-Level. Darüber hinaus warten zusätzlich noch einige Endgegner, beispielsweise ein Gargoyle, die Ameisenkönigin und Zarok selbst, darauf, von Euch ins endgültige Jenseits befördert zu werden. In zwei Abschnitten nimmt man vorübergehend Abschied von Dan und steuert Morten, einen kleinen Regenwurm. Damit nicht genug: Findet Dan ein spezielles Elixier, so verwandelt er sich für kurze Zeit in einen Minidrachen. Jene



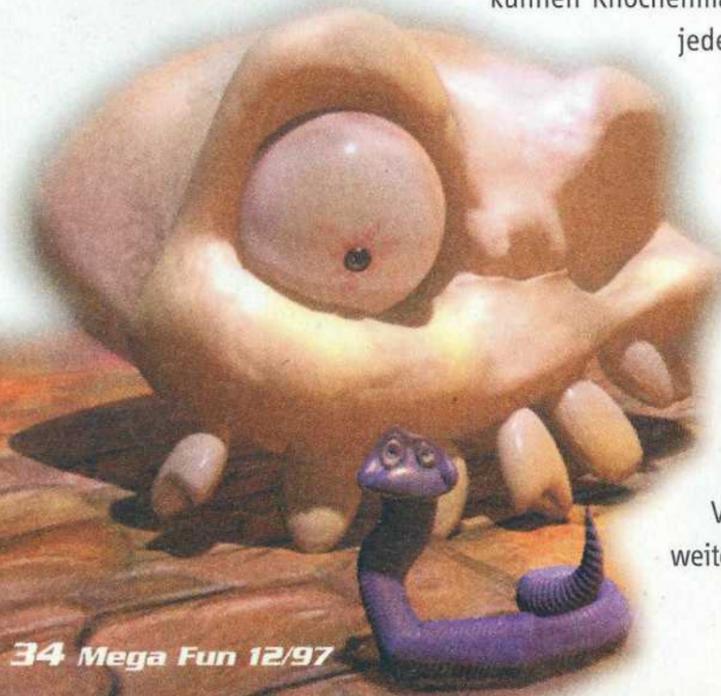
Um Euch einzelne Bereiche der Levels zu erschließen, müssen Runensteine eingesammelt werden, die dann als Schlüssel dienen



Sobald Ihr die Larven der Ameisen anrührt, laufen die Insekten Amok und greifen in Horden an

Levels stellen inhaltlich jedoch nur 2D-Plattform-Hüpfereien dar. Ihr seht, man hat sich einiges einfallen lassen, um ein spukiges 3D-Jump & Run in der Tradition von Ghouls'n'Ghosts zu schaffen. Spukig auch die Grafik, die die schaurig-schönen Landschaften in hoher Auflösung (512 x 256) darstellt und nicht mit eindrucksvollen Lightsourcing-Effekten geizt. Dennoch bleibt alles schön flüssig und kommt auch bei massivem Feindansturm nicht ins Stocken. Übrigens könnt Ihr den Ritter ohne Furcht, Tadel und Eingeweide auch optimal mit Analog-Pad steuern. (Björn)

Hersteller: Millenium Erscheint: Frühjahr '98 Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: keine





Beinahe alles, was der Spieler zu Gesicht bekommt, ist aus Knete oder Ton modelliert worden

PlayStation Jump & Run

Skull Monkeys

Schon der Titel verheißt eine gewisse Abartigkeit, und auch das Game selbst weicht in grundlegender Weise vom Mainstream ab ...

Die Jungs von Neverhood, die dieses neue Jump & Run in ihren kalifornischen Studios ausgebrütet haben, fanden wohl herkömmliche Grafiktechniken zu langweilig. Daher entschlossen sie sich kurzerhand, sämtliche Charaktere, Gegner und Hintergründe aus Knetmasse zu modellieren und abzufilmen. Doch auch



Auch Levelbosse aus Knete fehlen bei Skull Monkeys nicht. Dieser hält allerdings sehr wenig aus

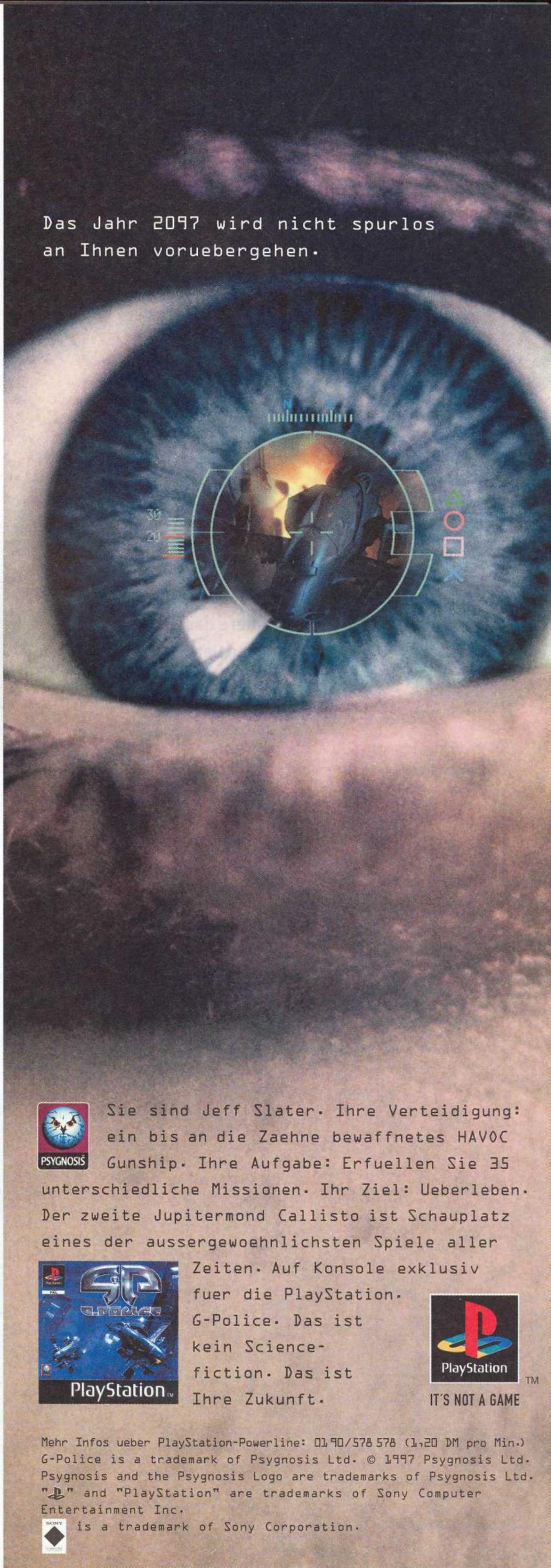


In einer Zwischensequenz zieht sich der Held gierig eine Dose Bohnen 'rein und killt mit seinen Blähungen ein Monster

die Story liest sich recht abgedreht: Auf den Planeten Idznak, auf dem nur primitive Affen mit Schädeln statt Köpfen wohnen, fällt eines Tages der machthungrige Klogg. Er macht sich sogleich zum Herrscher der Skull Monkeys und befiehlt seinen Sklaven, die „Evil Engine Number Nine“ zu bauen, um den Nachbarplaneten Neverhood zu zerstören. Dies gilt es also zu vereiteln, und als Bewohner von Neverhood macht sich der hagere, durchgeknallte und dazu verfressene Held auf, um die Skull Monkeys zur Vernunft zu bringen. So stürmt Ihr los durch zahllose (Knet-)Levels, in denen die Schädelaffen hausen und versuchen, Euren Helden in die Mangel zu nehmen. Diese können anfangs nur durch Hüpfattacken getötet werden, andere Waffen werden jedoch dazukommen. Ansonsten gilt es hauptsächlich, möglichst viele kartoffelähnliche Kugeln einzusammeln, von denen hundert Exemplare gegen ein Extraleben eingetauscht werden können. (Björn)

Hersteller: Dreamworks/Neverhood
 Erscheint: Ende '97 Genre: Jump & Run
 Umsetzungen geplant: keine

Das Jahr 2097 wird nicht spurlos an Ihnen vorbeigehen.



Sie sind Jeff Slater. Ihre Verteidigung: ein bis an die Zähne bewaffnetes HAVOC Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie 35 unterschiedliche Missionen. Ihr Ziel: Ueberleben. Der zweite Jupitermond Callisto ist Schauplatz eines der aussergewöhnlichsten Spiele aller



Zeiten. Auf Konsole exklusiv fuer die PlayStation. G-Police. Das ist kein Science-fiction. Das ist Ihre Zukunft.



IT'S NOT A GAME

Mehr Infos ueber PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (1,20 DM pro Min.)
 G-Police is a trademark of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd.
 Psygnosis and the Psygnosis Logo are trademarks of Psygnosis Ltd.
 "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

is a trademark of Sony Corporation.



Diese steinige Vulkanlandschaft führt zum Inneren des Planeten Erde



Ein aufrufbares Inventory-Menü regelt die umfassenden Aktionsmöglichkeiten



Die Cursor-Steuerung und der Energiebalken erinnern stark an Westwoods Command & Conquer

PlayStation Strategie / RPG

Youngblood

GT Interactive kam als erstes auf die Idee: Man nehme das spielerische Grundgerüst des Echtzeit Strategicals Command & Conquer, garniere das Ganze gehörig mit allerlei RPG-Elementen und vermarkte das fertige Produkt schließlich geschickt, um die Verkaufszahlen kräftig anzukurbeln

Die Idee ist eigentlich so naheliegend, daß man sich wundern muß, warum bisher im Konsolen-Bereich keiner schneller die Realisierung gewagt hatte. Wenn man das bahnbrechende Echtzeit-Spielkonzept des Megasellers Command & Conquer (C&C 2 verkaufte sich auf dem PC allein in Deutschland über 450000mal!) und das Gameplay ins RPG-Gewand kleidet, dürfte einem Hit doch nichts im Wege stehen. GT Interactive hat am schnellsten geschaltet und schickt demnächst ihre futuristische Youngblood-Truppe ins PlayStation-Gefecht. Diese Super-Truppe aus maximal sechs Charakteren muß in insgesamt elf Missionen die beiden Edelschurken Giger und Dr. Leviticus außer Gefecht setzen, ehe sie die globale Weltherrschaft an sich reißen (O.k., o.k., der Plot ist nicht sonderlich originell). Das Ad-

venture beginnt wie so oft mit der Qual der Wahl. Aus insgesamt elf Helden sucht Ihr Euch die geeignete Truppe aus. Mit dieser Wahl legt Ihr die Teambalance (mehr Zauber- oder Schlagkraft) sowie die verfügbaren Spezial Manöver fest, wodurch bereits diesem Menüpunkt eine große taktische Bedeutung zukommt. Mit der richtigen Truppe ausgestattet, macht Ihr Euch schließlich auf den beschwerlichen Weg zum Stützpunkt der fiesen Meute. Der Weg führt Euch durch einen dichten Dschungel, durch einen



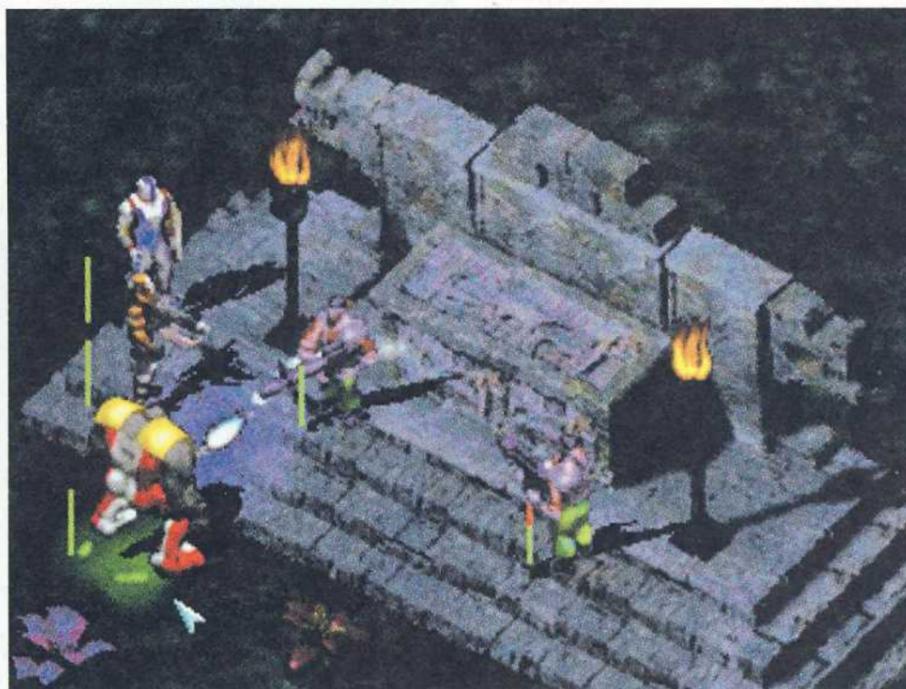
Der Held mit der Mega-Bazooka sollte als Mann für's Grobe an vorderster Front platziert werden

Vulkan gelangt Ihr dann bis ins Innere der Erde, wo Ihr Euch schließlich in einer Art postmodernem Hades mit furchterregenden Kreaturen herumplagen müßt. Die Steuerung wurde wie erwähnt von Command & Conquer abgekupfert. Mit einem Cursor wählt Ihr die einzelnen Charaktere bzw. gruppiert sie zuvor mit einem aufgezogenen Rahmen, um

sie anschließend über den Screen dirigieren zu können. Auf Knopfdruck öffnet Ihr ein Inventory-Menü, durch das sich Euch eine ganze Palette von Aktionsmöglichkeiten offenbart. Zum Beispiel wechselt Ihr das Waffensystem oder wendet andere Items an. Für das angesprochene RPG-Feeling sorgen zahlreiche, bewährte Adventure-Elemente. Niedergestreckte Gegner können beispielsweise nach Items untersucht werden, mit jeder Spielfigur sind informative Unterhaltungen möglich, und Erfahrungspunkte sorgen für das levelweise Aufsteigen der Helden. Alle diese Features klingen sicherlich schon verlockend genug, doch das Interessanteste dürfte wohl die 2-Spieler-Option werden, wodurch Ihr entweder im Duett die Charaktere über den Bildschirm zieht oder Euch im speziellen Battle-Modus die Birnen weich klopft. (Ulf)



Eure sechsköpfige Youngblood-Party setzt sich aus elf auswählbaren Charakteren zusammen



Bei den Echtzeit-Schlachten wird viel strategisches Gespür verlangt; Schwache Zauberer sollten beispielsweise immer gut geschützt werden

Hersteller: GT Interactive Erscheint: Frühjahr '98 Genre: Echtzeit-RPG Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Shoot 'em Up

Critical Depth

Luft holen und abtauchen: Zwölf Nationen setzen ihre modernste U-Boot-Technik ein, um extraterrestische Artefakte zu bergen

A mok, Tigershark oder auch Namacos Treasures of the Deep, die Liste der U-Boot-Gefechte wird allmählich länger. Nun dürft Ihr Dank GT Interactive erneut die Schotten dicht machen, um das Karibische Meer nach verheißungsvollen Alien-Arte-



Im Gegensatz zu Tigershark wurde hier viel mehr für die grafische Gestaltung getan

fakten abzusuchen. Zwölf Teams aus unterschiedlichen Nationen (jeweils mit einer längeren Hintergrundgeschichte belegt) beteiligen sich an der Jagd nach den seltenen Fundstücken („Pods“), die in zehn umfangreiche Levels unterteilt wurde. Eure Aufgabe unterscheidet sich im wesentlichen nicht von anderen kriegerischen 3D-Shootern. Nach einem Mission-Briefing müssen sämtliche feindliche Unterwasser-Schüsseln mit gezielten Torpedoschüssen schrottreif geballert sowie eine bestimmte Anzahl von Pods eingesammelt werden. Bei der Steuerung habt Ihr nicht nur mit der sensiblen Handhabung zu kämpfen,



Beim Design der U-Boote waren die Grafiker überaus kreativ; hier seht Ihr das Modell „bissig“

sondern müßt auch ständig auf den Tiefenmesser achten, um nicht zu implodieren (daher der Name auch). Im Gegensatz zum rundum enttäuschenden Tigershark darf man spielerisch und vor allem in technischer Hinsicht (wesentlich mehr Polygon-Objekte) bei Critical Depth einiges

mehr erwarten. Für den entscheidenden Kick dürfte da der 2-Spieler-Modus sorgen, wo Ihr wahlweise gegeneinander oder im Team agiert. (Ulf)

Hersteller: GT Interactive Erscheint: Ende '97 Genre: 3D Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	139.00
Blast Corps	dt	114.00
Bomber Man 64	dt	89.00
Clayfighter 63 1/3	dt	149.00
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Extreme G	dt	149.99
F1 Grand Prix	dt	149.99
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Hexen	dt	149.00
Int. Superstar So. 64	dt	139.00
James Bond 007	dt	149.99
Lamborghini 64	dt	154.99
Lylat Wars	dt	139.00
Mario Kart 64	dt	89.00
Mischief Makers	dt	89.00
Multi Champ. Racing	dt	139.99
NBA Hangtime	dt	129.00
NBA Jam 64	dt	139.99
NFL Quarterback C.98	dt	139.99
Robotron X	dt	159.00
Super Mario 64	dt	89.00
Top Gear Rally	dt	149.00
Turok	dt	139.00
Turok	uk	139.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
Wild Choppers	dt	139.00

Nintendo 64 o. Spiel	dt	299.00
Rumble Pak	dt	39.00
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	24.99
Universal Adapter FX	dt	49.99
Verlängerung Joyp. 64	dt	19.99

Sony PSX

"Z"	dt	84.99
Ace Combat 2	dt	89.00
Agent Armstrong	dt	84.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
BA Toshinden 8	dt	89.00
Bleifuss 2	dt	79.99
Bust a Move 3	dt	69.99
Colony Wars	dt	89.00
Command & Conquer 2	dt	99.99
Constructor	dt	89.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Croc - T. Legend o.G.	dt	84.99
Discworld 2	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99
F1 '97	dt	109.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	84.99
Fighting Force	dt	99.00
Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	89.99
Frogger	dt	84.99
G-Police	dt	109.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Lenkrad & Pedale De.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Memory Card N64 256K	dt	29.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
 • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 • Vorbestellung möglich.
 • Fordern Sie unser kostenloses Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln und Systemen an. Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
 Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
 Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
 Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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, CD, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Hercules	dt	89.00
Kurushi	dt	79.99
Lost W. Jurassic Pa. 2	dt	84.99
Magic the Gathering	dt	84.99
Mass Destruction	dt	79.99
MDK	dt	84.99
Monopoly	dt	84.99
Monster Truck	dt	89.00
Nascar Racing 98	dt	84.99
NBA Live 98	dt	84.99
NHL Hockey 98	dt	84.99
NHL Powerp. Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Nuclear Strike	dt	84.99
Oddworld - Abe's Od.	dt	84.99
Overboard	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
PGA Tour Golf 98	dt	84.99
Populous The 3rd C.	dt	84.99
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Rick'n Roll Racing 2	dt	89.99
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Theme Hospital	dt	84.99
Time Crisis & Gun	dt	139.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Tomb Raider komp. dt.	dt	89.00
Warcraft 2	dt	84.99

Sonderangebote

Descent 2	dt	39.99
Striker 96	dt	49.99
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

Sony PSX-Zubehör

Analog Joypad Sony	dt	54.99
Joypad PSX Schwarz	dt	29.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Memory Card & Joypad	dt	79.99

Munich Software Center

Theresienstr. 132, 80333 München
 Grillparzerstr. 42, 81675 München
 PREISE VARIIEREN

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

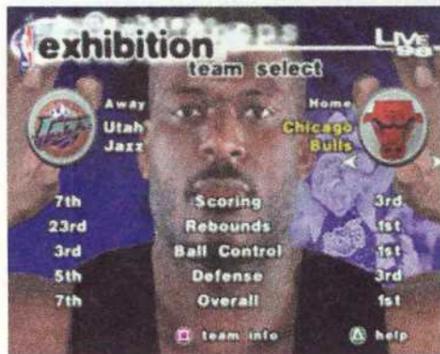
PlayStation Sportspiel

NBA Live '98

Mit der 98er Auflage rollt EAs mittlerweile dritte
Angebot auf den Referenztitel zu

Bei EAs Basketball-Simulation waren ihre Probleme beim Wechsel von 16 zu 32 Bit am deutlichsten zu erkennen. Während die Konkurrenz von Sony und Konami Polygone verwendeten, agierten bei der 96er Version noch pummelige Sprites auf dem Court. Doch das ist alles Schnee von gestern. NBA Live '98 bietet eine saubere Polygon-Op-

tik, die noch hochauflösender als der Vorgänger anmutet. In spielerischer Hinsicht gibt es zudem erstaunlich viele Veränderungen. So könnt Ihr z.B. das gesamte Reglement anwenden, inklusive solcher speziellen Geschichten wie dem 5-Sekunden Inbounding. Ebensoviele Auswahl bietet auch der Strategie-Bereich, durch den Ihr diesmal fast einen Trainer-



Die Aufmachung der 98er Version ist erfrischend anders, inklusive einem hervorragenden Soundtrack



Der Strategie-Bereich lässt wohl keine Wünsche offen; man sollte sich allerdings mit der Materie beschäftigen



Die Polygon-Akteure ähneln sogar ihren lebendigen Vorbildern

schein erwerben könnt. Um Körbe zu erzielen, wurden außerdem gleich alle acht Tasten miteinbezogen. So gibt es in der Offensive zum Beispiel gleich drei Möglichkeiten, den Gegner auszuspielen: mit geducktem Oberkörper durchstarten, blitzartig den Ball mit dem Rücken abschr-

men sowie raffinierte Dribblings zwischen den Beinen. (Ulf)

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: 21. November Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: Saturn (5. Dezember)

First Look

sehr gut

Gelungene Basketball-Sim mit wahrem Options-Dschungel und innovativer Aufmachung

PlayStation Simulation

Theme Hospital

Bullfrogs Designer-Serie geht in die zweite Runde: In
Theme Hospital will ein Krankenhaus verwaltet werden

Für Bullfrog folgt nun nach dem riesigen Erfolg von Theme Park in der Designer-Serie die Bewährungsprobe. Statt Hampelmännern und Karussellen verwaltet Ihr nun Doktoren und Krankenschwestern und heilt so seltsame Krankheiten wie Unsichtbarkeit, Wasserkopf und Gebrochene Herzen. Wie Ihr Euch schon denken könnt,

schlägt Theme Hospital in die gleiche Richtung wie SimCity 2000. Ihr baut ein Krankenhaus auf, errichtet neue Untersuchungsräume und Heilungszentren. Wenn nötig, könnt Ihr auch Gelände von der Stadt dazu kaufen und einrichten. Doch so richtig interessant wird es erst, wenn neue Krankheiten erforscht werden. Extra dafür gibt es eine eigene In-



Je höher die Level, desto mehr steigen die Ansprüche - mit einem Allgemein-arzt kommen wir da nicht mehr weit



Zum Bauen habt Ihr ein ordentliches Menü zur Verfügung, in dem die psychiatrische Abteilung natürlich mit einem Sofa gekennzeichnet wird



Nun herrscht schon gehörig Andrang in unserem Hospital, allerdings neigen die Patienten zu Ungeduld und Ärger über den Service

house-Forschungsabteilung, die Ihr ganz nach Belieben finanzieren könnt. Das Geld dafür erhaltet Ihr für erfolgreiche Behandlungen. Theme Hospital ist in einzelne Missionen unterteilt. Erfüllt Ihr die Aufgabenstellung des jeweiligen Levels nach Zufriedenheit der Theme World-Gesundheitsbehörde, winkt Euch eine Beförderung, und es wird Euch ein

größeres Projekt vorgeschlagen. Damit es nicht so einfach wird, steigen die Ansprüche der Patienten ständig, und es laufen Euch ab und zu überlastete Angestellte davon. (René)

Hersteller: Bullfrog Erscheint: November Genre: Simulation Umsetzungen geplant: keine



Solche Kuppeln sind die wenigen Plätze, wo Ihr Ausblick auf die Außenwelt habt



Im handwerklich sauber gestalteten 2-Spieler-Modus können sich zwei Streithähne stundenlang köstlich amüsieren



Die sterilen Röhrensysteme mit ihren vielen Abzweigen sind der ideale Tummelplatz für heiße Dog-Fights

Quality sells, dachte sich wohl Probe Entertainment und verschob den Veröffentlichungstermin von Forsaken (vormals Condemned) kurzerhand auf April '98, um den hochinteressanten Shooter spielerisch und grafisch noch wesentlich mehr aufzubohren. Bereits die erste Work in Progress-Version zeigt, daß die Engländer auf dem richtigen Weg sind. Gegenüber der ersten Version hat sich vor allem in technischer Hinsicht eine Menge getan. Zwar hinterließ auch die frühere 3D-Engine einen sauberen Eindruck, doch die recht grobe Auflösung mit der damit einhergehenden Pixelierung trübten das grafische Ergebnis erheblich, vor allem wenn man zuvor die HiRes-Optik der grandiosen PC-Version genöß. Doch Probe ist es nun gelungen, diesen grafischen Malus vollends auszumerzen. Das gesamte 3D-Environment sowie die herumdüsenden Jet-Bikes erstrahlen neuerdings in einer angenehm hohen Auflösung. Im Zusammenspiel mit den beein-

PlayStation Shoot 'em Up

Forsaken

Der umlagerte PC-Star von der ECTS macht nun auch auf der PlayStation gehörig Fortschritte

druckenden True Lightsource-Effekten zählt die Forsaken-Optik nun zur oberen Klasse. Einen weiteren Pluspunkt stellt das butterweiche und schnelle Scrolling dar, mit dem Ihr in der Ego-Perspektive durch die verschachtelten Röhrensysteme heizt. Das Gameplay blieb hingegen nahezu unverändert. Nach wie vor müßt Ihr im Solo-Modus mit einem von insgesamt 15 wagemutigen Jet-Bikern durch verschachtelte Röhrensysteme rasen und mechanische Feinde terminieren. Um das entsprechende Werkzeug zu besitzen, solltet Ihr stets ein Auge auf die herumschwebenden Power Ups werfen. Durch fleißiges Aufsammeln verwandelt Ihr Euren kleinen Jet Bike in eine regelrechte fliegende Fe-

stung mit durchschlagkräftigen Laser- und Missiles-Waffen. Wenn Euch kein Freund zur Seite steht, ändert sich je nach Spielkonfiguration die Anforderung in den insgesamt 36 Levels. Mal müßt Ihr ein Korridorsystem komplett säubern, mal nur den rettenden Ausgang erreichen. In einigen Levels bewältigt Ihr außerdem kleine Missionen, wie beispielsweise dem Entschärfen einer Zeitbombe. Der wahre Clou ist jedoch der 2-Spieler-Modus im horizontalen Split-Screen. Das Spielprinzip könnte kaum simpler sein: Erwische den Gegner, bevor er Dich erwischt! Was auf dem Papier so lapidar klingt, ist in der Praxis ungemain spaßig. Wenn Ihr dem Widersacher im Hinterhalt auflauert und

ihn mit einer gezielten Salve in die ewigen ROM-Gründe schickt, kommt, wie bei Bomberman oder Golden Eye, mächtig Laune auf, zumal die Grafik kaum unter dem Split-Screen leidet. Ihr solltet aber am besten ein Analog Pad Euer Eigen nennen, denn mit dieser Peripherie bewegt Ihr Euch am elegantesten durch die 360 Grad Areale. Descent-Zocker wissen, wovon ich spreche. (Ulf)

Hersteller: Probe Entertainment
Erscheint: März '98 Genre: 3D Shooter
Umsetzungen geplant: Nintendo 64

FIRST LOOK



sehr gut

Spannende Jet Bike-Fight in 3D, grafisch vorbildlich umgesetzt



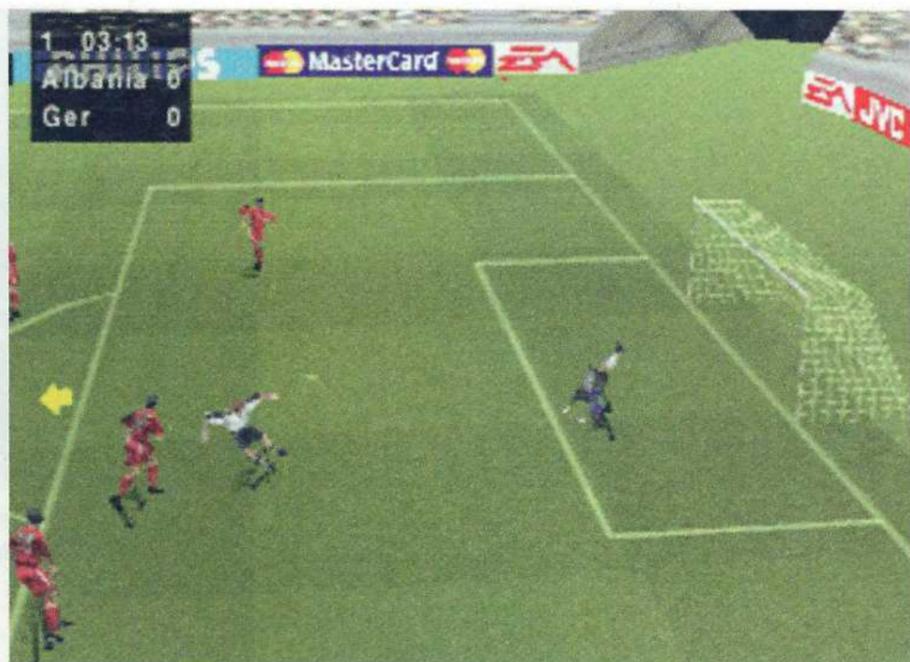
Diese Dronen melden Euer Eindringen und rufen Verstärkung herbei



Die transparenten Explosionen mit Echtzeit-Licht-Effekten sind ein optischer Genuß



Wie gewohnt besticht FIFA '98 durch eine tolle Präsentation



Tore vereitelt der Tormann mit spektakulären Glanzparaden

PlayStation Sportspiel

FIFA '98 - Die WM-Qualifikation

Wird die '98er Version die enttäuschten Fans versöhnen? EA Sports hat keine Kosten und Mühen gescheut, um erneut einen Mega Hit zu landen, wir haben für Euch einen ersten Blick auf das Game geworfen

EA Sports kann es wohl nicht lassen. Nach der enttäuschenden '97er Version des Fußballklassikers ist das Programmiererteam auf Rehabilitation aus, zumindest wurden schwere Geschütze aufgeföhren, um FIFA '98 - Die WM-Qualifikation zu einem Erfolg zu machen. So erwarb Electronic Arts nicht nur die Lizenzrechte an den Originalnamen (Ihr dürft also Eure Lieblingskicker über das Geläuf steuern), man verpflichtete sogar den Dortmunder Mittelfeldstar und Nationalspieler Andreas Möller, um dessen Originalbewegungen im Motion-Capture Verfahren auf die Computerspieler zu

übertragen. Böse Zungen behaupten nun, daß Euch in FIFA '98 über 32 verschiedene Schwalbenarten zur Verfügung stehen, im Preview konnte ich allerdings davon nichts erkennen. Wie gewohnt ist die grafische Präsentation des Games untadelhaft, schon in der uns vorliegenden Version glänzte FIFA '98 mit tollen Zwischengrafiken und FMV-Sequenzen. Auch die Grafik während des Spiels war schon recht ansprechend, die Bewegungen der Pixelathleten sahen recht realistisch aus, und die Jungs trugen alle ihre Originaltrikots, wenn auch die aus der 1996er Saison. Nur beim Gameplay mangel-

te es noch deutlich. So bewegten sich die Kicker allesamt im Mario Basler-Tempo über den Platz und zeigten ausnahmslos das technische Können und die Spielübersicht einer besseren Kreisligatruppe. Diese Mißstände sollen aber, so war von Electronic Arts zu erfahren, mittels einer verbesserten KI im fertigen Produkt beseitigt sein. In der Endversion könnt Ihr dann wählen, ob Ihr lieber gegen eine Amateurtruppe oder gegen eine Weltklassesuppe antreten möchtet, so daß auch in Spielen gegen Brasilien oder Holland ab und zu mal ein Erfolgserlebnis vorkommt. Keine Wünsche

bleiben auch bei der Spielvielfalt offen, nicht nur daß Ihr wie gewohnt in Freundschaftsspielen gegen internationale Clubs und Nationalteams antreten könnt, Ihr könnt im WM-Modus auch die gesamte Qualifikation jeder Mannschaft spielen, von Australien bis zu Trinidad sind alle Teams mit ihren Originalgruppen vertreten. Nach der Qualifikation geht es dann weiter nach Frankreich, wo Ihr um den World Cup mitspielt. Wer keine Lust auf Weltmeisterschaftsstreß hat, kann sich auch ein Team aus 11 Fußballigen der Welt auswählen und im Liga-Modus gegen die vom Computer oder einem Freund gesteuerten Mannschaften um die nationale Meisterschaft fightingen. Wie nicht anders erwartet, werden auch diesmal alle Spiele von Sprechern kommentiert und vom Gesang der Schlachtenbummler untermalt. Alles in allem kann man schon gute Ansätze bei FIFA '98 erkennen, wir warten gespannt auf die fertige Version, und bis dahin schau wir mal ... (Frank)

Hersteller: EA Sports Erscheint: November Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: Nintendo 64 / Saturn



Die Brasilianer glänzen mit toller Ballbeherrschung und Spielübersicht



Die FIFA-Lizenz macht es möglich, mit den Originalkickern zu agieren



Eure vielbeinige Abwehr hat es hier schwer, den Ball vom eigenen Strafraum zu entfernen

NBA LIVE 98

Die Stimmung im Stadion reißt Sie mit, Sie dribbeln über das Feld. Doch je näher Sie dem Ziel kommen, desto kleiner scheint der Korb zu werden, 3,50 Meter über dem Boden, klein wie ein Nadelöhr, Sie springen, der Dunk gelingt, und die Zuschauer jubeln!

Jenseits des Vorstellbaren

NBA Live 98 - Meet the Dream Team!

Originalgetreue Paß-Optionen



Detaillierte Spieler-Animationen

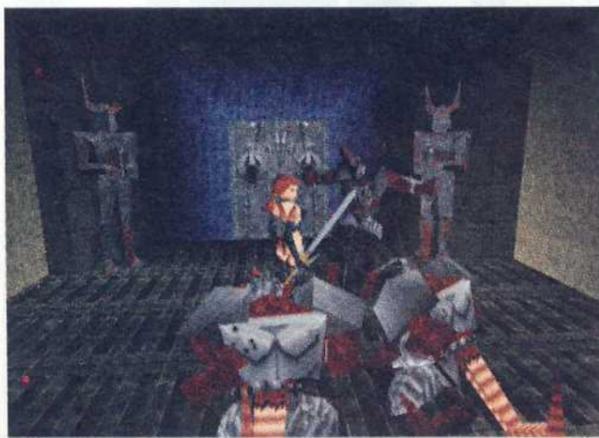


www.nba.com

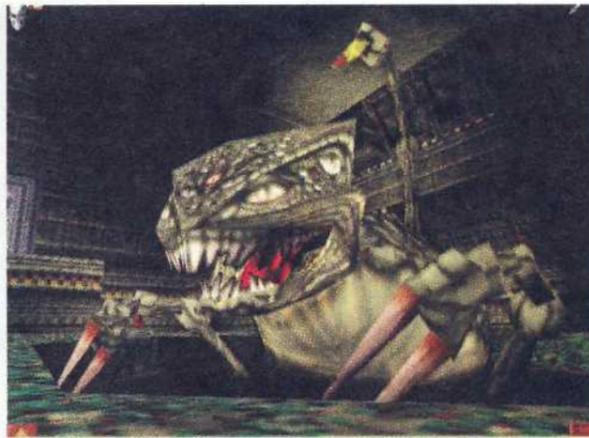
www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95





Kurz vor der Schatzkammer wird unsere Heldin von drei Rattenmenschen in Metallpanzern angegriffen. Ob Ihr die Attacke überlebt?



Mit hypnotisierenden Blicken, einem tödlichen Stachelschwanz und einem riesigen Maul ist das Tausend-auge eines der gefährlichsten Monster



Diese Schlangen/Frau-Kombination beharkt Euch mit einem Morgenstern und kann durch schnelle Ausweichmanöver für genügend Streß sorgen

Anfang der achtziger Jahre, in einer Zeit, wo die Videospielebranche Ihre ersten Gehversuche veranstaltete und man noch fern von PC, PlayStation und Co. war, waren es die Pen and Paper-Rollenspiele, die fantasysüchtige Menschen in ihren Bann zogen. Auch ich (damals acht Lenze zählend) war mit dem „RPG-Virus“ infiziert und steckte jede müde Mark in 400 Seiten starke Soloabenteuer von Ian Livingstone und Steve Jackson. Diese bieten in sich abgeschlossene, komplexe Geschichten, deren Ablauf vom Leser aber bestimmt wird. Nach jeder gelesenen Passage hat man nämlich die Möglichkeit, sich zu entscheiden, ob man z.B. um die Ecke spähen will, den mittleren Gang entlang laufen möchte, oder sich wieder zurück in die große Arena bewegt, um von dort in andere Teile der Fantasiewelt aufzubrechen. Das Kampfsystem ist im Gegensatz zur Story recht simpel gehalten: Mittels zweier Würfel hat man sich mit der Monsterbrut angelegt, und wenn man das ausreichende Würfelglück

PlayStation 3D-Action-Adventure

Deathtrap Dungeon

Eidos schickt Euch mit dem 3D-Action-Adventure in eine authentische Fantasy-Welt mit Orks, Trollen und Drachen. Für das richtige Flair ist auf jeden Fall gesorgt, denn Fantasy-Altmeister Ian Livingstone legt bei diesem Produkt selbst Hand an

und Equipment hat, stirbt man nicht so schnell einen der zahlreichen Tode. Der Mann, der maßgeblich an dieser Buchserie beteiligt war, ist Ian Livingstone, seines Zeichens nicht nur Kultautor, sondern auch Chairman bei Eidos, und daher ist es nicht verwunderlich, daß der Altmeister das Projekt Deathtrap Dungeon selbst ins Leben gerufen hat und auch leitet. Dieses 3D-Action-Adventure, das an eine Mischung aus Resident Evil und Excalibur

2555 A.D. erinnert, hält sich von der Story her an das gleichnamige Buch von Ian Livingstone. Als muskulöser Schwertkämpfer Kettenhund oder als agile Abenteurerin Roter Lotus begeben Ihr Euch in das ultimative Kerker-Abenteuer und müßt natürlich um Euer Leben kämpfen. Denn in den dunklen Gewölben der 16 Level begegnet Ihr einer Vielzahl von Gegnern aus den diversen Monsterkompendien. Zum Beispiel sind Gnome, Skelette, Orks und Trolle ge-

nauso dabei wie mächtige Drachen und Magier (insgesamt 55 Stück). Auf der diesjährigen ECTS konnte man schon einen Level probieren; für uns gab es bislang nur ein selbstlaufendes Demo. Jedoch kann man jetzt schon sehen, daß den PS-Besitzern ein höchst interessanter Titel ins Haus stehen wird. Völlige Bewegungsfreiheit und eine dynamische Kamera sind die beiden Hauptschlagworte, mit denen sich DD brüsten kann. Des weiteren kommen noch die abwechslungsreichen Locations hinzu, die genauso wie die Hauptcharaktere und andere Figuren im Spiel mit massenhaft Texturen gestaltet worden sind und daher für eine authentische Stimmung sorgen. Die Helden können Schalter umlegen, Türen öffnen und Gegenstände benutzen, verheerende Zaubersprüche loslassen und natürlich das breite Angebot an Waffen nutzen. (Georg)

Hersteller: Eidos Interactive Studios
Erscheinungstermin: Anfang '98
Genre: 3D-Action-Adventure
Umsetzungen geplant: k.A.



Oh nein, nicht nur in Jurassic Park hatte man so seine Probleme mit dem gefräßigen T-Rex, sondern auch bei Deathtrap Dungeon



Zwei aggressive Harlequine wollten Kettenhund daran hindern, die Kiste zu öffnen. Was aus dem einen geworden ist, stellen die roten Flecken hinter dem Helden dar ...

PlayStation Brettspiel-Umsetzung

Monopoly

Wer kennt nicht den Klassiker unter den Geldscheffeleien? Nun soll Monopoly auch die spielbrettlosen PlayStation-Besitzer beglücken

Da Monopoly mit 100.000 verkauften PC-Versionen einen nicht zu verachtenden Erfolg eingefahren hat, muß nun auch PlayStation erhalten. Die Spielidee zu erläutern hieße wohl Eulen nach Athen tragen - denn das Spiel dürfte jedem hinlänglich bekannt sein. Ganz wie im Original können zwei

bis vier Spieler gegeneinander antreten, mindestens einer davon sollte menschlich sein, der Rest wird von der CPU verwaltet. Die Computergegner wählt Ihr aus einer Kollektion von zehn Charaktervorgaben aus, die im Spiel unterschiedliche Vorgehensweisen an den Tag legen. Das Spielbrett ist unterteilt in zwei



Im Aktion-Screen werden alle Bankgeschäfte und Handelsabkommen mit den Mitspielern getätigt



Besonders wenn den anderen Spielern das Geld ausgeht, lohnt es sich, an den Auktionen teilzunehmen - die Schloßallee gibt es schon für die Hälfte!



Die Bewegungen einer Spielfigur wurden hübsch animiert - ein echter Vorteil gegenüber dem Brett

verschiedene Ansichten: Das Würfeln, das Ziehen und die Auswertungen der entsprechenden Felder werden in einer isometrischen Perspektive vorgenommen. Für sämtliche Handel mit den Mitspielern oder der Bank gibt es einen speziellen Aktion-Screen. Hier könnt Ihr kaufen, verkaufen, Hypotheken aufnehmen oder abbezahlen und nicht zuletzt Häuser und Hotels errichten bzw. abreißen. (René)

Hersteller: Hasbro Erscheint: Oktober
Genre: Brettspielumsetzung Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

Grafisch ansehnliche Computervariante des Brettspiels in der klassischen Version, allerdings ohne eigene Ideen

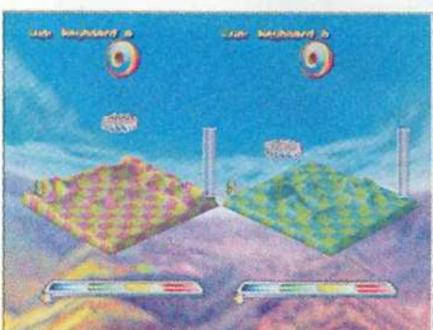
Nintendo 64 Geschicklichkeit

Wetrix

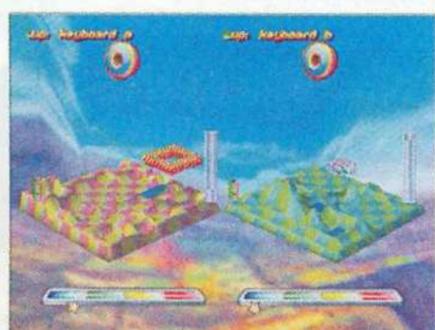
Knobelfans, die sich mit Tetrisphere die Finger angewärmt haben, können sich auf Nachschub freuen

Wieder einmal sind die Spieler mit flinken Fingern und der Extraportion Gehirnschmalz gefragt. Und wie der Titel des Games schon andeutet, geht es hier feucht-fröhlich zu, denn es ist Eure Aufgabe, Wassermassen mit vorgefertigten Bassins aufzufangen. Das geht nun etwa so: über einer isometrisch dargestellten quadratischen Fläche

kommen zunächst Bauteile herunter, die Ihr auf besagter Basisfläche möglichst so anordnen müßt, daß eine geschlossene Mauer entsteht. Dies sollte möglichst schnell geschehen, da nach einer Weile bereits die ersten Wassertropfen herabfallen, die Ihr in Euer Becken lenken müßt. Fließt das kühle Naß jedoch durch Lücken des Beckens heraus, oder das



Der Zwei-Spieler-Modus beinhaltet die Möglichkeit, dem Konkurrenten durch eigene Erfolge eins auszuwischen



Rechts im Bild gibt das Reagenzglas an, wieviel „Wasserverlust“ Ihr noch verkraften könnt

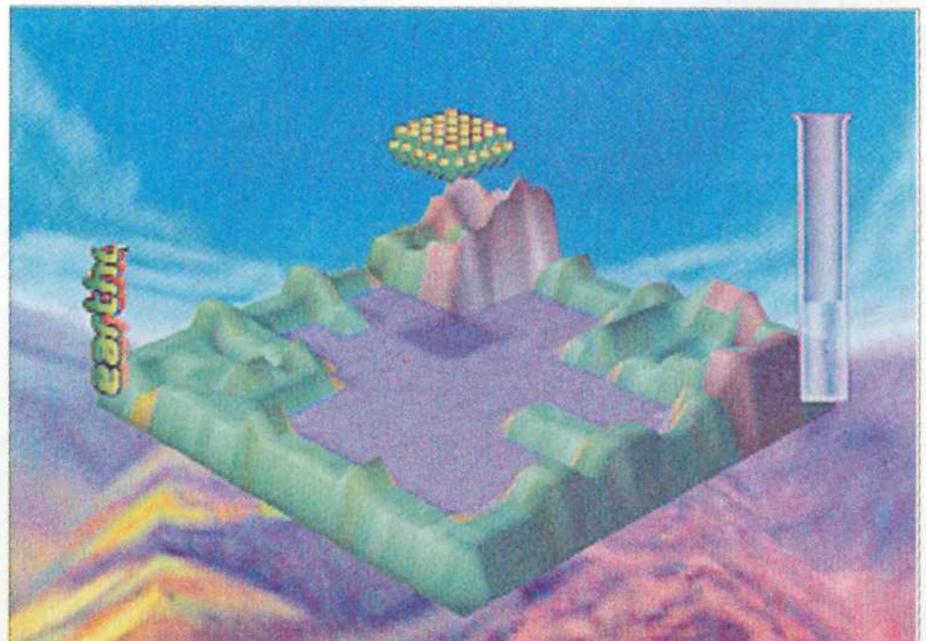
Behältnis läuft schlicht über, füllt sich ein Reagenzglas. Wenn dieses voll ist, heißt es „Game Over“. Um dies zu vermeiden, kommen gelegentlich auch Feuersymbole vom Himmel gefallen, die Eure gesammelten Wassermassen wieder verdunsten lassen. Gelegentlich fallen auch kleine Bomben, die Ihr geschickt plazieren müßt, um den Explosionsschaden zu begrenzen. (Björn)

Hersteller: Laguna Erscheint: Frühjahr '98
Genre: Geschicklichkeit Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

Dank innovativem Konzept eine Herausforderung für Schnelldenker und solche, die es werden wollen



Mit den herabfallenden Teilen muß zunächst ein Becken gebaut werden, um das Wasser aufzufangen

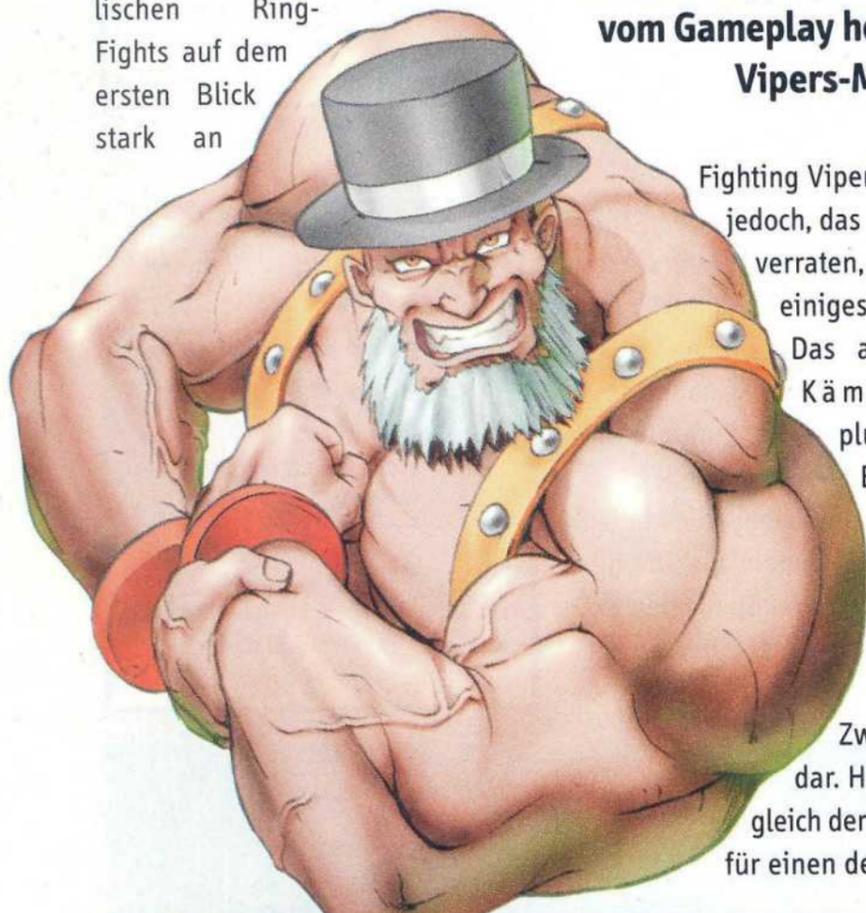


Am Boden liegende Widersacher können natürlich weiterhin malträtiert werden



Würfe setzt Ihr recht einfach durch gleichzeitiges Drücken der Schlag und Kick-Taste an

Hoppla! Ich habe mich eigentlich seelisch bereits darauf eingestellt, daß Hudson Soft uns bis in alle Ewigkeit mit seinen pummeligen Sprengmeistern versorgen wird, und plötzlich zaubern sie ein bemerkenswertes Beat 'em Up aus dem Ärmel, das durch seine martialischen Ring-Fights auf dem ersten Blick stark an



PlayStation Beat 'em Up Bloody Roar

Der reißerische Titel kündigt wohl eine der interessantesten Kloppereien dieses Weihnachtsgeschäfts an, der vom Gameplay her an eine Art Transformers/Fighting Vipers-Mixtur für Erwachsene erinnert

Fighting Vipers erinnert, jedoch, das sei vorweg verraten, noch um einiges besser ist. Das achtköpfige Kämpferfeld plus einer Endgegnerin stellen jedoch im wahrsten Sinne des Wortes Zwitterwesen dar. Hier ist auch gleich der Grundstein für einen der auffällig-

sten Unterschiede gegenüber anderen Polygon-Kloppereien gelegt worden. Jeder Charakter besitzt nämlich die Möglichkeit, zu solch „niedlichen“ Tierchen, beispielsweise Tiger, Wolf, Maulwurf, Fuchs oder aber Hasen (ja, Ihr lest richtig!), zu mutieren. Diese Verwandlung (dargestellt durch ein coolen, transparenten Gewitterblitz) wird am Bildschirm durch eine Extra-Taste vollzogen, die Euren Kontrahenten, falls er Euch zu nah auf den sprichwörtlichen Pelz gerückt ist, erst einmal über die Spielfläche schleudert. Wer jetzt glaubt, daß es sich bei der ganzen Sache nur um einen grafi-

schen Gag der Programmierer ohne Konsequenzen für den Spielverlauf handelt, der liegt völlig falsch! Eure tierischen Kämpfer verfügen in diesem Zustand nämlich über noch



Aus dem Lauf heraus könnt Ihr den Gegner mit voller Wucht gegen die Abspernung wuchten



Der Blitzgewitter kündigt die bevorstehende Monster-Verwandlung an



Arcade-Stil pur: Schnelle Kameraschnitte und Licht-Effekte erhöhen den Adrenalin-Pegel



Als Biest verfügt man grundsätzlich über ein wirkungsvolles Schlagrepertoire als im Menschenzustand



Wenn man während einer Beast-Verwandlung dem Gegner zu nahe kommt, droht ein Energieabzug



Rave-Modus aktiviert: In diesem Zustand verwandelt sich Euer tierischer Kämpfer in eine besonders reißende Bestie

stärkere Special- und Power-Moves, vor allem dann, wenn Ihr den speziellen Rave-Modus aktiviert habt. Um sich in solch eine Bestie verwandeln zu können, müßt Ihr jedoch die zweite Energieleiste beachten. Sie verrät Euch, ob Ihr bereits genügend Energie durch das Austeilen von Tritten und Schlägen eingesammelt habt (ein „B“-Symbol leuchtet auf), und stellt gleichzeitig auch den Vitality-Balken für Euren animalischen Fighter dar.

Doch auch die menschlichen Fighter verfügen über ein wirklich reichhaltiges Angebot an Tritten, Schlägen und Würfen, die auf zwei Buttons verteilt wurden. Special-Moves und Combos gehören selbstver-

ständiglich auch zum Repertoire, wobei deren Aktivierung komplexere Steuerkreuz-Kombinationen erfordert. Wer vor der Action noch ein bißchen im Options-Dschungel stochern möchte, liegt mit Bloody Roar richtig, denn die Auswahlmöglichkeiten sind recht üppig. Grundlage sind zunächst die gängigen Features, wie Arcade, Vs., Time Attack, Survival oder Practice, in dem Ihr wunderbar die Fähigkeiten Eurer Fighter ausprobieren und erlernen könnt. Interessant ist auch die Art Gallery, die wunderbare Zeichnungen der Helden als Mensch und Tier sowie Entwicklungsskizzen zeigt. Ungewöhnlich reichhaltig sind aber vor allem die Konfigurationsmöglichkeiten. Auf Wunsch können die Mauern weggeschaltet werden, so daß ein schnelles Ring Out möglich ist, ein Kids-Modus ist ebenso ohne Cheat anwählbar wie „Big Heads“, und wer kein Blut sehen kann, sollte die Gore-Funktion nutzen.



Hersteller: Hudson/Virgin Erscheint: Januar Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: keine

First Look

super

Adrenalinfördernder Arcade-Klopfer mit toller Optik und genialem Verwandlungs-Feature

Game It!

Titel des Monats
November:
Final Fantasy*
89,95 (ab ca 7.11.)

① 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http://www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

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

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

Preise Stand 11.9.97
* = noch nicht verfügbar am 11.9.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

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

Agent Armstrong	79,95
F1 '97	89,95
Lucky Luke*	89,95
Nightmare Creatures*	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

SONY PSX

Abe's Odysee	84,95
Ace Combat 2*	89,95 N
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95

Midnight Run	89,95 N
Monopoly	79,95
Monster Truck*	89,95
Moto Racer	84,95
Motor Mash	77,95
Myst	79,95
Nasco Museum 4	69,95 N
Nascar 98	89,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA 98*	84,95 N

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

Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95 P
Ark of time	79,95 N
Atari Arcade Hits*	79,95 N
Auto Destruct	84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
Baphomets Fluch 2*	79,95 N
Battle Arena Toshinden	89,95
Battle Arena Toshinden 2*	89,95 P
Battle Arena Toshinden 3*	79,95 P
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Blitzfuß 2*	74,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Helix	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy	84,95 N
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95
Castlevania	79,95 N
Cheatbuch (Visionova)	24,95 N
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95
Colony Wars*	79,95 N
Cool Boarders	77,95
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot	89,95

Need 4 Speed 2	39,95
NFL Quarterback Club 98*	79,95 P
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	89,95
NHL Hockey 98*	89,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98*	74,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike*	84,95
Olympic Games	79,95
Overboard*	79,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2*	84,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	84,95
Pax Corpus*	84,95
Peak Performance	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95
PGA 96 Platinum	84,95
PGA Tour Golf 98*	79,95
Player Manager	84,95
Porsche Challenge	79,95
Powerslide*	84,95 P
Pro Pinball	84,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	79,95
Rapid Racer*	79,95 N
Rayman	89,95
Raystorm	89,95 N
Ray Tracer	89,95
Rebel Assault 2	84,95
Reboot	84,95
Resident Evil Directors Cut*	84,95
Return Fire	84,95
Ridge Racer Revolution*	84,95 N
Risiko*	79,95
Road Rage*	79,95
Road Rash	44,95
Rock'n'Roll racing	89,95
Rosco McQueen*	79,95
Sentient*	84,95
Sign of the Sun*	79,95
Skeleton Warrior	79,95
Slam'n'Jam	74,95
Soul Blade	84,95 P
Soviet Strike	84,95
Street Fighter: The Movie	79,95
Street Fighter EX Plus*	79,95
Street Racer	74,95
Trojan	74,95
Super Pang Collection*	79,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	79,95
Swagman	84,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken 2	84,95
Tenka Life Force	84,95
Test Drive Offroad*	74,95
Tetris Plus*	74,95
The 5th Element*	79,95
The Devide: Enemies Within	77,95
The Note*	79,95 P
Theme Hospital*	84,95
Tilt	79,95
Titan Wars*	74,95
Tomb Raider	77,95
Tomb Raider 2*	94,95
Total Driving	84,95
Track & Field Platinum*	74,95
Transport Tycoon	79,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
Victory Boxing	77,95
Virtual Golf	39,95 P
VMX Racing*	84,95
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
Wargods*	74,95
WC 4	79,95
Wing Over*	79,95
WipOut	39,95
WipOut 2097	84,95
Worms Platinum	44,95
Wreckin' Crew	84,95
WWF in your house	79,95
WWF Wrestlemania	79,95
X-Men*	84,95
Zero Devide	84,95

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Critical Depth*	72,95 N
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2*	79,95
Devil Deception*	49,95
Disruptor	49,95
Dogdem Arena	79,95 N
Dungeon Keeper*	79,95 P
Dynasty Warriors*	89,95
Epidemic*	69,95 N
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	99,95
Fade to Black	79,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury	69,95 N
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fifa 98*	84,95
Fighting Force*	84,95 N
Final Fantasy 7*	89,95 N
Formel 1 '97	89,95
Frogger	79,95
G-Police*	89,95 P
Grand Theft Auto*	79,95
Hardcore 4x4*	79,95 N

Star Wars Video

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

Hard Boiled	84,95
Heavens Gate*	79,95
Hercules*	79,95 P
Herk's Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95 P
John Madden NFL 98*	89,95
Kick Off '97*	89,95
Konami Open Golf	69,95 P
Kurushi*	79,95
Legacy of Kain	77,95 N
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park*	84,95
Lucky Luke*	89,95
Machine Hunter*	84,95
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95
MDK	89,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	89,95

Blaze - die neue Zubehörmarke	89,95
Controller in 10 Farben	59,95 N
Infrarot Controller (2 Pads)	39,95 N
VRF1 Lenkrad mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95 N
Testsieger MegaFun 6/97-RF Adapter Antenne	29,95 N
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkrad	129,95
Memory Card Sony 15 Slot	134,95
Memory Card 15 Slot	144,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	44,95
Memory Card 720 Slot	44,95
Mouse	49,95
Multi Tap	49,95
neGoon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation Tasche	29,95
Playstation Tasche incl. Memory Card u. Controller	69,95
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Start Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage

Neu!
18.10.97
Heliapassage

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 - 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

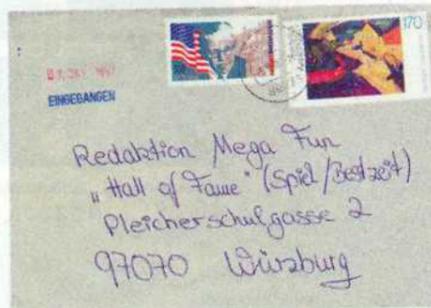


89073 Ulm
Frauenstr. 118

Neueröffnung
auf 250 m²!
8.11.97
Frauenstr. 118

Es lebe der PC!

Mit dieser E-Mail möchte ich mich zu dem Brief von Alexander Voss und generell zum Thema PC vs Konsole äußern. Zuerst einmal muß ich sagen, daß Konsolen seit mehr als zehn Jahren eines meiner Hobbys sind und ich mich zeitweise ziemlich intensiv damit beschäftigt habe. Allerdings bin ich in letzter Zeit immer häufiger am PC. Nun zur Sache: Einige Behauptungen von Alexander Voss muß ich mal richtig stellen. MMX ist kein Performance-Gewinn für PC-Spiele, da es kaum unterstützt wird. Außerdem denke ich, daß derjenige, der sich einen PC kauft, nur um damit zu zocken, ziemlich bescheuert ist. Wenn ich nur spielen will, hole ich mir eine Konsole. Daß Quark auf einem optimal konfigurierten 200 MHz Pentium die gleiche Qualität haben soll wie Disruptor, das ist total lächerlich. Ich glaube AV hat noch nie GL Quark in Aktion gesehen. Ich habe einen 166 MHz Pentium mit 3Dfx-Karte, und mein PC ist nicht optimal konfiguriert, dennoch läuft Quark wie kein zweites NG-Spiel. Der PC-User darf zwar zehnmal soviel blechen wie ein PS-User, er bekommt aber auch zehnmal soviel. Der PC ist keine reine Abspielmaschine wie eine Konsole. Die Flexibilität, Komplexität und Funktionalität, über die ein PC verfügt, ist nicht mit Konsolen zu vergleichen - jeder PC ist individuell. Aber jemand, der gerade einmal weiß, wie man Windows oder ein Spiel startet, wird davon nicht viel merken. Die Installation einer Grafikkarte ist im übrigen



Unser Leser des Monats! Dieser Teilnehmer an der Hall of Fame nahm uns allzu wörtlich, als wir die Einsendebaten, auf dem Briefumschlag den Name des Spiels und die Bestzeit zu vermerken. Außerdem hat er die Erhebung der Postgebühr gründlich überschätzt. Also noch einmal zum Mitschreiben: Ein Brief kostet nur 1,10 DM, und ein Hall of Fame-Musterbrief sollte so aussehen: „Hall of Fame“ (V-Rally, 1,2809 Min.). Alles klar?

Grützi!

Allmählich gehen mir zwar die Grußworte aus, Eure Briefe (und mittlerweile auch viele E-Mails) jedoch erfreulicherweise nicht. Neben dem Dauerbrenner BPJS erhitzt in dieser Ausgabe das Thema PC contra Konsole die Gemüter, glücklicherweise aber lange nicht so leidenschaftlich wie der damalige Krieg zwischen N64- und PS-Usern. In diesem zivilisierten Ton wünschen wir auch weiterhin die Diskussionen rund um das schönste Hobby der Welt. Eure Mega Fun

nicht besonders problematisch, solange man etwas Erfahrung mitbringt. Wem es zu kompliziert ist, der soll es entweder lassen oder sich informieren. Der Aufrüstungszwang ist zugegebenermaßen nicht besonders erfreulich, allerdings sollte auch bedacht werden, daß die Dinge sich manchmal schneller entwickeln und es ständig bessere Hardware gibt. Noch ein weiterer Pluspunkt sind die deutlich günstigeren PC-Spiele, die zudem zahlreicher vorhanden sind und meistens sogar eingedeutscht. Zum Schluß sei noch angemerkt, daß dieser Vergleich, obwohl auch von mir angeführt, nicht sehr sinnvoll ist, da beide Welten zu unterschiedlich sind. Solange es aber „Konsolisten“ gibt, die den PC nicht kennen, und PC-User, die die Konsole zu Unrecht als Spielzeug beschimpfen, aber selber stundenlang an der Kiste sitzen, wird es diese Diskussion noch geben.

Emad

Ich habe es geahnt, daß der Brief von Alexander Reaktionen von loyalen PC-Usern hervorrufen wird. Auch René, als Informatik-Student stark vorbelastet, meinte, daß er bei diesem Thema nächstes Mal auch gerne zu Wort kommen möchte. Seiner Meinung nach, und da gebe ich ihm auch recht, hat der PC genauso seine Genres, in denen er deutliche Vorteile aufweist, wie die Konsole. Namentlich verfügt der PC gerade im Sektor der Adventures und Strategie/Simulationen über erhebliche Stärken, da hier die Fanschar sehr groß ist und die Steuerung durch Maus und Tasten diesen

Genres sehr entgegenkommt. Konsolen haben hingegen im Bereich der Beat 'em Ups, Jump & Runs und einigen anderen Action-Genres deutlich die Nase vorn. Emad hat aber im Prinzip alles gesagt, um diesen Konsolen/PC-Krieg zu beenden. Der Vergleich PC/Konsole hinkt tatsächlich, wenn man den PC NICHT als reine Spielmaschine sieht. Ich denke darüber hinaus, daß beide Märkte in Zukunft nebeneinander friedlich bestehen können, denn so einen Konsolen-Einbruch wie 1994/95 wird es durch den zwanghaften technologischen Fortschritt der drei Big Player im Konsolen-Geschäft sicherlich nicht mehr geben. Ach ja, Améd: Ich finde nicht, daß man die Konsole zu Unrecht als Spielzeug beschimpft. Es ist ein Spielzeug, und zwar das schönste der Welt!

Formel 1 '97-Kritik

Bisher glaubte ich, daß ich mich auf Eure Testberichte einigermaßen verlassen kann. Dieses Bild von Euch ist seit dem Test von Formel 1 '97 jedoch mächtig ins Wanken geraten. Ihr schreibt von Grafikpracht. Gut, einige Strecken sind ja recht ordentlich gemacht, aber bei vielen Kursen ist auch deutlich geschludert worden. Hier ploppen plötzlich Gebäude oder Tribünen ins Bild, dort fehlen in einiger Entfernung noch Teile der Straße. Das heftige Ruckeln beim Start ist aufgrund der vielen Fahrzeuge hingegen noch zu verzeihen. Der absolute Knaller ist jedoch, daß sich der Straßenbelag bei höheren Geschwindigkeiten (so ab 250 km/h) auf ein-

mal vom Fahrzeug wegbewegt. So sieht es zumindest bei einem 50 Hz TV-Gerät aus. Vom extrem realistischen Fahrverhalten konnte ich auch nicht allzuviel feststellen. Bei der Steuerung mit dem NeGcon-Pad stellte ich eine deutliche tote Zone in der Mittelstellung fest. Mit solch einer Lenkung bekommt jeder Autofahrer Angst vor dem TÜV. Daß meine Kritik berechtigt ist, zeigt ein Blick auf V-Rally, wo einfach alles besser ist. Ich hoffe, daß Ihr in den nächsten Tests nicht mehr alles durch eine rosarote Brille seht und auch deutliche Schwächen eines Spiels nennt.

Jochen Plate, Syke

Countdown

Leserhits Nintendo 64

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

Leserhits PlayStation

- 1. V-Rally**
(1) 2. Monat Rennspiel Infogrames
- 2. Formel 1**
(5) 2. Monat Rennspiel Psygnosis
- 3. Resident Evil**
(2) 7. Monat Adventure Capcom
- 4. Tomb Raider**
(-) 1. Monat Action-Adv. Core Design
- 5. Rage Racer**
(3) 3. Monat Rennspiel Namco

Leserhits Saturn

- 1. Bomberman**
(2) 2. Monat Geschicklichkeit Hudson Soft.
- 2. The Lost Vikings 2**
(-) 1. Monat Denkspiel Interplay
- 3. Fighters MegaMix**
(4) 4. Monat Beat 'em Up AM2
- 4. Command & Conquer**
(1) 3. Monat Strategie Westwood/Virgin
- 5. Sega Rally**
(3) 6. Monat Rennspiel AM3

Leserhits Super Nintendo

- 1. Kirby's Fun Pak**
(-) 1. Monat Jump & Run Nintendo
- 2. Chronotrigger**
(5) 4. Monat Rollenspiel Squaresoft
- 3. Lufia Fortress of Doom**
(1) 3. Monat Rollenspiel Taito
- 4. Secret of Evermore**
(-) 1. Monat Action-Adv. Squaresoft
- 5. Final Fantasy III**
(3) 5. Monat Rollenspiel Squaresoft



Auch der Nachfolger zu Psygnosis' Megahit Formel 1 steht kurz nach seiner Veröffentlichung im Kreuzfeuer der Kritik, was meint Ihr?

Obwohl es meistens aufgrund der alten Binsenweisheit „Über Geschmack läßt sich nicht streiten“ nicht allzu viel bringt, sich über Testberichte zu streiten, ist es dennoch hin und wieder interessant, Diskussionen über ein Spiel zu entfachen. Vor allem dann, wenn es sich um das Streitobjekt Formel 1 handelt. Schneller als erwartet steht nun also auch die Fortsetzung im Blickpunkt der Kritik. Viele Deiner genannten Kritikpunkte sind jedoch ziemlich kleinlich. Mit dem normalen Pad oder Lenkrad traten bei uns keinerlei Probleme auf, und das angesprochene Straßenbelag-Paradoxon könnte an der PAL-Anpassung liegen, wobei uns dieser Effekt nicht negativ aufgefallen ist. Bleibt also nur noch die Grafik-Kritik. Natürlich ist die optische Gestaltung noch lange nicht perfekt, die höhere Auflösung und der große Detailreichtum sind dennoch beeindruckend und zudem nicht für den Spielspaß entscheidend. Außerdem: Wir haben in unserer Meinung sehr wohl Kritikpunkte genannt, die es noch zu verbessern gilt, denn nicht alle anvisierten Features wurden auch zu unserer vollen Zufriedenheit gelöst. Doch wozu gibt es denn Formel 1 '98...

Erfahrung mit der BPJS

Die härteren BPJS-Verordnungen führten auch in meinem Umfeld zu heftigen Diskussionen. Im großen und ganzen sehen wir die Sache so, daß die Qualität des Produktes im

Vordergrund steht und nicht die Brutalität. Ich möchte die Aspekte des Briefes der letzten Ausgabe zu diesem Thema nicht noch einmal wiederholen, da ich diese sehr gut fand und voll unterstütze. Lediglich besteht meine Absicht darin, meine Erfahrung mit Deutschlands bekanntester staatlicher Institution (zumindest unter Videospilern) zu schildern. Die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK muß man als anzuklagende Partei ausschließen, da sie eine für Spielfirmen freiwillige Prüfstelle ist, die lediglich der Indizierung vorbeugen kann. Gesetzlich ist die BPJS vorgeschrieben, welche sich mit gefährdeten Produkten beschäftigen muß. Als ich von dem neuen, schon verabschiedeten Gesetz hörte, erkundigte ich mich nach der Anschrift sowie der Telefonnummer dieser Institution. Gerechterweise muß man zugeben, daß diese staatliche Einrichtung schon im Vorfeld heftige Kritik bei Spielern erntet, da sie als eine Art miesmachende und spielverderbende Partei angesehen ist. Von diesem schlechten Image schloß ich automatisch auf die dort beschäftigten Personen. Ich wurde jedoch angenehm überrascht. In einem langen Gespräch unterhielt ich mich mit den Mitarbeitern, die eigene Erfahrungen schilderten und mir außerdem das erwünschte Informationsmaterial zuschickten. Die Reglementierungen und Gesetze sind jedoch so angestaubt, daß man sich ernsthaft fragt, aus welchem Jahr diese wohl stammen mögen. Die Ausgabe ist zwar aus dem Dezem-

ber 1995, die Gesetzestexte - aus denen Teilauszüge vorhanden sind - stammen jedoch aus den Jahren 1978 und 1954! Genau wie die Jahreszahlen es angeben, stelle ich mir den Jahrgang der Leute vor, die solche Gesetze verabschieden. Konservative ältere Leute ohne reformatische Veranlagung, weit ab von der Problematik. An deren entscheidende Stelle gehören jüngere Leute, die sich mit der Materie auskennen. Ich bin mir sicher: Hätte dieses Thema eine größere Lobby in der Bevölkerung, könnte man eine Änderung erwarten. Abschließend sei gesagt, daß meiner Meinung nach ein Gesetzesbruch vorliegt. In der Infobroschüre heißt es: „Die Entscheidung über die Indizierung findet in einem gerichtähnlichen Verfahren statt. Wird die erforderliche Stimmenzahl nicht erreicht, so ist die Indizierung abgelehnt.“ Für mich ist der Angeklagte bis zum Urteilsspruch immer unschuldig, und wenn ein Gerichtsverfahren jeglicher Art stattfindet, muß die Schuld jedesmal neu bewiesen werden.

Alexander Olma, Stuhr

Auch ich möchte dieses Thema nicht zum x-ten Mal ausdiskutieren, eine Sache kann ich mir jedoch nicht verkneifen. Im Grundgesetz heißt es so schön: „Eine Zensur findet nicht statt“. Durch diese neue Gesetzesgrundlage habe ich aber starke Zweifel, ob dieses Grundgesetz auch im Videospieldereich Anwendung findet.

PS: Noch eine ergänzende Anmerkung zu Deinen Erläuterungen. Die BPJS muß sich zwar - gesetzlich vorgeschrieben - mit indizierungsgefährdeten Produkten beschäftigen, jedoch nur wenn zuvor eine Person einen dementsprechenden Antrag gestellt hat. Insofern sind solche gewaltscheuen Zeitgenossen Schuld an dieser Misere und nicht nur die BPJS.

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt Eure Briefe an:

Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Hotline-Fragen

Gibt es bei Overboard! eigentlich einen Mehrspieler-Modus?

Aber ja, einen sehr vergnüglichen sogar. Bis zu vier Spieler können sich in Bomberman-Manier gleichzeitig die Kugeln um die Ohren ballern.

Warum seid Ihr eigentlich noch nicht zur neuen Deutschen Rechtschreibung übergegangen?

Hör bloß auf! Da bringt man sich in mühevoller Kleinarbeit die unlogische Rechtschreibung bei und soll nun wieder eine neue (auch nicht logischere) lernen. So lange wir nicht dazu gezwungen werden, wird sich an unserer Rechtschreibung wohl in nächster Zeit nichts ändern.

Lest Ihr eigentlich auch die Hefte der Konkurrenz?

Natürlich, man möchte schließlich wissen, was die anderen Mitbewerber so alles treiben, bzw. wie sie die Spiele bewerten.

Gibt es eigentlich auch ein halbjähriges Abo, und kriegt man das Turok T-Shirt eigentlich auch, wenn man alte Hefte nachbestellt?

In beiden Fällen ein klares „Nein“.

Gibt es schon neue Infos zu Virtua Fighter 3 (SAT)?

Leider nicht. Wir glauben aber nicht mehr an eine Version mit Zusatz-Modul, wenn der Konsolen-Nachfolger bereits in den Startlöchern sitzt.

Gibt es bei WWF Warzone einen Einzug der Wrestler?

Da an diesem Silberling noch eifrig gewerkelt wird (unsere Version war noch sehr, sehr früh), können wir noch keinerlei konkrete Angaben machen. Wir halten Euch aber auf dem Laufenden.

Plant Ihr demnächst eine eigene Mega Fun-Homepage?

Da so etwas mit einem riesigen Arbeits- und Geldaufwand verbunden wäre, ist eine eigene Homepage derzeit kein Thema für uns.

Habt Ihr etwas über eine englischsprachige Version von Langrisser 3 & 4 gehört?

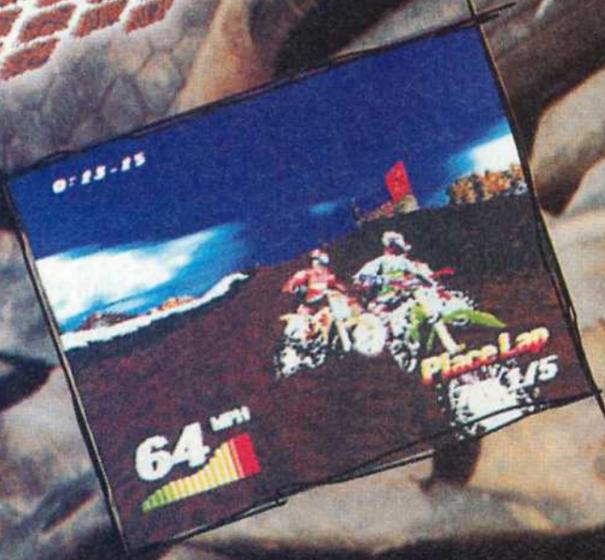
Leider nicht. Der erste Teil erschien noch auf dem Mega Drive unter dem Titel Warsong.

Bietet das 64 DD denn nun eigentlich ein integriertes Modem oder nicht?

Ja. Durch dieses Speichermedium habt Ihr theoretisch die Möglichkeit, via Internet gegen andere Zeitgenossen anzutreten. Inwieweit dieses Feature jedoch vermarktet bzw. genutzt wird, ist individuell. In Amerika beispielsweise soll recht stark mit der Internet-Tauglichkeit geworben werden.

VMX

RACING



ABCDEF

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

PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment, Inc. VMX Racing developed by Studio e. © 1996 Playmates Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Explosive Racing developed by TOKA. Published by FUNSOFT



AHAREN!



EXPLOSIVE EXPLOSIVE RACING RACING





Rote Bojen nehmen nur Platz weg und wirken sich gegebenenfalls sogar negativ auf das Fahrverhalten aus

PlayStation Rennspiel

Rapid Racer

Anschnallen und Schwimmwesten anlegen! Nach Total NBA und Porsche Challenge lädt Euch die europäische Entwicklungsabteilung von Sony Computer Entertainment zu heißen Power Boat-Rennen ein, inklusive einem technischen Rahmen der allerneuesten Generation

Dank Rapid Racer habt Ihr die Möglichkeit, es Euch im Cockpit dieser sündhaft teuren Wasserflitzer gemütlich zu machen, ohne die statistische Anzahl der Todesfälle zu erhöhen. Wie bei allen Racern fängt der Spaß mit der Qual der Wahl an. Zunächst stehen Euch nur ein Power Boat-Trio und dieselbe Anzahl von Rundkursen zur Auswahl. Entweder bestreitet Ihr mit den pfeilschnellen Booten zunächst ein Zeitrennen gegen Euren eigenen Schatten, der die bisherige Bestmarke markiert, oder Ihr versucht, Euch im Einzelrennen in bekannter Checkpoint-Manier gegen die 15 anderen Konkurrenten durch-

zusetzen. Gelingt Euch dieses Spielchen auf allen Strecken, winkt mit der Meisterschaft die erste Belohnung. In diesem Modus steht Euch die gesamte Riege von sechs Rundkursen zur Verfügung, in drei unterschiedlichen Ausführungen: Tag, Nacht und Mirror. Die anvisierte Dramaturgie dürfte klar sein. Gewinnt Ihr die Meisterschaft in allen drei Variationen, servieren Euch die Macher etwas Brandneues. Im sogenannten Fractal Mode variiert der CPU per Zufallsgenerator die vorhandenen Rundkurse in 256.000 unterschiedlichen Ausführungen! Auch in der Rubrik Power Ups wartet Rapid Racers mit einer



Ulf: Rapid Racer wird in die noch kurze PS-Historie wohl als das erste High Tech-Rennspiel eingehen. Die „wahre“ HiRes-Optik bei flotten 50 Hz, gepaart mit anderen Special Effects à la Sonnenreflektionen oder Transparenzen sorgen für eine Optik der absoluten Luxus-Klasse. Dennoch ist auch Rapid Racer nicht vor grafischen Fehlern gefeit. Gelegentliche Pop Ups und stärkere Textur-Verzerrungen sind kleinere Flecken auf der ansonsten weißen Grafik-Westen. Auch soundtechnisch ist dank der innovativen Dance-Combo Apollo Four Fourty alles im Lot. Der exklusive Soundtrack besteht aus durchgehend mitreißender Tanzmusik. Die Vielzahl der Features, wie beispielsweise der völlig neue Fractal Mode, das klug konzipierte

Power Up-System und nicht zuletzt die motivierend aufbereitete Dramaturgie der Spielmodi zeigen außerdem das Bemühen um spielerischen Tiefgang. Trotz der vielen Positiva ist dieser Titel kein absoluter Knaller. Die Steuerung wurde zwar ansprechend gelöst, aber bei weitem nicht so gefühlvoll wie bei Wave Race 64. Insbesondere bei schwierigeren Circuits mit starken Strömungen beschleicht einen das Gefühl, das Power Boat nicht 100% unter Kontrolle zu haben. Auch beim Streckendesign hat Rapid Racer gegenüber dem N64-Konkurrenten eindeutig das Nachsehen. Trotzdem: Auch wenn der Funke nicht völlig rüberspringt, stellt dieser flotte Racer schon alleine wegen dem hervorragend gelösten Split-Screen einen absolut lohnenswerten Titel dar.

gehobenen Preise Innovation auf. Auf der Wasseroberfläche befinden sich unterschiedlich farbige Bojen, die sich stark auf den Rennverlauf auswirken. Besonders wichtig für Bestzeiten sind grüne Bojen, die für einen kurzen Turbo Boost sorgen. Eine ganz besondere Bedeutung kommt den gelben Power Ups zu. Gelingt es Euch, fünf gelbe Bojen bis ins Ziel zu bringen, dürft Ihr anschließend eine Bonusstrecke absolvieren. Hier könnt Ihr bei Erfolg Euer Power Boat gezielt in den Bereichen Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handling tunen. Das „neue“ Boot könnt Ihr auf einer speziellen Teststrecke auch in aller Ruhe ausprobieren und die ergatterten Power Ups gegen andere eintauschen. Soweit zu den recht komplexen Features. Spielerisch stellt jede Strecke andere Anforderungen an den Power Boat-Jockey. Beim Golden Sand Miami geht es noch recht gemächlich zu. Der Wellengang ist

hier noch ruhig, so daß Ihr Euch voll darauf konzentrieren könnt, Euer Geschoß ständig mit Turbo Boosts zu füttern, um die Strecke durchgehend mit Full Speed zu absolvieren. Ein ganz anderes Bild beim Arizona Wild Water Canyon. Hier habt Ihr nicht nur mit dem kurvenreichen Verlauf, sondern auch mit den starken Strömungen zu kämpfen.



Der vertikale oder horizontale Split-Screen spielt sich beinahe genauso flott wie der Solo-Modus; bei Turnieren mit bis zu fünf Teilnehmern werden die Strecken nacheinander absolviert



Der Kampf gegen die Wasserströmungen erfordert bei schwierigeren Circuits den Großteil Eurer Konzentration



Als eine Form der Belohnung dürft Ihr sämtliche Rundkurse zu nächtllicher Stunde befahren

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1 - 5**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **6 Strecken**
 Besonderheiten: **Analog-Pad, deutsche Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **84** Sound **86**
Fun 82

RESIDENT EVIL

ORIGINAL CWU FLIGHT-JACKET

BRUST UND RÜCKEN STICK!

ART.NR.: L 90101 / XL 90102

DM 149.-

T-SHIRT 'S:

RESIDENT EVIL

ART.NR.: L 90105 / 90106

DM 39.-

CHRIS 'N' JILL!

ART.NR.: L 90109 / XL 90110

DM 39.-

BASEBALLCAP

ART.NR.: 90111

DM 39.-

V-NECK SHIRT

CHRIS 'N' JILL!

ART.NR.: L 90107 / XL 90108

DM 39.-

KAPUZENSWEATER

ART.NR.: L 90103 / XL 90104

DM 89.-

T-SHIRT MIT LOGO
SWEATSHIRT MIT LOGO
BOMBERJACKET MIT LOGO
STRICKMÜTZE MIT LOGO-STICK
BASECAP MIT LOGO-STICK
AUFNAHER
RUCKSACK
UHR MIT LEUCHTFUNKTION
CD.HOLDER
PIN COLLECTION (4 PINS)

L 90001 / XL 90002 / XXL 90021 DM 34.90
L 90003 / XL 90004 DM 69.00
L 90005 / XL 90006 DM 129.00
90007 DM 39.90
90008 DM 34.90
90009 DM 14.90
90010 DM 69.00
90011 DM 99.00
90012 DM 24.90
90013 DM 29.90

MOUSEPAD CGC 2 90014 DM 9.90
MOUSEPAD SOVIET 90015 DM 9.90
MOUSEPAD ALLIED 90016 DM 9.90

PANZER GENERAL III

EDELSTAHLBECHER

MIT LOGO-GRAVUR

ART.NR.: 90505

DM 29.-

T-SHIRT

ART.NR.: L 90503 /

XL 90504

DM 39.-



ORIGINAL ZIPPO

MIT LOGO-GRAVUR

ART.NR.: 90506

DM 59.-

BASECAP

MIT LOGO-STICK

ART.NR.: 90507

DM 39.-

T-SHIRT

ART.NR.: L 90501 / XL 90502

DM 39.-

LANDS OF LORE

GÖTTERDÄMMERUNG

T-SHIRT

ART.NR.: L 92001 / XL 92002

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92007 / XL 92008

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92005 / XL 92006

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92009 / XL 92010

DM 39.-



LANDKARTE DIN A3

ART.NR.: 92012

DM 14.90

HOLOPIN

ART.NR.: 92011

DM 14.90

T-SHIRT

ART.NR.: L 92003 / XL 92004

DM 39.-



GAME EXPRESS

MERCHANDISE & MORE

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel oder bei:

Game Express
Theodorstr. 42-54
22761 Hamburg
Fon. 040/57 19 33 33
Fax. 040/890 70 109

Game Express
Hochstr. 46
45984 Gelsenkirchen-Buer
Fon. 0209/30 95 7
Fax. 0209/30 95 7

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 250,- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachname. Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20,-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland.



Manche Gegner besitzen einen Flammenwerfer, mit dem sie einen großen Bereich eindecken können, daher muß Lara aus sicherer Entfernung ihre Waffen zum Einsatz bringen



In den engen Kanälen Venedigs könnt Ihr mit einem Motorboot schnell an jeden Punkt des Levels gelangen. Darüber hinaus ist das Boot wichtig, um den Level zu meistern

Vor gut einem Jahr schickte Euch die englische Softwareschmiede Core Design mit dem bezaubernden Indiana Jones-Verschnitt Lara Croft auf eine abenteuerliche Reise, die es nicht nur in Bezug auf die Story in sich hatte, sondern vor allem durch ein neuartiges, innovatives Gameplay für Furore sorgte. Hauptcharakter, Story und Game-



PlayStation 3D-Action-Adventure

Tomb Raider II

Lara is back! Um der Hysterie und den nicht abbrechenden Rufen nach einem Sequel gerecht zu werden, schickt Euch Core Design schon nach zwölf Monaten in das neueste Abenteuer mit Powerfrau Lara Croft. Eine verbesserte 3D-Engine, neue Fähigkeiten, intelligentere Gegner und eine spannende Story sollen wieder für Furore sorgen.

play sorgten dafür, daß Tomb Raider auf drei Systemen ein voller Erfolg wurde, und Lara seitdem den Status einer Kultfigur innehat. Jetzt hat Core seiner Powerfrau wieder die Pistolen umgeschnallt und schickt sie in ein neues aufregendes Abenteuer. Lara ist diesmal auf der Suche nach dem Dolch von Xian, einem mächtigen Artefakt aus der chinesischen Mythologie. Nach einer uralten Sage soll demjenigen unbeschreibliche Macht zuteil werden, der sich den Dolch während eines okkulten Rituals mitten in sein Herz stößt. Vor Jahrhunderten haben tibetische Kriegermönche das Artefakt in einem unterirdischen Tempel nahe der Chinesischen Mauer versteckt, so daß kein Sterblicher jemals mehr die Macht eines Drachen (die man durch das Ritual erwirbt) besitzen kann. An dem monumentalen Bauwerk beginnt auch das Abenteuer für unsere bezaubernde Abenteurerin. Schnell muß sie

feststellen, daß nicht nur sie alleine nach dem Dolch sucht, sondern auch der Geheimkult Fiama Nera, dessen Mitglieder die Macht des Artefaktes heraufbeschwören wollen. Der Eingang zum Versteck des Dolches ist jedoch durch einen komplizierten Mechanismus geschützt und verwehrt beiden Parteien den Zutritt. Lara macht sich deshalb nach Venedig auf, um dort Gianni Bartoli, dem

Führer von Fiama Nera, einen Besuch abzustatten. Dieser ist aber in der Zwischenzeit bei einem Schiffsunglück ums Leben gekommen und daher giert nun sein Sohn Marco, dessen Synchronisation Smudo von den Fantastischen Vier übernommen hat, nach dem Artefakt. Neben dem Besuch der italienischen Metropole stehen noch eine Bohrinself, ein versunkenes Frachtschiff (das



Auf der Bohrinself von Marco Batolli trifft Ihr auf diesen Mönch, von dem Ihr wichtige Informationen erhaltet, bevor er erschossen wird



Tiefenrausch pur! Am Meeresboden müßt Ihr nicht nur schnell den Eingang in das Wrack des Frachters finden, sondern Euch auch den Attacken zweier Haie erwehren



Das Schiff Maria Doris ist in mehrere Teile zerbrochen, als es unterging. In diesem Abschnitt steht alles auf dem Kopf, wie man an den Tischen und Fenstern sieht

Grab von Gianni Bartoli), das tibetanische Hochland und der geheime Tempel von Xian auf dem Abenteuertourplan des weiblichen

Indiana Jones. Was hat sich aber nach einem Jahr an der Adventurefront getan? Diese Fragen werden schon zum Teil auf dem Anwesen des ersten Teils wissen ja, daß man hier alle Moves unter Anleitung dieser holden Weiblichkeit erlernen kann. Der Parcours wurde nach draußen verlegt und ist wie ein militärischer Trimm-dich-Pfad aufgebaut. Des weiteren könnt Ihr aber jederzeit auch die Räumlichkeiten im Inneren des Hauses betreten oder einen Spaziergang durch den Garten machen. Lara-Babe hat einige neue Moves erlernt: So kann sie nun im

seichten Wasser laufen und dabei kämpfen, an einer Seilbahn über tiefe Abgründe hinweggleiten, oder sich während eines Sprungs nach vorne oder hinten schon in der Luft um 180 Grad drehen, was bei den hektischen Kämpfen sehr von Vorteil ist. Um nun noch besser die Locations auszukundschaften, kann sie nun senkrecht an bestimmten Wänden emporklettern oder auch eine Magnesiumfackel benutzen, um in den dunklen Ecken der Level für Helligkeit zu sorgen. Unter Wasser ist Lara durch eine schnelle Drehung um die eigene Achse noch agiler geworden und kann sich mit ihrer Harpune auch hier zur Wehr setzen. Apropos Ausrüstungsgegen-

Laras neue Fähigkeiten

1996



Mehr Polygone und eine verbesserte Engine lassen Lara nicht nur weicher und plastischer aussehen, sondern machen auch die Bewegungen geschmeidiger. Links sieht man Lara aus dem ersten Teil und rechts den weiblichen Indiana Jones heute

1997



Bingo!



Im seichten Wasser stehen, springen, kämpfen und langsam gehen



Magnesiumfackeln benutzen, was auch unter Wasser und während des Kletterns funktioniert



Unter Wasser eine 180 Grad-Drehung machen



Senkrecht die Wände hochklettern (z.B. Leitern, Bücherregale und bewachsene Mauern)



Bei Vorwärtssprüngen und Rückwärtssaltos schon in der Luft eine 180 Grad-Drehung machen



Unter Wasser mit der Harpune gegen Fische und Taucher kämpfen



Mit der Seilbahn tiefe Abgründe überwinden



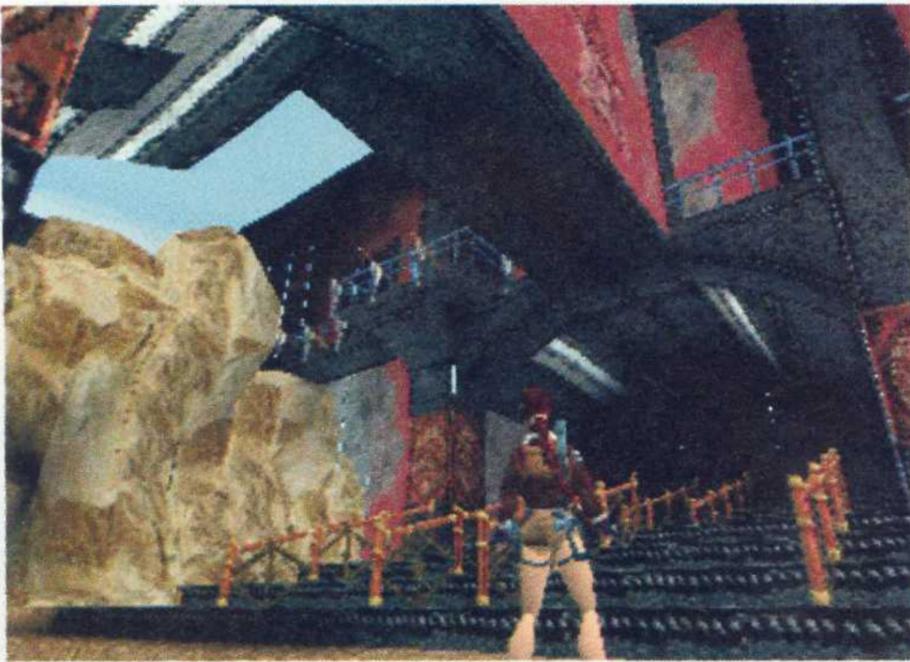
Mit dem Schnellboot durch Venedig fahren und mit dem Snowmobil durch das Himalajagebirge brettern



Sich mit der Sprungfederanlage in luftige Höhen katalapultieren lassen

„Mehr Action durch zahlreiche menschliche Gegner, die eine hohe Intelligenz und Aggression aufweisen“

stände: Hier hat sich auch eine ganze Menge getan. Wie schon gesagt, gibt es die Fackeln, die ca. 30 Sekunden lang brennen (auch unter Wasser) und Euch helfen, dunkle Stellen zu untersuchen. Dann gibt es neben den bekannten Waffen diesmal auch einen Granatwerfer, ein großkalibriges M16-Maschinengewehr und eine Harpune. Dieses Arsenal braucht sie auch, denn die Jungs von Core haben die Feindeschar nicht nur vergrößert, sondern auch in ihrer Handlungsweise verbessert. So tummeln sich z.B. an Land neben Spinnen, Ratten, Tigern und Krähen auch zottelige Yetis und ein alter Bekannter, der T-Rex. Im



In der eisigen Kälte des tibetanischen Hochlandes führt Euch Euer Weg in einen riesigen Tempel, der nicht nur von Batolis Männern wimmelt, sondern auch von streitsüchtigen Mönchen, die in ihrer Ruhe gestört worden sind

Wasser hingegen hat es unser Babe mit Moränen, Barrakudas und Haien zu tun. Aber zahlreicher und aggressiver als alle tierischen Kontrahenten ist die Armee von Menschen, mit denen es Lara zu tun hat. Nicht nur, daß die zweibeinigen Fleischlinge ebenfalls mit kugelspuckendem Equipment ausgerüstet sind, auch ihre große Zahl, Gruppen von drei bis vier Gegnern, ist keine Seltenheit, und Ihre aggressive und meist intelligente Vorgehensweise sorgt

für genügend Action in der 3D-Welt. Core hat daneben zwei Fahrzeuge eingebaut, die Euch nicht nur helfen, Wege schneller zurückzulegen, sondern auch entscheidend für das erfolgreiche Beenden der jeweiligen Levels sind. Mit dem Motorboot müßt Ihr in Venedig durch die engen Kanäle brettern, und im verschneiten Hochland von Tibet steht Euch ein Snowmobil zur Verfügung. Grafisch hat sich ebenfalls einiges getan, denn die Bewegungen von Lara, und auch die der Konkurrenten, sind noch realistischer und geschmeidiger geworden. Garant hierfür ist eine Verbesserung der original Tomb Raider-Engine. Diese sorgt auch dafür, daß an Lara mehr Feinheiten zu bewundern sind. So tänzelt der Pferdeschwanz beim Laufen elegant hin und her, wird durch den Wind bewegt und treibt auf der Wasseroberfläche. Alle Ecken und Kanten an Lara wurden ebenfalls abgerundet und verleihen Ihr ein noch weiblicheres Aussehen,



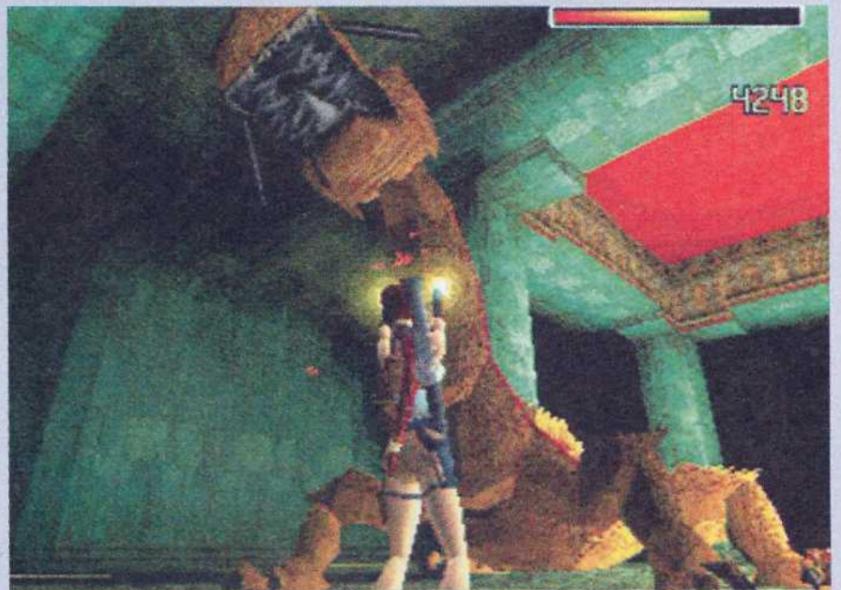
Eigentlich sollte nach dem finalen Showdown am Ende des 17. Levels das Abenteuer zu Ende sein, jedoch wird Lara zu später Stunde in ihrem Haus von einer Gesandtschaft des Geheimkultes überfallen. Leicht bekleidet und nur mit der Pump-Gun bewaffnet, müßt Ihr Euch im letzten Abschnitt den Schergen nochmals stellen

Intro



Das minutenlange Intro entführt Euch in die chinesische Vergangenheit, wo ein Tyrann mit seiner erbarmungslosen Armee und einem mächtigen Drachen durch das Land zieht und Tod und Verwüstung zurückläßt. Am Bollwerk der Verteidiger, der chinesischen Mauer kommt es zum finalen Showdown, wo der böse Herrscher letztendlich gestoppt werden kann.

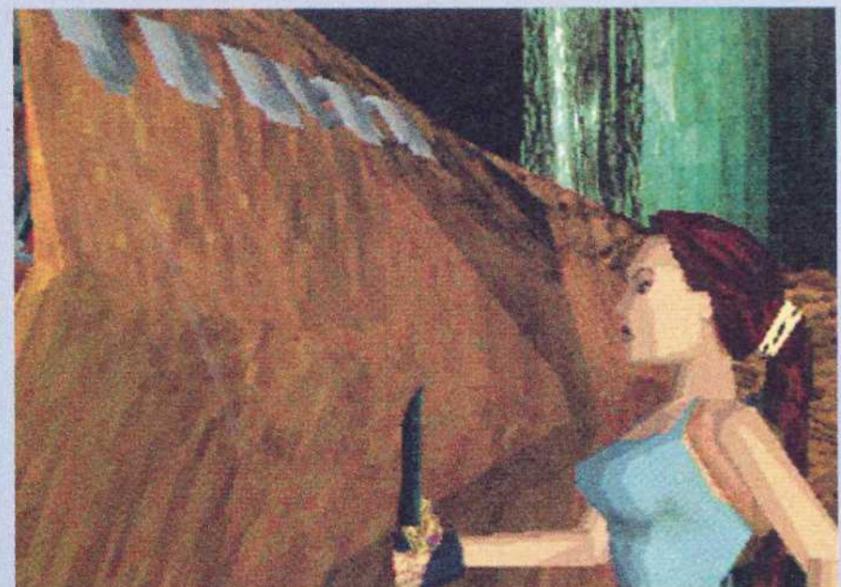
Der Kampf mit dem Drachen



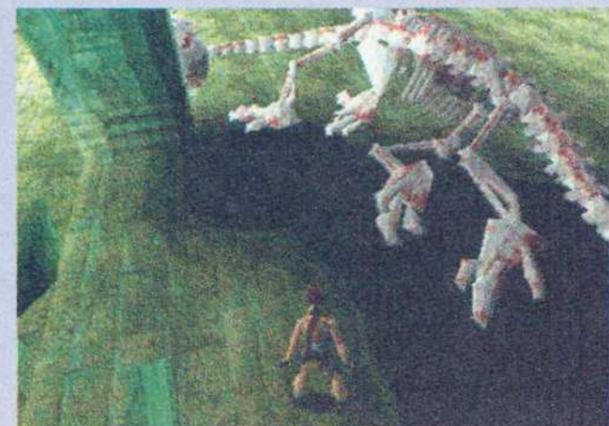
Der finale Endgegner ist natürlich der mystische Drache, dem Lara mit all ihren Waffen die Stirn bieten muß. Mit mächtigen Klauen, einem rasiermesserscharfen Gebiß und dem heißen Odem sorgt die Bestie für Gefahr.



Nach langem Kampf fällt auch der Drache unseren feuerspuckenden Waffen zum Opfer, schnell müßt Ihr an seinen Bauch herantreten, um ...



... den Dolch von Xian aus seinem Herzen herauszuziehen



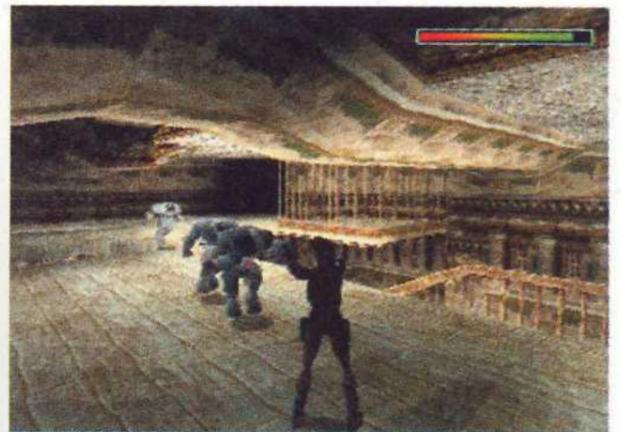
Sogleich wird der gesamte Körper des mächtigen Wesens von einem hellen Licht erfaßt und alles, was von ihm übrigbleibt, ist sein riesiges Skelett



Zahlreiche Froschmänner greifen Euch mit Harpunen an. Da Lara aber ebenfalls gelernt hat, mit dieser Waffe umzugehen, ist sie alles andere als ein kleiner Fisch



Dieser Dämonen-Krieger ist jetzt endgültig in die ewigen Jagdgründe geschickt worden



In den Höhlen des Himalaja-Gebirges werdet Ihr von kräftigen Yetis angegriffen. Hier sind gleich drei der wilden Zottelwesen



Diese drei Herren wollten mit Eisenstäben und Schrotgewehren unserer schönen Heldin ans Leder; gegen die Feuerstöße aus unseren Uzis ist das Thema vom Tisch

was durch die vier unterschiedlichen Outfits, von der Standardkluft, dem engen Neoprenanzug, über die wärmende Fliegerjacke, bis hin zum knappen Pyjama noch betont wird: da ist für jedes Auge etwas dabei. Die 3D-Levels sind größer, dunkler und verzweigter geworden, bieten optisch aber ein ähnliches Bild wie im ersten Teil. Spielerisch ist eigentlich alles beim Alten geblieben. Noch immer müßt Ihr verschiedene Schlüssel und andere Gegenstände finden oder Hebel umlegen, um Euch Euren Weg durch die 17 Abschnitte zu bahnen. Dabei

„Massenhaft knackige Rätsel sorgen für stundenlanges Denken und Suchen“

müßt Ihr auf hochgelegene Plateaus gelangen, in die tiefen Abgründe von Wasserbecken tauchen oder ein gutes Timing zeigen. Bei Eurer Suche stehen natürlich die Fähigkeiten von Lara im Vordergrund, die noch durch das verbesserte Cinematic Camera-System unterstützt werden, das in puncto Blickwinkel kaum eine Frage aufkommen läßt. Musikalisch wird man nicht nur mit imposanten und dramatischen Musikstücken an den entsprechenden Stellen verwöhnt, sondern mehr Hintergrundgeräusche wie z.B. das Vogelgezwitscher in Venedig oder die authentischen Arbeitsgeräusche einer Erdölplattform sorgen mit den bekannten Soundsamples für eine dichtere Atmosphäre. Zwischen den einzelnen Leveln dürfen sich die ambitionierten Schatzsucher wieder

Sexy, aber gefährlich! Unser Lara-Babe auf dem Weg in Ihr neuestes Abenteuer. Wie gewohnt sind die Video-Sequenzen in beeindruckender Qualität



Georg: Nehmen wir es gleich vorweg, entgegen allen Unkenrufen, daß Tomb Raider II lediglich ein Update ist, präsentiert Core ein äußerst gelungenes Sequel, das in puncto Spielspaß den Vorgänger sogar noch übertrifft. Klar, daß die Grundstrukturen von Gameplay und Bewegungsabläufen gleich geblieben sind und nicht mehr denselben revolutionären Effekt haben, wie noch vor zwölf Monaten, und auch die Grafikblitzer sind noch vorhanden, aber nicht mehr so zahlreich. Jedoch werden diese „Defizite“ durch die zahlreichen Verfeinerungen und Neuerungen mehr als wett gemacht. Der größte Kritikpunkt, daß es zu wenig Kämpfe gibt, ist vollständig ausgeglichen worden. Höhere Intelligenz und ein besseres Verhalten der Gegner lassen ein einfaches Abballern aus erhöhter Position so gut wie nie zu, und die große Zahl der Feindes-

schar tut ihr Übriges. Meist wird man beim akribischen Suchen durch immer neu auftauchende Feinde gestört und muß fast durchgehend die Waffen gezückt halten. Die Atmosphäre wird ebenfalls durch die verbesserten Lichteffekte, die dunklen Locations und den optimalen, situationsgebundenen Sound noch verdichtet. Hinzu kommen noch die zahlreichen neuen Möglichkeiten, die es Lara erlauben, fast ohne jegliche Einschränkung in den 3D-Welten umherzustreifen. Die Änderung der Save-Option nimmt ein wenig den alten Tomb-Raider-Flair, ist jedoch mit dem gestiegenen Schwierigkeitsgrad bestens zu vereinbaren, denn dieser ist wahrlich hoch und stundenlanges Probieren und Suchen ist wieder vorprogrammiert. Tomb Raider II fängt meiner Meinung nach da an, wo der erste Teil aufgehört hat, und wird auch in diesem Herbst den Sektor der 3D-Adventure auf jeden Fall beherrschen.

von minutenlangen Cut-Scenes und FMV-Sequenzen verwöhnen lassen (insgesamt über 15 Minuten Gesamtdauer), die nicht nur die Story vorantreiben, sondern auch das gesamte Bild von Tomb Raider II abrunden. Hier gibt es ebenfalls eine Neuerung, denn Ihr könnt im Lademenu mit der „Was bisher geschah...“-Option alle erspielten Szenen in einem Stück betrachten. Die Änderung der Save-Option ist vor allem

durch die starke Resonanz der Fangemeinde von Lara zustande gekommen, denn nun ist es möglich an jeder Stelle und zu jeder Zeit abzuspeichern.



Die schwebenden Inseln erinnern mit den pfeifenden Winden und skurrilen Bauten und Farben an eine dämonische Zwischenwelt

Test PlayStation

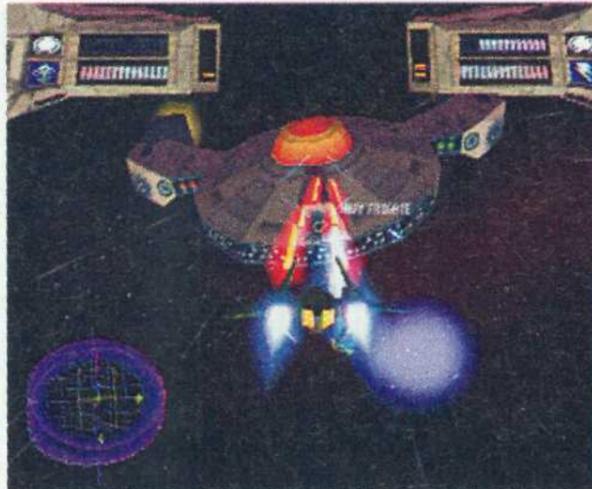
Hersteller: **Core Design**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **21. November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **18**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Eidos**

Grafik 85 **Sound 80**

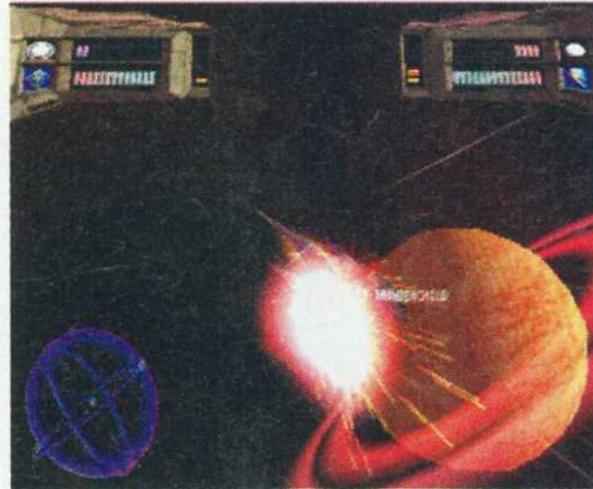
Fun 93



Sämtliche Waffen wurden grafisch mit Transparenz und allerlei Lichteffekten dargestellt und verleihen Colony Wars eine fantastische Optik



Große Fregatten oder Zerstörer sollten, wenn möglich mit der EMP-Kanone, da diese Sensoren zerstört, kampfunfähig gemacht werden



Kawumm! Dieser Navy-Fighter hat verloren. Nachdem Ihr erst die Schutzschirme mit dem Anti-Shield-Strahl vernichtet habt, geht's mit dem Laser an die Substanz

Psygnosis, Aushängeschild für technisch nahezu perfekte Games mit Monster-Intros, nimmt sich in letzter Zeit verstärkt den Science-Fiction-Fans an. Allerdings führt Euch Colony Wars noch weiter in die Zukunft als das Endzeitspektakel G-Police. Bei ersterem ist das Weltall bereits weit über unser Sonnensystem hinaus besiedelt, und die Menschheit beherrscht zudem die Technik der Warp-Sprünge,



PlayStation Shoot 'em Up

Colony Wars

Nach den beiden Wing Commandern und dem verbesserungswürdigen Darklight Conflict steht uns diesmal eine State-of-the-Art Space Opera ins Haus, die voll auf die PlayStation zugeschnitten ist



Intro und Zwischensequenzen ergeben zusammen 20 Minuten Film und sind von beeindruckender Qualität



Björn: Der Chef-Designer von Colony Wars heißt Andy Satterthwait - ein Name, den man sich merken sollte. Das, was das Team um diesen Herrn auf die PlayStation gezaubert hat, kann man das letzte Wort in Sachen Space-Opera nennen. In HiRes-Grafik fliegt Ihr durch ein optisch imposantes Universum, das nicht mit Special Effects geizt. Natürlich hat man sich bei bekannten Sci-Fi-Serien wie Babylon 5 oder Star Trek bedient, wie sich an manchen Raumschiffen erahnen lässt. Aber neben der Technik überzeugt vor allem auch die Spielbarkeit. Die Steuerung beschränkt sich auf einfachste Funktionen und kommt völlig ohne Mehrfachbelegung à la Wing Commander aus. Dadurch findet man sehr schnell hinein, und einmal dort, will man überhaupt nicht mehr aussteigen. Das Flugverhalten der Raumschiffe wirkt zudem realistisch, da man stark nachdriftet, wenn man den Schub wegnimmt. Auch die Missionen sind schön konzipiert und halten den Spieler ständig auf Trab. Also Kadetten, heuert am besten so bald wie möglich bei der Liga der freien Welten an!

um die immensen Distanzen zu überbrücken. Dieses recht ausgedehnte Reich wird jedoch mit eiserner Hand von einem tyrannischen Zaren regiert. Als sich auf den Kolonien ein Widerstand formiert, bricht ein Krieg aus, in dem die „Liga der Freien Welten“ ihre Planetensysteme gegen die „Navy“ des Zaren zu verteidigen sucht. Es ist logisch, daß Ihr einen Platz an der Rebellenfront einnehmt, die unter dem mysteriösen Anführer „The Father“ für ihre Freiheit kämpft. Dem Wing Commander-Schema ähnlich sind die 70 Missionen nicht linear aufge-

baut, das heißt, fehlgeschlagene Einsätze bedeuten nicht sofort das „Game over“, sondern führen die Story einfach auf einem anderen Pfad fort. Versagt Ihr freilich mehrmals hintereinander, so folgt zwangsläufig der Abspann mit der Vernichtung der Flotte der Liga. Derartige Sequenzen, die die Entwicklung des Krieges zeigen, werden übrigens in allen drei Missionen eingeblendet, was auch der Grund dafür sein dürfte, daß Colony Wars zwei CDs beansprucht. In den Einsätzen selbst erwarten Euch Aufgaben wie die Abwehr von Na-

vy-jägern, Verteidigung von Liga-Konvois oder das Kapern feindlicher Stationen. Oftmals seid Ihr mit weiteren Liga-Piloten unterwegs, die jedoch völlig unabhängig von Euch im Kampf agieren. Funksprüche erhalten Ihr gelegentlich während des Einsatzes, die Euch neue Anweisungen geben. Eigene Mitteilungen über Funk sind jedoch nicht möglich. Die sechs Raumschiffe, die vom Spieler gesteuert werden können, verfügen über diverse Strahlengeschütze, z.B. Anti-Schild-Laser, Kampf-Laser, Scatterkanone, eine Art Betäubungsgeschütz sowie verschiedene Raketen.



In einigen Schlachten enttarnen sich urplötzlich riesige Fregatten der Navy direkt vor Eurer Nase

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **70**
 Besonderheiten: **Memory Card, Analog Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik **84** Sound **83**

Fun **88**

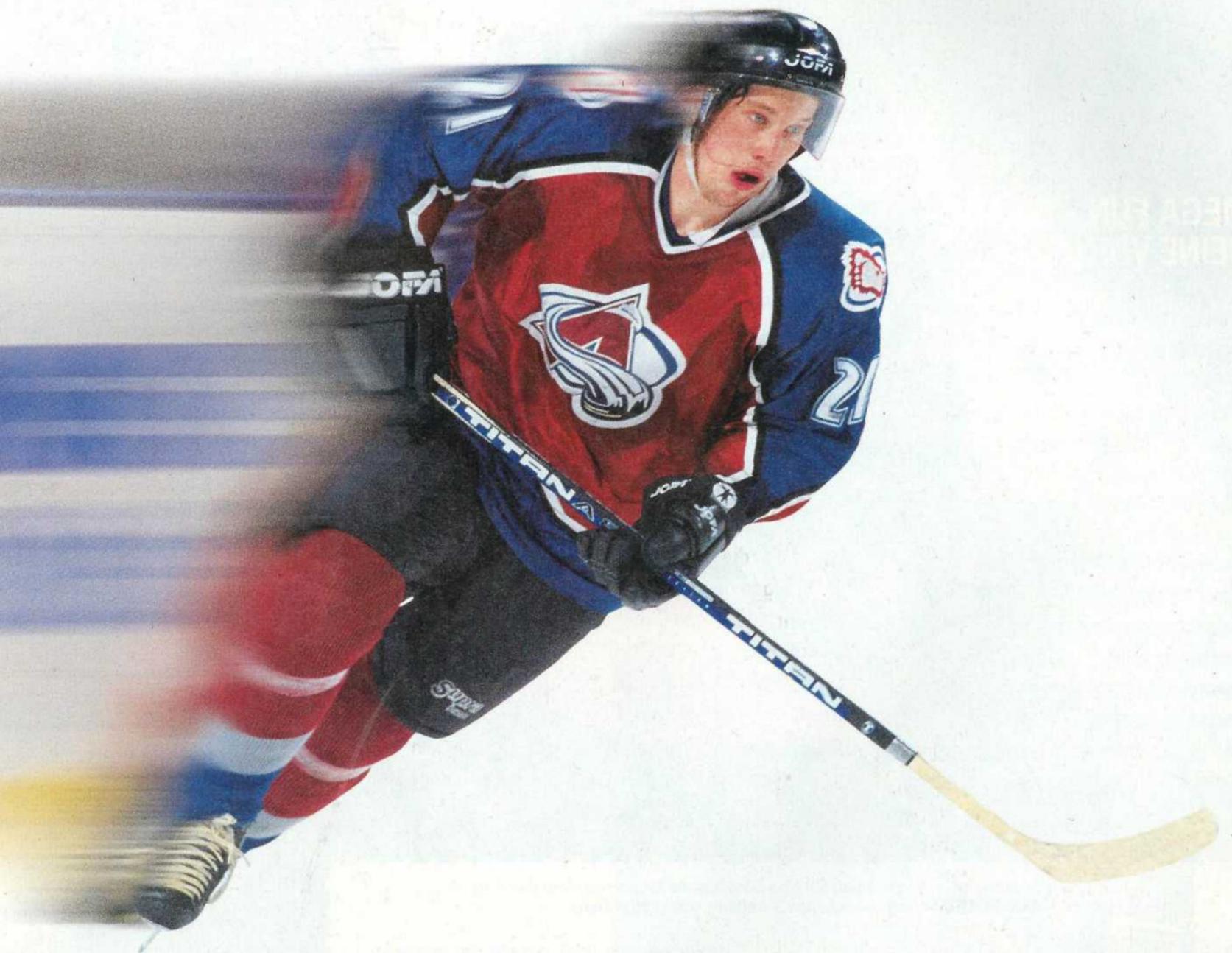
NHL™

98

Lassen Sie sich vom Ehrgeiz packen, verbessern Sie Ihr Spiel,
fühlen Sie die Kälte des Eises und die Hitze des Gefechts, denn ...

Jenseits des Vorstellbaren

... liegt der Stanley Cup!™



Mehr als 500 Gesichter von echten NHL™-Spielern

Neue Steuerungs-Möglichkeit für den Torwart.



www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95



© 1997 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. National Hockey League, NHL, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorheriges schriftliches Einverständnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1997 NHL, NHLPA, National Hockey League Players' Association und das Logo der NHLPA sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts, Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League Players' Association. Ⓜ und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 12/97

PlayStation

Hardcore 4x4.....	3
Tobal No. 1.....	3
Warcraft 2.....	2
Wild Arms.....	3

Nintendo 64

Hexen 64.....	3
War Gods.....	3

Saturn

Warcraft 2.....	2
-----------------	---

Players Guide 12/97

PlayStation

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

Saturn

Discworld 2.....	4-5
------------------	-----

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

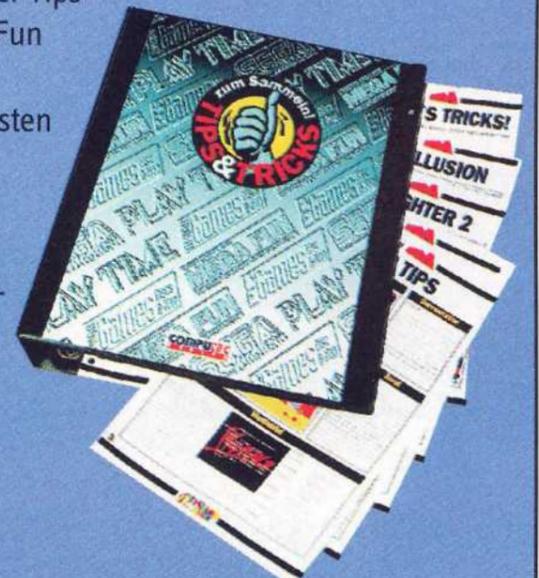
Straße

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/Saturn (PAL) Paßwörter/Cheats

Warcraft 2

Unsere gesammelten Cheats und Paßwörter zu Blizzards Geniestreich sorgen hoffentlich dafür, daß kein Orc entkommen kann. Gebt die Cheats einfach während eines Spiels im Pausescreen ein.

Cheats:

TSGDDYTD: Hiermit werden Eure Einheiten unverwundbar, und auch die Angriffsstärke nimmt erheblich zu.

GLTTRNG: Nach jeder Eingabe dieses Cheats erhöhen sich Gold-, Holz- und Ölvorräte. Doch Vorsicht, der Gegner profitiert in der gleichen Weise hiervon!

VLDZ: 5000 Einheiten Öl.

MKTS: Nach Eingabe werden Einheiten und Gebäude wesentlich schneller fertiggestellt.

NSCRN: Deckt die gesamte Karte auf.

DCKMT: Alle Upgrades.

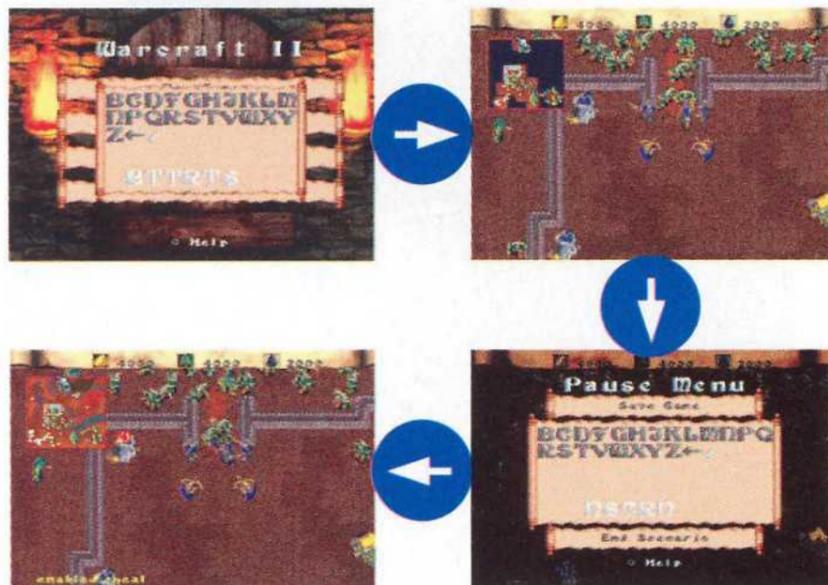
Und die Levelpaßwörter (ein besonderer Dank an Frank Washofer aus Bottrop):

Tides of Darkness/Menschen:

- | | |
|--|-------------------------------------|
| HLLBRD (Hillsbrad) | TYRHND (Tyr's Hand) |
| MBSHTM
(Hinterhalt bei Tarren Mill) | BTTLTD
(Schlacht bei Darrowmere) |
| HSTHSH (Southshore) | PRSNRS (Die Gefangenen) |
| TTCKNZ (Attacke auf Zul Dare) | BTRYLN (Verräter) |
| HTLBRD (Tol Barad) | BTTLTC (Schlacht bei Crestfall) |
| DNLGZ (Dun Algaz) | SSLTNB (Blackrock Spire) |
| GRMBTL (Grim Batol) | GRTprt (Das Große Portal) |

Tides of Darkness/Orcs:

- | | |
|--|---|
| ZLDR (Zul Dare) | DSTRCT
(Zerstörung von Stratholm) |
| RDTHLL (Überfall auf Hillsbrad) | DDRSSQ
(Die Untoten von Quel Thalas) |
| RCSTHS (Southshore) | TMBFSR
(Das Grabmal des Sargeras) |
| SSLTNH (Angriff auf Hillsbrad) | SGFDLR
(Die Belagerung von Dalaran) |
| RCTLBR (Tol Barad) | FLLFLR (Der Fall von Lordaeron) |
| BDLNDS (Brachländer) | |
| FLLFST (Fall von Stromgarde) | |
| RNSTNT
(Runenstein bei Caer Darrow) | |
| RZNGFT
(Vernichtung von Tyr's Hand) | |



Beyond the Dark Portal/Menschen:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| LLRSJR (Allerias Reise) | DTHWNG (Deathwing) |
| BTTLFR
(Schlacht um Nethergarde) | CSTFBN (Kampf an der Küste) |
| NCMRNT (Der Graben zwischen den Welten) | HRTFVL (Im Herzen des Bösen) |
| BYNDTH
(Jenseits des Dunklen Portals) | BTTLFH (Belagerung der Vorhut) |
| SHDWSS (Schattenmeer) | DNCFTH
(Verrat des Laughing Skull) |
| FLLFCH
(Der Fall von Auchindoun) | BTTRTS (Der teuer erkaufte Sieg) |

Beyond the Dark Portal/Orcs:

- | | |
|---|--------------------------------------|
| SLYRFT
(Schlächter von Shadowmoon) | SSFZRT
(Die Gewässer von Azeroth) |
| SKLLFG (Der Schädel des Gul Dan) | SSLTNK (Angriff auf Kul Tiras) |
| THNDRL
(Thunderlord und Bonechewer) | DPTMBF
(Das Grabmal des Sargeras) |
| RFTWKN
(Durchgang zur Finsternis) | LTRC (Alterac) |
| DRGNSF
(Drachen von Blackrock Spire) | YFDLRN (Das Auge von Dalaran) |
| NWSTRM (New Stormwind) | DPDRKP (Das Dunkle Portal) |

Zwischensequenzen:

- | | | | |
|--------|--------|--------|--------|
| DPPNNG | HWRNTH | QLTHLS | TDSFDR |
| PRLDTN | DRNRTH | HKHZMD | NRTHLN |
| RCGRTS | RCDPVC | RTNTZR | RCKHZM |
| BRNGFV | HDPVCT | RCTDVC | |
| HMSRFV | TDPNNG | HTDVCT | |

Somit dürften keine Probleme mehr auftreten.

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Endlich läuft das Fach mit Euren Zuschriften für die Helpline wieder über. Da macht das Verlosen einiger Games, gestiftet vom Theo Kranz Versand Würzburg, noch mal soviel Spaß. Die Gewinner lauten: Dirk Henke aus Sulingen (Kirby's Dream Course/SNES), Andreas Esser aus Düren (Zero Divide/PS), Florian Zillner aus Kernern-Stetten (Soviet Strike/SAT) sowie Steffen Schmidt aus Bad Salzungen (Alone in the Dark 2/SAT). ZUSÄTZLICH hat uns Theo diesen Monat fünf schicke PlayStation-Taschen zum Verlosen überlassen. Hier haben wir folgende Leser als Gewinner ermittelt: Martin Burandt aus Berlin, Carsten Hampel aus Dinslaken, David Anger aus Berg, Marc Bockhöfer aus Buckloe und Heiko Dertel aus Weimar.

Ihr seht also, daß Eure Zuschrift durchaus von Erfolg gekrönt sein kann. Schreibt also Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, Kennwort: Helpline, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Bitte notiert Eure komplette Anschrift AUCH AUF DEM SCHREIBEN! Und vergeßt nicht, daß der beste Trick zu nichts nütze ist, wenn man die Schrift nicht entziffern kann. Unter allen Einsendern werden wieder einige Spiele verlost. Ach ja, wie üblich ist natürlich der Rechtsweg ausgeschlossen.



PlayStation (Jap) Tanz

Tobal No. 2

Sobald Ihr mit Eurem Fighter beide Runden gewonnen habt, solltet Ihr \nearrow + L2 gedrückt halten. Daraufhin führt der Prügelknabe ein kleines Freudentänzchen anstatt der Siegerpose aus. Hinweis: Klappt nicht immer.

PlayStation (Pal) Verstecktes Spiel

Hardcore 4x4

Wählt als Spielart die Time-Trial-Version. Gebt anschließend Euren Namen als DUTCHMAN an. Daraufhin erscheint ein grinsendes Gesicht eines Entwicklers in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Kehrt zum Start/Option Screen zurück. Von hier aus geht es in die Optionen, wo Ihr die Credits anwählt. Dies bringt Euch direkt zu einem Asteroidclon namens Roids. Hier dürft Ihr in alter Manier Entwicklerköpfe abballern.

Nintendo 64 (US) Continues

War Gods

Hier ein kleiner Trick um sich beim US-Modul die Continues zu sparen. Nachdem Ihr Euer Leben ausgehaucht habt und Euer Gegner seine Gewinnerpose absputt, wartet Ihr bis der Ansager „WINS“ ruft. Sobald der Ansager das Wort „WINS“ ruft, drückt Ihr sehr schnell mehrfach hintereinander den Startbutton auf dem Controller. Stimmt das Timing, dann kehrt Ihr auf den Select-Screen zurück, ohne ein Continue vergeuden zu müssen. Die Anwendung ist nicht leicht, da es auf ein genaues Timing ankommt. Aber mit ein bißchen Übung klappt es.

PlayStation (US) 255-Items-Trick

Wild Arms

Nach Final Fantasy VII gehört Wild Arms mit zu unserem Favoriten aus dem Sektor der RPG-Gilde. Und da kommt so ein kleiner Itemvervielfacher immer recht. Der Trick ist abhängig davon, wie viele Items sich bereits in Eurem Besitz befinden.

Aus nur einem Item 255 Stück machen (es darf sich das Item nur einmal in Eurem Inventar befinden): Während eines Kampfes aktiviert Ihr das Fight-Icon und wählt danach Item an. Nehmt das gewünschte Item. Nun laßt Ihr den ersten und zweiten Charakter eine Heal Berry benutzen. Der dritte Charakter ersetzt jedoch die Heal Berry Position mit dem ausgesuchten Item. Geht aus dem Screen und benutzt mit ihm Defend. Nachdem der Kampf vorbei ist, seht Ihr im Itemscreen, daß der Artikel, welchen Ihr mit der Heal Berry ersetzt habt, auf 255 Stück angewachsen ist.

Aus mehreren Items 255 Stück machen (es befinden sich mehrere gleiche Items in Eurem Inventar): Sobald Ihr in einem Kampf aktiv seid, laßt Ihr Euren ersten Charakter eine Heal Berry benutzen. Der zweite Charakter ersetzt im Itemscreen wieder seine Heal Berry mit dem zu vervielfachenden Item und wählt Defend. Der dritte Charakter benutzt nur Defend. Nach dem Kampf ist der Slot mit dem gewünschten Item LEER. Wiederholt den Trick in einem weiteren Kampf. Aber diesmal muß der zweite Charakter seine Heal Berry in den nun leeren Slot legen. Nach dem Kampf ist das gewünschte Item 255fach vorhanden.

Klingt komplizierter, als es eigentlich ist. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Sehr oft kommt es vor, daß der eine oder andere Cheat nicht in allen Versionen eines Games funktioniert. Um Verwechslungen zu vermeiden, geben wir ab sofort bei jedem Spiel an, mit welcher Version wir den Trick ausprobiert haben. Die unterschiedlichen Versionen kennzeichnen wir folgendermaßen:

PAL: Die deutsche, erhältliche Version. Sollte es eine unterschiedliche Version in Pal geben (z.B. aus England, wie bei Turok), schreiben wir dies dazu.

US: US-Version aus den Vereinigten Staaten.

JAP: Japanische Version aus dem Land der aufgehenden Sonne.

Presse: Immer wieder kommt es vor, daß uns ein wunderbarer Cheat in die Hände fällt, aber noch keine Verkaufsversion zum Austesten erhältlich ist. Also probieren wir es in der uns vorliegenden Presseversion für Euch aus. Grundsätzlich gilt: Wir probieren jeden Trick erst aus, um sicher zu gehen, daß er auch funktioniert. Sollte es einmal nicht möglich sein (z.B. wegen Streß, Zeitmangel, Abgabetermin steht vor der Türe) dies zu tun, vermerken wir dies zusätzlich im Text. Also, weiterhin viel Spaß mit diesen Seiten! Eure T&T Crew

Nintendo 64 (US) Cheats

Hexen 64

Aus Ausgabe 10/97 sind wir Euch noch die beiden Cheats für die Menüpunkte Puzzle Item und Clipping schuldig gewesen. Hier sind sie:

Puzzle Item: C \uparrow , C \leftarrow , C \leftarrow , C \leftarrow , C \rightarrow , C \downarrow , C \downarrow .

Clipping: Zwanzigmal C \uparrow , C \downarrow .

In das Cheatmenü gelangt Ihr übrigens, indem Ihr im Pause-Screen C \uparrow , C \downarrow , C \leftarrow , C \rightarrow drückt, worauf sich die zusätzliche Option Cheat eröffnet.

Wie die restlichen Cheats aktiviert werden, lest Ihr in Ausgabe 10/97 auf der Tips & Tricks Seite 4 nach.

Die Spiele Hotlines in Deutschland:

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

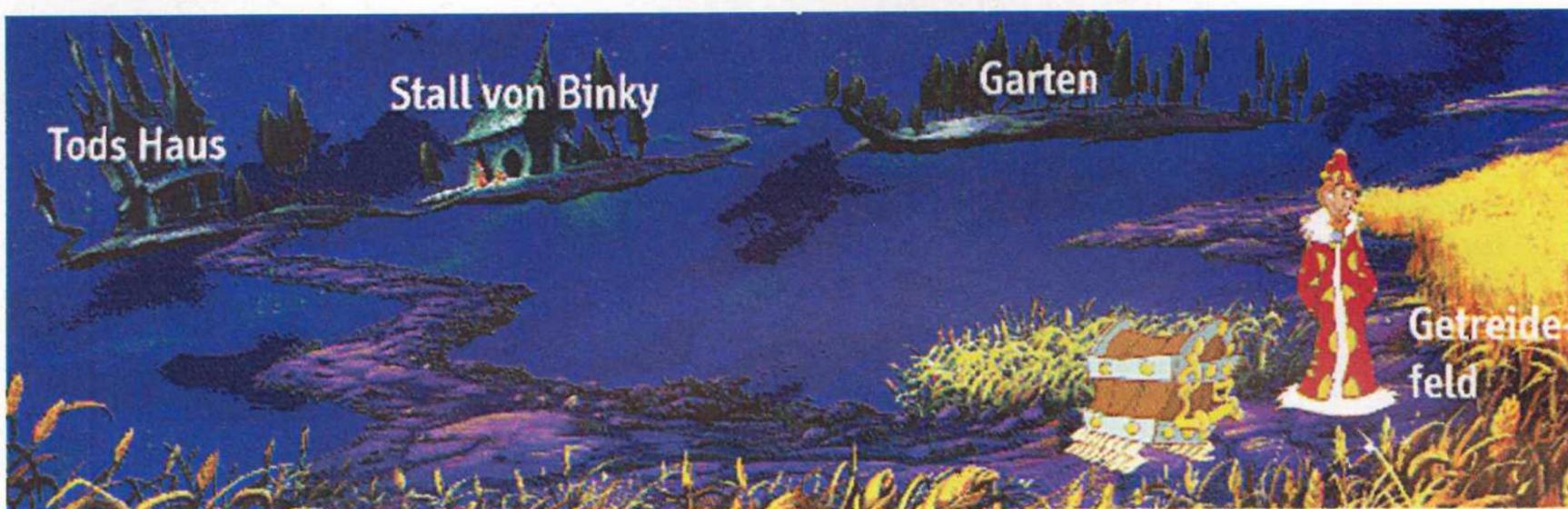
HOOOTLINE !!!

Am Sonntag, dem 22. November 1997, von 14.00 - 18.00 Uhr dürft Ihr mal wieder Eure Fragen rund um die Konsolenwelt loswerden. Aber auch Lob und Kritik sind uns willkommen.

Saturn / PlayStation

Discworld 2

Nachdem der Wunsch von Tod über einen Werbefilm erfolgreich erfüllt wurde, befaßt sich der zweite Teil unserer Komplettlösung mit Rincewinds Leben als Schnitter und dessen krampfhaften Wiederbelebungsversuchen an Tod, nachdem dieser bei einem Bombenattentat in seine Einzelteile zerlegt wurde



Nachdem die Premiere mehr oder minder erfolgreich überstanden war, ist es an der Zeit für Rincewind, mal wieder ins Bett zu gehen. Allerdings warten, als er das Odium verläßt, der Rattentod und der Rabe auf ihn. Da sich der Zauberer soviel mit Tod beschäftigt hat, soll er nun die Urlaubsvertretung für Tod sein. Also rauf auf Binky, Tods Pferdchen, und ab in dessen Sphäre. Dort angekommen, begibt sich Rincewind sogleich in Tods Haus. In der Küche wartet Albert, der Ex-Erzkanzler und Gründer der Unsichtbaren Universität, der seit zweitausend Jahren Tods Butler ist. Dementsprechend pflichtbewußt und zynisch tritt er auf und erklärt Rincewind, daß ein richtiger Tod auf seine Erscheinung achten muß. Albert erwartet, daß der Tod auf Binky reiten können muß, eine scharfe Sense hat, die passende Kleidung trägt und nicht zuletzt in GROSSBUCHSTABEN redet.



Binky

Zur Freude Rincewinds darf er wieder einmal eine Quest erfüllen. Also läuft er in den Stall zu Binky und sattelt das Pferd. Allerdings hält dieses nicht viel von diesen Bemühungen. Rincewind muß es demzufolge irgendwie bestechen. Da fällt ihm die Zuckerdose auf dem Küchentisch ein. Er geht also ins **Arbeitszimmer** und rächt sich an Albert, indem er an der Kordel zieht. In der Küche läutet eine Glocke, und als guter Butler begibt sich Albert sogleich ins Arbeitszimmer. Rincewind nutzt das aus und rennt so schnell wie möglich in die **Küche** und schnappt sich die Zuckerdose, bevor Albert etwas merken kann. Zurück zu Binky in den Stall und das Pferd ist plötzlich Rincewinds bester Freund. Naja, zumindest kann Rincewind das Tier satteln, jedoch als er aufsitzt, erscheint Albert und gibt Binky einen Klaps auf das Gesäß. So ist es nur eine Frage von Sekunden, bis sich der Zauberer auf dem Boden wiederfindet. Aber hatten wir etwas ähnliches nicht schon einmal mit dem Surfbrett? Siehe da: Es funktioniert wieder! Flugs etwas Kleber auf den Sattel und Rincewind paßt wie angegossen auf das Pferd. Er steigt zwar nicht unfreiwillig ab, kann sich aber vor Alberts zynischen Bemerkungen nicht retten.

Eine scharfe Sense

Ha! Das ist doch einfach! Im **Korridor** steht die Sense im Schirmständer. Rincewind zeigt die Sense ganz stolz dem Butler. Doch der gibt sich nicht so leicht geschlagen. Er will eine Demonstration von Rincewind, daß dieser auch mit dem Ding umgehen kann. Deprimiert zieht der

Zauberer wieder von dannen. Das Getreidefeld soll gemäht werden. Also muß sich Rincewind etwas einfallen lassen. Im **Garten** stolpert er buchstäblich über einen Spielzeugkarren. Da er ja normalerweise seinem Freund, dem Orang-Utan, in der Bibliothek hilft, fällt ihm ein Bild aus einem Buch ein. Auf dem ist eine Maschine abgebildet, mit der man Getreide mähen kann. Also quatscht er Susanne, Tods Enkelin, an und fragt diese nach dem Karren.



Albert, der alte Butler von Tod, hört sich Rincewinds Geschichte an und will durch verschiedene Aufgaben überzeugt werden

Sie möchte im Austausch ein lustiges Buch dafür, so etwas wie Rincewinds Lebensbuch. Er tappt in die **Bibliothek** und findet es sogar. Zurück im **Garten** gibt er es Susanne, doch die macht sich nur darüber lustig. Nach kurzem Feilschen will sie statt dessen ein schönes Bilderbuch. Sie liegen alle in einem abgeschlossenen Alkoven der Bibliothek. Den Schlüssel dazu findet er unter der Fußmatte vor der **Haustür**, wo sonst! Da der Alkoven ziemlich dunkel ist, sieht der nachtblinde Rincewind nicht viel. Demzufolge muß er wieder eine Kerze basteln. In der **Küche** findet er einen öligen Lappen und in **Susannes rosa Zimmer** ist in dem Ha-

sen ein Pyjama versteckt. Er nimmt auch die Rolle Bindfaden von der Kommode mit. Anschließend geht er in den **Garten** zu den Bienenstöcken, zieht sich den Pyjama über und verscheucht die kleinen Stecher mit dem angezündeten Öllappen. Er holt etwas Wachs aus dem Stock und formt es zusammen mit dem Faden zu einer schönen schwarzen Kerze. In der **Bibliothek** steckt Rincewind die angezündete Kerze ein und beleuchtet im Alkoven die Dunkelheit. Er findet eine Tafel, die interessant aussieht. Im **Garten** gibt er diese der kleinen Susanne. Die ist zufrieden, und Rincewind erhält den Spielzeugkarren. Er montiert vorn die Sense und begibt sich zum **Getreidefeld**. Er mäht aus purer Gehässigkeit einen Totenkopf hinein, und Albert hat zufrieden zu sein.

Todesmantel

Albert will einen Umhang sehen, der schwärzer als schwarz ist. Der Umhang ist schnell gefunden: Im **Korridor** rupft Rincewind einen Vorhang herunter. Der muß allerdings noch gefärbt werden. Dazu begibt sich Rincewind ins **Arbeitszimmer**. Auf dem Tisch steht ein Tintenfaß, mit dem er im **Garten** den kleinen Teich pechschwarz färbt. Er wäscht den Vorhang darin und erhält einen Todesmantel, aus dem das Licht nicht mehr entweichen kann. Er drückt den Umhang Albert in die Hand, und es fehlt nur noch

Eine tiefe Stimme

Rincewind findet im **Stall** ein Seil, das er an den Bumerang bindet. In der **Küche**



öffnet er die Tür vom Kanonenofen, und **vor dem Haus** von Tod wirft er den Bumerang auf den Kamin. Nach ein paar Fehlversuchen verheddert sich das Seil sogar, und Rincewind kann hinaufklettern. Er brüllt etwas in den Schlot, und Albert ist überzeugt, daß der richtige Tod zurückgekommen ist. Allerdings wird er schnell von Rincewind geläutert, der etwas später auftaucht und erklärt, er habe alles erfüllt. Albert ist davon nicht so ganz überzeugt und meint, Rincewind solle als Probeauftrag einhundert Seelen einsammeln.

100 verlorene Seelen

Rincewind tapst ganz verloren durch den **Garten** und sieht in einer Grube ein paar Pünktchen leuchten. Er erkennt Unmassen von Ameisenseelen. Und womit lassen sich Ameisen besser anlocken als mit Süßigkeiten? Er geht zu den Bienenstöcken und vertreibt die kleinen Biester mit den bekannten Methoden. Er füllt die leere Zuckerdose mit ein wenig Honig und hängt die Schale an die Angel, die an dem Teich steht. Nun braucht er die Angel samt Honig nur noch in die Grube mit den Seelen halten, und er hat seine einhundert Seelen. Albert akzeptiert nun Rincewind als neuen Tod, und dieser bekommt seinen ersten Auftrag.



Als Rincewind beim Sterbenden ankommt, ist er total entsetzt. Der Tod ist am Sterben und Rincewind wird nun bis in alle Ewigkeit die Urlaubsvertretung von Tod bleiben Stop! Da überkommt den Zauberer die Panik. Das muß er verhindern. Doch bevor er sich auf die Suche macht, nimmt er noch einen Korken von dem zerfetzten Hut mit. In **Djelibeby** findet er eine vielversprechende Spur. Als er sich mit dem Weisen Uri Djeller unterhält, kommt das Gespräch auf einen Jungbrunnen. Ein Handlungsreisender soll seit Jahrhunderten darüber Bescheid wissen. Wie der Zufall so will, kommt er gerade in die Stadt (wenn er nicht auftauchen sollte, muß Rincewind Djelibeby kurz verlassen und wieder betreten - nach einer kurzen Wartezeit sollte der Händler erscheinen). Rincewind frisiert das Kamel des Händlers: Er holt die Feldflasche aus den Satteltaschen und packt statt dessen den umwickelten Arm hinein.

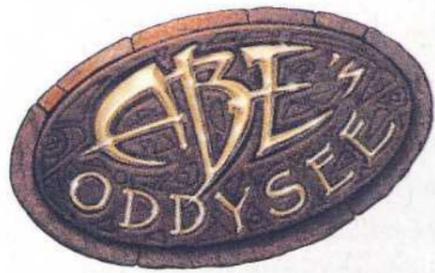
Wenn der Handelsreisende nun wieder auf Achse ist, folgen die Geier, die noch immer ihr Mittag wiederhaben wollen,

dem Händler, und nach kurzer Zeit erscheint der **Jungbrunnen** auf der Karte. Rincewind reist auch sogleich dorthin. Er füllt in weiser Voraussicht die Feldflasche mit dem Lebenswasser. Am Grund der Quelle sieht er Sand schimmern. Dabei fällt ihm die Sanduhr von Tod ein, die er von Albert bekommen hat. Die könnte er ja wieder auffüllen. Allerdings kann er dafür nun mal keinen nassen Sand nehmen. Mit dem Korken verstopft er die Quelle und füllt die Sanduhr wieder auf. Jetzt kann er sich endlich einer wohlverdienten Ruhepause hingeben.



Nach der fulminanten 3D-Szene erwacht Rincewind im Odium - er hat das wohl alles nur geträumt? Schnell schmeißt er den stehengebliebenen Projektor wieder an. Die Idee mit der Elfenkönigin war wohl doch nicht so gut: Die taucht als zwanzig Meter großes Ungeheuer mitten im Odium auf und schnappt sich, wie sollte es auch anders sein, den Orang-Utan als Geisel - tja, auf der Scheibenwelt läuft immer alles etwas verworren ab! Die Queen Kong erklettert das höchste Gebäude der Stadt, den Kunstturm der Unsichtbaren Universität. Die neugierige Menge versammelt sich darunter. Was also tun? Rincewind sieht den Raben, und da kommt ihm eine Idee. Er spricht mit Oma Wetterwachs über den Raben und ergaunert sich dabei den Hexenbesen. Von Schnapper kauft er einige Blasen und füllt sie dann mit dem Wasser aus dem Jungbrunnen. Er steckt die gefüllten Blasen ein und fliegt mit dem Besen den Turm hinauf. Unter dem Bombardement rutscht die Riesin ab und schlägt unten auf dem Boden auf. Pech - oder Glück? - für Windle Poons, der von der Elfenkönigin erschlagen wird, allerdings erst nachdem er ihr unter den Rock gucken konnte. Tod ist nun endlich wieder bereit, seinen Pflichten nachzukommen und führt die Seele von Windle in den Sonnenuntergang. Rincewind fliegt auf dem Hexenbesen hinterher. Und wenn er nicht gelernt hat, mit dem Ding umzugehen, fliegt er noch bis heute - oder zumindest bis der Spirit alle ist ...



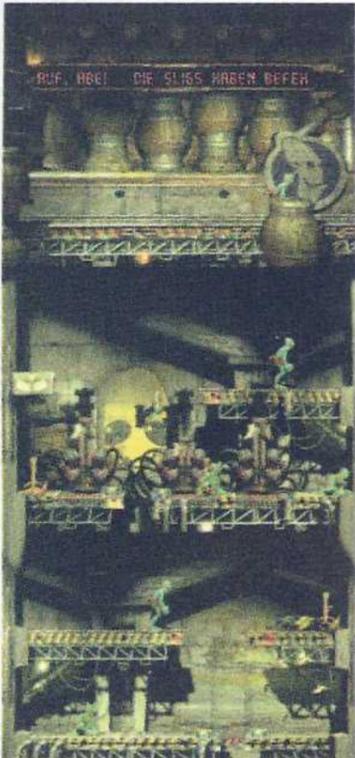


PlayStation

Abe's Oddysee

Die Suche nach den 100 Mudokons kann weitergehen. Zudem findet Ihr die Positionen der restlichen 14 Mudokons, die sich in Rupture Farms in Geheimräumen aufhalten

In der Rupture Farm geht Ihr hinter dieses Faß, gleich im ersten Bild, und klettert nach unten, wo drei Mudokons auf Ihre Rettung warten. Klettert an die unterste Stelle, wo sich ein schlafender Slig befindet. Springt auf die andere Seite und hängt Euch daran, bis der Slig nach unten läuft. Jetzt kann er mit dem Schalter durch die Falltür befördert werden. Klettert nach oben, legt den linken Schalter um und führt den ersten der zwei Mudokons vorsichtig nach unten. Den zweiten müßt Ihr durch genaue Befehle an den zwei Kraftfeldern vorbei führen.

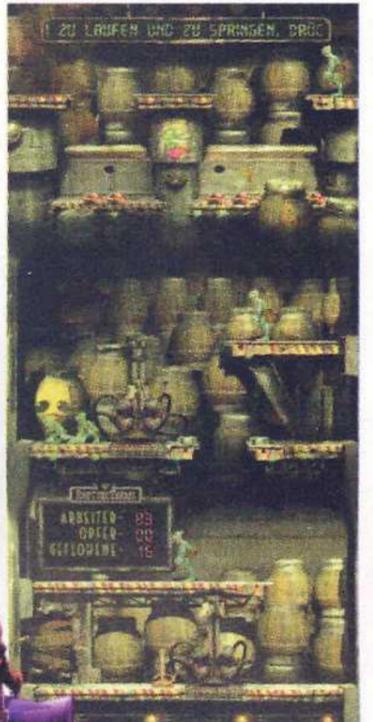


Der zweite Geheimraum befindet sich wieder hinter einem Faß. Springt erst zu der Boom Machine und holt eine Bombe, die auf den Überwachungsdroiden geworfen wird. Jetzt könnt Ihr Chanten und den einen Slig niederschließen. Lauft nach unten und schießt auch den über'n Haufen. Bevor Abe weiterläuft, nimmt er eine weitere Bombe mit. Werft auch hier die



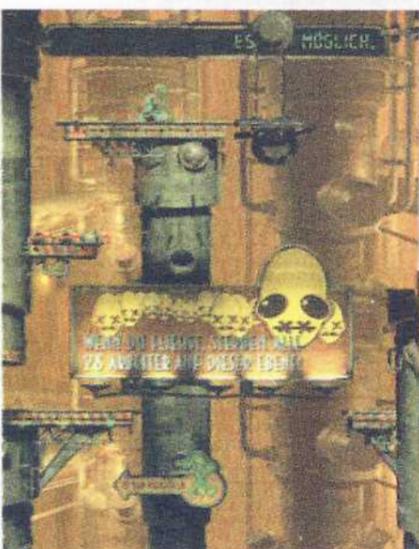
Bombe auf den Droiden, wobei Ihr darauf achten solltet, nicht von der gleichen erwischt zu werden, also haltet Abstand! Geht aus dem Raum hinaus, um das Vogelportal erscheinen zu lassen. Jetzt könnt Ihr den Raum mit einer Bombe verlassen, die für den nächsten Geheimraum gebraucht wird.

Dieses Faß ist ja unverschämt plaziert. Die mitgenommene Bombe werft Ihr auf die Minen, um heil hinter dem Faß nach unten zu kommen. Lauft unter der Säge durch und betätigt den Schalter. Lauft schnell weiter, bevor sie wieder schneller wird. Jetzt können, wie im Geheimraum davor, die beiden Mudokons hintereinander an der Säge vorbeigeführt werden.

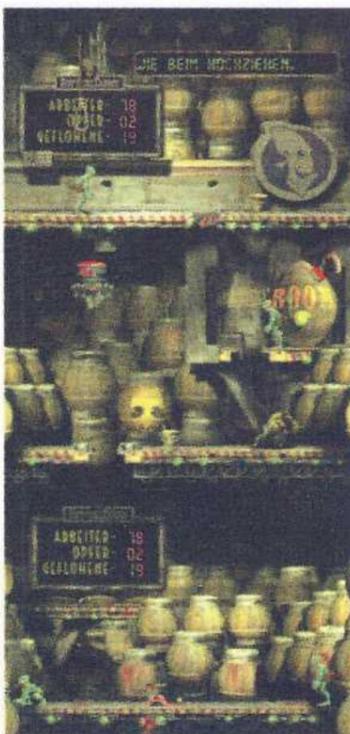


Werft aus der gezeigten Position eine Granate auf den Slig. Mit dem Aufzug oben angeht, lauft Ihr vier

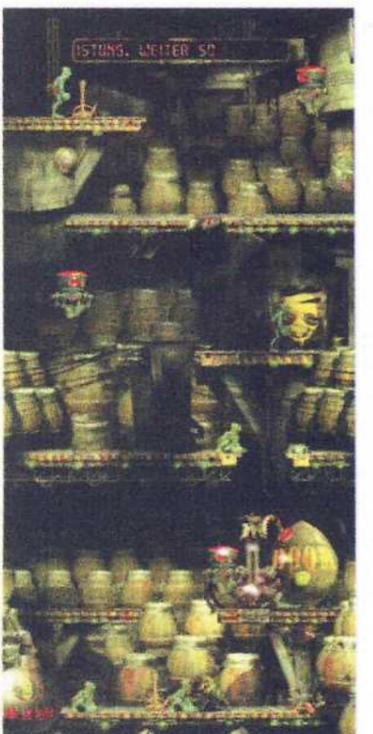
Schritte zurück. Lauft dann über dem Aufzug nach unten und rollt durch die Röhre. Springt an der ersten Säge vorbei. Bei den beiden nächsten Sägen wartet Ihr, bis sie sich in der obersten Position befinden, und springt zweimal nach vorne. Mit einer Rolle könnt Ihr das gleiche erreichen, erfordert nur mehr Übung. Chantet, um die drei Mudokons zu befreien. Damit habt Ihr alle 28 Mudokons in Zulag 1 gerettet.

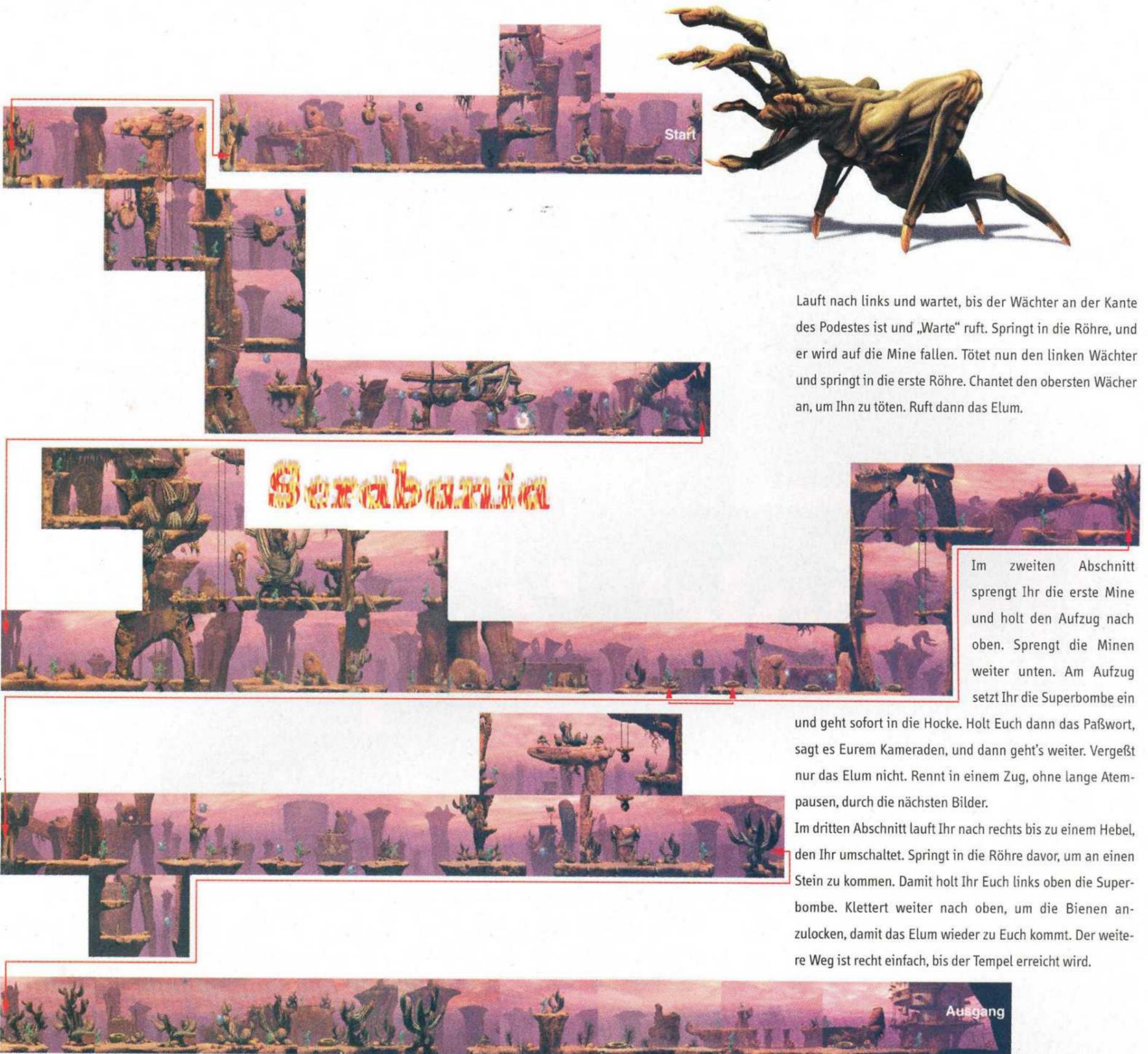


Dieser Ring öffnet eine Falltür, die erstmals bedeutungslos erscheint. Lauft Ihr allerdings nach dem Umschalten sofort nach rechts, gelangt Ihr in den vierten Geheimraum. Holt Euch eine Granate und werft sie auf den Slig. Nehmt noch eine mit und geht ins nächste Bild. Hier sprengt Ihr dann die Mine. Vorsicht: Falls ein Überwachungsdroide Euch erwischt, solange Ihr eine Granate in der Hand haltet, wird sie kurzfristig explodieren.



Dieser Schalter öffnet die Bodenklappe unter Euch. Springt schnell nach unten in den fünften Geheimraum. Betätigt den Hebel und springt, sobald der Slig Euch den Rücken zukehrt, nach unten, wo Ihr im Schatten landen solltet, ohne Schaden zu nehmen. Wartet, bis er weitergeht, und weiter geht's nach unten, wo Ihr neben der Boom Machine landet. Springt auf die andere Seite, ohne Euch irgendwo hängen zu lassen, denn ein Slig könnte Abe entdecken. Sprengt den Droiden und Chantet. Mit der Granate könnte der obere Slig gesprengt werden, und der Rettung der drei Mudokons steht nichts mehr im Wege.





Lauft nach links und wartet, bis der Wächter an der Kante des Podestes ist und „Warte“ ruft. Springt in die Röhre, und er wird auf die Mine fallen. Tötet nun den linken Wächter und springt in die erste Röhre. Chantet den obersten Wächter an, um ihn zu töten. Ruft dann das Elum.

Im zweiten Abschnitt sprengt Ihr die erste Mine und holt den Aufzug nach oben. Sprengt die Minen weiter unten. Am Aufzug setzt Ihr die Superbombe ein

und geht sofort in die Hocke. Holt Euch dann das Paßwort, sagt es Eurem Kameraden, und dann geht's weiter. Vergeßt nur das Elum nicht. Rennt in einem Zug, ohne lange Atempausen, durch die nächsten Bilder.

Im dritten Abschnitt lauft Ihr nach rechts bis zu einem Hebel, den Ihr umschaltet. Springt in die Röhre davor, um an einen Stein zu kommen. Damit holt Ihr Euch links oben die Superbombe. Klettert weiter nach oben, um die Bienen anzulocken, damit das Elum wieder zu Euch kommt. Der weitere Weg ist recht einfach, bis der Tempel erreicht wird.

Tempel Scrabania

Tür 1: Rollt hier gleich nach links in den nächsten Geheimraum. Die Bombe, die Ihr vor Euch auf dem Boden seht, solltet Ihr nicht sprengen. Entschärft sie erst einmal. Geht wieder zurück zum Eingang und wartet, bis der Slig kommt, den Ihr mit einem Chant kontrolliert. Lauft mit ihm nach links, wo ein paar Slogs aus ihrer Hütte kommen, die abgeschossen werden müssen. Es gibt übrigens je 10 Stück, die mit kurzen Feuerstößen zu eliminieren sind.

Tür 2: Am eigentlichen Tempel angekommen, betretet Ihr Tür Nr. 2 oder auch eine andere, die Reihenfolge ist egal. Lauft nach links und hört Euch das Musikstück an, danach geht es zwei Bilder nach rechts. Springt auf die Plattform und weiter nach rechts, bevor die Fledermäuse zubeißen. Springt über den Abgrund und wartet dann auf den Scrab, bevor Ihr hochklettert. Springt nun in die Röhre. Auf der nächsten Plattform angelangt, lauft Ihr nach rechts ins nächste Bild. Legt den Hebel, um das Steinschloß zu entzün-

den. Die Klappe unter Euch wird sich gleichzeitig öffnen, also achtet auf den Scrab. Rollt unter den kommenden Stein mit einem Druck auf die X-Taste, Abe hängt sich auch automatisch an die gegenüberliegende Seite, dahinter kann Euch der Scrab nichts mehr antun, und Ihr könnt zur nächsten Röhre. Versucht, zum richtigen Zeitpunkt den Aufzug nach oben zu erwischen.

Tür 3: Nehmt einen Stein mit nach unten. Sobald der Weg frei ist, springt Ihr nach unten in den Tunnel nach rechts. Benutzt den Stein, um die Mine zu sprengen, hört das Lied und klettert nach oben, wo sich auch schon der Ausgang befindet. Geht nach links oben und betätigt den Hebel. Nach getaner Arbeit kann der Raum verlassen werden.

Tür 4: Wartet, bis der Schalter zu erreichen ist, und lauft nach rechts auf die Plattform und springt in die Röhre, sobald der Scrab weit links ist. Springt in die nächste Röhre und rennt nach rechts in eine weitere Röhre. Es ist Zeit für Musik. Wartet, bis der Scrab sich unter Abe befindet, um

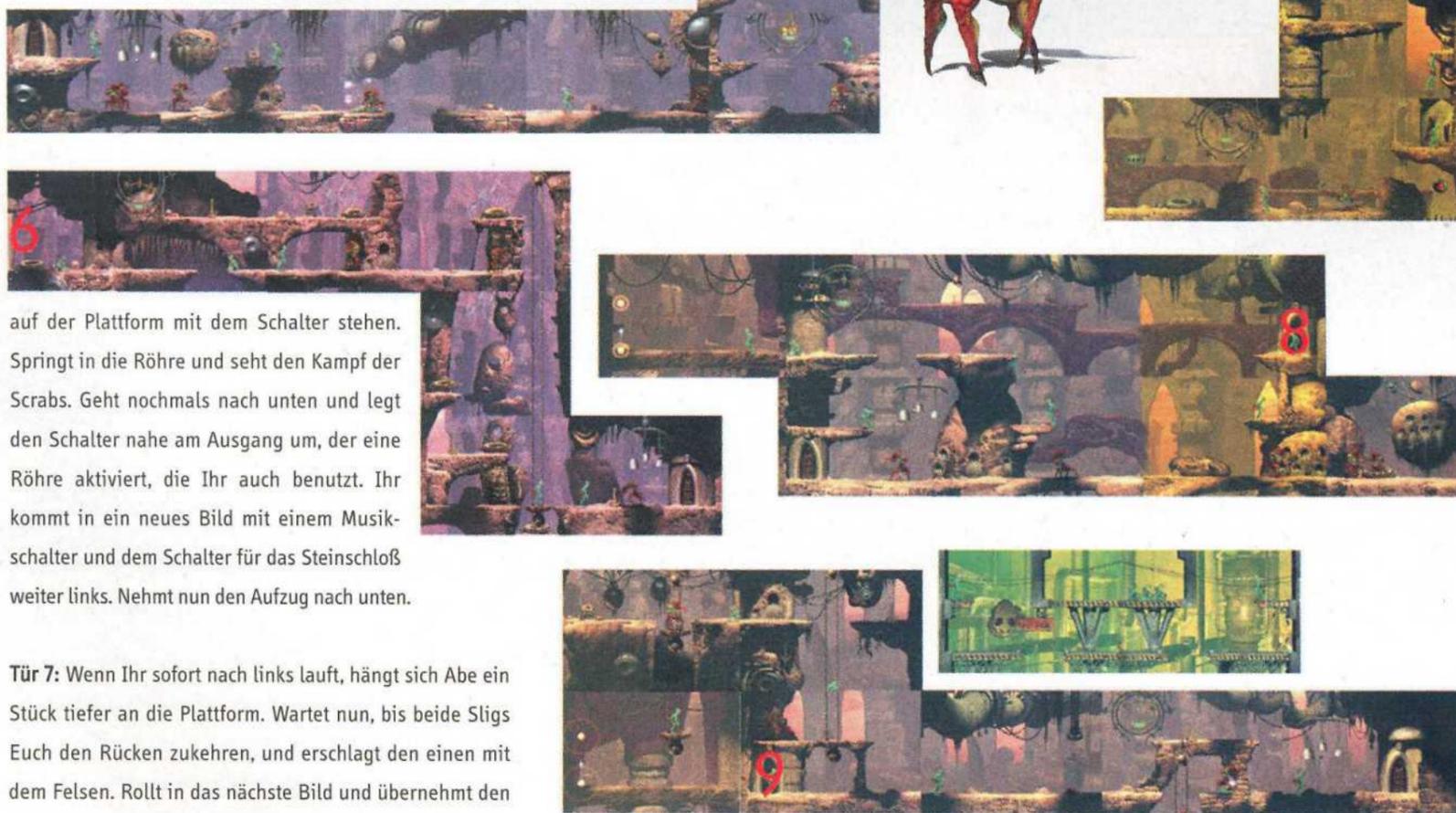
weiter zu laufen. Springt auf die nächste Plattform und von da aus in die Röhre zu einem Schalter und einer Falltür unter Abe's Füßen. Springt nach oben zu einem anderen Schalter, den Ihr umlegt, um danach zu dem unteren zu laufen und diesen im richtigen Augenblick zu betätigen. Springt jetzt in die erste Röhre (weiter rechts), die Euch zu dem Steinschloß führt. Klettert runter und weiter zum Ausgang.

Tür 5: Klettert einfach nach unten. Schaltet den Hebel für das Steinschloß und lauft nach links, springt auf die Plattform, auf der sich der Steinschloß-Schalter befindet. Versucht, zwei Scrabs in ein Bild zu bekommen, die sich dann bekämpfen werden.

Tür 6: Wenn Abe nach rechts läuft, kommt er zu einem Scrab, den er nach links lockt und mit der Röhre austrickst. Laft jetzt nach rechts und nehmt den Aufzug nach unten. Schaut nach rechts zum Scrab, den Ihr, sobald er sich auf dem Aufzug befindet, nach oben befördert. Dazu müßt Ihr natürlich



Tempel Serabanta



auf der Plattform mit dem Schalter stehen. Springt in die Röhre und seht den Kampf der Scrabs. Geht nochmals nach unten und legt den Schalter nahe am Ausgang um, der eine Röhre aktiviert, die Ihr auch benutzt. Ihr kommt in ein neues Bild mit einem Musikschalter und dem Schalter für das Steinschloß weiter links. Nehmt nun den Aufzug nach unten.

Tür 7: Wenn Ihr sofort nach links lauft, hängt sich Abe ein Stück tiefer an die Plattform. Wartet nun, bis beide Sligs Euch den Rücken zukehren, und erschlagt den einen mit dem Felsen. Rollt in das nächste Bild und übernehmt den Slig mit einem Chant. Zündet den Feuerschalter an und erledigt die Sligs mit dem Slig. Lauft nach rechts und erschießt auch den. Jetzt ist der Weg frei.

Tür 8: Lauft nach rechts und sofort in die Röhre, bis die beiden Scrabs miteinander kämpfen. Legt den Schalter um, springt nochmals in die Röhre, die Abe jetzt woanders hinbefördert, wo er den Hebel für den Steinschalter und weiter rechts das passende Musikstück findet. Verläßt den Ort durch die folgende Röhre. Lauft nach links, von noch einem Scrab verfolgt. Hängt Abe an das nächste Podest und laßt die beiden kämpfen. Hier klettert Ihr dann nach oben am Feuerschalter vorbei in den nächsten Geheimraum. Den Mudokon, den Ihr seht, fordert Ihr auf, Abe ins nächste Bild zu folgen, wo er dann warten soll. Beobachtet den Scrab, lauft

runter und rollt durch die Röhre, sobald der Scrab sich im äußersten Bildschirmrand aufhält. Ihr landet auf ein unten gelegenes Podest. Klettert nach oben und geschickt an der Bombe vorbei auf die oberste Plattform, rettet von da aus den Mudokon und sucht dann den Ausgang. Alles, was Abe jetzt noch zu tun hat, ist das Lied am Ausgang zu spielen.

Tür 9: Lauft nach rechts mit einem Scrab im Nacken. Springt auf die Plattform, betätigt den Schalter, der den Aufzug hochfährt, und noch ein Scrab kommt zum Vorschein, der sein Territorium verteidigen will. Wollt Ihr alles richtig machen und lauft Ihr schnell genug davon, dann fällt der Verfolger auch auf den Aufzug, und Abe ist beide los. Fahrt nun mit dem Aufzug nach oben. Geht weiter nach links und war-

tet, bis auch hier ein Scrab die Verfolgung aufnimmt. Lauft zurück und rollt zu dem Schalter. Im richtigen Augenblick laßt Ihr ihn mit dem Scrab nach unten fahren. Nun könnt Ihr auch den Musikstein anhören. Nehmt den Aufzug nach unten in einen weiteren Geheimraum. Hier spricht Ihr mit dem ersten Mudokon, der Euch folgen soll. Lauft los, sobald der Scrab weit rechts im Bild ist, und springt auf der gegenüber liegenden Seite auf die Plattform. Der erste ist damit in Sicherheit, und mit den anderen beiden macht Abe das gleiche. Ist das erledigt, geht Ihr auf den Weg zum Ausgang, betätigt noch den Schalter über den zwei gefangenen Scrabs auf dem Aufzug (Ihr könnt sie aber auch vorher erledigen), um den letzten Steinschalter zu entzünden. Dann habt Ihr die erste Hälfte der großen Prüfung geschafft.

SEGA MAGAZIN:

Damit Du immer

im Spiel bleibst!



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

Wer sich selbst davon überzeugen will, wie gut das Saturn-Weihnachts-Line Up wirklich ist, sollte die Ausgabe

11/97 nicht versäumen und den Berichten der Sega-Profis seine Aufmerksamkeit schenken. Mit **Sonic R**, **Last Bronx**, **NHL All Star Hockey**, **Sega Touring Car**, **Worldwide Soccer 98** oder **Panzer Dragoon Saga** werden nämlich die derzeit wichtigsten Saturn-Projekte vorgestellt. Als besondere Überraschung des ECTS-Messeberichts winkt außerdem das

ausführliche Preview zu **Burning Rangers**, da ja bekanntlich von niemand geringerem als Yuji Nakas Sonic Team entwickelt wird. Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare 5,80 DM!

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

PlayStation

Final Fantasy VII

Ohne viele Worte zu verlieren, wollen wir Euch im zweiten Teil unseres Players Guide den restlichen Weg durch Squaresofts Geniestreich zeigen ...

Gongaga Village

Südwestlich der Golden Saucer gelangt Ihr mit dem Buggy zu einem kleinem Waldstück, welches Ihr betretet. Hier trifft Ihr zunächst auf einige Shinra-Mitarbeiter mit welchen Ihr Euch auch schon gleich auseinandersetzen dürft. Reno und Rude attackiert Ihr am besten, indem jeweils zwei Mitglieder Eurer Truppe angreifen und ein Mitglied dazu benutzt wird, die Hitpoints aufrecht zu halten. Ihr könnt Reno und Rude nicht völlig besiegen, vielmehr verziehen sich die beiden nach einer gewissen Anzahl von Attacken. Nun lauft Ihr den rechten Weg entlang. Hier befindet sich ein ehemaliger Reaktor. Lauft in ihn hinein. Kurz darauf erscheinen weitere Shinra-Mitglieder, und Ihr erhaltet nach deren Verlassen weitere Materia. Geht den Weg zurück bis zu dem Punkt, an welchem Reno und Rude Euch attackierten und nehmt den linken Abschnitt. Nach kurzen Fußmarsch gelangt Ihr in das Dorf Gongaga, in welchem Ihr Vorräte auffrischt und Informationen einholt.

Kleine Hütte bei Gongaga

In der Nähe des kleinen Waldgebietes befindet sich ein kleines Haus, in welches Ihr nicht eintreten könnt, solange sich nicht ein gewisser Gegenstand bei Euch befindet.

Erinnert Ihr Euch an den Schlafenden in der Höhle nördlich von Condor Fort? Besucht ihn, sobald die Anzahl Eurer Kämpfe immer zwei gleiche Zahlen an den beiden letzten Stellen aufweist, also z.B. 211, 322, 944 usw. In diesem Fall erhaltet Ihr ein Goodie, welches Ihr in der kleinen Hütte mit dem Waffenschmied eintauschen dürft. Dafür dürft ihr den Inhalt jeweils einer Kiste leeren, welcher die Helden aufpowert.

Cosmo Canyon

Setzt Eure Reise gen Cosmo Canyon in Richtung Westen fort. Hier erreicht Ihr das Bergdorf in welches Ihr dank Red XIII Zutritt erhaltet. Ihr trefft seinen Großvater Bugenhagen und erhaltet einige Informationen zu seiner Herkunft und den Zusammenhängen der Kräfte des Planeten. Nachdem Ihr Eure Vorräte aufgestockt habt, werdet Ihr in die Höhle Gi gebracht. Dort angekommen solltet Ihr jede Felsöffnung überprüfen. Seid aber vorsichtig, viele der Monster die Euch hier auflauern, beherrschen die Magie „Death“. Schlagt deshalb stets mit voller Magie zu, um erst gar nicht in Bedrängnis kommen zu können.

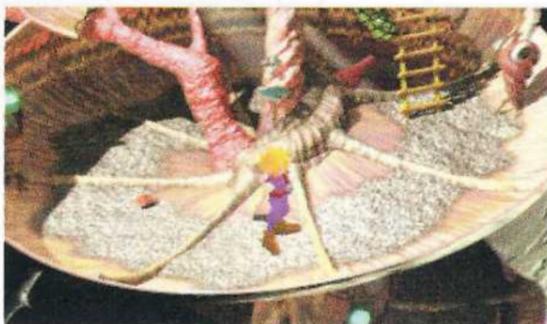
Sackt alle Goodies ein und haltet die Augen offen. Auf dem Zugang befindet sich beispielsweise eine glitschige Substanz, welche Euch zum Rutschen bringt, sobald Ihr auf Ihr rennt. Mit normalen Schrittempo jedoch läßt sie sich passieren, ohne daß Ihr gegen widerliche Dornen geschleudert werdet. Am Ende der Höhle solltet Ihr, bevor Ihr den steinernen Kopf berührt, Eure Hitpoints aufstocken, da Ihr sofort in einem Kampf mit Gi Nattak verwickelt werdet. Die Flammen, welche sich vor ihm befinden, müssen zuerst ausgeschaltet werden, da sie sonst ein vernichtendes Seelenfeuer in Eurer Truppe auslösen. Mit Eis-magie rückt Ihr dann dem Obermott zu Leibe. Ist er niedergestreckt, erhaltet Ihr Gravity Materia, und Red XII weitere Informationen zu seiner Herkunft.

Nibelheim

Nun begeben sich Ihr mit dem Buggy nach Nibelheim, welches bei den Bergen hinter Cosmo Canyon liegt. Die Heimatstadt von Cloud und Tifa ist komischerweise unversehrt. Allerdings scheint keiner der Einwohner die beiden je gesehen zu haben. Auch treiben sich kleine, schwarze, seltsame Kreaturen herum. Sprecht jede Person an und besucht danach Tifas Haus. Im oberen Stockwerk befindet sich ein Klavier. Spielt auf diesem die Melodie Do-Re-Mi-Ti-La Do-Re-Mi-So-Fa-Do-Re-Do (X, □, △, R1+△, R1+□, X (oder O!), □, △, R1+X, O, X, □, X.) um Tifas vierten Limitbreak zu erhalten (das Timing beim Spielen ist sehr wichtig). Danach geht es in das große Gebäude, welches oberhalb der Stadt steht, das Shinra Mansion.

Shinra Mansion

Im Gebäude tummeln sich einige recht harte Gesellen. Ihr solltet bei zu starken Gegnern auch einmal das Fluchtkommando in Betracht ziehen. Untersucht die Räume, Ihr findet auch hier ein Klavier über welches Ihr den Code zu Tifas Musikstück erhaltet. Außerdem befindet sich ein Safe im Haus. Es ist zwar nicht unbedingt erforderlich, diesen zu öffnen, aber immerhin beinhaltet er wichtige Goodies. Ihr habt



nur 20 Sekunden, den richtigen Code einzugeben. Dies erfordert ein wenig Geschick, also nicht gleich aufgeben. Wichtig hierbei ist, daß Ihr auf keinen Fall „über“ die genannten Zahlen hinauspringt. Ansonsten dürft Ihr die Öffnungssequenz wiederholen. Drückt das Pad in die jeweilige Richtung bis die genannte Zahl zu sehen ist: rechts bis 36, links bis 10, rechts bis 59, rechts bis 97. Hat es geklappt öffnet sich der Safe und Ihr steht sofort einem Boß namens Lost Number gegenüber. Eure Summon Magie ist hier erste Wahl, um seine Hitpoints zu reduzieren. Hat er seinen letzten Atemzug ausgehaucht, erhaltet Ihr Red XIII Limit Break 4 und Odin Materia.

Nach dem Fight solltet Ihr Eure Hitpoints wieder aufpowern und sodann in den Keller gehen. (Der gleiche Weg wie schon in Clouds Flashback). Diesmal kann aber die Türe vor der Bibliothek geöffnet werden. Schaut hinein und untersucht die Särge. Hier schläft Vincent. Redet mit ihm über Sephiroth. Sollte er sich einfach wieder schlafen legen, redet Ihr mit ihm sämtliche Möglichkeiten, die die Menüs eröffnen. Verlaßt ihn dann und begeben sich Euch in die Bibliothek. Hier trifft Ihr auf Sephiroth, welcher schon weit in seinen Studien vertieft ist. Er schlägt Cloud K.O. und flüchtet. Daraufhin verlaßt Ihr das Mansion wieder. Vincent schließt sich Euch auch noch an.

Berg Nibel

Nachdem Ihr aufgetankt habt (evtl. die Stadt verlassen und im Freien speichern), verlaßt Ihr Nibelheim über den Weg rechts vom Shinra Mansion. Auf dem ersten Abschnitt auf des Weges solltet Ihr die beiden Berge erklimmen, da sich hier wieder Goodies verbergen. Benutzt dann die Brücke, welche links aus dem Bild führt. Sie bringt Euch in eine unterirdische Anlage, welche oben fünf seltsame Rohrenden vorweist. LAUFT ERST DIE TREPPE HINUNTER UND KLAPPT UNTEN DIE LEITER AUS! Erst dann dürft Ihr die Röhren zu einer Rutschpartie benutzen.

- Röhre 1 endet direkt vor einem bösen Skorpion
 - Röhre 2 führt zu einem kleinen Felsen mit einem Goodie
 - Röhre 3 befördert Euch zum zweiten Stock
 - Röhre 4 endet vor einer Kiste mit einer All Materia
 - Röhre 5 befördert Euch auch in den zweiten Stock
- Sobald Ihr alles eingesammelt habt und der Skorpion erledigt ist (Bolt- und Ice-Magie einsetzen), verlaßt Ihr diesen Abschnitt UNTEN rechts (nicht rechts). Springt hinunter und durchläuft die ganzen Höhlenabschnitte. Habt Ihr dies getan, betretet Ihr die

NEU: N-ZONE

Damit Du immer

Dein Spiel machst!



N-Zone ist das Magazin für Nintendo-Fans. Wir stellen Dir zu sämtlichen aktuellen Nintendo-Konsolen Hardware, Software und Zubehör kritisch, kompetent und unterhaltsam vor.

Insbesondere für Nintendo 64-User bietet die aktuelle Ausgabe interes-

sante Berichte. Hervorzuheben sind der 8-seitige Sonderteil zu **Extreme G** und der weltweit erste Test der deutschen Version von **Diddy Kong Racing**. Auf dem Prüfstand befinden sich außerdem die Hits **Top Gear Rally**, **Bomberman 64**, **Chameleon Twist**, **Mace: The Dark Age** und **Dynamite Soccer**. Weiterhin gibt es

Berichte zu **Zelda 64**, **Forsaken** und **Pocket Monster 64**, das Spielelexikon, Lesercharts uvm.

Der Preis? Nur geniale 3,90 DM monatlich!



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Röhrenhalle erneut durch eine Türe. Nun verläßt Ihr diese durch den rechten Weg. Ihr gelangt automatisch auf dem Weg zur Rocket Town.

Ihr werdet immer wieder in Kämpfe mit Dragons verwickelt. Beklaut diese einmal! Hierdurch gibt es ganz umsonst Gold Armet, welches die beste Rüstung zu diesem Zeitpunkt des Spiels darstellt. Außerhalb der Höhle befinden sich einige Waldstücke, in welchen sich unterschiedliche Gegner tummeln, die haufenweise Erfahrungspunkte einbringen. Hier macht das Hochleveln der Charaktere richtig Sinn.

Schaltet dann die Karte zu und lauft zum nächsten Punkt, Rocket Town.

Rocket Town

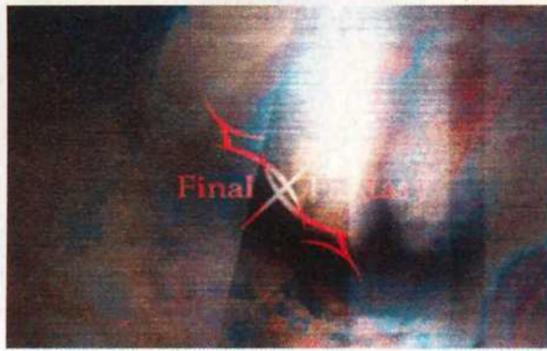
Die Stadt ist eine alte Raketenbasis der Shinra. Klappt alle Gebäude ab und redet mit dem alten Mann, der auf dem Platz steht. Seine Frage, mit ihm zusammen die Rakete zu betrachten, bejaht Ihr, hierfür erhaltet Ihr eine Waffe. Im hinteren Gebäude befindet sich ein Durchgang, durch welchen Ihr in einen Hinterhof gelangt, in welchem Ihr ein Flugzeug stehen seht, die Tiny Bronco. Automatisch beginnt die kleine Shera zu Euch zu sprechen und erklärt Euch, daß sich der „Captain“ in der Raketenruine befindet. Also marschieret Ihr schnurstracks dorthin, erklimmt sie und trefft auf Cid. Unterhaltet Euch mit ihm. Danach geht Ihr erneut in das Gebäude in welchem sich Shera befindet.

Der Präsident der Shinra, Rufus, betritt daraufhin die Stadt, um sich das Fluggefährt Cids auszuleihen. Cid ist hiervon nicht gerade begeistert, und Ärger ist somit vorprogrammiert. Automatisch werdet Ihr in eine Auseinandersetzung mit Palmer verwickelt, welcher gleich einmal alle Summonkenntnisse von Euch verpaßt bekommt. Habt Ihr ihm reichlich Hitpoints abgeluchst, flieht er und wird von einem LKW überfahren (!). Im weiteren Verlauf flüchtet Ihr mit der Tiny Bronco und macht eine Bruchlandung im Meer. Tja, fliegen kann das Gefährt nun nicht mehr, aber es gibt ein hervorragendes Boot ab. Mit ihm dürft Ihr das seichte Wasser an den Stränden sowie die Flußläufe befahren. An einigen Landstrichen ist das seichte Wasser nicht richtig farblich gekennzeichnet und somit trotzdem passierbar, probiert dies einfach einmal aus.

An der Stelle an welcher Ihr das ehemalige Fluggefährt so elegant gewässert habt, befindet sich ein Strand, welcher zum Dorf Wutai führt. Landet dort und Yuffie reißt sich Eure Materia unter den Fingernagel und flüchtet. Ihr nehmt selbstverständlich die Verfolgung auf und macht Euren Weg durch das Gebirge nach Wutai.

Wutai

Sobald Ihr in Wutai eintrefft, seht Ihr Yuffie noch wegrennen. Untersucht erst einmal alle Gebäude. Besucht dann die Gebäude links oben. Schaut Euch genau um, da sich versteckte Gänge und Winkel in ihnen befinden, in welchen einige Goodies verborgen



sind. Auch solltet Ihr mit Lord Godo sprechen, welcher, seine Tochter zunächst verleugnet.

Nun geht es daran, sich Yuffie zu schnappen. Hierzu muß erneut das Dorf abgeklappert werden. Untersucht auch faltbare Zwischenwände. Mit etwas Glück ist Yuffie bald gefunden. Allerdings treibt sie ihr Katz- und-Maus-Spiel weiter, bis sie sich in einem der großen Blumentöpfe vor dem Lokal versteckt (Ihr erkennt das daran, daß der große Pott leicht wackelt). Umzingelt ihn und stellt sie zur Rede. Erneut führt sie Euch an der Nase herum und lockt Euch in eine Falle, aus der Ihr jedoch schnell entkommen könnt. Schaut noch einmal den Platz bei Godos Haus an und Ihr werdet feststellen, daß nun das Haus mit dem großen Gong zu betreten ist. Schlagt ihn und es öffnet sich eine geheime Türe, welche Ihr gleich betretet.

Zwischenzeitlich taucht Corneo (aus Midgard) auf und entführt Yuffie. Folgt dem Übeltäter in das nahe Gebirge, das oberhalb Wutais liegt. Auf Eurem Weg erhaltet Ihr Unterstützung von einigen Shinra-Mitarbeitern. Untersucht im Gebirge alles, bis Ihr den Entführer findet. Corneo hetzt sogleich eine Kreatur auf Euch. Da sich die Materia immer noch in Yuffies Besitz befindet, müßt Ihr Euch mit physischen Attacken behelfen. Auch dürfen einige Attack-Items einmal ausprobiert werden (Fire und Bolt sind recht hilfreich). Nach dem Kampf betreten die Shinra Schergen die Szene und klären die Lage. Nun begeben sich die Gruppe in den Tempel. Hier will Euch einer der Wachen nicht hindurch lassen, aber Yuffie klärt die Lage und muß sich nun alleine die fünf Stockwerke hinaufkämpfen. Als Lohn erwartet sie oben ihr vierter Limit Break.

Ancients Tempel

Euer nächster Weg führt zum Tempel der Ancients. Vorher muß jedoch ein entsprechender Schlüssel besorgt werden. Den entscheidenden Hinweis erhaltet Ihr in Wutai und in dem kleinem Haus in der Nähe der Golden Saucer. Dio, der Betreiber der Battle Arena, hat ihn. Also geht es erneut ins Spieleparadies Golden Saucer und dort in die Battle Arena. Redet im Ausstellungsraum mit Dio, welcher erst einmal sehen will, wie Ihr Euch in der Arena schlägt. Es reicht aus, einen Kampf zu bestreiten und Dio händigt den begehrten Schlüssel aus.

Da die Seilbahn gerade außer Betrieb ist, seid Ihr gezwungen, in der Saucer zu übernachten. Cait Sith organisiert eine Schlafgelegenheit im Geisterhaus, und Ihr nehmt diese wahr. In der Nacht besucht Aerith

Cloud und will mit ihm die Attraktionen der Saucer besuchen. Während dieser Vergnügungstour werdet Ihr Zeuge, wie Cait Sith den Tempelschlüssel an die Shinra aushändigt! Cait Sith ist ein Verräter! Allerdings „überzeugt“ er Cloud, weiterhin mit von der Partie sein zu dürfen.

Um den Tempel zu finden, schaltet Ihr die Karte zu. Zwischen Condor Fort und dem kleinen Haus nahe der Golden Saucer befindet sich eine Insel, auf welcher der Tempel versteckt ist. Betretet ihn, redet mit dem schwarzen Mann und geht weiter. Ihr findet Tseng (einen Shinra Turk) schwer verletzt am Boden liegen. Er gibt Euch den Schlüssel für den Tempel zurück und erklärt, wie dieser zu öffnen ist. Betretet ihn und folgt erst einmal der lila Gestalt. Sie zeigt Euch eine Einkaufs- und Schlafmöglichkeit. Nun erforscht Ihr die Tempelanlage. Schaltet per Selecttaste am Pad die Pfeile und die Hand zu. So seht Ihr genau, an welchen Stellen Ihr hinaufklettern dürft. Ihr gelangt auf Eurer Suche in einen Abschnitt, an welchem große, rollende Steine den Weg blockieren. Mit dem richtigen Timing könnt Ihr bis zu dem Brunnen, der von hier aus zu sehen ist, laufen. An diesem Brunnen seht Ihr eine Vision, die Euch Sepiroth zeigt. Lauft weiter zum anderen Ausgang und Ihr befindet Euch bei einer großen Uhr wieder. Das Spiel erklärt Euch, was zu tun ist, um die Zeiger als Brücken zu nutzen. Einmal solltet ihr Euch vom Sekundenzeiger hinunter schleudern lassen, da sich hier ein Goodie befindet. Betretet die Ausgänge der Uhr dann in folgender Reihenfolge (quasi als Uhrzeit): 4, 5, 7, 8, und am Schluß erst 6. Im nächsten Abschnitt muß der Wächter gefangen werden, welcher dann die nächste Türe öffnet. Geht weiter und Ihr trefft auf Sepiroth, welcher sich in dem Gang befindet, der in der Vision oben beim Brunnen zu sehen war. Nachdem er verschwunden ist, seht Ihr Euch dem Angriff eines riesigen Drachens ausgeliefert. Mit Ice- und Boltmagie ist dieser jedoch schnell Geschichte, und die Truppe versucht das Geheimnis des Tempels zu entschlüsseln.

Um in den Besitz der Materia des Tempels zu gelangen muß sich einer der Truppe opfern. Diesen Part übernimmt Cait Sith, und der Rest der Truppe flüchtet, während der Tempel sich verwandelt. Auf der Flucht muß noch eine aggressive Ausgangstüre geplättet werden. Außerhalb des Tempels trefft Ihr erneut auf Sepiroth, welcher Cloud beeinflusst, um in den Besitz der Tempelmateria zu gelangen. Daraufhin wird Cloud ohnmächtig...

Stadt der Ancients

Als Cloud wieder zu sich kommt, befindet sich die Truppe in Gongaga (südwestlich der Golden Saucer). Der nächste Weg führt zum Bone Village. Begeben sich mit der Tiny Bronco zum nördlichen Kontinent. Am Strandabschnitt, welcher nicht von Eis bedeckt ist, landet Ihr und betretet das Dorf. Nun stellt sich das nächste Problem, nämlich den nahen Wald betreten zu können. Hierzu benötigt ihr die Lunar Harp, welche erst einmal von den Mitarbeitern des Bone



Village gefunden werden muß. Laßt die Arbeiter in der Ecke des Gebäudes neben dem Zugang zum Wald graben, um den Gegenstand zu bekommen. Mit ihm kann nun der Wald (Sleeping Forrest) betreten werden. Im zweiten Abschnitt solltet Ihr verweilen und links und rechts die Bäume beobachten. Von Zeit zu Zeit taucht hier eine Materia auf, die nur ganz leicht leuchtet. Versucht sie einzusammeln. Habt Ihr dies getan, geht es weiter zur Stadt der Ancients. Hier klappert Ihr erst einmal den linken und rechten Zugang ab. Erst nachdem Ihr alle Goodies eingesammelt habt, solltet Ihr bei der Schlafmöglichkeit ruhen. In der Nacht vernimmt die Truppe eine Stimme aus der Stadt. Sofort folgt Ihr diesem Ruf in die Stadt, bis im Inneren Aerith zu finden ist. Erneut versucht Sephiroth, Cloud zu übernehmen, dies wird jedoch von der Truppe verhindert. Sephiroth tötet daraufhin Aerith und es kommt zu einem Kampf mit Jenova-Life. Im Verlauf dieses Fights solltet Ihr erst einmal MBarrier- und Hastezauber einsetzen. Achtet darauf, daß Jenova Reflectzauber benutzt. Somit muß dieser erst einmal mit DeBarrier durchbrochen werden. Ist Jenova-Life besiegt, rastet die Truppe außerhalb der Stadt und verfolgt nun Sepiroth. Das Spiel selbst zeigt den Ausgang.

Mr. Holzoff

Indem Ihr das Skelett erklimmt, und danach die Steilwand, erreicht Ihr das verschneite Icicle. In diesem Dorf organisiert Ihr Euch eine Karte der näheren Umgebung und ein Snowboard (in den Häusern befinden sich Goodies, welche sehr schlecht zu sehen sind, also jeden Winkel untersuchen). Nachdem auch hier erneut Shinra-Mitarbeiter nerven, verlaßt Ihr das Dorf per Snowboard. Nach einer längeren Rutschpartie erreicht Ihr das Gebiet Glacier. Hier scheint erst einmal alles drunter und drüber zu gehen. Schneestürme und klirrende Kälte setzen der Truppe zu. Benutzt die Karte, welche Ihr Euch im Schneedörfchen besorgt habt. In diesem Abschnitt befindet sich auch eine Höhle, welche eine Schneefrau beherbergt, der Ihr eine Alexander Materia abluhsen könnt. Nun solltet ihr Mr. Holzoff aufsuchen. Entweder findet Ihr sein Haus, oder Ihr laßt die Figuren einfach für längere Zeit stehen. Sobald sie wegen der extremen Kälte ohnmächtig werden, werden sie automatisch von Mr. Holzoff aufgelesen. Er bietet Euch Unterkunft und erklärt, wie die Berge zu besteigen sind. Habt Ihr im Frostgebiet alles erkundet, solltet Ihr Euch an den Aufstieg machen. Behaltet Eure Körpertemperatur im Auge und wärmt die Truppe per □-Taste auf. Den Abschnitt mit

der Schlucht könnt Ihr passierbar machen, indem ihr weiter oben die vier gewaltigen Eiszapfen attackiert und nach unten werft. Kurz vor dem Gipfel stellt sich noch ein Obermotz namens Schizo in den Weg, welcher zwei Seiten besitzt. Die rote attackiert Ihr mit Icezaubern und die blaue mit Firezaubern. Erklimmt dann den Rest, bis Ihr an einen gewaltigen Krater geratet.

Der Krater

Betretet nun den Krater und schaut Euch genau um. Es liegt hier eine Materia, die natürlich eingesteckt wird. Lauft dann weiter in das Zentrum des Kraters. An einem Übergang tobt der Wind derart stark, daß die Truppe hier nur bei schwächeren Phasen hinüber kann. Beobachtet das Verhalten des Windes. Mit dem richtigen Timing meistert Ihr diese Stelle rasch. Im Zentrum trifft Ihr dann auf Sepiroth welcher sofort erneut Jenova (diesmal Death) auf Euch hetzt. Legt folgende Zauber auf die Truppe: MBarrier, Haste und Regen. Behindert Jenova-Death, indem Ihr einen Slow-Zauber einsetzt. Dann setzt Ihr die Summonmagien ein. Nach dem Kampf muß die Black Materia an ein Partymitglied gegeben werden und der Trupp setzt seinen Weg fort. Immer wieder erscheinen der Gruppe Visionen aus vergangener Zeit, bis ihr Ziel erreicht ist. Hier überschlagen sich dann die Ereignisse. Der gesamte Führungsstab der Shinra taucht auf, und Ihr erfahrt einiges über die düsteren Experimente, die der Shinra-Konzern praktiziert. Bis schließlich der Planet selbst seine eigene Verteidigung in Form von Weapon einsetzt. Der gesamte Planet wird erschüttert, Sepiroth setzt die Black Materia ein (welche er sich durch einen Trick aneignet) und ein gewaltiges Chaos bricht aus.

Der Kampf um Junon

Barret und Tifa kommen in Junon wieder zu sich und stellen fest, daß die Black Materia, die Sepiroth aktivierte, einen gewaltigen Meteor herbeigerufen hat. Dieser ist nun am Himmel als nahe Apokalypse zu sehen. Doch bevor sich die beiden darüber Gedanken machen können, werden sie schon mit der Tatsache konfrontiert, daß sie hingerichtet werden sollen. Ohne Fluchtgelegenheit werden die beiden widerwillig abgeführt und Tifa in eine Gaskammer gesperrt. Bevor aber das Todesurteil vollstreckt werden kann, taucht die Kraft des Planeten in Form des Weaponmonsters auf und greift Junon an. In diesem Durcheinander gelingt es dem verkleideten Nachfolger des Caith Sith, die Wachen zu überwältigen. Allerdings ist die Gaskammer verschlossen, und so müssen Barret und Caith Sith einen anderen Eingang über das Dach finden. Zwischenzeitlich übernimmt Ihr Tifa und versucht, den Schlüssel für die Ketten zu erreichen. Benutzt zweimal die Füße, um den Schlüssel zu erhalten. Setzt Euch mit △ auf. Benutzt nun die Füße und den Kopf gleichzeitig, um den Schlüssel in den Mund nehmen zu können. Befreit den linken Arm, indem Ihr

gleichzeitig △ + ○ drückt. Mit dem linken Arm kann nun der rechte befreit werden. Dann wird das Gas, am Hebel, links neben dem Stuhl, abgestellt.

Danach folgt eine weitere Sequenz, in der Weapon Junon attackiert. Hierdurch wird ein gewaltiger Riß in das Dach der Gaskammer geschlagen. Durch diesen entkommt Tifa und klettert nach unten. Auf der riesigen Kanone trifft sie auf die fiese Scarlet und es folgt ein Ohrfeigenduell, welches Tifa selbstverständlich gewinnt. Bevor weitere Wachen sie angreifen, vernimmt Tifa Barrets Stimme und kann dank des gekaperten Fluggerätes (die Highwind) entkommen.

Die Rettung von North Corel

Nachdem Ihr nun im Besitz der Highwind seid, solltet Ihr das Gefährt erst einmal ausgiebig untersuchen und mit Euren Partymitgliedern reden. Es befindet sich im Prinzip alles, was die Truppe benötigt, an Bord (außer Shops). Ihr dürft mit dem Fluggefährt überall auf Grasflächen landen. Hierdurch werden Reisen von Ort zu Ort zum Kinderspiel. Als nächstes solltet Ihr jedoch nach Cloud suchen. Fliegt hierzu nach Icicle und erkundigt Euch dort. Alle Hinweise deuten auf die Insel Mideel, welche die südöstlichste Insel auf der Weltkarte darstellt. Also, hinein in den Highwind und nach Mideel geflogen. Dort angekommen durchstreift ihr die Insel und das Dorf. Haltet bei dem Hund auf dem Platz. Hier hört Ihr durch Zufall einige Hinweise. Da der ansässige Arzt eine Makovergiftung feststellt, bleibt Tifa mit Cloud auf Mideel, bis dieser geheilt ist. Schaut Euch im Dorf genau um. Sobald Ihr auf das weiße Chocobo trifft, solltet Ihr diesem Greens geben. Dann kann es hinter den Ohren gekraut werden, und schon erhaltet ihr eine neue Materia. (Der Hinweis mit den Ohren gab die Frau bei der Chocobo Farm). Der Rest der Truppe versucht nun, den Meteor zu neutralisieren. Hierzu geht es erst noch einmal nach North Corel. Erinnert Ihr Euch an den Reaktor dort? Genau dort gilt es zu beobachten, wie einige Shinra-Mitarbeiter sogenannte Huge Materia verladen und mit einem Zug wegfahren. Ihr nehmt die Verfolgung auf. Allerdings muß jetzt der Zug gestoppt werden. Kämpft Euch durch die Wagen. Erster Wagen: Gas Ductur mit Attacken angreifen. Zweiter Wagen: Gas Ductur 2 mit Attacken angreifen. Dritter Wagen: Wolfmeister mit Wassermagie niederstrecken. Vierter Wagen: Eagle Gun mit Boltmagie ausschalten. Springt dann auf die Lok und stoppt den Zug bevor dieser in North Corel eintrifft. Als Resultat erhaltet ihr eine Huge Materia sowie eine Ultima Materia.

Solltet Ihr es nicht schaffen, innerhalb des vorgege-



benen Zeitlimits den Zug zu meistern, solltet Ihr die Sequenz wiederholen.

Fort Condor / Condolford

Euer nächster Weg führt Euch zurück nach Condor (der Turm mit dem Riesenei). Im Verlauf des Spiels habt Ihr den Hort des Condors ja mehrfach aufgesucht, und so manche Übungsschlacht absolviert. Nun dürft Ihr Eure ganze Erfahrung in die finale Schlacht einfügen. Plaziert Feuerkatapulte und Stoner an den Engstellen des Hanges. Nehmt auch zwei Repairer mit auf.

Sollte der feindliche Commander es trotzdem schaffen, die Hütte zu erreichen, müßt Ihr mit der aktuellen Party den Kampf bestreiten.

Ist der Kampf beendet, stellt Ihr fest, daß der Condor zwar tot ist, aber sein Küken noch lebt. Schaut Euch außerhalb der Hütte um und Ihr findet dort eine Phoenix Materia in der Nähe des Nestes. Redet auf dem Rückweg unten mit dem alten Mann. Daraufhin erhaltet Ihr zusätzliche Hüge Materia.

Unterwasserschlacht

Der nächste Besuch, den Ihr macht, gilt erneut Mideel. Dort scheint sich Clouds Zustand immer noch nicht gebessert zu haben. Und zu allem Übel erscheint auch noch ein Weaponmonster, welches die Stadt attackiert. Sprecht sofort einen Mbarrierzauber über Eure Truppe aus. Und attackiert den Gegner mit physischen Angriffen.

Trotz Eurer Mühe kann Middel nicht gerettet werden. Tifa versucht noch, Cloud zu retten, wird jedoch mit ihm in die Tiefe gerissen. Als Tifa wieder erwacht, sieht sie sich von mehreren Clouds umringt. Unterhaltet Euch mit diesen. Ihr werdet daraufhin mit mehreren Visionen und Erinnerungen konfrontiert. Nachdem alle Erinnerungen bewältigt wurden, scheint Cloud geheilt und Euer nächster Weg führt nach Junon (zuvor dürft Ihr Euch noch etwas im zerstörten Mideel umschauen). In Junon angekommen, begeben Ihr Euch an den Punkt, an welchem die Soldaten exzerzierten und sich auch der Feualarm befindet. Im hinteren Abschnitt links befindet sich ein Aufzug, welchen Ihr nun benutzt. Unten angekommen durchstreift ihr die Gänge, bis Ihr auf Shinraarbeiter trifft, welche gerade Hüge Materia verladen. Allerdings stellt sich erneut ein Obermütz in den Weg. Carry Armor tretet Ihr gegenüber, indem Ihr erst einmal Mbarrier, Haste und Regen setzt. Der Gegner wird mit Slow und Stop attackiert. Sollte einer Eurer Partymitglieder ergriffen werden, müßt Ihr den entsprechenden Arm mit gezielten Attacken angreifen. Ist er besiegt, schnappt Ihr Euch das U-Boot (Leert die Kiste am Unterwasserdock!) und kämpft Euch zum Kontrollraum durch. Hier dürft Ihr die Crew wahlweise gefangen nehmen oder bekämpfen. Nachdem das U-Boot Euer ist, müßt Ihr das andere Unterwassergefährt innerhalb eines Zeitlimits versenken, um an die Hüge Materia zu gelangen. Ist Euch das gelungen, gehört das

U-Boot nun zu Eurem Fuhrpark. Ihr könnt mit ihm an den angelegten Plätzen auf den Kontinenten andocken sowie den Ozean durchstreifen.

Als nächstes erhaltet ihr einen Funkspruch, welchem zu entnehmen ist, daß Shinraarbeiter in Junon auf dem Airport weitere Hüge Materia verladen. Somit führt Euch Euer Weg dorthin. Allerdings zu spät... Euch bleibt nichts anderes übrig, als ihnen nach Rocket Town zu folgen.

Rückkehr nach Midgard

Geht erst einmal zur Rocket Town (Cid in die aktuelle Party nehmen). Dort angekommen seht Ihr Shinraarbeiter, die eine alte Rakete reparieren. Überwältigt die Wachen und Ihr trefft auf Rude, welchem Ihr erst einmal seine Kollegen entreißt. Danach solltet Ihr der gesamten Truppe wieder einen MBarrierzauber gönnen und Rude dann niederstrecken. Danach betretet Ihr die Rakete und stellt fest, daß diese kurz vor dem Start steht. Was liegt näher, als Cid endlich seinen Traum erfüllen zu lassen? Die anderen holen noch schnell die Hüge Materia innerhalb des Zeitlimits aus der Rakete (beachtet die Tips, die Euch Cid gibt). Die Kombination lautet übrigens O, □, X, X. Nachdem die Rakete gestartet ist, seht Ihr in der folgenden Sequenz, was Ihr Einsatz bringt. Leider wurde der Meteor nicht zerstört. Was also tun? Sagte nicht Bugenhagen, daß er stets ein offenes Ohr für unsere Probleme hätte? Also führt der nächste Weg nach Cosmo Canyon. Dort kann Bugenhagen tatsächlich weiterhelfen. Sein Rat lautet, Ancient City erneut zu besuchen. Benutzt den linken Pfad und merkt Euch genau Bugenhagens Ratschläge, um den versteckten Schlüssel zu finden. Habt ihr diesen, wird es Zeit, auf eine Unterwassertour zu gehen. Sucht das U-Boot, welches Ihr abgeschossen habt, um die letzte Hüge Materia zu finden. Seid aber auf der Hut! In dieser Gegend treibt sich ein Weaponmonster herum (extra in die amerikanische Version eingefügt, wie sich dies in der deutschen Pal Version verhält, können wir zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht sagen). Sollte dieses auftauchen, gebt Ihr lieber zunächst Fersengeld, taucht auf und schaut erneut nach. Nun schippert Ihr nach Norden, bis Ihr eine Passage findet, welche Ihr durchfahrt. Auf der linken Seite befindet sich ein Kanal, welchem ihr folgt. An seinem Ende könnt Ihr mit dem U-Boot auftauchen und aussteigen (Vincent in die Party nehmen). Lauft durch den Wasserfall, und Vincent offenbart ein wenig seiner Vergangenheit. Nach dieser Sequenz schippert Ihr zurück in die Passge und benutzt die Unterwasserhöhle rechts. In dieser findet Ihr nach einiger Zeit den Schlüssel der Ancients.



Bringt diesen zurück zu Bugenhagen in Cosmo Canyon. Es folgt eine neue Sequenz, in welcher Ihr erfahrt, daß Aerith vor ihrem Tod noch einen Gegenzauber aussprechen konnte, welcher den Meteor stoppen könnte. Wäre da nicht Sepiroth, der diesen blockiert. Verläßt nun die Szene und Ihr erfahrt, daß der Shinrakonzern die gewaltige Kanone aus Junon in Midgar installieren will, um Sepiroth den Gar aus zu machen. Auf Eurem Weg dorthin (nach Midgar) erbebt die Gegend, was andeutet, daß sich ein Weaponmonster nähert. Fliegt mit der Highwind in die Nähe von Midgar und wartet, bis das Monster eintrifft. Es kommt zum Kampf, in welchem Ihr ausschließlich Magie einsetzen solltet. Mbarrier, Regen, Haste und Barrier bieten hierbei Schutz für die Party. Bevor Ihr jedoch das Weaponmonster vernichtet, macht dieses sich auf um Midgar anzugreifen. Wieder überschlagen sich die Ereignisse, und das Zusammentreffen eines Schusses der riesigen Junonkanone und dem Weaponmonster öffnet Sepiroths Barriere. Begeben Euch nun nach Midgar und sammelt alle Items ein, welche Ihr findet. Klappert sämtliche Locationen ab. Nach einiger Zeit trefft Ihr auf die bekannten Shinra-Schurken, die Turks. Diesmal kommt es zum Showdown. Schützt wieder Eure Gruppe mit den bekannten Zaubern und setzt Summonmagie ein. Nachdem endlich die drei erledigt sind, begeben Ihr Euch zum Shinratower und untersucht diesen erneut. Im 63. und 64. Stock erhaltet Ihr wichtige Items. Höher als in den 65. Stock könnt Ihr diesmal allerdings nicht mehr vordringen. Verläßt den Tower und begeben Euch zur Riesenkanone. Hier werdet Ihr zunächst in einen Kampf mit einem Monster namens Proud Clod verwickelt. Vernichtet zunächst dessen Panzer, um ihm dann mit Summonzaubern den Rest zu geben.

Das nächste Ziel ist die Riesenkanone.

Auf dem Weg stellen sich Euch noch einige Gesellen in den Weg, welche am besten mit den mächtigsten Summonzaubern weggeräumt werden sollten.

Nachdem die drei Hojos erledigt sind, kann die North Cave betreten werden. Speichert unbedingt ab, bevor Ihr diese betretet. Und erledigt erst die folgenden Punkte, bevor der finale Showdown folgt:

Vor dem Showdown

Alle Level 4 Limit Breaks:

Aerith: (Der Vollständigkeit halber) Geht zu dem Schlafenden in der Höhle bei Fort Condor. Dieser gibt Euch Mithril, vorausgesetzt die Anzahl Eurer Kämpfe beträgt an den letzten beiden Ziffern die gleiche Zahl (z.B. 611, 233 usw.). Diesen Gegenstand tauscht Ihr

Da ist echt für **JEDEN** was drin!

Die ganze Welt des Sports

Alle **14** Tage
NEU
NUR **3,20** DM

Jedes Heft prallvoll mit
POSTERN
MEGA-STICKERN
& **TRIKOT-GEWINNSPIEL**



X Tennis



X Boxen



X Fussball



X Fun Sports



X Basketball



Mega SPORT

BUNDESLIGA-TOTAL!

2 XXL POSTER

Eine Zeitschrift der Verlagsgruppe **VWV** Jürg Marquard

P.F.T.-Agentur GmbH, München



bei dem Mann im kleinen Haus in der Nähe der Golden Saucer ein. Öffnet dort die kleine Kiste. Hier befindet sich Aeriths Limit Break 4.

Cloud: In der Golden Saucer kann sein Limit Break 4 in der Battle Arena erkämpft werden. Allerdings müssen vorher 32000 Battle Points erklopft werden. Tauscht diese dann draußen am Automaten ein.

Cid: Mit dem U-Boot könnt Ihr auch ein versunkenes Flugzeug auffinden. Dort verbirgt sich Cids Limit Break 4.

Caith Sith: Unauffindbar!

Barett: North Corel, nachdem die Stadt vor dem Zug gerettet wurde. Redet mit den Einwohnern dort!

Yuffie: In Wutai muß sie den Turm bis in das letzte Stockwerk meistern. Dort erhält sie ihren vierten Limit Break.

Vincent: In der Nähe von Nibelheim düst Ihr mit dem U-Boot in den See und geht hinter den Wasserfall. Wiederholt dies auf der dritten CD.

Tifa: In Nibelheim spielt Ihr auf dem Klavier in Tifas Haus die vorher im Text genannte Melodie (das Timing ist sehr wichtig).

Red XIII: In Nibelheim im Shinra Mansion befindet sich der vierte Level Break mit im Safe.

Die besten Waffen:

Aerith: Princess Guard befindet sich im Ancient Temple bei der Uhr im Turm, bei IV Uhr.

Cloud: Ultima Weapon erhaltet Ihr, indem Ihr Ultima Weapon auf der dritten CD besiegt. Dieses Weaponmonster schwebt auf dem östlichen Kontinent herum.

Cid: Venus Gospel erhaltet Ihr in Rocket Town, indem Ihr den alten Mann, der so von der Rakete begeistert ist, mehrmals anspricht.

Caith Sith: HP Shout befindet sich im Shinra Tower in Midgard in einem Schrank im 64. Stockwerk.

Barett: Missing Source befindet sich auf dem Weg zur Riesenkanone aus Junon nachdem Ihr diese in Midgard aufsucht.

Yuffie: Conformer liegt in der Nähe der Golden Saucer in der verunglückten Gelnika. Ihr benötigt das U-Boot, um dorthin zu gelangen.

Vincent: Death Penalty erhaltet Ihr an der gleichen Stelle wie seinen vierten Limit Break.

Tifa: Premium Heart ist auf dem Markt in Midgard bei der defekten Maschine zu finden. Um evtl. nach Midgard zu gelangen, schaut unter dem Punkt „Midgardschlüssel“ nach.

Red XIII: Limited Moon erhaltet Ihr nachdem Bugenhagen in die Ancient City gebracht wurde. Geht mit

Red XIII zurück nach Cosmo Canyon und besucht Bugenhagen dort.

Midgardschlüssel: Geht, nachdem Aerith von Sephiroth gemeuchelt wurde, nach Midgard. Außerhalb des Torres ist ein Mann, der Euch etwas erzählt. Danach kehrt ihr nach Bone Village ein und laßt die Arbeiter dort nach normalen Schätzen suchen und zwar im oberen Abschnitt. Mit dem Schlüssel erhaltet Ihr nicht nur Tifas beste Waffe, sondern Ihr dürft Euch auch noch auf dem Markt in Midgard mit netten Goodies und Items eindecken.

Cosmo Canyon: Im Geschäft in Cosmo Canyon ist nach dem ersten Besuch ein Vorhang geöffnet, hinter dem sich einige Items verbergen.

Kleiner Flashback: Besucht zu diesem Zeitpunkt des Spiels doch noch einmal das Shinra Mansion und geht in die Bibliothek im Keller.

Chocobo Sage: Auf dem verschneiten Kontinent befindet sich ein kleines Haus, in welchem ein Mann Euch sehr wichtige Items zur Chocobo Aufzucht verkauft. Auch weiß er sehr wertvolle Tips zu berichten. Redet dort auch mal mit seinem Schoßchocobo. Das Häuschen erreicht ihr nur mit der Highwind.

Ancient Forest: Dieser Wald liegt in der Nähe von Cosmo Canyon. Ihr müßt allerdings Ultima Weapon besiegen, bevor Ihr diesen betreten könnt.

Der Tauscher in Kalm: In der Stadt Kalm befindet sich nachdem der Meteor über der Welt von Final Fantasy schwebt ein Mann, der einige Items sucht. Besorgt Ihr ihm diese, erhaltet Ihr wertvolle Goodies.

Der große Showdown

In der großen Höhle befindet sich am Anfang ein wichtiges Item, der Save Crystal. Mit seiner Hilfe kann an einer Stelle ein Save Point eingerichtet werden. Setzt diesen überlegt ein. Schlagt Euch Euren Weg, bis Ihr in einer großen Höhle landet, in welcher Ihr den Rest der nicht aktiven Party findet. Dort habt Ihr die Chance, Gruppen zu bilden. Wägt dies danach ab, mit welcher Materia die Mitglieder ausgestattet sind. Hier entscheidet Euer bisheriger Umgang mit der Materia. Verteilt auch die Summon-Materia überlegt und gleichmäßig. Ihr habt nun mehrere Möglichkeiten in das Zentrum hinabzusteigen. Untersucht alle Möglichkeiten, da sich viele Items hier finden. Die Wege eignen sich auch weiterhin hervorragend, um die Charaktere hochzuleveln. Verlaßt ruhig noch einmal die Höhle, um erneut zu speichern und Goodies aufzukaufen. Bevor Ihr auf die fliegenden Felsen tief unten gelangt, solltet Ihr Euren Save Point setzen. Da nach diesem Punkt absolut kein Weg mehr zurückführt.

Kurz darauf begegnet Ihr auch schon Jenova selbst. Jenova-Synthesis begegnet Ihr am besten mit den üblichen Schutzzaubern für die Truppe. Setzt danach Attacken ein, die alle drei Teile Jenovas treffen. (Kleiner Tip: Notiert nebenbei, welcher Materiazauber am besten wirkt und setzt diesen mehrfach ein) Spart nicht mit Euren Zaubern (Ihr habt ja genug Ether bei Euch). Habt Ihr die unfreundliche Dame niedergedrun-

gen, füllt Ihr zunächst Eure Punkte auf. Spart nicht mit den Items. Begebt Euch dann tiefer in den Planeten. Je nach Lage spaltet sich die Gruppe hier erneut oder bleibt zusammen. Etwas weiter unten steht schon der nächste Obermotz auf der Abschußliste: Bizarro-Sepiroth!

Schaltet evtl. im Optionenmenü den Kampfmodus auf Rundenbasis, hierdurch könnt Ihr Eure Angriffe besser und ohne Druck koordinieren. Rechnet in jeder Situation mit Bizarro-Sepiroths mächtiger Attacke Fallen Angel, welche die Hitpoints der Kämpfer auf nur noch einen Punkt reduzieren kann! Schützt Euch mit den Zaubern und attackiert mit mächtiger Summonmagie! Die Koordination des Angriffes ist davon abhängig, in wie vielen Gruppen Ihr attackieren müßt. Mit etwas Geschick gehört jedoch auch Bizarro-Sepiroth bald zur Liste der besiegten Gegner.

Als nächstes steht Sepiroth selbst auf der Abschußliste. Wichtigster Schutz hier ist der Wallzauber welcher die gewaltigen Attacken reduziert. Setzt DeBarrier ein, um Sepiroths Schutz zu knacken. Attackiert aus allen Rohren! Setzt die mächtigen Summonzauber ein und die besten Limit-Breaks! (Macht Euch vor allem auf einen längeren Kampf gefaßt) Solltet Ihr zu den Glücklichen gehören die Sephiroth besiegen, steht dem blockierten Holy-Zauber, den Aerith sprach, nichts mehr im Wege, um den Meteor zu treffen.

Alles weitere seht Ihr dann selbst...wir drücken Euch schon einmal die Daumen!

Wir hoffen Ihr habt die Reise durch Final Fantasy VII mit uns gut über die Runden gebracht. Solltet Ihr trotzdem noch Fragen zu dem Abenteuer haben, schreibt der Helpline. Wir versuchen dann die wichtigsten Dinge in den kommenden Ausgaben abzuhandeln.

Action Replay Codes/Game Buster Codes

Hier einige Codes für die US-Version des Spiels.

Viel Geld: 8009D260 FFFF

Hohe Exp: 8009D7D8 FFFF

Hohe Aps: 8009D7DC AAAA

Überall Speichern: 88009D2A6 0000

Die Codes funktionierten optimal mit unserem Game Buster Version 1.83 auf einer umgebauten deutschen PlayStation mit der US-Version des Spiels. (Der Überall Speichern Code machte jedoch nicht immer das, was wir wollten)

Mit den Codes habt Ihr die Charaktere im Nu auf Level 99 gepowert. Wir warnen Euch jedoch davor, dies zu tun, da Ihr Euch jeglichen Spielspaß verderbt! (Allerdings kann mit dem Aps Code jegliche Materia ruck zuck verdoppelt werden, was im Finale recht hilfreich ist).

Wir überlassen Euch die Entscheidung, was Ihr tut. (So zehn Level aufpowern kann ja durchaus die eine oder andere Situation erleichtern). Aber seid trotzdem gewarnt!



Im Challenge Mode kämpft Ihr gegen einen Computergegner, der von Level zu Level völlig anders reagiert

PlayStation/Saturn Geschicklichkeit

Bust-A-Move 3

Ob Puzzle Bobble oder Bust-A-Move: Taitos Geschicklichkeitstest versucht nun auch in der dritten Version zu überzeugen



Auf ein neues, Blubberblasen! Auch im dritten Teil versucht Taito, an die Erfolge der Vorgänger anzuknüpfen. Die Spielidee ist nach wie vor dieselbe: Ihr schießt mit farbigen Blasen um Euch, und wenn drei oder mehr gleichfarbige Blasen miteinander verbunden sind, so lösen sich diese in Wohlgefallen auf. Zum Vorgänger gibt es ein paar Unterschiede

in den Spielmodi. Im Arcade Mode spielt Ihr vorgegebene Stages durch oder tretet zum Zweikampf an. Im Challenge Mode müßt Ihr wie in einem Beat 'em Up einen Gegner nach dem anderen besiegen. Des weiteren wurde ein Collection Mode eingeführt, in dem über 1000 Levels enthalten sind. Das Besondere daran ist, daß sämtliche Level von Usern der früheren Teile erstellt wurden. Auch bei den Bläschen selbst hielten Veränderungen Einzug. Neu ist die Rainbow Bubble, die die Farbe der neben ihr ausgelöschten Blase annimmt, und nicht zuletzt kommen die Blasen in Billard-Manier nun auch von der Decke zurück.

René: Mein Kompliment, Taito, es ist sehr interessant zu beobachten, wie ein Erfolgskonzept konsequent durchgezogen wird. So auch bei Bust-A-Move 3. Die hervorragende Spielidee wurde gepaart mit einfachem Gameplay. Hinzu kommt die Tatsache, daß Ihr nicht einfach nur die Blasen schnell irgendwo hinschießt, sondern auch vorausschauend reagieren müßt - eine einzige richtig plazierte Blase kann ein Level zu Euren Gunsten entscheiden! In grafischer Hinsicht ist ein sinnvoller Kompromiß erzielt worden: Die bunten Hintergrundgrafiken stören im Gegensatz zu Bubble Bobble 2 (auch Taito) überhaupt nicht. Den absoluten Treffer landete Taito aber mit dem 2-Spieler-Modus. Einem Freund ein paar zusätzliche Blasen in sein Feld zu drücken, hat seinen total gehässigen Reiz. Top! Fazit: ungemein kurzweilig!

Test PS/SAT

Hersteller: **Taito**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **sehr leicht bis schwer**
 Levels: **mehr als genug!**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **79,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik 53 **Sound** 61

Fun 86

COMPUTERKUDAK

Holbeinstraße 2-4
 24539 Neumünster
 Telefon 04321 / 22737
 Telefax 04321 / 23312
NINTENDO 64
 NINTENDO 64 KOMPLETT dt. DM299,00
 RUMBLE PAK+MEMORY CARD DM 44,00
 GAMEBUSTER Schummelmodul dt. DM 98,00
 Blast Corps kpl.dt. DM109,00
 BOMBER MAN 64 dt. DM 89,00
 Clayfighter 63 1/3* dt. DM139,95
 DIDDY KONG RACING dt. DM 89,00
 Extreme G dt. DM139,95
 F1 POLE POSITION dt. DM139,95
 FIFA 98-WM Qualifikation dt. DM129,00
 Lylat Wars+Rumble Pak kpl.dt. DM129,00
 MISCHIEF MAKERS dt. DM 89,00
 SUPER Mario 64 kpl dt. DM 79,95
 TUROK -UNCUT- pal dt. DM139,95
 TOP GEAR RALLY dt. DM139,95

SEGA SATURN
 SATURN Tomb Raider Set DM339,95
 Atlantis (2CD's)* kpl.dt. DM 99,00
 CROC dt. DM 89,00
 Discworld 2 dt. DM 89,00
 Dragon Force dt. DM 89,00
 Enemy Zero* - 4 CD's dt. DM109,00
 FIFA 98-WM Qualifikation dt. DM 89,00
 Fighting Force* dt. DM 99,00
 Formular Karts dt. DM 89,00
 Jurassic Park 2 dt. DM 89,00
 Last Bronx dt. DM 89,00
 NASCAR 98 kpl. dt. DM 89,00
 NHL BREAKAWAY 98 dt. DM 89,00
 RESIDENT EVIL dt. DM 99,00
 SEGA Touring Car* dt. DM 99,95
 Shining the Holy Ark dt. DM 89,00
 SONIC R dt. DM 99,00
 Warcraft 2 kpl.dt. DM 89,00
 WipEout 2097 dt. DM 99,00
 Worldwide Soccer '98 dt. DM 94,00

SONY PLAYSTATION
 Playstation komplett dt. DM289,00
 PSX PACK SILVER, limitiert dt. DM323,00
 Ace Kombat 2 dt. DM 89,00
 Ark of Time kpl. dt. DM 89,00
 Auto Destruct kpl. dt. DM 89,00
 Baphomets Fluch 2 dt. DM 89,00
 Command&Conquer 2 kpl.dt. DM 99,00
 CROC kpl.dt. DM 84,00
 Deathtrap Dungeon kpl.dt. DM 89,00
 Discworld 2 kpl.dt. DM 98,00
 FIFA 98-WM Qualifikation kpl.dt. DM 89,00
 Fighting Force dt. DM 99,00
 FINAL FANTASY 7 kpl. dt. DM104,95
 FORMEL 1 '97 kpl. dt. DM 99,95
 Frogger dt. DM 89,00
 G-Police dt. DM 99,95
 MDK kpl. dt. DM 94,00
 Monopoly kpl.dt. DM 89,00
 Monster Trucks dt. DM 89,00
 NHL Breakaway 98 dt. DM 84,00
 Oddw. Abe's Oddyssey kpl.dt. DM 89,00
 Pandemonium 2 kpl.dt. DM 89,95
 Resident Evil DC+Demo Teil 2 dt. DM 84,95
 Rosco McQueen dt. DM 89,00
 Tomb Raider 2 kpl.dt. DM 99,00
 V - Rally kpl. dt. DM 84,00
 Wing Commander 4 kpl. dt. DM 84,00
 Z dt. DM 79,95

IHRE VORTEILE
 TOP - PREISE
 Original deutsche Versionen
 Versandkosten NN DM 5,95
 Versandkostenfrei ab 3
 lieferbaren Artikeln
 Versandkostenfreie Nachlieferung
 Inklusive Garantie, Schnell-
 service, Sicherheitsverpackung
 Kostenlose Preislisten gegen 1,10
 Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
 Vorbestellungen für *Neuheiten
 werden bevorzugt ausgeliefert
 Bestellungen am Wochenende per
 Fax u. Anrufbeantworter möglich
 Wir führen alle deutschen
 Spiele aller Hersteller ab Lager
 Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.



Ihr
 Groß-
 händler
 für
 Spiele
 +
 Zubehör

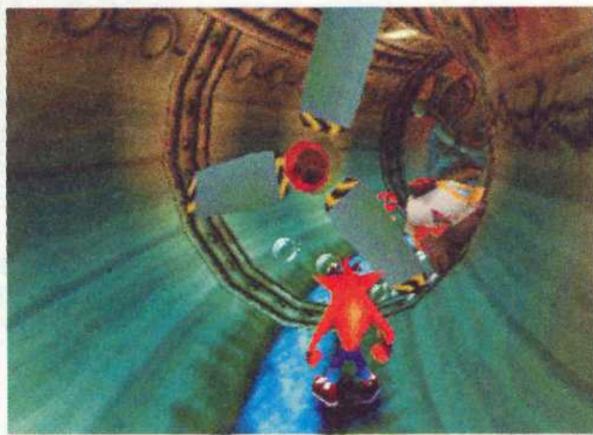
PC
 CD-ROM
 +
 SONY
 PSX
 +
 NINTENDO
 64

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



Crash kann mit seinem raketengetriebenen Skateboard über das Wasser düsen



Durch den Ventilator kommt man mit gutem Timing leicht durch



Die Schildkröten sind nun entweder mit Stacheln oder Kreissägen auf dem Rücken geschützt

PlayStation Jump & Run

Crash Bandicoot 2

Bewährtes Gameplay und eine verbesserte HiRes-Grafik machen auch den zweiten Teil des wirbelnden Beuteldachses zu einem Hit



Im letzten Jahr konnte Naughty Dogs witziges Jump & Run insgesamt 1,5 Millionen PlayStation-Besitzer weltweit begeistern. Keine Frage also, daß für ein solch erfolgreiches Game ein Sequel hermuß. Die Story des zweiten Teils ist

schnell erzählt: Wieder plant der böse Dr. Cortex, die Weltherrschaft zu übernehmen. Da er aber nach seiner letzten Niederlage gegen Crash viel Macht verloren hat, braucht er einen neuen Verbündeten.

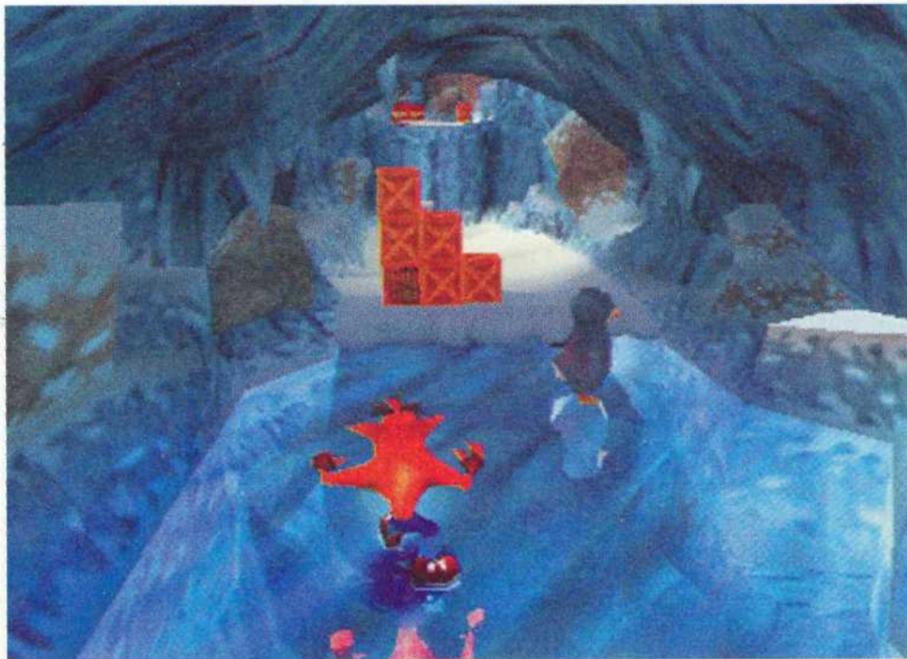
Mittels einer Lügengeschichte gewinnt er ausgerechnet Crash für seine Pläne. Ihr habt nun die Aufgabe, Crash durch insgesamt 25 Levels auf der Suche nach ebenso vielen Diamanten zu steuern, die Ihr für Cortex beschaffen sollt.

Ihr rennt und springt nun also in bewährter Manier durch die verschiedensten Levels und schafft Euch unliebsame Feinde durch die bewährte Wirbelattacke oder einfaches Draufhüpfen vom Hals. Auf seinem Weg durch die Levels findet Crash auch die wertvollen Kisten wieder, die ihn mit Äpfeln (100 Äpfel = 1 Leben), Extra-



Da kann sich Crash freuen, er kommt nämlich zu den nächsten fünf Levels

leben und der bekannten Ugalala-Maske versorgen. Natürlich findet Ihr in den Levels versteckt auch Bonusrunden, in denen Ihr besonders viele Früchte und Extras sammeln könnt. Speichern könnt Ihr hier aber nicht mehr, das erledigt Ihr in einem speziellen Raum, von dem aus Ihr auch jeweils fünf Level anwählen könnt, das heißt, Ihr könnt auch Level 5 zuerst spielen. Habt Ihr alle Runden absolviert, kommt Ihr zu ei-

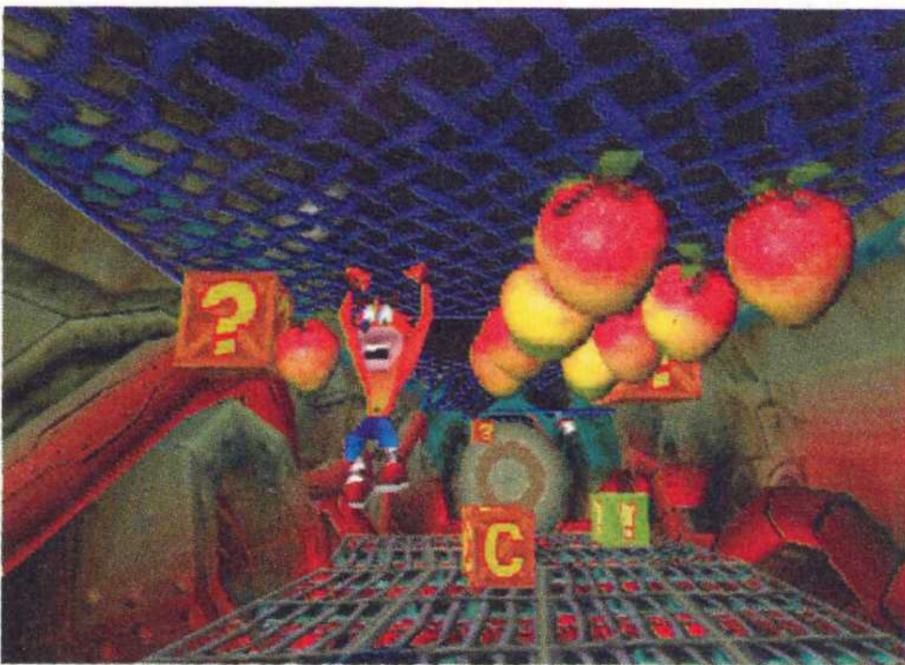


In den Schneelevels bewegt sich Crash auf spiegelndem Eis, hier sind Pinguine und Robben die Gegner



Frank: Vor einem Jahr als Mario-Konkurrent auf den Markt gebracht, hat sich das niedliche Beuteltier in

die Herzen der Fans gespielt. Der zweite Teil der Bandicoot-Saga wird sicherlich dafür sorgen, daß das auch so bleibt. Der neue Crash hat nämlich alle Voraussetzungen für eine Kultfigur. Daß Crash 2 kaum Neuerungen aufweisen kann, sollte man Naughty Dog nicht zum Vorwurf machen. Schließlich hat sich das Konzept schon einmal bewährt. Die wenigen neuen Features runden das Spielvergnügen ab. Vor allem die Möglichkeit, nun nach jedem Level abzuspeichern, erleichtert das Game. Die knackigen Endgegner sorgen dafür, daß das Hüpfvergnügen nicht zu einfach wird. Pluspunkte sammelt Crash 2 auch mit der Supergrafik. Der australische Wirbelwind sieht jetzt einfach noch besser aus und hat es mit vielfältigen, toll animierten Gegnern zu tun. Crash-Fans und alle, die jetzt neugierig geworden sind, sollten unbedingt zugreifen. Ich werde mir das Ding auf jeden Fall zulegen.

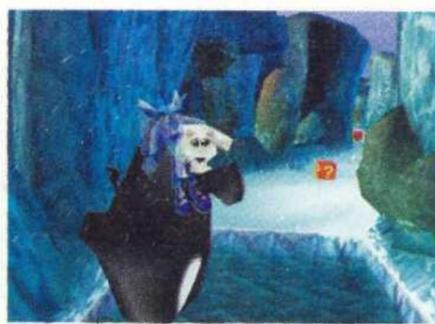


Manchmal kann Crash auch an Gittern über Abgründe hangeln

nem Endgegner, den Ihr erst besiegen müßt, um die nächsten Stages zu erreichen. Das Gameplay des zweiten Teils hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert, immer noch müßt Ihr Crash auf einer fest vorgeschriebenen Route durch die Levels führen, wobei Ihr etwaige Hindernisse auf die gewohnte Weise, also springend, überwinden

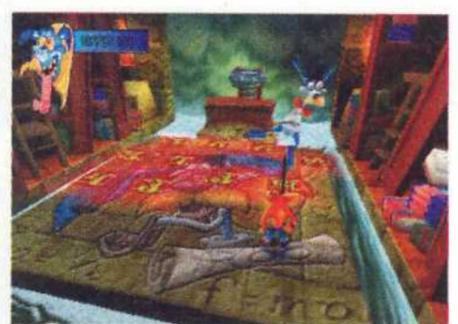
„Crash wurde durch putzige Animationen wesentlich mehr Leben eingehaucht“

müßt. Viel mehr hat sich aber auf dem grafischen Sektor getan. So glänzt der gute Crash jetzt in einem



Wird Crash von einem Killerwal erwischt, nimmt er brav sein Reittier mit in die ewigen Jagdgründe

prächtigen HiRes-Gewand, alle Polygone wirken viel weicher und runder und damit lebensechter. Zusätzlich zu den äußeren Verschönerungen hat das sympathische Beuteltier nun auch eine richtige Persönlichkeit bekommen: Crash lacht, runzelt die Stirn, hebt in bester Thomas-Magnum-Manier die Augenbrauen und wächst dem Spieler durch derartige Aktionen noch mehr als im ersten Teil ans Herz. Zusammen mit dem urigen Dschungel-sound sorgt auch der zweite Teil des Jump & Run-Games für Langzeit-Motivation.



Der erste Endgegner, der skurille Ripper Rod, legt Euch Bomben in den Weg

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **25+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**



Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

Dinkie Dino Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
 Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
 Importspiele Hier!

Sony Playstation		Front Mission 2		Road Rage	
Abe's Odyssey	Dt 85	JP	159	Dt	89
Ace Combat 2	US/Dt 119/99	Dt	109	Saga Frontier	JP 159
Alle EA-Sport Games 98	Dt 79	JP	179	Soul Blade	Dt/US 109/109*
Analog Pad+Vibration	Dt 99	US	119	Streetfighter EX	Dt 89
Battlestation	Dt 89	Dt	85	Suikoden	Dt 94
Baphomets Fluch 2	Dt 99	Dt	89	Syndicate Wars	Dt 85
Bleifuß 2	Dt 89	Dt	79	Superstar Soccer Pro	Dt 99
Breath of Fire III	JP 139	Dt	79	Time Crisis + Gun	Dt 169
Croc	Dt 89	Dt	89	Transport Tycoon	Dt 94
Discworld 2	Dt 99	Dt	89	Tenka	Dt 99
Excalibur	Dt 99	Dt	89	Tobal Nr. 2	JP 159
Exhumed	Dt 89	Dt	89	V-Rally	Dt 89
Final Fantasy VII	US/Dt 139/119	Dt	89	Vandal Hearts	Dt 99
FIFA Soccer 97	Dt 79	Dt	89	Warcraft 2	Dt 79
Fighting Force	Dt 95	Dt	89*	Wild Arms	US 119
Formel 1/97+Memorycard	NB Dt 119	Dt	89*	Wing Commander 4	Dt 89
Frogger	Dt 89	Dt	94	Z	Dt 89
		Dt	299	SONY-PSX+Tasche	Dt 299
		Dt	139	Lenkrad mit Gasbremse	Dt 139
		Dt	29	Memory Card (Nachbau)	Dt 29

Importspielprobleme?
 ADAPTER N64 49.-
 Sony-Umbau zum Multigerät
 in 24 h nur 49.90
 PSX 19.90

Nintendo 64		Mario Kart	
Konsole+Spiel	Dt 379	Dt	99*
Antennenkabel	Dt 49	Multi Racing Championship	Dt 139
Blast Corps	Dt 119	NBA Hang Time	Dt 139
Diddy Kong Racing	Dt 99	Starfox 64	US/Dt 179/119
F 1 Pole Position	Dt 149	Top Gear Rally	US 179
FIFA Soccer 97	Dt 119*	Turok	Pal 149
Golden Eye	Dt 149	Wayne Gretzky 3D Hockey	Dt 139
Hexen	Dt 139		
Memory Card	ab 29		

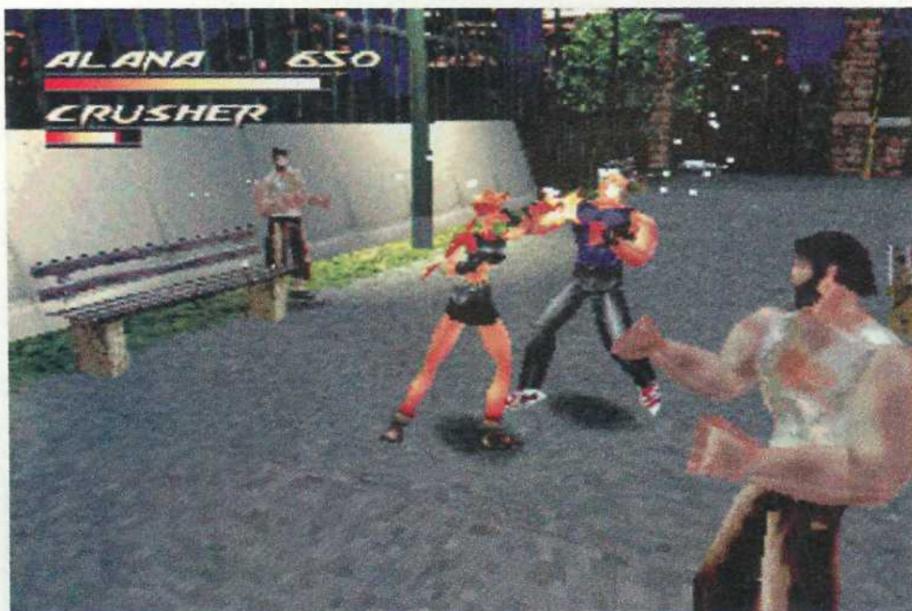
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.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

→ **Unsere Multimedia Shops in Berlin** ←

SPANDAU
 Seegefelder Str. 75
 nahe Rathaus

MARZAHN
 Marzahner Promenade 47
 neben A-Z

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



Im Central Park lauern uns nicht nur Punks und Assler auf, sondern auch Schlägertypen, die eine Michael-Meyers-Maske tragen und mit einer scharfen Axt bewaffnet sind



Muskelpaket Smasher fügt mit einer Dreierkombi seiner Fäuste den Schergen genügend Schaden zu, um erst einmal Ruhe zu haben. Des weiteren stecken im Cola-Automaten energiebringende, erfrischende Getränke

Wir befinden uns im Jahr 2000, und der verrückte Wissenschaftler Dr. Dex Zeng hat durch seine fanatische Art und Weise Millionen von Menschen unter seine Kontrolle gebracht. Sein destruktiver Charakter hat nur eine Sache im Sinn, nämlich die totale Zerstörung von unserem Planeten. Um den durchgeknallten Mann von seinen apokalyptischen Gedanken abzubringen, fordern die völlig überforderten Gesetzeshüter schlagkräftige Unterstützung an. Die angeheuerte Truppe kann sich wahrlich sehen lassen: Allein der Anblick von Muskelpaket Smasher läßt so manchen Streithahn augenblicklich verstummen, dann gibt es noch den Allrounder Hawk, die agile Fighterin Mace und das Nesthäkchen der Truppe, Alana, die aber keinesfalls unter-

schätzt werden darf. Ausgestattet mit diversen Schlagkombinationen, die von einfachen Tritt- und Schlagserien über diverse Grifftechniken bis hin zu energiezehrenden Special-Moves reichen (ca. 15 Moves pro Charakter), schicken Euch die Jungs von Core wahrlich nicht unvorbereitet in die Straßen-

PlayStation Beat 'em Up

Fighting Force

Ein verrückter Wissenschaftler bedroht die Existenz der Menschheit. Core Design schickt deshalb ein schlagkräftiges Quartett ins Feld, das sich der riesigen Feindeschar in den 3D-Levels entgegenstellt. Nicht nur Freunde der Final Fight-Serie und Beat 'em Up-Fans werden mit der virtuellen Prügelkost Ihre helle Freude haben

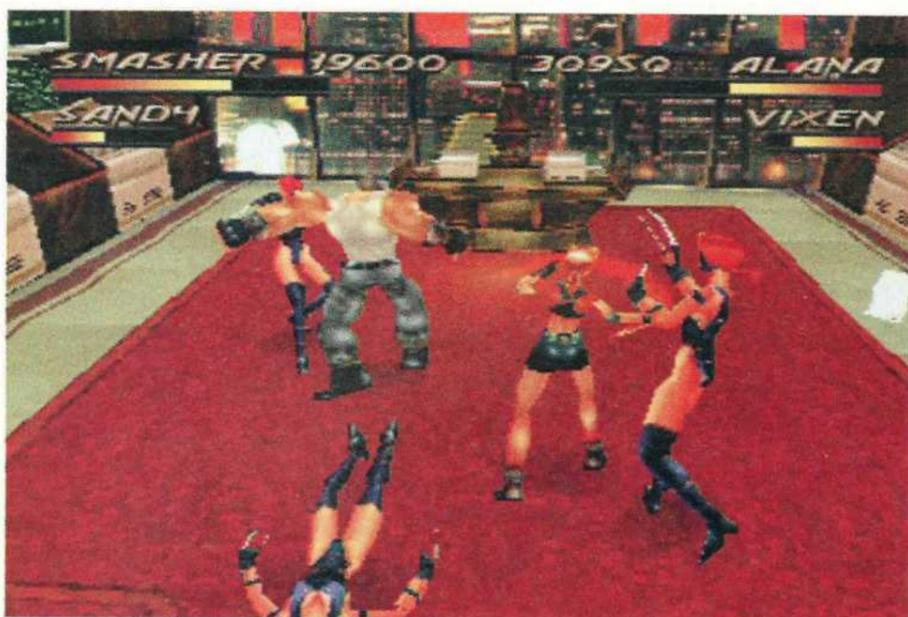


schlacht. Also, let 's get ready to rumble! Nachdem Ihr einen der vier Recken gewählt habt (im Zwei-Spieler-Modus natürlich als Duo), werdet Ihr via Helikopter vor einem Wolkenkratzer abgesetzt, indem sich der Oberkriminelle Zeng aufhält. Von nun an seid Ihr auf Euch alleine gestellt und könnt mit brachialer Martial Arts-Gewalt die ankommenden Feindeshorden nieder machen. Maximal vier Gegner und zwei Spieler tümmeln sich gleich-

zeitig in den teilweise weitläufigen 3D-Levels. Von der Empfangslobby, Büroräumen, dem Central Park und U-Bahn-Waggons über offene Straßenzüge, wie die Bronx, bis hin zum Geheimversteck des Docs sind die unterschiedlichsten Locations mit von der Partie. Jedes der über 15 Levels ist detailreich gestaltet worden: Es gibt Tische, Stühle oder Schränke, sowie massenhaft Kisten, Computeranlagen, Pflanzen und sonstige Dinge, z.B. Autos oder



Das macht Laune! Mit der Feueraxt die ankommenden Feinde niederstrecken macht nicht nur mit dieser Gerätschaft Spaß



Tag Team ist alles. Im Zwei-Spieler-Modus macht es erst recht Spaß, die ankommende Feindesarmee niederzumachen. Amüsant wird es auch, wenn sich die beiden Zocker wegen diversen Pick-Ups in die Haare bekommen ...

Straßenlaternen. Dies alles sorgt mit den grafischen Effekten für eine wahrlich optische Abwechslung. Darüber hinaus lassen sich diese Gegenstände nicht nur zerstören, was ordentlich Punkte gibt, sondern meist werden sie als Schlagwerkzeuge und Wurfgeschosse genutzt. Weiterhin gibt es alltägliche Waffen, wie Pistolen, Messer, Äxte, Schrotgewehr, Panzerfaust oder Dy-

namit, mit denen es wahrlich eine Freude ist, die Gegner in Schach zu halten. Das Gameplay basiert auf dem Final Fight-Prinzip, nur eben in 3D. Ihr könnt Euch frei in den Levels bewegen und nach Lust und Laune die Gegner vermöbeln. Neben den Angriffskombinationen gibt es noch eine Taste zum Rennen (R1), und mittels der L1-Taste könnt Ihr den Kamerablickwinkel so verändern,

Das Intro und Cut-Scenes



Das Intro ist sehr kurz gehalten und stellt nur die vier Hauptfiguren dar (oben). Die Cut-Szenen zu Beginn mancher Levels sind actionreich und in der gleichen, grafischen Qualität wie das gesamte Game. Dr. Zeng auf der Flucht vor Eurem Zugriff (Mitte) und der Auftritt des ersten Bosses, der als muskelbepackter Trucker auftritt (unten)

„Der 2-Spielermodus sorgt für stundenlangen Prügelspaß“

daß Ihr eine maximale Übersicht bekommt (letzteres gilt nicht für den Zwei-Spieler Modus). Euer Energiehaushalt kann nicht nur von Medi-Packs aufgefrischt werden, sondern z.B. auch von herumliegenden Sandwiches oder Getränkedosen aus Automaten, die aber erst geknackt werden müssen ... Gesteuert wird natürlich mit dem Tastenkreuz,



Die vier Hauptdarsteller von Fighting Force. Alana (links) ist die jüngste im Feld, kann aber mit ihrem Wirbeltritt überzeugen. Allrounder Hawk (2. von links) schlägt heftig zu, und seine Trittkombos sind vom Feinsten. Die wunderschöne Mace (2. von rechts) besitzt einen exzellenten Schulterwurf, und gegen die Powerrolle von Smasher hat kein Scherger eine Chance



Georg: Alleine die Idee, das Gameplay eines Klassikers wie Final Fight aufzugreifen und es in ein zeitgemäßes 3D-Gewand zu packen, finde ich äußerst interessant und reizvoll. Nicht nur daß man eine fehlerfreie Polygonoptik geboten bekommt, sondern auch das Echtzeit-Lightsourcing und die Transparenzeffekte sind eine Klasse für sich. Des weiteren sind die einzelnen Figuren mit durchschnittlich 280 Polygonen erstellt worden, was für ein realistisches Aussehen sorgt, und auch die Bewegungen und Moves sind daher sehr authentisch. Die Steuerung und das Gameplay sind einfach gehalten, dennoch werden dem Prügelfan sehr viele Möglichkeiten geboten. Neben der Zerstörung von Automobilen, Schaufenstern und sonstigen Gegenständen (gibt Extrapunkte) können die meisten Teile als Waffen eingesetzt werden, und ebenso ist die völlige

Bewegungsfreiheit ein herausragender Punkt. Cool ist hier die Möglichkeit, mit Smasher sogar den Motorblock eines Wagens herauszunehmen und ihn auf die Gegner zu schleudern. Wie schon gesagt ist das Leveldesign abwechslungsreich und äußerst detailliert gestaltet worden, und zusammen mit den rockigen Rhythmen und den authentischen Sounds wird hier ein rundum gelungener Prügelspaß geboten. Dies wird nicht nur durch die langen Straßenschlachten mit den zahlreichen Gegnern erreicht, sondern auch durch die animierten Handlungen, wie z.B. das Vorbeifahren einer U-Bahn, das Anfliegen von Helikoptern oder der Angriff eines Autofahrers oder Bikers. Wer dann noch mit einem Kumpel die Gegner über den Bildschirm jagt, wird auch nach mehrmaligem Durchspielen noch seine helle Freude haben, vor allem dann, wenn ein Streit um die wertvollen Pick-Ups entbrennt ...



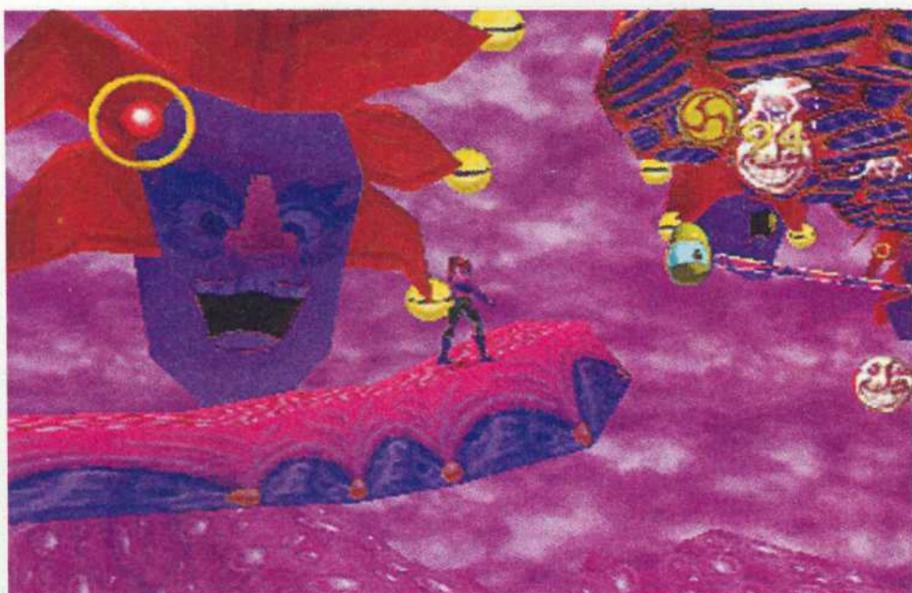
Nicht nur der Raketenwerfer ist vernichtend, diese großkalibrige Wumme sorgt auch dafür, daß jeder in Reichweite durchsiebt wird

aber auch Sonys Analog-Pad wird unterstützt. Neben den Durchschnittsschergen, die vom Punker und Rocker über Muskeln in Anzügen bis zu Soldaten reichen, gibt es Spezialtruppen, wie z.B. schicke Damen mit Eisenklauen, Wachen, die eine mechanische Hand haben, oder biogenetisch entwickelte Wesen (Tyrant läßt grüßen!). Darüber hinaus gibt es noch fünf Endbosse (inklusive Zeng), bei denen vor allem Vulcano, ein Typ mit Jetpack, MG und Elektroschocker, sehr ernst zu nehmen ist. Die dynamische Kameraführung stellt sich meistens optimal ein, und man erkennt daher frühzeitig anrückende Feinde.

Test PlayStation

Hersteller: **Core Design**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **15+**
 Besonderheiten: **Analog-Stick**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Eidos**

Grafik	83	78	Sound
Fun 85			



Mit Nikki spielt sich das Game etwas leichter, da die Dame (wie schon bei Pandemonium) doppelt so weit springen kann wie ihr Kollege Fargus



Ein Mech-artiges Blechungetüm darf von Euch in einem Level als Fortbewegungsmittel inklusive Wumme genutzt werden

Waren die zwei Narren im ersten Teil der Hüpferei noch eher naive Zauberlehrlinge, die sich durch „unsachgemäße Magiebenutzung“ selbst in die Bredouille gebracht haben, so wirken die beiden nun wesentlich durchtriebener und kaum noch kindlich: Aus der braven Nikki ist mittlerweile eine rothaarige, leichtbekleidete Sexbombe geworden, und Fargus hat mehr Ähnlichkeit mit einem Pyromanen im Harlekin-Outfit. Dieses Mal hat das dynamische Duo jedoch nichts ausgefressen, es geht vielmehr um ei-



Björn: Alle Achtung, das Outfit von Pandemonium hat sich aber mächtig gewandelt: Aus den früheren, beschaulichen Landschaften sind mittlerweile absolut schräge, psychedelische Paralleldimensionen geworden. Lediglich die ersten Levels fänden auch im ersten Teil ihren Platz, doch dann wirkt vor allem die Farbgebung so schrill, als hätten die Grafiker ausschließlich im LSD-Rausch gearbeitet. Doch dieses Facelifting tut dem Spiel Spaß keinen Abbruch, im Gegenteil, neben der Grafik wurde auch das Leveldesign neu konzipiert und ist meiner Ansicht nach deutlich fairer geworden. Zusammen mit den neuen Fähigkeiten der Protagonisten spielt sich Pandemonium 2 noch etwas angenehmer als der Vorgänger. Wer allerdings bahnbrechende Neuerungen erwartet, wird enttäuscht. Man feilte eben eher die Ecken des ersten Teils ab, als echte Innovation miteinzubringen, so daß die Fans des Vorgängers auch diesmal auf ihre Kosten kommen.

nen sagenumwobenen Kometen, der alle paar hundert Jahre über das Land fegt und es mit neuer magischer Power versorgt. Dementsprechend ist auch der Kern dieses Himmelskörpers mit ultraverdichteter Zauber-Energie ausgefüllt. Daher starten nun allerorten Raketen, allen voran die böse Goon Queen, um den Kometen abzufangen und den Wunderbrocken auszuschlachten. Und so begibt man sich auf die obligatorische Jagd nach der linkischen Königin durch zahllose umfangreiche Levels, in denen es hauptsächlich auf Eure Geschicklichkeit ankommt, denn Feinde spielen eine eher untergeordnete Rolle bei Pan-

PlayStation Jump & Run

Pandemonium 2

Die Jump & Run-Fraktion von Crystal Dynamics schickt ihr Erfolgsteam Nikki und Fargus ein weiteres Mal los, es hat sich jedoch einiges geändert ...

demonium 2. Diesen kommt Ihr in den meisten Fällen leicht mit Sprungattacken bei, oder aber Ihr habt einen Zauberspruch wie Feuerball oder Blitzschlag zur Verfügung. Solche Goodies finden sich allerdings recht selten und sind nach einer Feindkollision schon wieder verloren. Soweit ist das Prinzip ja noch aus Teil 1 bekannt; die Erweiterungen zeigen sich unter anderem bei den Handlungsmöglichkeiten der Figuren. Erreicht Ihr beispielsweise eine Plattform nicht ganz, klammert sich Nikki/Fargus an der Kante fest und zieht sich nach oben. Außerdem kann nun an Gittern und Seilen entlang gehangelt werden.

Des weiteren baute man neben den „normalen“ Jump & Run-Levels auch Abschnitte ein, in denen ein Panzer gesteuert werden muß oder ein Mech-artiger Roboter als Fortbewegungsmittel dient.



Schon das Intro zeigt die Charaktere noch aufmüpfiger und durchgeknallter als in Teil 1



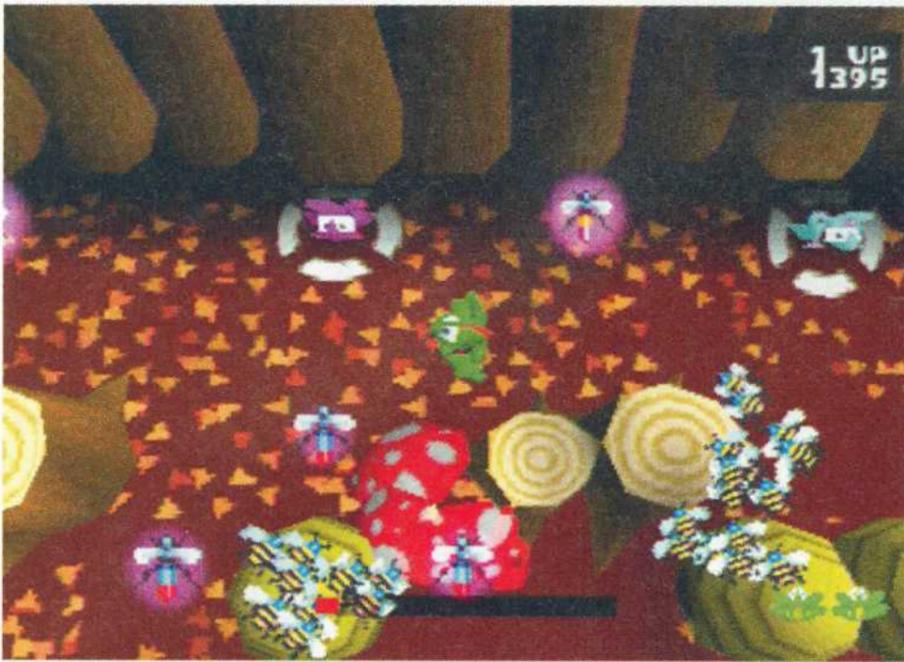
Bei 500 eingesammelten Münzen winkt dem geplagten Spieler ein Extraleben. Habt Ihr dabei mindestens 90% der Goldstücke eines Levels eingesackt, folgt ein Bonuslevel

Test PlayStation

Hersteller: **Crystal Dynamics**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **k.A.**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht**
 Levels: **17+**
 Besonderheiten: **Paßwort**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **BMG**

Grafik **80** Sound **77**

Fun 83



Von Bienen verfolgt, versucht der Frosch zu seinen Babys zu kommen



Hüpft Ihr auf diese Schalter, setzen sich Plattformen in Bewegung

Wenn man über das Thema Frogger spricht, bewegt man sich schon fast im Bereich der antiken Geschichte, so lange ist es schon her, daß sich der schlüpfrige Hüpfen über die Bildschirme der Spielhallen bewegte. 1981 bzw. 1982, einige von Euch waren damals noch gar nicht einmal im Kaulquappenstadium (um beim Thema zu bleiben). In den folgenden zwei Jahren rollte die Frogger-Welle über die Videokonsolen der Welt, über 6 Millionen mal ver-



Frank: Zugegeben, auch ich war 1981 noch etwas zu jung um in Spielhallen rumzulungern, allerdings wurde ich dann auf meinem C64 vom Frogger-Fieber erwischt. Hasbro Interactive hat sich mächtig ins Zeug gelegt um den neuen Frogger zu einem Hit zu machen. Nostalgiker werden sich darüber freuen, daß das Timing der Autos im Retro-Level 1:1 vom Original übernommen wurde, aber auch diejenigen von Euch, die keine Bekanntschaft mit dem Vorfahren gemacht haben, werden dank der netten Grafik, dem witzigen Sound und dem anspruchsvollen Gameplay von Frogger begeistert sein. Der Multiplayer-Modus sorgte schon bei der Erstvorstellung des Games vor zwei Monaten für Begeisterung in der Redaktion, in allen neun Welten könnt Ihr mit insgesamt drei Freunden um die Wette hüpfen, das macht echt Laune. Für Jump & Run Fans gibt es wohl wenige Programme, die länger motivieren. Ist das Genre neu für Euch, könnte Euch der hohe Schwierigkeitsgrad allerdings abschrecken.

PlayStation Jump & Run

Frogger

Die Neuauflage des Arcade-Klassikers für den virtuellen Amphibienfreund

kaufte sich der kleine Grünling damals. Grund genug für Hasbro Interactive das Erfolgsprodukt von damals neu aufzulegen, natürlich in einem zeitgemäßen Gewand. Für alle, die beim Namen Frogger nur Bahnhof verstehen, hier kurz der Inhalt des Games (Auch alte Frogger-Veteranen werden merken, daß sich einiges verändert hat): Ihr steuert - wie erwartet - im Spiel einen kleinen Laubfrosch, dessen Aufgabe es ist, seine fünf, gerade dem Kaulquappenstadium entwachsenen Kinder, aus allerlei Gefahren zu retten. War die Rettungsaktion im Original noch auf eine Welt beschränkt, so kann der moderne Grünling mit insge-

samt 35 Levels in neun Welten protzen, eine Zahl die sich sehen lassen kann. Zudem ist das Gameplay extrem abwechslungsreich geworden. Im Urahn war nach dem Überqueren einer verkehrsreichen Straße und einem nicht minder bevölkerten Fluß schon Schluß, der neue Frogger begibt sich nun unter anderem auch in luftige Höhen oder in Fabrikhallen um seine Babys zu retten. Dabei muß sich der Frosch nicht nur Gegnern ausweichend zum oberen Kartenrand durchschlagen, die meisten Missionen verlangen schon mehr von Euch. So müßt Ihr beispielsweise im Fabriklevel Schalter umlegen, die wiederum Plattformen in Bewe-



So sahen 1981 Spielhallenhits aus, der neue Frogger sieht erheblich besser aus

gung setzen, auf denen Ihr dann zum Ziel befördert werdet. In anderen Welten müßt Ihr den Frosch mittels kreisender Vögel oder schwimmender Baumstämme an sein Ziel bringen. Dabei spielt Euer Timing eine entscheidende Rolle, ein falscher Sprung nämlich, und fiese Krokodile oder hungrige Störche freuen sich über eine Mahlzeit. Den Vogel schießt Hasbro aber mit dem Multiplayer-Modus ab: Bis zu vier Spieler können hier um die Wette Baby-Frösche retten und sich dabei gegenseitig heftig behindern.



Die Autos fahren in den selben Abständen wie im Ur-Frogger

Test PlayStation

Hersteller: **Hasbro Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **Keine**
 Schwierigkeitsgrad: **Sehr schwer**
 Levels: **35**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Hasbro Interactive**

Grafik 64 Sound 73

Fun 81



Hurra, der Kampf ist gewonnen: Nach jedem Sieg seht Ihr eine kleine Studie Eurer Charaktere



Midgar ist eine Stadt, die fest in der Hand des Shin-Ra Konzerns ist



Werden die Charaktere häufig und stark getroffen, so fühlt sich eine Energieleiste, die einen besonders starken Schlag nach sich zieht

PlayStation Rollenspiel

Final Fantasy VII



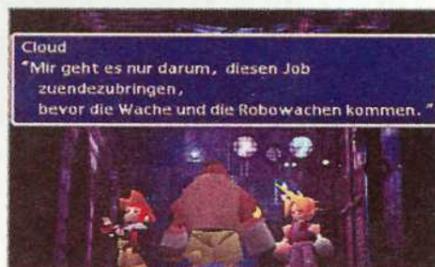
Freut Euch: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft kommt Squaresofts Bestseller in die deutschen Läden - in einer komplett lokalisierten Version

Nun ist es endlich soweit: Final Fantasy VII gibt es jetzt auch in deutsch. Gegenüber der bereits in einem Import-Test vorgestellten US-Version interessiert es uns natürlich am meisten, ob die grafische Konvertierung auf das hiesige System reibungslos geklappt hat.



René: Wirklich gelungen, muß ich sagen. Die Konvertierung auf das hiesige PAL-System hat geklappt. Das deutsche Spiel ist weder schneller noch langsamer als die US- oder die Japan-Version. Dafür nehme ich auch gerne die PAL-Balken oben und unten in Kauf - mich stören sie im Gegensatz zu anderen Leuten ziemlich wenig! Ansonsten kann ich mein Urteil auf wenige Sätze beschränken: Die Grafik, Sound und der Rest der Technik ist genauso perfekt wie die bereits getestete US-Version. An Handling, Spielspaß und Storyline gibt es nichts zu rütteln - Squaresoft eben! Richte ich mein Augenmerk auf die Übersetzung, so ist sie Eins A. Allerdings ist der Dialekt mancher weniger Charaktere etwas gewöhnungsbedürftig. Das ist jedoch nicht weiter störend. Deshalb erhält die deutsche Version sogar noch einen Punkt mehr als die US-Version und steht nun in unserer ewigen Ranking-Liste auf gleicher Stufe mit Super Mario 64. Absolute Kaufempfehlung!

Prinzipiell können wir das mit einem klaren Ja beantworten. Allerdings müssen wir dabei die umstrittenen PAL-Balken in Kauf nehmen. Doch zunächst ein kurzer Abriss der Geschichte: Cloud, ein ehemaliger Soldat und jetziger Söldner, wird von einer Rebellengruppe namens Avalanche angeheuert, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, mit Gewalt für den grob vernachlässigten Umweltschutz zu kämpfen. Durch eine Reihe widriger Umstände wird Cloud, der eigentlich nur seinen Job machen wollte, in einem Strudel von Ereignissen, bei denen unter anderem Liebe und alte Versprechen eine wichtige Rolle spielen, gefangen und verschreibt sich ebenfalls den Idealen der Avalanche. Seite an Seite mit seinen früheren Arbeitgebern kämpft Cloud nun für die Rettung des Planeten. Final Fantasy VII wartet gegenüber früheren Teilen der erfolgreichen Saga mit einer Reihe von Innovationen auf.



Noch stößt Barret auf taube Ohren, wenn er Cloud zum Kampf für die Avalanche überzeugen will

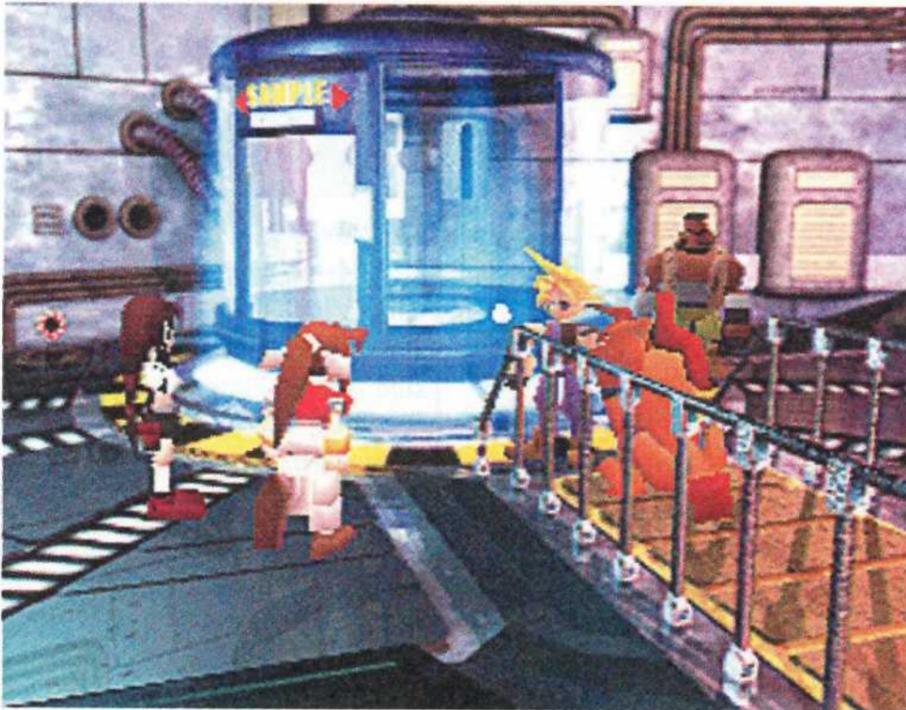
Beginnen wir bei der Magie. In FF-VII heißt sie „Substanz“ und erinnert damit mehr an Alchimie - keine Sorge, Ihr müßt keine Krötenaugen und Rattenschwänze zu einer undefinierbaren Mischung zusammenrühren! Ihr findet oder kauft diese magische Substanz und setzt sie dann in vorgegebene Halterungen in Eure Rüstung ein - desto mehr Steckplätze in der Rüstung sind, je mehr Substanz könnt Ihr verwenden. Diese Idee der Magie hat noch einen immen-

sen Vorteil. Ihr könnt sie ganz nach Wunsch unter Euren Charakteren verteilen. Ebenso interessant ist das Kampfsystem gehalten. Wo Ihr am Anfang nur die Standardaktionen, wie Angreifen, Verteidigen, Magie oder Objekt, ausführen könnt, werden die Aktionsmöglichkeiten um einiges erweitert. Um ein paar Beispiele zu nennen: Habt Ihr die Substanz Stehlen, so könnt Ihr innerhalb eines Kampfes den Gegnern ihre Gegenstände klauen und dann selbst einsetzen. Eine

„FF-VII ist das Maß unter den Rollenspielen und ein absolutes Muß im Spielerschrank“



Herzlich willkommen in Japan: Die Ortschaften außerhalb Midgars erinnern stark an reale Dörfer



Aerith ist wieder frei, und sie bringt einen schlagkräftigen Gefährten mit: die Pro-menadenmischung Red XIII

andere eindrucksvolle Aktion ist das Beschwören. Ihr ruft damit einen Geist oder eine andere Kreatur, die Euch im Kampf schlagkräftig zur Seite steht. Aber Final Fantasy VII besteht nicht ausschließ-

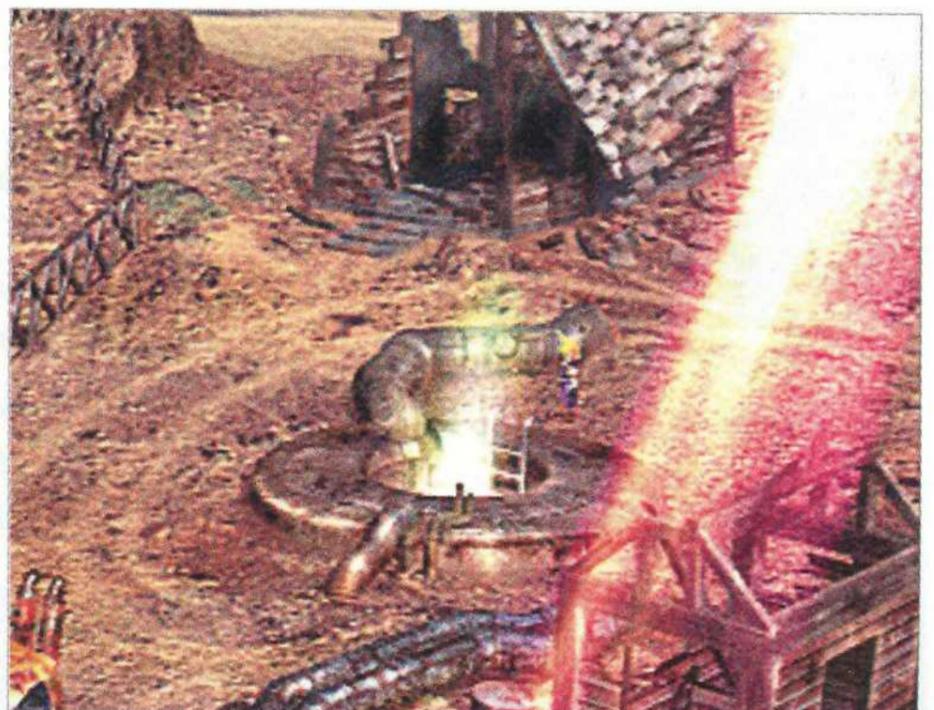
Midgar, in der die Geschichte beginnt, verlassen, so findet Ihr Euch in einer frei drehbaren Welt wieder, in der Ihr von einer Örtlichkeit zur nächsten wandert. Dementsprechend

„Überwältigende Atmosphäre mit sehr guter deutscher Übersetzung“

lich aus neuen Ideen. Es gibt auch ein paar Traditionen, die wohl auf keinen Fall gebrochen werden dürfen: Habt Ihr endlich die Stadt



Endlich ist es soweit: Cloud und seine Freunde stehen dem geheimnisvollen Sephiroth gegenüber - oder ist es nur ein Trugbild?



In der Nähe der Wüste scheint die Sonne entsprechend stark und sorgt für saubere Transparenzeffekte

darf auch ein Flugobjekt nicht fehlen - in der FF-Saga ein unbedingtes Muß! Eines hat sich Squaresoft nicht nehmen lassen: An einigen Stellen sind kleine Extra-Games eingesetzt, z.B. ein kleines Strategiespiel. Alles in allem erwarten Euch mindestens 60 bis

70 Stunden reine Spielzeit, bei der Ihr noch nicht einmal die vielen Nebenhandlungen erkundet haben.



Ab und zu müßt Ihr einen Countdown beachten - da hält jeder Kampf auf, da die Zeit trotzdem weiterläuft



Test PlayStation

Hersteller: **Squaresoft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **88** Sound **89**

Fun 95



Wurde dem Gegner der Gnadenstoß gegeben, seht Ihr per Replay die letzte Attacke aus verschiedenen Perspektiven



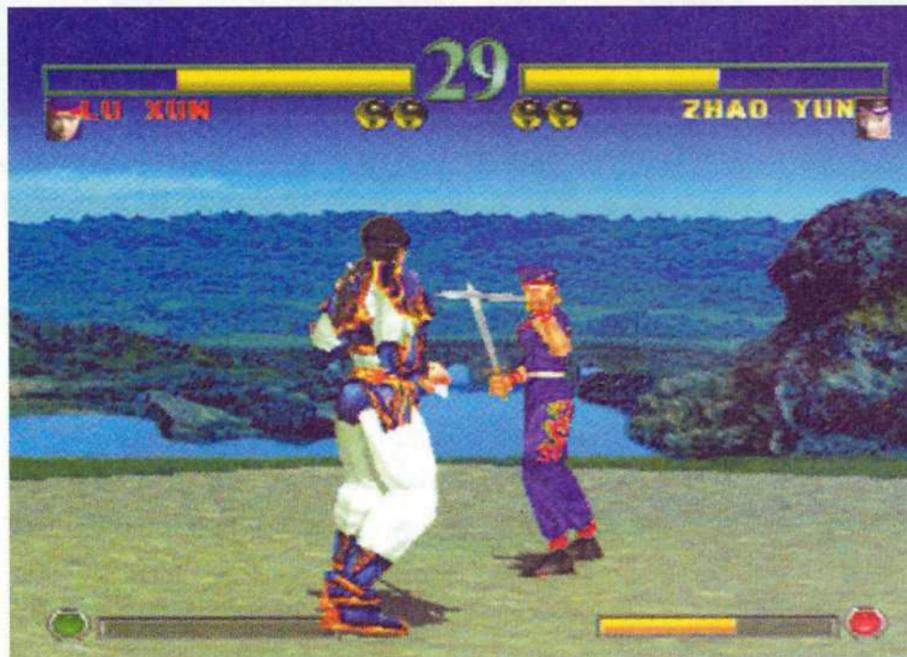
Der Practice Mode bietet zwei Dinge: Der Gegner wehrt sich nicht, und die angesetzten Moves sind jederzeit nachvollziehbar

Koei steht in Nippon mehr für die Entwicklung historischer Strategiespiele, als für actiongeladene Kracher. In ihrem vorliegenden Prügler Dynasty Warriors (welcher hierzulande von Laguna vertrieben wird) versuchte man, aus der Geschichte bekannte Persönlichkeiten (wohl mehr aus dem asiatischen Raum) mit der knallharten Arena eines Prügeldungeons auf der PlayStation zu kreuzen. Nachdem die Kämpfer und ihr Background in einem kurzen Vorspann vorgestellt wurden, dürft Ihr Euch im obligatorischen Practice-Mode erst einmal warmprügeln. Hier werden die eingetippten Befehle wie beispielsweise bei Tekken in das Bild eingeblendet. Dadurch ist jede Kombination jederzeit nachvollziehbar. Habt Ihr Euch mit den Befehlen vertraut gemacht, geht es auch schon in den Battle-, Team Battle-, Tournament-, Time Trial-, Endurance- oder den Versus-

PlayStation Beat 'em Up

Dynasty Warriors

Der Prügelnachschub für die PlayStation reißt nicht ab. Jetzt liefert auch die Entwicklungsschmiede Koei einen 3D-Prügler ab



Mehrmals im Spiel ändert sich die Kampfperspektive, allerdings ohne zu verwirren

Mode, wo es sich zu beweisen gilt. Altbekanntes aus anderen Beat 'em Ups eben. Etwas wirklich Neues ist nicht vorhanden. Ist der Schwierigkeitsgrad (5 Stufen), die Rundenanzahl und Länge festgelegt, dürft Ihr Euch auch schon einen der zunächst 10 Kämpfer aussuchen und loslegen. Die Kampfarm ist hier definitiv auf den Einsatz der Waffen ausgelegt. Anders als beispielsweise bei Tekken sind Infights und Körperwürfe nur sehr selten zu sehen und auch sehr schwer anzubringen. Zur fetzenden Beatmusik prügelt Ihr auf Euren Kontrahenten ein, bis dessen Lebensleiste zu Ende geht. Allerdings wurde dem Game eine

zusätzliche Leiste mit Recoveryfunktion spendiert. Diese füllt sich nach dem Motto „Autsch, gleich habe ich die Schnauze voll!“. Ist sie aufgefüllt, dürfen zusätzliche besondere Attacken ausgeführt werden, die extrem an der Energieleiste des Gegners knabbern. Beim Aufeinanderklirren der Waffen auf dem Monitor fallen einem kaum die schönen Hintergründe auf, welche von anmutigen chinesischen Gebäuden bis hin zur freien Brückenlandschaft reichen. Eure hart erkämpften Highscores sowie die Feineinstellungen werden übrigens per Autofunktion auf Eurer Memory Card gespeichert.



Björn: Um es gleich vorwegzunehmen: Nichts Neues von der Prügelfront. In gewohnter Manier prügelt man auf sein Gegenüber ein, bis dieses besiegt ist. Die Fighter wirken grafisch hierbei wie eine Zwischenstufe aus Tekken 1 und 2, sind jedoch sehr sauber animiert. (Poligongeflacker ist fast nicht auszumachen.) Auch scheint Soulblade beim martialischen Kampfgeklirre Pate gestanden zu haben, ohne leider auch hier die Seelenprügler zu erreichen. Die im Haupttext genannten Spielmodi sind aus anderen Prüglern wohlbekannt und bieten daher auch keinen „Wow-Effekt“. Was erneut störend ist, ist die Tatsache, daß man sich mit sinnlosem Einhämmern auf das Pad, bzw. mit permanenter Anwendung eines Spezialmoves in wenigen Augenblicken durch die Gegnerschaft geschlagen hat. Und das zeugt nicht gerade von Spieltiefe. Als Fazit kann ich nur sagen, daß Koei zwar hier ihren ersten Prügler abliefern, dieser aber derzeit nur Durchschnitt bietet, bzw. fast zwei Jahre zu spät kommt. Ich rate daher allen Interessenten vor dem Kauf erst einmal ein Probespiel an.



Die Prügleriege in Übersicht. Koei hat sich Mühe gegeben, alle Kämpfer aus einem historischen Background zu nehmen



Zhou Yu prescht hier nach vorne und schleudert per Überschlag seinen Gegner weg



Dian Wie (rechts im Bild) hatte wohl gerade genug, und hat seinen Gegner die gewaltige Axt spüren lassen

Test PlayStation

Hersteller: **Koei**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **10+ Kämpfer**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik **77** Sound **70**

Fun **77**

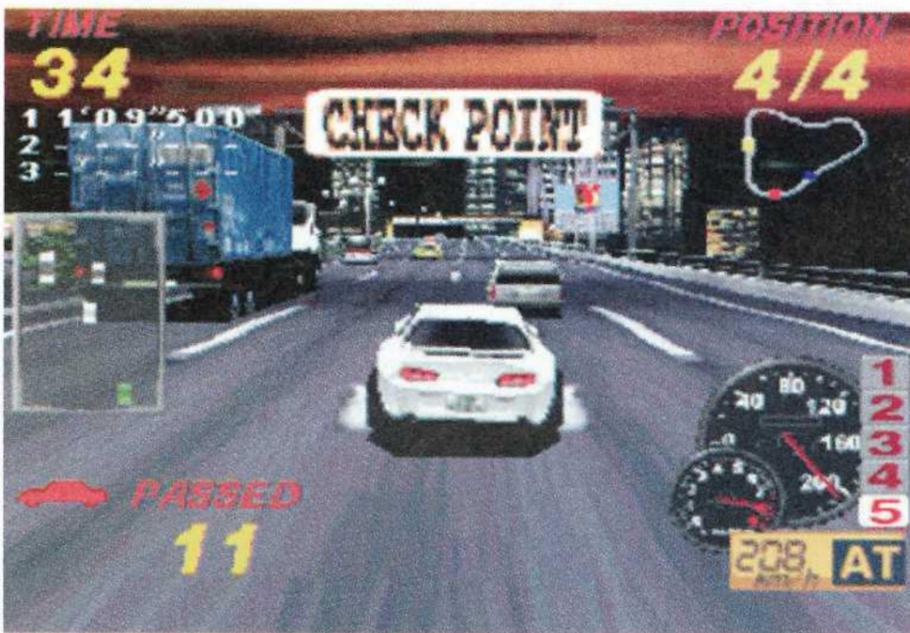
PlayStation Rennspiel

Midnight Run

Nach Road Rage wurde ein weiterer Konami Arcade-Racer einer PS-Transplantation unterzogen

Road Fighter 2, so der Untertitel, gehört dabei zu der besonders hektischen Spezies der Actionracer. Zu nächtlicher Stunde rast Ihr mit einem von insgesamt vier Boliden auf

einem Highway mitten durch eine hektische Großstadt. Hektisch wird es vor allem, weil Ihr bei Eurer Jagd nach Bestzeiten auf allen drei Rundkursen mit reichlich Gegenverkehr



Ulf: Wie schon bei Road Rage haben sich die Programmierer von Konami auch bei dieser PS-Umsetzung nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Anstatt, wie bei Sega-Racern üblich, das Werk mit einer motivierenden Dramaturgie zu versehen (Geheimstrecken, neue Wagen), präsentiert sich Midnight Run erschreckend schnörkellos. Nicht einmal ein 2-

Spieler-Modus wie in der Spielhalle lädt zu heißen Gefechten ein. Das Fahrgefühl ist mit seiner ziemlich direkten Steuerung außerdem nicht gerade realistisch. Auch technisch gesehen gibt es eher Magerkost. Alle drei Circuits bieten kaum grafische Abwechslung und recht farbarme Polygon-Szenarios. Angesichts der großen Konkurrenz dürfte diese Rush Hour-Hatz wohl nicht die besten Absatzchancen haben.

zu kämpfen habt. Im Gegensatz zu anderen Racern werdet Ihr nach jedem Rennen durch eine Punktezahl belohnt, die mit einem speziellen Verrechnungsschlüssel ermittelt wird. Als zusätzliche Motivation treten Ihr außerdem gegen drei gewitzte CPU-Karren an. Die Arcade-Version wurde nahezu 1:1 übernommen, sprich zusätzliche Features, von einer kleinen Tuning-Option zur Erhöhung der Topgeschwindigkeit abgesehen, gibt es nicht.

Durch den schwer zu berechnenden dichten Verkehr sind Zusammenstöße manchmal kaum zu vermeiden

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Januar '98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht**
 Levels: **3 Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Konami**



FUNSTORE Martina Bolten

Ladenlokal: Olpenerstr. 176
 51103 Köln

Tel: 0221-9875597

Fax: 0221-9875595

Email: Gamehandel@aol.com

Sony Playstation		Nintendo64		PC CD-ROM	
Abe's Odyssey	89,00	Blast Corps (us)	162,00	Agent Armstrong	70,00
Agent Armstrong	89,00	Multi Racing Champ.	169,00	Atlantis	79,00
Air Combat Plat.	45,00	Fifa Soccer	89,95	Baphomets Fluch 2	74,00
Monster Trucks	90,00	Golden Eye (us)	175,00	Command & Conquer 2	99,00
Blam! Machinehead	79,95	Hexen (us)	149,95	C&C 2 Vergeltungsschlag	29,95
Contra	90,00	Int. Superstar Soccer	159,00	Diablo + Lösung	75,00
City o.t. lost Children	82,00	Mace The Dark Age (us)	195,00	Hexen 2	77,00
D!	49,95	Lylat Wars (dt)	139,00	Incubation	73,00
Darklight Conflict	80,00	Mario Kart (dt)	89,00	Lands of Lore 2	73,00
Darkstalkers	50,00			NHL '98	76,00
Croc	89,00	N64 Zubehör		NBA Live '98	77,00
Fifa Soccer 97	65,00	N64 Grundgerät	299,00	Resident Evil	74,00
Formel 1 97'	105,95	Joypad (farbig)	49,95	Tomb Raider + Lösung	73,00
Hexen	89,00	Memory Card (5MEG)	72,00	X-Com Apocalypse	74,00
Excalibur	89,95	Rumble Pack incl. Mem.Card	49,00	Zork:Nemesis Sp.Ed.	88,00
Mechwarrior 2	85,00	S-VHS Kabel	24,95	und weitere Spiele auf Anfrage	
Overblood	85,00				
Parappa the Rappa	85,00				
Porsche Challenge	79,00				
The Crow	80,00				
Wing Commander IV	89,00				
Vandal Hearts	95,00				
PSX-Zubehör					
Action Replay	75,00				
Joypad (Sony)	37,00				
Joypad Edge (alle Farben)je	27,00				
Joypad & Memocard	45,00				
Memocard (Sony)	35,00				
Memocard (1 Meg)	24,00				
Memocard (8 Meg)	55,00				
Memocard (24 Meg)	75,00				
Game Gun (Konami)	59,00				
Game Gun (inkl. Laser)	99,00				
Namco Stick	94,90				
Negcon Pad	70,00				
Racing Controller	99,95				
Padverlängerung (2m)	16,00				
PC - Link - Set (PSX)	75,00				
PSX - Grundgerät	290,00				
Lenkrad (PSX us)	139,00				
Maus (PSX dt)	49,95				
RGB-Kabel deutsch	20,00				
Spannungswandler	19,00				
Umbausatz (dt-jp-us)	22,00				

Händleranfragen erwünscht unter FAX: 0221-9875595

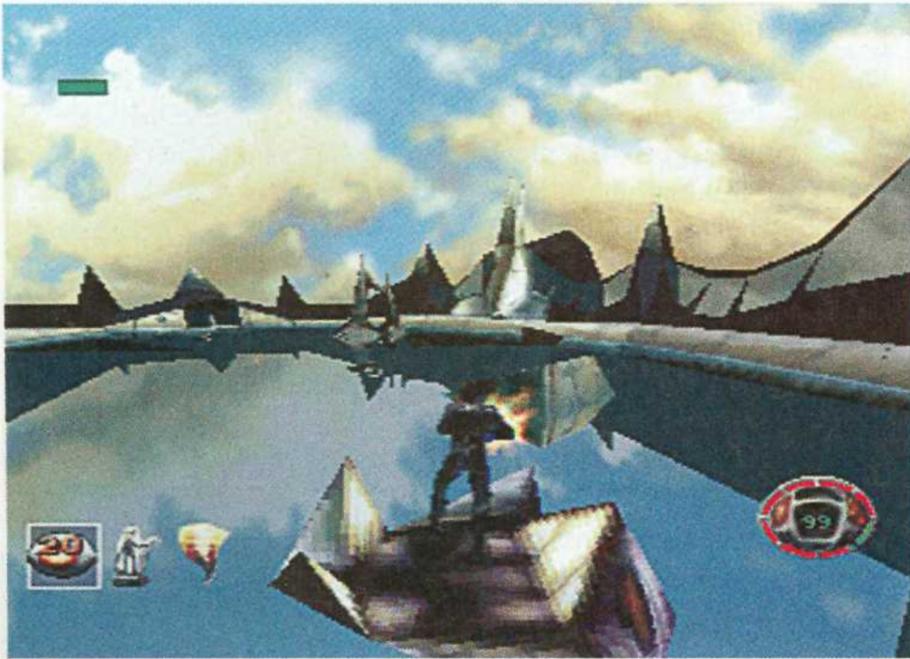
Besuchen Sie auch unser Ladenlokal : Olpenerstr. 176 51103 Köln.

Porto + Versandkosten DM 12,- ; ab einem Warenwert über DM 300,- liefern wir Versandkostenfrei.

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Für Terminankündigungen übernehmen wir keine Gewähr.

Ladenpreise und Versandpreise können voneinander abweichen. Software ist generell vom Umtausch ausgeschlossen.

Defekte Ware wird von uns repariert oder ersetzt. Fordern Sie unverbindlich unsere komplette Liste an.



Gelegentlich muß Kurt auch Fahrzeuge der Stream Riders kapern, um damit in gesicherte Bereiche vordringen zu können



Voll der Rinderwahnsinn: Pro eingesammeltes Earthworm-Jim-Symbol fällt eine Kuh vom Himmel und zermalmt einen Gegner

Raubbau und Ausbeutung gegebener Ressourcen sind scheinbar kein Privileg der Menschheit. So beherrschen auch die Stream Riders, eine gemeine, parasitäre Alienrasse, diese Kunst perfekt. Unter der Aufsicht des Oberplünderers Gunter Glut fällt die linke Brut nun auch auf der Erde ein, was natürlich die Existenz der Menschheit rasch beenden könnte. Doch zum Glück gibt es ja Kurt Hectic, der die interplanetarischen Baggerfahr-



PlayStation Shoot 'em Up

MDK

Wenn ein Game auf dem PC-Sektor in den letzten Monaten in aller Munde war, dann war es MDK. Das Shoot 'em Up mit den durchweg guten Kritiken ist nun endlich auch bereit, den PlayStation-Markt zu erobern

rer in ihre Schranken weisen wird - oder? Jedenfalls übernehmt Ihr dessen Rolle und müßt dafür sorgen, daß die riesigen Minecrawler, das sind fahrbare Fabrikstädte, die die Erdoberfläche komplett leerräumen, gestoppt werden, bevor sie irdische Städte erreichen. Konkret bedeutet dies sechs verschiedene Welten, in denen jeweils ein Minecrawler außer Gefecht gesetzt werden muß. Um dies zu erreichen, müßt Ihr Euch durch neun bis zehn Arenen fighten, an deren Ende Ihr dann den Steuerer Mann des Minecrawlers abknallt. Unterwegs trifft Ihr natürlich hau-

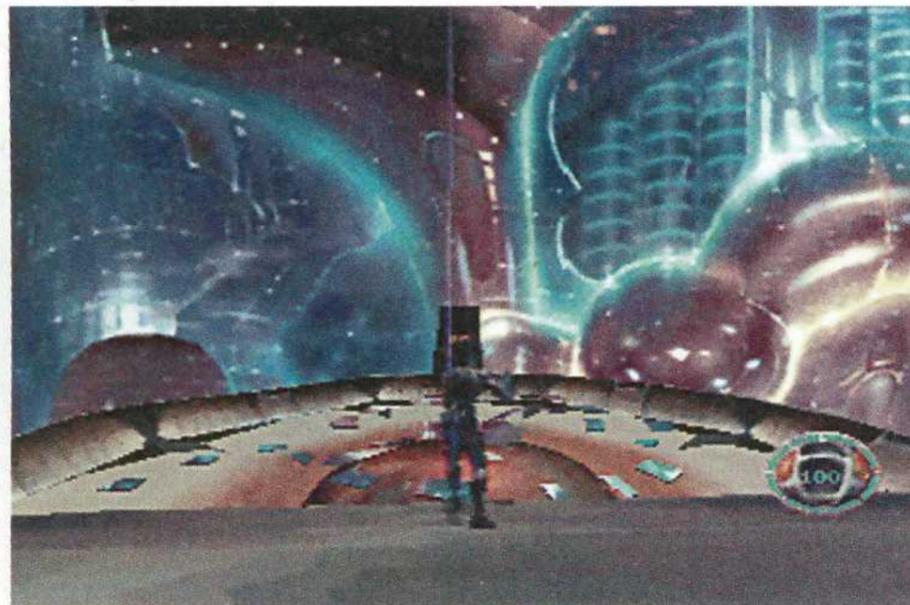
fenweise Wachen der Stream Riders, die Euch in Form von Fußsoldaten oder Luftfahrzeugen massiv unter Beschuß nehmen. Kurt besitzt daher einen Kampfanzug mit MG, die auch als Präzisionsgewehr für gezielte Fernschüsse einsetzbar ist. Dafür gibt es eigens den Sniper-Modus, in dem man aus sicherer Distanz unliebsame Gegner über den Jordan schicken kann. Allerdings könnt Ihr Euch in diesem Modus nur eingeschränkt bewegen und seid damit selbst ein leichtes Ziel. Häufiger seid Ihr jedoch damit beschäftigt, mit der MG die Horden von Feinden nieder-



Am Schluß jedes Levels müßt Ihr den Flug durch eine solche Warpröhre durchhalten, bis Euch Euer Hund Max rettet (Seltsam? Tja, Shiny eben...)



Björn: Um es gleich vorwegzunehmen: Gegenüber der PC-Version hat MDK auf der PlayStation kaum Federn gelassen, kann aber logischerweise das Grafik-Niveau der Homecomputer nicht halten. Im Vergleich zu anderen PS-Produkten bietet Shiny's Shooter eine solide und schnelle, aber nicht übermäßig spektakuläre Grafik. Für Unterhaltung sorgen die skurrilen Ideen der Earthworm-Jim-Macher, die das ganze Game mit einer gesunden Portion Blödsinn angereichert haben. So begegnen Euch zigarrenrauchende Aliens, die Euch hämisch ins Zielfernrohr winken und dergleichen mehr. Aber auch in Sachen Baller-Action kommt man bei MDK voll auf seine Kosten. Häufig steht Ihr mit dem Daumen auf der Feuertaste in der Arena und wirbelt wild um Eure eigene Achse, um auch möglichst jeden Alien-Schurken zu erwischen. Wer also wissen will, was herauskommt, wenn man Earthworm Jim mit einem Sci-Fi-Film aus den Siebzigern kreuzt, sollte ein Auge auf MDK werfen.



Leider ist die Grafik nicht in allen Bereichen so eindrucksvoll wie in dieser Arena, die mit verblüffenden Spiegelungen prahlt

Test PlayStation

Hersteller: **Shiny/Neversoft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **6 Welten mit 50 Arenen**
 Besonderheiten: **Paßwort, Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik	77	Sound	80
Fun		85	

PlayStation Rennspiel

Courier Crisis

Paperboys Comeback als rabiater Fahrradkurier

Früher konnte man noch mit fahradfahrenden Zeitungsjungen Geld machen, heute müssen Biker Games schon etwas zeitgemäßer gestaltet werden, um den sprichwörtlichen Hund hinter dem Ofen hervorzulocken. In Courier Crisis steuert Ihr

einen verarmten Fahrradkurier durch die Straßen einer amerikanischen Großstadt, immer Euren widerlichen Boß im Nacken, der Euch mit böartigen Sprüchen anspricht. Ihr müßt Päckchen von einem Kunden abholen und bei einem anderen



Frank: Auf den ersten Blick mutet Courier Crisis wie ein Werbespiel für die Firma GT Bikes an, denn Ihr kutschert nur mit Drahteseln der genannten Company durch die Gegend. Schaut man allerdings näher hin, so entpuppt sich das Game als durchaus unterhaltsam. Die Grafik haut so leicht niemanden aus dem Sattel, dafür ploppen die Polygone zu abrupt weg

und auch sonst sieht alles etwas grob aus. Das Gameplay ist nicht sonderlich abwechslungsreich, da Ihr außer Euren Kreuz- und Querfahrten durch die City nichts zu tun habt, auch wenn diese durch immer weniger Zeit und aggressivere Gegner ständig anspruchsvoller werden. Die Sprüche Eures Chefs und die Schreie der getroffenen Passanten geben dem Game allerdings einen gewissen herben Charme.



abgeben. Auf Eurer Fahrt müßt Ihr Euch wilder Hunde, prügelnder Passanten und schießwütiger Gangmitglieder erwehren, die Euch mit gezielten Tritten, Bissen oder Schüssen erledigen wollen. Auch die Zeit ist knapp bemessen, denn Euer Chef kann von allen Dingen Trödeln auf den Tod nicht ausstehen und feuert Euch bei der kleinsten Terminüberschreitung. Euer sauer verdientes Geld könnt Ihr in schnittigeren Bikes anlegen.

Kunden, bei denen etwas abgeholt werden muß, sind durch einen Pfeil gekennzeichnet

Test PlayStation

Hersteller: **BMG**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **5 Welten**
 Besonderheiten: **Analog-Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **BMG**

Grafik		70		72	Sound
Fun					
76					

CYBER SPACE 64 BIT POWER



SV 300 SUPER PAD 64 PLUS

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 304 FUN PAD 64 PLUS

Klarer Durchblick bei allen rasanten Aktionen mit diesem transparenten Pad mit digitalem Steuerkreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**



SV 375 A MEMORY CARD PLUS

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbindl. Preisempf. **DM 39,95**



SV 364 ARCADE SHARK

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 362 SHARK PAD PRO 64

Transparenz in jeder Bewegung! Bei diesem außergewöhnlichen Pad für N64 mit Mini-Analog-Joystick, digitalem Steuerkreuz, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**



SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Rasante Kurven - kein Problem mit dem V3 Racing Wheel 64! Analog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbare Lenkreaktion, 14 Feuertasten mit Tastenbelegungsfunktion, individuelles Dauerfeuer und beständige Spielerfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar
unverbindl. Preisempf. **DM 149,95**

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





Ob das den Chinesen recht wäre? Selbst vor der Chinesischen Mauer machen die Biker nicht halt



Die „Cockpit“-Perspektive läßt echtes Motorradfeeling aufkommen



Unten links könnt Ihr auf der Karte sehen, wie Ihr im Rennen liegt

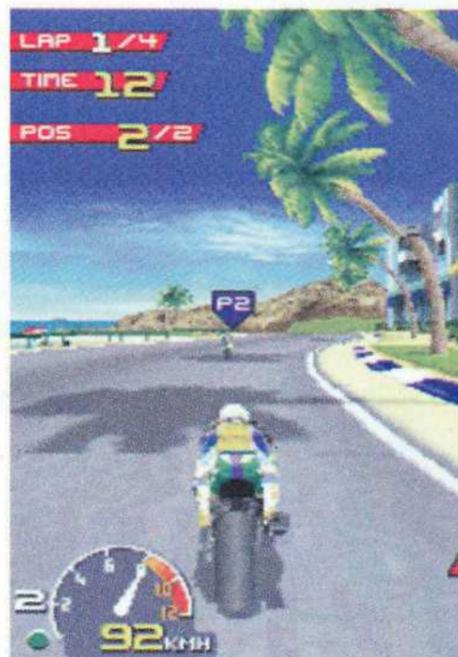
PlayStation Rennspiel

Moto Racer

Zweirad-Rennaction - überbrückt die Winterpause schneller als die Polizei erlaubt

Für alle Biker brechen jetzt wieder die harte Zeiten an: Entweder man mottet das geliebte Zweirad für den Winter ein, oder man trotzt eisiger Kälte, die ums Lederkombi weht. Wie gut haben es dagegen Besitzer einer PlayStation, denn für diese hat Delphine Software International eine gute Möglichkeit, die Winterpau-

se zu überbrücken (die übrigens auch für Auto- bzw. Busfahrer geeignet ist): Moto Racer gibt Euch die Chance, entweder auf der Straße oder im Gelände über die Piste zu brettern. Euch stehen je nach Gelände verschiedenste Enduros oder Straßenmaschinen zur Verfügung. Diese unterscheiden sich durch Beschleunigung, Bodenhaftung, Höchstgeschwindigkeit und Bremsleistung (aber immer daran denken: Wer bremst, verliert!). Insgesamt stehen Euch je acht Maschinen zur Verfügung. Ihr könnt diese Bikes nun über 10 Strecken steuern, wobei Ihr einige der Pisten erst nach erfolgreichem Abschluß eines vorhergehenden Rennens fahren könnt. Netter Gag: Habt Ihr alle Rennen erfolgreich hinter Euch gebracht, so könnt Ihr nocheinmal über die Tracks düsen - diesmal aber spiegelverkehrt. Wie nicht anders erwartet,



Vertikal gesplittet bleibt die Übersicht auch im Zweispieler-Modus erhalten



könnt Ihr bei Moto Racer zwischen den Modi Training, Einzelrennen und Meisterschaft wählen, wobei Ihr bei letzterem einen Platz unter den ersten drei erreichen müßt, damit Ihr im nächsten Rennen wieder an den Start gehen dürft. Damit Profis und Anfänger gleichermaßen zu Erfolgen kommen können, dürft Ihr aus drei Schwierigkeitsgraden den passenden für Euch auswählen. Natürlich müßt Ihr nicht alleine spielen, über einen vertikal gesplitteten Screen könnt Ihr Euer Geschick gegen einen Eurer Freunde

versuchen, leider müssen die CPU-Gegner hier zuschauen, Ihr seid nur zu zweit unterwegs. Die Grafik von Motoracer präsentiert sich in einem sehr ansehnlichen Gewand, der Aufbau der nicht sonderlich einfallsreichen Landschaften ist flüssig, und einige Gags (wie z.B. ein landendes UFO) sorgen für Abwechslung. Komplettiert wird das Game durch einen stimmigen Motorensound.



Frank: Noch vor wenigen Wochen hatte ich beim Anblick der Preview-Version von Moto Racer den Kopf geschüttelt ob so vieler verschenkter Chancen. Was für eine freudige Überraschung, als ich die fertige Version in die Finger bekam. Die Grafik war flüssiger, farbiger und detailreicher geworden, und die Steuerung war plötzlich logisch und einfach zu handhaben. Moto Racer macht jetzt einfach Spaß, dafür sorgen nicht nur die abwechslungsreichen Strecken, auch die Idee, abwechselnd auf der Straße und im Gelände zu fahren, halte ich für sehr gut. Durch die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade ist das Game wie schon erwähnt für jede Könnensstufe empfehlenswert. Da ja jede Strecke auch spiegelverkehrt gefahren werden kann, verdoppelt sich praktisch die Anzahl der Tracks, und somit kann Moto Racer auch längerfristig motivieren. Besonders gelungen ist meiner Meinung nach der 2-Spieler-Modus, die vertikale Bildschirmteilung sorgt für großen Überblick und dadurch für frustfreien Spielspaß.



Pfeile wie dieser warnen Euch vor scharfen Kurven, hier solltet Ihr Gas wegnehmen

Test PlayStation

Hersteller: **Delphine Software International**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **10+ Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **80** Sound **75**

Fun **83**



Die Autos sind sehr farbenprächtig gestaltet und mit Original-Werbetexturen überzogen

PlayStation Rennspiel

Nascar '98

Fans amerikanischer Randsportarten werden wie immer von EA Sports bedient

Daß Nascar in Deutschland nicht gerade eine Breitensportart ist, hindert Electronic Arts nicht daran, eine PS-Umsetzung gerade dieses Sports auf den Markt zu werfen. Kurz zum Inhalt: Ihr dürft im Game einen von 24 Originalfahrern in dessen Originalboliden steuern, um auf insgesamt 17 Strecken (von denen 6 nicht

im offiziellen Wettbewerb vorkommen) den Kampf um den Pokal aufzunehmen. Ihr könnt entweder im Arcademodus einfach losdübeln oder in der Simulation versuchen, durch geschickte Veränderungen Euer Wägelchen so zu tunen, daß Ihr, gepaart mit Eurer brillanten Fahrweise, der Konkurrenz nur noch den Auspuff zeigt. EA wartet dabei mit großer Realitätsnähe auf, Wetterwechsel, Original Boxen- und Zuschauergeräusche sowie hohe CPU-Intelligenz schaffen eine dichte Atmosphäre. Der Zwei-Spieler-Modus kann sich auch sehen lassen. Ihr müßt mit Eurem Kumpel nicht alleine um den Sieg ringen: EA spendierte sechs Computergegner, die Euch das Leben schwer machen.



Frank: EA Sports beweist hier wieder einmal, daß es im Bereich Sportspiele zu den ganz Großen gehört.

Die Präsentation des Games ist auch diesmal perfekt, der hohe Grad an Realität, gepaart mit dem sehr stimmungsvollen Sound und der Musik (man kommt sich wie in einem Burt Reynolds-Film vor), machen Nascar 98 zu einem sehr guten Programm. Allerdings haben die Programmierer bei der Grafik geschlumpt, der Grafikaufbau ist sehr abrupt, die Polygone ploppen erst sehr spät ins Bild. Nett sind dagegen Gags wie Bremsspuren und Bremsklappen. Sehr positiv fiel auch die große Vielfalt der Einstellungsmöglichkeiten auf, in Prozentwerten könnt Ihr die Schwierigkeit, Intelligenz der Gegner und vieles mehr verändern. Selbstredend könnt Ihr auch an Euren Karren viel herumbasteln. Für Fans der Sportart ist das Game ein absolutes Muß, Nichtkennern rate ich aber zur Vorsicht.

Test PlayStation

Hersteller: **EA Sports**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **17 Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **72** Sound **75**

Fun **78**

Ankauf von gebrauchten Spielen

BERLIN UFO GAMES

Ankauf von gebrauchten Spielen

Ladenverkauf & Versand

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

Sie wollen JP und Us spielen ?

Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

Nintendo 64

Blast Corps*	109,00
Clayfighter*	139,00
Fifa 64	89,00
Goenem*	139,00
Int. Super (DELUXE)	139,00
Gold	139,00
Lylat Wars (Star Fox)*	129,00
Mario Kart	89,00
NBA Hang Time*	129,00
Pilothings (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turak (engl. pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel (Nachbau)	39,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 5 MB	79,00
Joypad + Farbig	53,50
Grundgerät	299,00

Play Station

Battle Arena Toshiden 2	89,00
Carnage Heart	79,00
Cheesy	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	89,00
Dungeon Keeper*	89,00
Exhumed	79,00
Extreme Games 2	79,00
Formel 1	95,00
Formula 1 97*	109,00
Kings Field	79,00
Starwinder	59,00
Legacy of Kain	79,00

DM 39,-

Lifeforce Tenka	89,00
Lost World - Jurassic Park*	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mass Destruction*	89,00
Mega Man X3	79,00
Monopoly*	89,00
Monster Trucks*	89,00
Moto Racer*	89,00
NBA in the Zone 2	89,00
Need for Speed 2	89,00
NHL Hockey 97	79,00
Odd World*	89,00

Platinum	45,00
Rage Racer	89,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2*	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Rally	89,00
Warhammer	79,00
Warcraft 2	89,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scarf Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umbochip	19,00
Alps Pad	89,00
Analog Joypad	59,00
Antennen Kabel	29,00
MemoryCard (5 Black Nachbau)	29,00
MemoryCard (720)	89,00

Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Bomberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fighters Megamix	89,00
Manx TT	89,00
Shining the Holy Ark	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Breath of fire 2	109,00
Casper*	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anleitung)	99,00
Toy Story	109,00
US chrono Trigger	129,00

3DO

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

* Vorankündigungen
 Auch Importe im Angebot
 Händleranfragen erwünscht

Ihr bestellt, wir liefern

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

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

Telefon:
 (02622)
 83517



HARDWARE
 SOFTWARE
 & SERVICE
 HARDWARE-TUNING
 REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Gerät+S-VHS-Kabel für Top Bildqualität	349,99DM
N64 us/jp/deutsche Umrüstung	149,99DM
Adapter für Importspiele ab	29,99DM
RGB-Umbau für usa+japan N64	99,99 DM
Joypadverlängerung 2m	24,99DM
Diddy Kong Race ab Ende Nov.	99,99DM
Extreme G	189,99DM
Clayfighter 63 1/3	189,99DM

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
 4-fach Umschalter 149,99DM
 7-fach Umschalter 249,99DM
 Audiokabel 2,5m 7,99DM

SONY PSX

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

Sega

Saturn+Umbau+2Spiele+RGB	499,99DM
Saturn Umbau dt,jp,us./50/60Hz	99,99DM
Joypadverlängerung 2m	24,99DM
Spiele lieferbar dt,usa,jap.	ab 69,99DM

MAK

Original Spielhallenspiele für Zuhause!!
 MAK, die Arcade-Konsole 549,99DM
 Sonderangebote lieferbar wie z.B.:
 Frog2, Streetfighter2, und viele Oldies
 desweiteren führen wir auch Spiele für:
 PC, Jaguar, Neo Geo CD, SNES, SMD, 3DO

Merchandise des Monats:

Res. Evil T-Shirts, Pullover
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

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

Anschlußkabel

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

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

Umbau, Tuning

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

Tips & Tricks

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



Wir blasen zum Sturm: Die gegnerische Basis kann den Unmassen von Panzern nicht lange standhalten



Der Eiserne Vorhang macht eine einzige Einheit eine Zeitlang unverwundbar - hier ist es eine MiG, die gegen den Erzfeind vorgeht

PlayStation Strategie

Command & Conquer 2

Alarmstufe Rot

Westwoods Strategie-Meisterwerk geht in die zweite Runde: Auf dem PC wurde es über Nacht zum meistverkauften Spiel in Deutschland überhaupt. Können die hochgesteckten Erwartungen auch auf der PS gehalten werden?

Da war eine Zeit, in der gab es noch keine Echtzeitstrategiespiele. Unvorstellbar, aber wahr! Und dann kam Command & Conquer. Zugegeben, das klingt ein wenig übertrieben, aber so ähnlich



Eine gelungene Idee ist die Menüleiste, die, wenn sie nicht benötigt wird, transparent wird

war es doch, oder? Damit sich das auch weiterhin nicht ändert, kommt nun C&C2 auf den Markt. Drehen wir die Zeit zurück: 1946 erfindet der Genius Albert Einstein eine Zeitmaschine, die er dazu nutzte, Hitler schon vor seiner Regentschaft auszuschalten. Damit kann der zweite Weltkrieg in dieser Form nicht stattfinden. Doch der Konflikt war wohl nicht zu vermeiden. Stalin und die Westmächte inklusive dem entsprechend friedlicheren Deutschland prallen aufeinander. Ihr könnt nun entweder die Sowjets oder die Alliierten wählen. In drei einstellbaren

Schwierigkeitsstufen geht Ihr also erneut daran, Basen aufzubauen und die je 14 Levels von Gegnern zu säubern. Dabei habt Ihr die Qual der Wahl. Immerhin knapp 40 verschiedene Einheiten und 30 Gebäude möchten gebaut werden. Neu sind eine ausgeprägte Luftwaffe bei den Sowjets und eine sehr starke Marine bei den Alliierten. Hinzu kommen neue Spezialtruppen, z.B. die Mechanobots, die Infanteristen heilen, und Gebäude, wie die Werften. Allerdings bestehen die meisten Missionen nicht nur aus „alles wegkloppen, was sich bewegt“. Oftmals

müsst Ihr primäre, sekundäre oder dritte Missionsziele erfüllen, zum Beispiel ein Gebäude gezielt wegputzen oder übernehmen. Eine weitere Neuerung sind die etwas umstrittenen Indoor-Levels, bei denen Ihr mit einer Handvoll Infanteristen ein Gebäude ausräuchert - eine Basis wird dabei nicht errichtet. Zwischen den Levels werdet Ihr mit feinen Full-Motion-Sequenzen beglückt. Sie bilden die Grundlage der gesamten Hintergrundstory, die sich im übrigen von der US-Version unterscheidet: In Deutschland kämpft man nicht gegen Menschen, son-



René: Alarmstufe Rot setzt für das Echtzeitstrategie-Genre neue Maßstäbe. In grafischer Hinsicht ist zwar nicht so viel verbessert worden, aber die Idee mit dem transparenten Menü halte ich für bemerkenswert. Ebenso sind die eingeblen deten Filmsequenzen sehenswert - da wirkt nichts gekünstelt! Das gilt auch für die komplett deutsche Sprachausgabe. Im Spiel selbst kann C&C2 ebenso überzeugen. Habt Ihr Euch an die neuen Einheiten und Gebäude gewöhnt, so werdet Ihr merken, daß

die Vielfalt völlig neue, und vor allem viel mehr, Taktiken erlaubt. Ein weiteres Positivum sind die Mehrspieler-Levels. Sie erlauben, „mal eben so“ ein Spielchen gegen die CPU oder einen Freund zu machen. Alles in allem hätte Alarmstufe Rot unsere neue Referenz werden können, wäre da nicht die fehlende Speicheroption gewesen. Das verhindert ein einigermaßen vernünftiges Taktieren und Ausprobieren. Schade drum! Trotzdem ist C&C2 absolute Spitzenklasse und gehört zusammen mit der benötigten Maus unter jeden Weihnachtsbaum.



Ein wesentlicher Bestandteil ist erneut der Basisbau. Hier warten schon unsere Spezialwaffen auf den Einsatz: der Eiserne Vorhang und eine Atombombe



Ein wesentlicher Bestandteil sind die Zwischensequenzen in Video-Qualität. Manche könnten aus einem Militär-Präsentationsfilm kommen - hier eine MiG (oben), andere führen einfach nur die Story weiter - Stalin (Mitte) und die rote Gefahr (unten)

dern gegen Cyborgs. Prinzipiell lehnt sich C&C2 an den Vorgänger an. Glücklicherweise hat sich Westwood speziell für die PlayStation-Version ein neues und entsprechend brauchbareres Menüsystem einfallen lassen. Dadurch blättert Ihr nicht mehr endlos durch die Bauoptionen. Ihr könnt zudem noch einstellen, daß das Menü transparent wird, sobald es nicht mehr benötigt wird. Sinnvollerweise könnt Ihr mit Maus oder Pad spielen. Das Programm erkennt automatisch den angeschlossenen Controller und paßt die Steuerung daran an. Ein weiteres Plus sind die 16 Mehrspieler-Levels. Per Link-to-Link oder auch alleine könnt Ihr gegen bis zu drei Computergegner antreten. Zum Schluß gibt es noch eine kleine Träne im strahlenden Auge: Westwoods Programmierer haben es auch in C&C2 nicht geschafft, eine Speicheroption einzubauen, dafür gibt es nach jedem Level ein Paßwort.



Im Multiplayer habt Ihr nicht nur die Wahl zwischen 16 Karten, sondern auch, ob Ihr als Deutscher, Ukrainer, Engländer, Franzose oder Russe starten wollt

Alle neuen Einheiten auf einen Blick

Infanterie



D.I.E.B.-Einheit. Alliierte. Kosten: \$500. Schleicht in ein gegnerisches Silo und klaut Erz - wichtig bei chronischem Geldmangel, ist aber unbewaffnet.



Mechanobot. Alliierte. Kosten: \$800. Ist ein Sani-Töter und heilt verwundete Infanteristen.



Spion. Alliierte. Kosten: \$500. Kann Gebäude infiltrieren und wird vom Gegner nicht gesehen.



Tanya. Beide Seiten. Kosten: \$1200. Schlagfertige Amazone und Commandobot-Nachfolgerin.



Terminator-Wachhund. Sowjets. Kosten: \$200. Extrem wirksamer Infanteriekiller, aber sehr schnell tot.

Fahrzeuge



Minenleger. Beide Seiten. Kosten: \$800. Legt komplette Minenfelder, muß nach 5 Minen in der Werkstatt neu beladen werden.



Mobiler Schattengenerator. Alliierte. Kosten: \$600. Stört das gegnerische Sichtfeld und verdeckt alle Einheiten in der Nähe.



Mobiler Radar-Störer. Alliierte. Kosten: \$600. Stört das gegnerische Radar, Luftangriffen vorbeugend.

Marine



Kanonenboot. Alliierte. Kosten: \$500. Besitzt Wasserbomben gegen U-Boote, kann sich auch mit küstennahen Stellungen und Panzern anlegen.



Schlachtkreuzer. Alliierte. Kosten: \$2000. Hat zwei extrem weitreichende und durchschlagende Kanonen, ist für bewegliche Ziele jedoch zu ungenau.



Transporter. Beide Seiten. Kosten: \$700. Transportiert bis zu fünf Einheiten - egal was!



U-Boot. Sowjets. Kosten: \$500. Gegen ein Rudel U-Boote hat kein Schiff eine Chance - ansonsten eher nutzlos.



Zerstörer. Alliierte. Kosten: \$1000. Wichtig gegen U-Boote, kann auch gegen Lufteinheiten und badende Infanterie eingesetzt werden.

Luftwaffe



Hind-Hubschrauber. Sowjets. Kosten: \$1200. Pendant zum Kampfheli, allerdings besser gepanzert und mit beweglichem Maschinengewehr.



Kampfhubschrauber. Alliierte. Kosten \$1200. Ersetzt den Orca und schießt mit Hellfires, nützlich gegen Gebäude und Panzer.



MiG-Jagdbomber. Sowjets. Kosten: \$1200. Nachfolgemodell zur Yak, schießt mit Mavericks und zerlegt alles mit dicker Panzerung.



Yak-Angriffsjäger. Sowjets. Kosten: \$800. Schießt mit MG, besonders sinnvoll gegen Infanterie, mit der die MiG ihre Probleme hat.

Spezial-Waffen



Atombomben. Beide Seiten. Laden lange, benötigen ein Raketensilo.



Chronoport. Alliierte. Versetzt eine Einheit an einen beliebigen Ort, lädt extrem lange, benötigt Chronosphäre.



Fallschirmjäger. Sowjets. Können im Hinterland abgeworfen werden, sind aber auch kostenloser Infanterie-Nachschub. Benötigt Flugfeld.



Spionage-Flugzeug. Sowjets. Klärt einen kreisförmigen Bereich des Levels auf, benötigt Flugfeld.



Navigationssatellit. Alliierte. Klärt das gesamte Level auf, benötigt Technologiezentrum.



Unverwundbarkeitschirm. Sowjets. Lädt extrem lange, benötigt Eisernen Vorhang.



Hubschrauber haben vorrangig auf der Alliierten-Seite eine wichtige Bedeutung, die mit Hellfires schießenden Longbows sind die einzigen Lufteinheiten

Test PlayStation

Hersteller: **Westwood / Virgin**
 Spieleranzahl: **1 - 2 (per Link)**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **einfach bis extrem schwer**
 Levels: **28 Einzel- & 16 Multiplayermissionen**
 Besonderheiten: **deutsche Sprachausgabe, Linkoption**
 ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Virgin**

Grafik **79** Sound **88**

Fun 90

PS/SAT Sportspiel/1-8 Spieler

Madden '98

John Madden? Nie gehört. So oder so ähnlich dürfte es sich in 99% aller Fälle anhören, wenn man Otto-Normalverbraucher nach der Ikone des American Football befragt. Echte Fans der rauhen amerikanischen Sportart verdrehen allerdings beim Klang dieses Namens vor Verückung die Augen. Wie in jedem Herbst, bietet auch die 98er Auflage viel Feintuning für diese NFL-verrückten Herren. Nicht nur daß Ihr wie gewohnt aus den aktuellen Teams der NFL wählen könnt, diesmal dürft Ihr durch die „Fantasy Draft“-Option auch eigene Mannschaften kreieren. Mächtig gefeilt wurde vor allem an der



künstlichen Intelligenz, Stichwort „Liquid AI“, wodurch die CPU Teams situationsbezogen auf Eure Aktionen reagieren und sind somit noch schwieriger zu bezwingen sind. Eine überarbeitete Grafik (auf der PS besser gelungen) mit über 100 authentischen Motion Capture-Animationen stellt eine weitere Mini-Verbesserung dar. Meiner Meinung nach fehlt aber nach wie vor ein Trainingsmodus, um das Game zu perfektionieren. (Frank/Ulf)

Fun 90%

PlayStation Sportspiel/1-2 Spieler

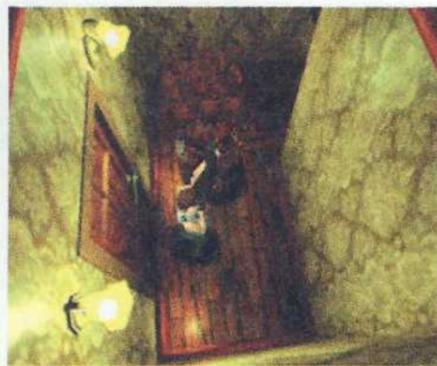
Ball Blazer

Sportlicher Wettkampf statt kriegerische Auseinandersetzungen lautet die Devise im Universum, denn mit dem alljährlichen Ball-Blazer-Turnier werden intergalaktische Streitigkeiten gelöst. Jede Spezie schickt hierzu ihren besten Rotofoilpiloten los, unter denen Ihr Euch einen der acht möglichen Piloten auswählen könnt. In zwölf verschiedenen Stadien, die unterschiedliche Formen (z.B. Canyon-, Halbröhren-, Zick-Zackformen) aufweisen, müßt Ihr in Eurem futuristischen Gefährt um den Plasmaball und Tore kämpfen. Hier geht es sehr martialisch zu, denn mit den neun Pick-Ups und Euren Basiswaffen wird jedes Spiel zu einer kleinen Schlacht. Euren



Rotofoil könnt Ihr gegen Bezahlung mit unterschiedlichem Equipment (Motor, Energie, Turbo etc.) ausrüsten, um zusammen mit den Grundfähigkeiten der Piloten ein unschlagbares Team zu erhalten. Alles in allem ein ganz netter Mix aus Fußball und Eishockey, der jedoch etwas unübersichtlich ist, und in den großen Stadien verliert man leicht die Orientierung. Via Split-Screen ist auch ein Game gegen einen Kumpel möglich. (Georg)

FUN 60%



Mit dem Schrotgewehr lassen sich wunderbar Headshots ausführen. Die entstandene Sauerei muß eh niemand aufwischen ...



Der sechsschüssige Colt war im Original aber ganz woanders versteckt. Was wohl anstelle der Waffe jetzt hinter dem Tigerkopf liegt?

PlayStation Horror-Adventure

Resident Evil Director's Cut



Knapp anderthalb Jahre nach dem Release von Capcoms Horroradventure werdet Ihr nochmals in die Villa des Grauens geschickt. Neue Grafik, ein veränderter Spielablauf und vor allem die Demoversion zum Sequel sollen für Absatzzahlen sorgen

Es sind ja schon einige Tage ins Land gezogen, seit der Großteil der germanischen PlayStation-Szene in einer abgelegenen Villa nahe der nordamerikanischen Kleinstadt Racoon City auf Zombiejagd gegangen ist. Resident Evil hat seitdem einen wahren Kultstatus erreicht, und bevor das Sequel auf heimischen Bildschirmen flimmern wird, veröffentlicht Capcom eine Director's Cut-Version des ersten Teils. Die Story, das Ziel und die Hauptakteure des Games (Chris Redfield und Jill Valentine) sind gleich geblieben. Was gibt es aber Neues an der Monster-

front? Zu Anfang könnt Ihr zwischen drei Spielmodi wählen: dem Standardspiel, einer leichteren Trainingsversion desselben (weniger Gegner und mehr Munition) und dem Arrange-Mode. Bei letzterem fällt schon nach kurzer Spieldauer auf, daß nicht nur das Intro ungeschnitten ist, sondern auch die zahlreichen Cut-Szenen ungemein heftiger ausgefallen sind. Des weiteren sorgen neue Blickwinkel für eine andere Optik über das Geschehen. Durch eine verbesserte 3D-Engine tummeln sich nun mehr Gegner als zuvor in den Räumen; auch an Stellen, wo vorher



Die neuen Blickwinkel und die Neuplatzierung der Gegner sorgen für einen schnellen Anstieg des Adrenalinspiegels



Georg: Das ultimative Horror-Flair kann auch die D.C.-Version von Resident Evil bei einem Kenner des „alten“ Games, wie mir, immer noch vermitteln. Lohnt es sich aber für einen Besitzer des Originals, diese Version, die vom Hersteller mit 100 DM veranschlagt wird, zu kaufen? Ich meine ja. Nicht nur die Neuplatzierung der Gegenstände sorgt für längeres Zocken, vor allem die größere Zahl an Gegnern und deren erhöhte Aggressivität sorgen für schweißtreibende Arbeit. Außerdem werden die Spannung und der Nervenkitzel durch die neuen Blickwinkel und die verbesserte Grafik ungemein hoch gehalten. Des weiteren liegt eine Demoversion des zweiten Teils (siehe Preview) der Verpackung bei, und darum dreht es sich bei den meisten Käufern wahrscheinlich auch. Letztendlich muß jedoch jeder selber wissen, was für ihn am besten ist. Ich für meinen Teil werde mir die Version schon alleine aus sammlungstechnischen Gründen zulegen.

keine Monster waren, tauchen sie nun auf. Weiterhin sind die meisten Gegenstände bezüglich ihrer Lage vertauscht worden, was eine völlig neue Vorgehensweise erfordert. Im allgemeinen müßt Ihr natürlich Rätsel lösen, um in die verschlossenen Bereiche des Anwesens zu gelangen, und die riesige Feindesschar töten, die Euch den Lebenssaft rauben will. Neben dem authentischeren Aussehen Eurer Gegner sorgen auch die neuen Schauerthemen für die richtige Nightmare-Stimmung.

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-Rom deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **3 Spielmodi**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin**

Grafik **82** Sound **79**

Fun **85**

PlayStation Shoot 'em Up Steel Reign

Durch Feld und Wald mit quietschenden Ketten

Im Jahr 2030 bricht in den ehemaligen USA ein Bürgerkrieg aus. Im Mittelpunkt stehen der Anführer der Putschisten General Storm und sein Widersacher Lewis Reign, der Chef der Entwicklungsabteilung für neue Panzer. Ihr übernehmt in Steel Reign

die Rolle des letzteren und steuert einen Eurer drei Panzerprototypen durch etliche Kriegsschauplätze, immer bemüht, dem fiesen General Storm kräftig in die Suppe zu spucken. Zur Verfügung stehen Euren Kettenungetümen verschiedene



Frank: Wiederum befinde ich mich in einem Zwiespalt, denn Steel Reign ist einerseits ein wirklich nettes Programm. Da der Reiz eines solchen Games aber in hohem Maße von einer guten Grafik abhängt, und Steel Reign in dieser Hinsicht leider zu wenig bietet, müssen hier bei der Wertung Abstriche gemacht werden. Die Gestaltung des eigenen Panzers

und der Gegner ist sehr klobig ausgefallen, und die Landschaft (in der die meisten Dinge pulverisiert werden können) sieht ziemlich öde aus. Spielspaßmäßig ist es allerdings besser um den Pixelpanzer bestellt, die Massen von Gegnern belästigen Euch andauernd und lassen selten Langeweile aufkommen. Durch den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad und die komplexen Missionen kann Steel Reign auch auf Dauer gefallen.

Waffen, wobei Ihr standardmäßig mit einer Plasmakanone und einem MG ausgerüstet seid. Im Laufe des Spiels könnt Ihr aber bald solche Nettigkeiten wie Laser, Lenkraketen und Hochexplosivgeschosse finden. So rasselt Ihr also munter durch Berg, Tal, Stadt und Land und nehmt allerhand Gegner auseinander. Euch stellen sich leichtsinnigerweise neben einer Vielzahl anderer Panzer auch Hubschrauber und Geschütztürme in den Weg.

Spektakuläre Explosionen könnt Ihr sehen, wenn Ihr einen Gegner ausgeschaltet habt

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **10**
 Besonderheiten: **Analog Stick**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik	68		76	Sound
---------------	-----------	--	-----------	--------------

70

Tel: 06222/53285

24 Std Bestell Fax : 06222/59601

Fusion

Tel: 02352/530034

Händlerfax: 02352-530008

Nintendo 64

- Nintendo 64 (US/JP)..... 449,00 DM
- Nintendo Vibration Pak 44,00 DM
- N64 Starfox Adaptor V2.0..... 44,00 DM
- Nintendo 64 Adaptor V1.3..... 33,00 DM
- Memory Card N64 4 FAGH..... 33,00 DM
- Mad Catz Wheel..... 144,00 DM
- Joypad mit Extrafunktionen..... 44,00 DM
- Joypad Verlängerung..... 15,00 DM
- Hexen 64 (US)..... 133,00 DM
- Wargods (US)..... 133,00 DM
- Mutl Racing (US)..... 133,00 DM
- Dynamite Soccer (JP)..... 144,00 DM
- Doraemon (JP)..... 144,00 DM
- Star Fox U Rumble Pak (US)..... 156,00 DM
- Cruisin USA (US)..... 166,00 DM
- Power League Soccer (JP)..... 144,00 DM

Mace - The Dark Age (US) 166,-

F1 Pole Position (US) 166,-

Top Gear Rally (US) 166,-

Golden Eye (US) 166,-

Extreme G (US) 166,-

Playfighter (US) 155,-

Playstation

PSX IMPORT GAMES AB 99,90

- Resident Evil DC (US)
- Final Fantasy 7 (US)
- Mk Mythology (US)
- Time Crisis (US)
- Castlevania (US)
- Bushido Blade (US)
- G Police (US)
- Fighting Force (US)
- Street Fighter EX (US)
- Nightmare Crea. (US)
- Crash Bandicoot 2 (US)
- Pandemonium 2 (US)
- Dragon Ball GT (US)

PSX BOOT CHIP

15,- DM

12,50 DM ab 5 Stück
10,00 DM ab 10 Stück

Psx Rgb Kabel 18,90

PSX Memory Cards

- 1 Meg - 22,00
- 8 Meg - 44,00
- 24 Meg - 55,00

PlayStation Sportspiel/1-4 Spieler

Actua Golf 2

Was für Sega ihr „Virtua“-Kennzeichen ist, ist für Gremlin ihre „Actua“-Serie. Mit der zweiten Auflage ihrer Golf-Simulation soll der Serie endgültig der Durchbruch gelingen. Was die reine Quantität angeht, stehen die Chancen dafür auch sehr gut. Ganze sechs Kurse mit jeweils 19 Löchern dürfen betreten werden. Auch an Spielmodi wurde nicht gerade geegizt: Skins, Matchplay, Practice, Tour ...etc. Überhaupt stellt AG 2 ein absolutes Optionswunder dar, bei dem selbst beim Replay unzählige Blickwinkel zur Auswahl stehen - für meinen Geschmack etwas



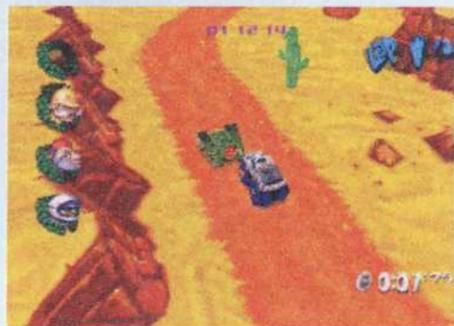
zuviel des Guten. Grafisch wirkt die Balldresche rei nicht rundum überzeugend. Zwar sind die Animationen sehr hübsch, dafür mangelt es an Farbigkeit und flüssigem Scrolling (der englische Kommentator ist dafür teilweise recht köstlich). Obwohl das Gameplay stark vom Computer unterstützt wird, dauert es dennoch eine Weile, bis man den ersten Birdy erzielt. Der „Schwingbalken“ verzeiht nämlich keine Fehler, und das Grün läßt sich nicht optimal lesen. (Ulf)

Fun 73%

PlayStation Rennspiel/1-2 Spieler

Motor Mash

Bei dieser Vogelperspektiven-Flitzerei setzte man jedoch stärker auf Cartoon-Grafik, so daß das Ganze eher an Supersonic Racers erinnert. Den Modus (Zeitfahrten, Knock Out-Rennen, Ligamodus), die Strecke, die Anzahl der Runden, Euer Vehikel und die drei Konkurrenzfahrer stellt Ihr anfangs selbst ein. Durch geschicktes Fahrverhalten, aber auch mittels Einsatz verschiedener Waffen, z.B. Raketen, Nitroboosts und Minen, behauptet Ihr Euch im Rennen gegen die drei Kontrahenten. Dabei düst Ihr über Gräben und Brücken, schant über Boden-



löcher, benutzt Aufzüge oder andere Tricks, die sich je nach Szenario unterscheiden. Als Locations gibt es sechs Welten (Dschungel, City, Atlantis, Wild West, Arktis und Alptraum) mit jeweils drei Strecken. Motor Mash hat leider nicht soviel auf dem Kasten wie Genre-Kollege Micro Machines und eignet sich nur zu zweit als gelegentlicher Zeitvertreib. (Björn)

Fun 68%



Hundsgemein: Der kleine Kläffer ist der unbedingten Meinung, George nicht über diesen Zaun lassen zu wollen.

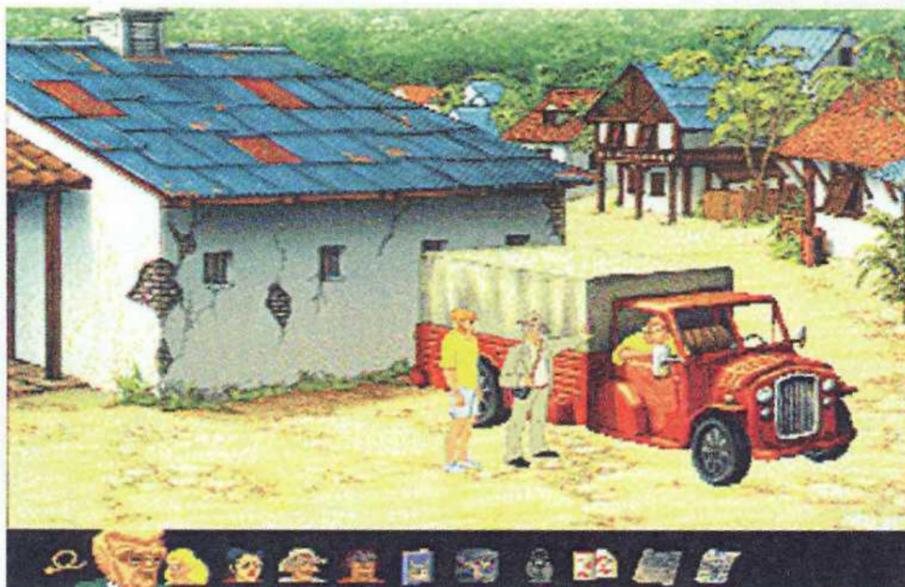
PlayStation Adventure

Baphomets Fluch 2

Die Spiegel der Finsternis: Im zweiten Teil von George Stobbarts Abenteuer dreht sich alles um die alten Rituale der Maya-Kultur

Trotz aller Unkenrufe: Die klassischen Comic-Adventures sind nicht tot zu kriegen und erfreuen sich einer riesigen Fan-Gemeinde. So auch Baphomets Fluch. Im zweiten Teil „Spiegel der Finsternis“ dreht sich alles um den dunklen Maya-Gott Tezcatlipoca, der zum Leben wiedererweckt werden soll. Nur drei Schilde haben die Macht, gemeinsam die Auferstehung zu verhindern. Sollten sie jedoch nicht rechtzeitig gefunden werden, steht ein Weltuntergang bevor. Gemeinsam mit seiner Freundin Nico, die eigentlich einen Drogenhändler überführen wollte, versucht George, dieses schreckliche Geheimnis zu lüften. Gegenüber dem ersten Teil gibt es ein paar Veränderungen, die

das Adventure für die Allgemeinheit noch interessanter machen sollen. Die im Templerorden manchmal schon störend langen Dialoge sind wesentlich gekürzt und besser untergliedert worden. Da auch der Spiegel der Finsternis von der Story lebt, kann dieser nun leichter gefolgt werden. Auch in grafischer Hinsicht wurde gearbeitet. Das nach wie vor vorhandene Parallax-Scrolling, das räumliche Tiefe bei Bewegungen simuliert, wurde um ein Verfahren namens Geometric Sprite Transformation erweitert. Dessen Ansinnen ist es, eine Figur, die sich vom Hintergrund in den Vordergrund bewegt, trotzdem in voller Detailtreue zu zeigen und nicht grobpixelig wirken zu lassen.

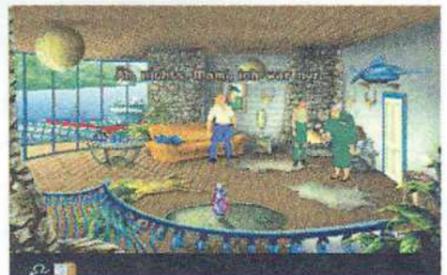


Auf dem Markt in Quaramonte treffen wir Professor Oubier, der von der Entführung nun gar nichts weiß



René: So ein Adventure macht wirklich Spaß! Die feine Grafik, die spannende Story und die teilweise echt kniffligen Rätsel fesseln vor den Bildschirm.

Beginnen wir mit der Technik: Besser geht es wohl in diesem Bereich gar nicht mehr. Die Detailtreue und die bereits im Text beschriebenen Grafikverfahren machen das Adventure zu einem sehenswerten Ereignis. In Sachen Sound bekommen wir eine passende Geräuschkulisse und eine komplett in deutsch vertonte Sprachausgabe mit der Synchronstimme von Sharon Stone. Ein wichtiges Augenmerk richtet sich auch auf die Handlung. Die thrillerhaft fesselnde Geschichte wird immer wieder von zynischen Bemerkungen aufgelockert, die wohl dosiert und passend eingebunden wurden. An Baphomets Fluch kommt kein Adventure-Fan vorbei, und auch alle anderen sollten ruhig mal einen Blick riskieren.



Als Nico den General hinhält, findet sich dessen Mutter ein, die ihre eigenen Ansichten zum Thema Macht hat



George überredet Nico dazu, den General exklusiv zu interviewen - dafür hat George dann freie Hand

Test PlayStation

Hersteller: **Revolution/Virgin**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **dt. Sprachausgabe, Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **81** Sound **83**

Fun **82**



Uuups, Schneepflug! Eine Kollision mit diesem Monster solltet Ihr möglichst vermeiden

PlayStation Rennspiel

Explosive Racing

Die französische Softwareschmiede Toca präsentiert erneut ein Rennspiel

Die französische Softwarefirma Toca hat Rennfans ja schon zuvor mit einem Burning Road beglückt, das neueste Produkt aus Frankreich, Explosive Racing, profitiert daher auch von der Erfahrung der Programmierer. Ihr dürft in diesem Game entweder mit einem Auto, einem Truck oder einem Motorrad über die insgesamt 10 Strecken düsen. Dabei unter-

scheiden sich die Gefährte wie gehabt durch ihre Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Straßenlage. Die einzelnen Strecken weisen nicht nur landschaftliche Unterschiede auf, auch beim Wetter gibt es Änderungen. So erwartet Euch in Schottland neben dem obligatorischen Nebel auch ein kräftiger Regenguß, während Ihr in China bei hereinbrechender Nacht ein Feuerwerk bewundern könnt. Wem es zu dunkel wird, der schaltet einfach das Licht ein. Die sich schnell aufbauende Grafik und der flotte Sound machen das Game zu einem rasanten Racer, zu zweit geht es leider nur über die Direct-Link-Verbindung.



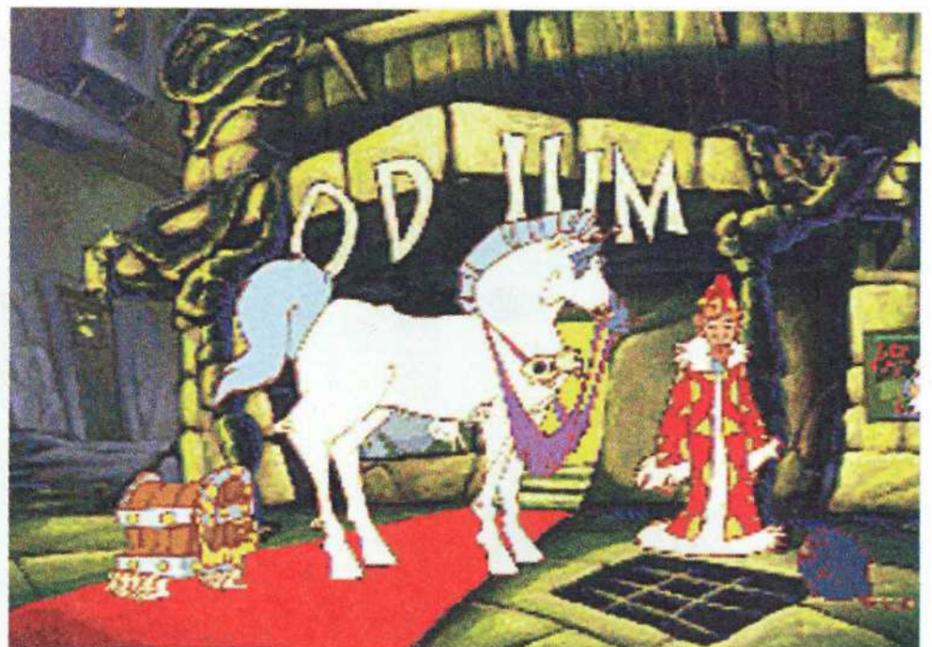
Frank: Très bien kann ich da nur sagen. Explosive Racing ist zwar kein Superhit, das Game kann aber durchaus für Kurzweil sorgen. Die witzigen Strecken (in Schottland spukt es sogar, und auch Nessie interessiert sich für das Rennen) und die rasante Grafik gekoppelt mit einer gut durchdachten Steuerung lassen schnell Freude aufkommen. Besonders schön ist, daß nicht so versierte Fahrer den Arcademodus abschalten können, was das Erreichen der geforderten Qualifikationszeit um einiges erleichtert. Eine gute Idee war es auch, in einige Strecken Hindernisse einzubauen, die sich in jeder Runde an anderer Stelle befinden. Einziger Kritikpunkt ist die mangelnde Streckenanzahl, da sich die Gesamtmenge von zehn Tracks nur dadurch ergibt, daß die ersten fünf noch einmal spiegelverkehrt abgefahren werden können.

Test PlayStation

Hersteller: **Toca/Funsoft**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **k.A.**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**
 Levels: **5+ Strecken**
 Besonderheiten: **Direct-Link Modus**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Funsoft**

Grafik **75** **68** **Sound**

Fun
79



Da Tod einen Dienst schiebt, braucht er eine Urlaubsvertretung - jetzt muß sogar Rincewind den Schnitter ersetzen

PlayStation Adventure

Discworld 2

Vermutlich vermißt: Nun kommen auch die PlayStation-Besitzer in den Genuß von Terry Pratchetts Galgenhumor

In Deutschland ist der Tod eigentlich eher ein ernstes Thema. Um so schöner ist es zu sehen, daß es auch anders geht: In DW2 hat die Personifizierung Tod von seiner Arbeit die Schnauze voll. Alle hacken sie auf ihm rum, wo er doch gar nicht das Sterben verursacht, sondern nur die Seelen aus den toten Körpern befreit. Also entschließt sich Tod, erst einmal Urlaub zu machen. Aller-

dings rennen nun überall auf der Scheibenwelt untote Leute herum. Da sieht sich sogar die Zauberergilde von Ankh-Morpork gezwungen, einmal einzuschreiten. Rincewind ist erneut das Opfer und reist jetzt über die ganze Scheibenwelt, um den Tod zu überzeugen, wieder seinen Job zu machen. Natürlich muß der Pannenmagier seine ganze Cleverness aufbieten, um sein Ziel zu erreichen. Die PAL-Version von Discworld 2 ist komplett in deutsch: Die Übersetzung stammt von Andreas Brandhorst, und die Stimme von Rincewind wurde von Tom Hanks-Synchronisator Arne Elsholz gesprochen.



René: Zum Totlachen: Discworld 2 hat eigentlich alles, was ein Adventure braucht. Die Story ist ungemein witzig. Die eingebauten Rätsel sind teilweise absolute Spitzenklasse, und so abwegig sie auch sein mögen, sie entsprechen der Logik - der Scheibenweltlogik zumindest. Ein gewisses Maß an „Um-die-Ecke-Denken“ solltet Ihr schon besitzen. Die Geräuschkulisse ist erstklassig. Komplett in deutsch vertont ist Discworld 2 einfach hörenswert. Mein Hauptkritikpunkt ist die Grafik. Prinzipiell sind die Zeichnungen allererste Sahne. Allerdings überfordern sie ab und zu das CD-Laufwerk. Außerdem besteht ein deutlicher Unterschied zu Baphomets Fluch 2: Das Parallax-Scrolling fehlt. Trotzdem ist Discworld 2 eine Empfehlung, nicht nur für alle Adventure-Freaks.

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Mitte November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **deutsche Sprachausgabe**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik **74** **83** **Sound**

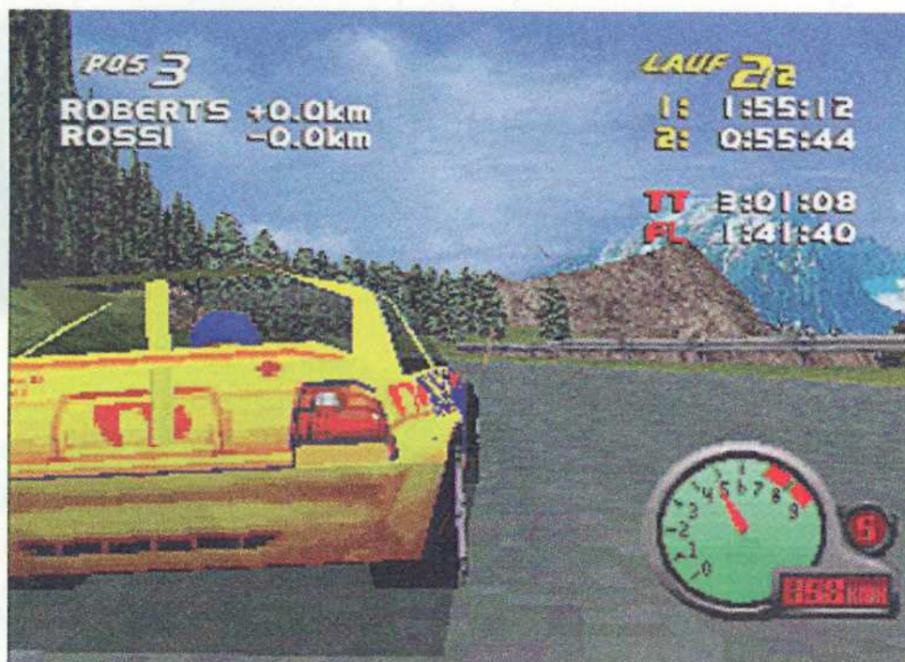
Fun
84



Auch fabelhafte Crashes sind möglich; selbst die CPU-Gegner inszenieren gelegentlich spektakuläre Massenkarambolagen



Mittels Link-Option können auch vier Spieler an zwei PlayStations gegeneinander zocken



Malerisch: Die Aussicht auf die Bergketten steht einer echten Fahrt durch die Alpen in nichts nach

PlayStation Rennspiel

Total Drivin'

Obwohl die Jungs von Eutechnyx (noch) nicht zu den bekanntesten Software-Entwicklern gehören, versprechen sie den PS-Zockern dennoch das „totale“ Rennvergnügen. Ob sie wohl recht behalten?



In der Tat weicht Total Drivin' konzeptionell von allen bisher bekannten Rennspielen ab. Statt sich nämlich auf eine Sorte von Vehikeln, wie Touring Cars, oder einen Streckentypus, z.B. Rally-Piste, zu beschränken, bietet TD derer gleich mehrere. So habt Ihr einmal die Wahl zwischen sechs verschiedenen Locations (Schottland, Alpen, Osterinseln, Moskau, Hong Kong und Ägypten), die ihrerseits wiederum sechs Streckenvariationen beinhalten. Wie bereits erwähnt, reichen diese von Ridge Racer-ähnlichen City-Kursen (Hong Kong, Moskau) über Rally-Pisten (Alpen, Schottland) bis hin zu rauen Buggy-Tracks (Ägypten, Osterinsel). Hinzu kommen noch fünf unterschiedliche

Wagenklassen: 4x4 Buggies, Dakar, Sports, Indy und Rally-Cars. Allerdings habt Ihr unter diesen nicht die freie Auswahl, denn jeder Strecke ist ein bestimmter fahrbarer Untersatz zugeordnet. So startet Ihr beispielsweise in Ägypten die ersten beiden Kurse mit dem Buggy, bekommt für die weiteren Strecken Rally-Wagen oder Dakar-Vehikel. Entscheiden könnt Ihr Euch bei der Wahl der Autos lediglich für eins der acht Länderteams, die allesamt unterschiedliche Fahreigenschaften zu bieten haben. Vorgegeben ist jedoch

die Anzahl der Runden, die Ihr im Wettkampfmodus zu absolvieren habt. Daneben gibt es noch den Time Attack-Mode, bei dem Ihr ganz allein über den Kurs Eurer Wahl brettet und neue Bestzeiten aufstellt, sowie den Zwei-Player-Modus via Splitscreen. Hier lassen sich jeweils nur die zwei ersten Kurse jedes Landes anwählen, dafür gibt es aber noch die Locations USA, Japan und Schweden zusätzlich, so daß insgesamt 18 Strecken für rasante Duell-Fahrten zur Verfügung stehen. Weiterhin erwähnenswert sind die verschiedenen Wetterlagen, die von Sonnenschein über Gewitter bis hin zum Schneetreiben reichen und ebenfalls festgelegt sind.



Mit den Indy-Cars ist Geschwindigkeitsrausch auf den Stadtstrecken garantiert



Besonders die Tunnelabschnitte in den Stadtkursen erinnern an Ridge Racer und vermitteln dem Fahrer einen herrlichen Geschwindigkeitsrausch



Björn: Das Genre der Rennspiele erfreut sich bekanntermaßen einer ungebrochenen Beliebtheit, so daß neue Produkte einer beinahe übermächtigen Konkurrenz entgegentreten müssen. Total Drivin' bietet jedoch einige gute Voraussetzungen, seinen Kontrahenten das Fürchten zu lehren. Obwohl man gleich fünf verschiedene Fahrzeuge einbaute, ist dennoch jedes für sich beinahe ein eigenes Spiel wert, so überzeugend wurden sie in Aussehen und Fahrverhalten designt. Ob man mit dem Buggy durch die ägyptische Wüste heizt oder die Innenstadt von Hong Kong mit einem F1-Boliden unsicher macht, jedes Level hat seine eigenen Vorzüge. Darüber hinaus ist die Streckengestaltung bei Total Drivin' überaus abwechslungsreich geraten, wobei gerade die Länge der Kurse so manches Rennspiel vor Scham im Boden versinken läßt. Sehr gut ist auch die Möglichkeit, im großen Stil von der Strecke abzuweichen, um beispielsweise Abkürzungen zu finden oder waghalsige Überholmanöver zu versuchen. Total Drivin' kann ich allen Race-Fans daher bedenkenlos empfehlen!



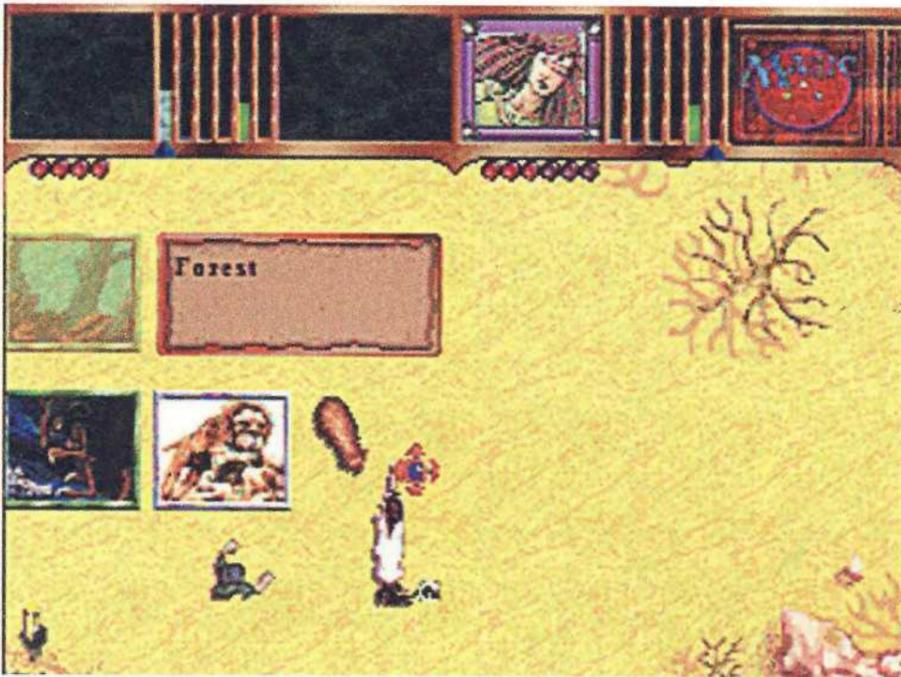
Um in den nächsten Kurs vorzustoßen, müßt Ihr als erster von acht Konkurrenten die Ziellinie passieren

Test PlayStation

Hersteller: Eutechnyx
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Datenträger: CD-ROM deutsch
 Erscheinungstermin: erhältlich
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
 Levels: 36+
 Besonderheiten: Memory Card, Link-Option
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Laguna

Grafik 87 Sound 78

Fun 88



Es kommt zum magischen Duell: Ihr und Euer Gegner zaubern wilde Kreaturen und schützen sich mit diversen Protections

PlayStation Strategie

Magic: The Gathering Battlemage

Für das Kultkartenspiel Magic wurden zwei Computerlizenzen vergeben: Acclaim versuchte sich an einer Echtzeitstrategie-Umsetzung

Von Zeit zu Zeit kommen Modespiele auf den hiesigen Markt, fahren unheimlichen Erfolg ein und verschwinden dann wieder. So auch Magic: Friedliche Bürger sammelten vor zirka einem Jahr plötzlich Spielkarten und bekriegten sich in Turnieren. Acclaim versuchte, diese Spielfreude auch auf die CPU zu

übertragen. Jedoch müßt Ihr das Duell in Echtzeit austragen. Ganz wie im Original hat jeder zwanzig Trefferpunkte. Neben dem Duell ist auch eine Campaign möglich: Dort kämpft Ihr gegen fünf Gegner und versucht, pro Runde einen neuen Landstrich zu erobern. Während Ihr mit neutralen Territorien verhandelt, rüstet Ihr gegen die eigentlichen Gegner zum Duell - wer nach ein paar Minuten noch die meisten Trefferpunkte hat, bekommt das Land.



René: Sorry Acclaim, das war's wohl nicht! Der Erfolg des Kartenspiels liegt wohl nicht in der Hektik, die durch die Echtzeit hervorgerufen wird - das ruhige Taktieren und Abwägen wird dadurch total zunichte gemacht. Die Ideen des Kartenspiels mit denen von Echtzeitstrategicals zu verbinden, hatte sicherlich etwas für sich, für eine gelungene Umsetzung orientiert sich das Game jedoch zu sehr an den Vorgaben des rundenbasierenden Originals. In puncto Technik liefert Acclaim ein solides Spiel ab. Fazit: Annehmbare Umsetzung einer unausgereiften Spielidee. Ich als Magic-Fan rufe dann doch lieber einen Freund an und hole meine Decks aus dem Schrank!

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM US**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Games Garden**
0911/7418185

Grafik 60 59 **Sound**

Fun
58



Kommt es zum Kampf, so wechselt das Bild in eine isometrische Ansicht, in der der jeweilige Sieger bestimmt wird

PlayStation Strategie

Ogre Battle Limited Edition



Aus alt mach neu: Das auf dem Super Nintendo vor allem in Japan erfolgreiche Ogre Battle muß nun für eine Neuauflage für die PlayStation erhalten

Der weise Rashidi killte in einem Anfall seinen früheren Freund und König Gran Zenobia. Er verbündete sich anschließend mit dem Führer der Nördlichen Hochländer und

René: Nicht zum ersten Mal stehe ich vor dem Problem, eine Neuauflage eines früher erfolgreichen Spiels zu bewerten. Auf der einen Seite steht die gute Wertung von anno dazumal und auf der anderen Seite die Weiterentwicklung der Spielideen. Ogre Battle ist in gewisser Weise ein Relikt einer vergangenen Ära. In Zeiten von Command & Conquer und Final Fantasy VII dürften sowohl die Rollenspiel- als auch die Strategie-Liebhaber nicht mit Ogre Battle zufrieden sein. Während auf der einen Seite sich die RPG-Elemente auf Erfahrungsstufen bei den Charakteren beschränken, haben Strategen schlichtweg zu wenig zu tun. Um genauer zu sein: Ihr schickt eine Gruppe nach der anderen zu ihrem Ziel und wartet darauf, daß etwas passiert, nur um einen Kampf zu erleben, den Ihr kaum steuern könnt. Sorry Atlas, das ist für die heutigen Ansprüche zu wenig.

eroberte mit dessen Hilfe den gesamten Kontinent. 24 Jahre später kommt es in einem kleinen Randgebiet zu einer Rebellion, deren Anführer Ihr seid. In der Neuauflage der RPG-Strategie-Mixtur müßt Ihr einen Landstrich nach dem anderen befreien und heuert dabei Helden an, die Euch zur Seite stehen. Die Ritter, Magier und andere Heldenfiguren erobern in Gruppen von maximal fünf Leuten sämtliche Städte der Gegend. Ziel in jedem Territorium ist es, den hiesigen Stadthalter zu besiegen.

Test PlayStation

Hersteller: **Atlas**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM US**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **30**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Games Garden**
0911/7418185

Grafik 41 43 **Sound**

Fun
57

PlayStation Geschicklichkeit/1-2 Spieler

Tetris Plus

Herzlich willkommen zur eine-Million-und-ersten Tetris-Variante. Zur Abwechslung gibt es auch einmal eine kleine Hintergrundstory: Ein Professor sucht nach archäologischen Schätzen und rennt dabei in diverse Räume. Deren Decken haben die dumme Angewohnheit, den Professor erdrücken zu wollen. Ihr müßt ihn zum Ausgang geleiten, d.h. Ihr müßt so lange die Blockreihen unter ihm entfernen, bis er auf der untersten angelangt ist. Neben diesem Puzzle-Modus könnt Ihr auch ein herkömmliches Tetris spielen oder Euch Eure eigenen Puzzles zusammenbasteln. In technischer Hinsicht haben wir es mit grauen-



hafter 16-Bit-Grafik und ebenso gräßlichem Gepiepe zu tun - auf einer Uralt-Konsole könnte Tetris Plus dafür vielleicht sogar noch eine gute Wertung bekommen, aber für die PlayStation ist das nichts! (René)

Fun 61%

PlayStation Rennspiel/1-2 Spieler

Peak Performance

Von der Softwarefirma Atlus stammt das Game, welches Fans japanischer Autos gewidmet zu sein scheint. Zumindestens könnt Ihr in Peak Performance nicht auf die sonst üblichen Nobelkarren zurückgreifen, sondern Ihr müßt einen Toyota, einen Datsun oder ein ähnlich unspektakuläres Auto über insgesamt sechs Strecken steuern. Neben den üblichen Optionen wie Einzelrennen und Meisterschaft könnt Ihr das von Euch gewählte Fahrzeug auch durch ein Zeitrennen steuern. Jeden von Euch gefahrenen Wagen dürft Ihr vor dem Start individuell tunen. Die sehr dürftige Spargrafik und der Blutdruck-



gefährdende Sound, gekoppelt mit der extrem gewöhnungsbedürftigen Steuerung, dürften den Käufer von Peak Performance allerdings vor Wut in das Gamepad beißen lassen, meiner Meinung nach stellt dieses Produkt nach heutigem Standard eine ausgemachte Frechheit dar, darum mein Rat: Legt Eure Moneten lieber für ein anderes Spiel an. (Frank)

FUN 42%



In dieser Mission müßt Ihr Holzkisten bergen, links oben seht Ihr Euren aktuellen Kontostand



In manchen Levels lauern riesige Kraken auf Euch. Da hilft nur eins: Feuer frei!

PlayStation Shoot 'em Up

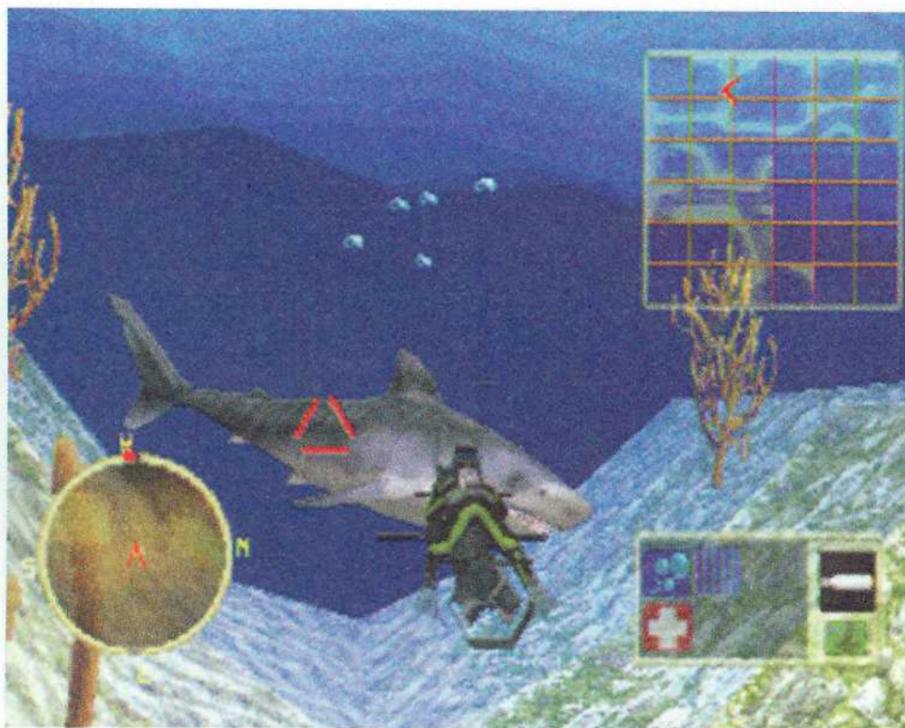
Treasures of the Deep

Tolle Ego-Shooter Action in der Tiefsee - mit Navy Seals auf Schatzsuche



Der Ex-Navy Seal Jack Runyan ist ein leidenschaftlicher Taucher. Nachdem Jack aus dem aktiven Dienst ausgeschieden ist, wird er von einer Unterwasser-Söldneragentur angeheuert, um im Auftrag reicher Kunden Schätze aus den Tiefen des Meeres zu bergen. Unser submariner Held kann auf eine Vielzahl von verschiedenen U-Booten und Waffen zurückgreifen, wenn er seine Missionen, die ihn in die exotischsten Gewässer der Welt führen (Ihr müßt z.B. Nazi-Gold vor der Küste Italiens finden oder eine versunkene Galleone bergen), erledigt. Dummerweise gilt auch bei U-Booten und deren Ausrüstung der Grundsatz: Gutes ist teuer. Jack kann

unter Wasser dann auch allerhand Gold und Juwelen einsammeln, um sich nach getaner Arbeit beispielsweise ein neues Sonar oder mal eben das Angriffstauchboot Viper zu leisten. Ihr steuert Jack entweder aus der Ego- oder der Third Person-Perspektive durch das Meer. Euer Gefährt ist standardmäßig mit einer Harpune samt unendlich viel Munition ausgestattet. Zusätzlich zu dieser könnt Ihr je nach Typ verschiedene Extras und Waffen einbauen, die Ihr in den höheren Missionen auch gut brauchen könnt. Unter Wasser lauern nämlich neben Haien und Kraken auch Piratentaucher auf Euch, die mit Ihren Booten munter auf Euch ballern. Erledigt Ihr sie, hinter-



Der Hai wird automatisch mit dem Torpedo anvisiert, rechts unten seht Ihr Eure Energie, den Luftvorrat und die gewählte Waffe



Frank: Treasures of the Deep gehört sicherlich zu den besseren Vertretern seines Genres, zumal die PlayStation mit U-Boot-Action-Simulationen sowieso nicht überladen ist. Die Vielzahl der käuflichen Tauchboote, die Menge an Waffen und Extras sowie die interessanten und vielschichtigen Missionen können auch anfangs skeptische Zocker schnell überzeugen (zu denen ich gehörte). Zudem ist die grafische Präsentation des Games sehr gut gelungen. Die menschlichen und tierischen Gegner bewegen sich sehr realistisch und sind auch mit sehr naturgetreuen Texturen überzogen. Überhaupt kommt man sich beim Zocken von Treasures of the Deep wie in einem Cousteau-Film vor. Die Steuerung des Bootes ist schnell erlernt, und schon bald düst man mit hoher Geschwindigkeit an Haien und Rochen vorbei, oder man bewegt sich vorsichtig durch ein Minenfeld. Dank der wirtschaftlichen Komponente bleibt die Motivation bis zur letzten der vierzehn Missionen erhalten. Ich kann nur zum Kauf raten.

lassen sie Extrawaffen und manchmal auch Luftflaschen, die Ihr benutzen könnt, um Euren Sauerstoffvorrat wieder aufzufüllen.



Jede Mission wird mit einem kleinen Filmchen eingeführt

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **k.A.**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **14**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Galaxy 089/760515**

Grafik 78 Sound 72

Fun 83



Der Oberbösewicht Sherudo Garo beharkt Euch am Ende der zweiten Stage mit seinen Wurfmessern

PlayStation Shoot 'em Up

Time Crisis

Das innovative Light-Gun-Spektakel wird ab November unter PS-Besitzern für helle Freude sorgen

Als wagemutiger Agent Richard Miller werdet Ihr beauftragt, die Tochter des Präsidenten aus den Klauen des Oberfieslings Sherudo Garo zu retten. Bewaffnet mit einer Pistole, die einzige Waffe in Eurem Arsenal, gilt es, in den drei Stages, die sich in der Festung des Kriminellen abspielen, nicht nur die zahlrei-

chen Gegner zu überwinden, sondern Ihr müßt auch der ablaufenden Zeit ein Schnäppchen schlagen. Wer nämlich mit Bestzeiten aufwartet, bekommt auch andere Wege zu Gesicht. Nicht wie bei den beiden Sega Shootern scrollt das Bild eigenständig, hier kämpft Ihr Euch abschnittsweise durch das alte Gemäuer. Ihr findet immer eine Deckung, wo Ihr sicher seid und nachladen könnt. Am Ende jeder Stage gibt es zudem einen finalen Showdown mit einem Big-Boss. Neben dem zusätzlichen Time Attack-Modus des Hauptgames hat Namco noch ein Extra-Level auf die CD-Rom gepackt. Hier müßt Ihr einer Waffenschieberbande das Handwerk legen.



Georg: Time Crisis bringt wirklich frischen Wind in das Lightgun-Genre. Gegenüber dem bekannten, selbstscrollenden Shootern ist das Feature mit der Deckung und die Spielregel, daß es nur eine Waffe gibt, wirklich etwas Neues. TC fordert daher mehr das zielgenaue Schießen anstatt die, wie bei der Konkurrenz oft üblichen, blinden Ballerorgien mit MGs und Granatwerfern. Die Grafik ist zwar detailreich, aber dennoch kantig und pixelig. Das fällt aber nicht ins Gewicht, denn bei den rasanten Schußwechseln bleibt eh wenig Zeit für verträumte Blicke. Diese werden noch durch die rockigen Gitarrenriffs und die authentischen Sound-sampels angeheizt. Einziger Wehrmutstropfen nur, daß man sich die original Namco-Gun (G-con 45) kaufen muß, um das Game vollends zu genießen, da Ballermänner von Fremdherstellern nicht unterstützt werden.

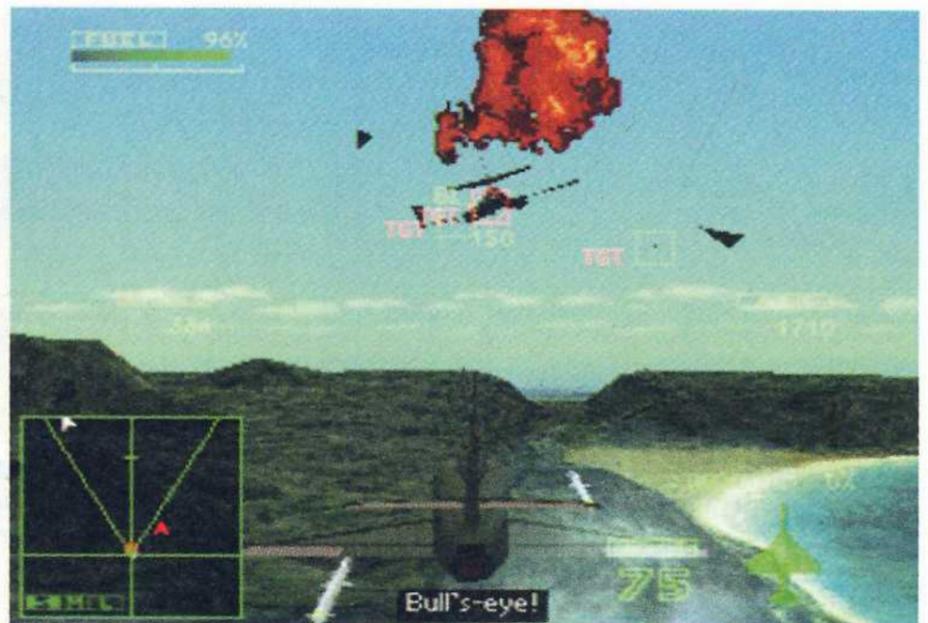
chen Gegner zu überwinden, sondern Ihr müßt auch der ablaufenden Zeit ein Schnäppchen schlagen. Wer nämlich mit Bestzeiten aufwartet, bekommt auch andere Wege zu Gesicht. Nicht wie bei den beiden Sega Shootern scrollt das Bild eigenständig, hier kämpft Ihr Euch abschnittsweise durch das alte Gemäuer. Ihr findet immer eine Deckung, wo Ihr sicher seid und nachladen könnt. Am Ende jeder Stage gibt es zudem einen finalen Showdown mit einem Big-Boss. Neben dem zusätzlichen Time Attack-Modus des Hauptgames hat Namco noch ein Extra-Level auf die CD-Rom gepackt. Hier müßt Ihr einer Waffenschieberbande das Handwerk legen.

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **4 Stages + Time Attack-Modus**
 Besonderheiten: **Light-Gun**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Sony**

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

Fun **81**



Strike !! Mit einem Doppelpack tödlicher Raketen wird dieser riesige Bomber in tausend Stücke gerissen

PlayStation Shoot 'em Up

Ace Combat 2

Namcos stählerne Adler brettern wieder durch die Lüfte, um die Welt vor böartigen Individuen zu beschützen

In einem Dritte-Welt-Staat wurde die Regierung von machthungrigen Generälen gestürzt, und diese bedrohen mit einem Arsenal von Cruise-Missiles den Weltfrieden. Zur Unterstützung der internationalen Truppe wird auch die Söldner-einheit Scarface hinzugezogen, der Ihr als wagemutiger Pilot angehört. Vor jeder Mission werdet Ihr durch

ein ausführliches Briefing, das mit animierten Grafiken aufwartet, bestens informiert. Danach müßt Ihr einen Kampfjet aus Eurem Arsenal wählen: Anfangs stehen nur zwei ältere Modelle zur Verfügung, was Ihr aber durch entsprechende Neuanschaffungen schnell ändern könnt. Jede Mission wird nämlich mit barer Münze belohnt, und auch das Abschießen von Feinden, die nicht als Ziel deklariert wurden, erhöht den Gewinn. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft gilt es, die Aggressoren in die Flucht zu schlagen. So muß z.B. eine feindliche Flotte versenkt werden, ein Thermalkraftwerk zerbombt werden, oder Ihr gebt einer Transporterflotte Geleitschutz.



Georg: Alle Achtung, Namco hat wahrlich seine Hausaufgaben gemacht. Nicht nur, daß die Kampfflugzeuge jetzt sehr realistisch aussehen und die neuesten Modelle aufweisen (auch der Eurofighter 2000 und die F 117 sind dabei), sondern auch die Landschaften sind einem zeitgemäßen Face-Lifting unterworfen worden. Schneebedeckte Berggipfel, die von Wolken verhangen sind, enge Gebirgsschluchten oder bewaldete Hochebenen sorgen für plastischere Locations. Auch der Sound paßt wieder voll in das bekannte Top-Gun-Klischee: Fetziges Rockrhythmen, die durch authentischen Flug- und Geschützlärm untermalt werden. Die Jets selbst lassen sich bestens steuern, vor allem mit Sonys Analog-Sticks (Board und Pad) wird ein authentisches Flug-Feeling vermittelt. Mit den zahlreichen Jägern und den massenhaft Missionen wird der heimische Pilot einige actiongeladene Stunden in der Luft verbringen.

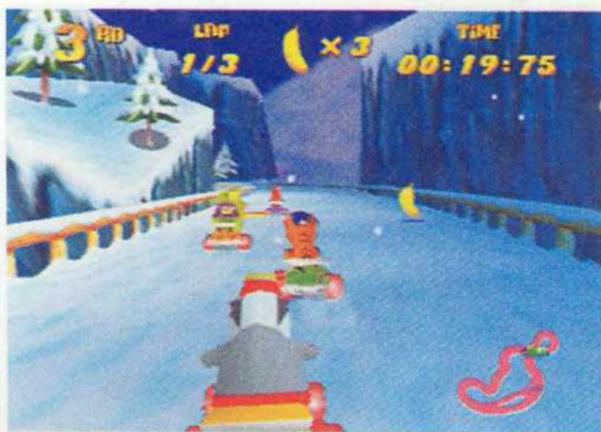
ein ausführliches Briefing, das mit animierten Grafiken aufwartet, bestens informiert. Danach müßt Ihr einen Kampfjet aus Eurem Arsenal wählen: Anfangs stehen nur zwei ältere Modelle zur Verfügung, was Ihr aber durch entsprechende Neuanschaffungen schnell ändern könnt. Jede Mission wird nämlich mit barer Münze belohnt, und auch das Abschießen von Feinden, die nicht als Ziel deklariert wurden, erhöht den Gewinn. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft gilt es, die Aggressoren in die Flucht zu schlagen. So muß z.B. eine feindliche Flotte versenkt werden, ein Thermalkraftwerk zerbombt werden, oder Ihr gebt einer Transporterflotte Geleitschutz.

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-Rom deutsch**
 Erscheinungstermin:
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **20+ Missionen**
 Besonderheiten: **Memory Card, Analog Stick**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik **83** **78** **Sound**

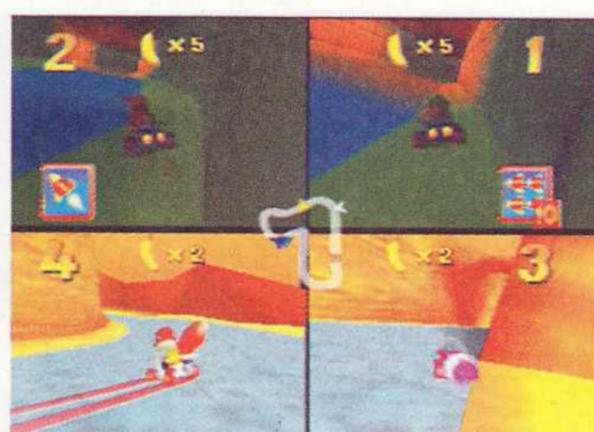
Fun **84**



Aus drei unterschiedlichen Perspektiven könnt Ihr am Renngeschehen teilnehmen



Hier sehen wir den Endgegner vom Dino Domain-Level. Seine Grobmotorik wird Euch des öfteren zum Verhängnis. Denn herabstürzende Felsen können Euch ganz schön plattmachen



Der Vier-Spieler-Modus ist sehr schnell und lädt immer wieder zu heißen Gefechten ein

Nintendo 64 Rennspiel

Diddy Kong Racing



Rekordverdächtig: Erst halten sie mit GoldenEye 007 die Videospieldwelt in Atem, dann schicken sie kurz danach gleich einen Mario Kart 64-Killer ins Rennen. Die Rede ist von keinem geringeren Softwarehaus als Rare, die momentan in aller Munde sind



Die Geschichte ist schnell erzählt. Das böartige Schwein Whizpig reist von Planet zu Planet, um seinen Zerstörungsdrang zu befriedigen. Und so trifft es auch auf Timbers Heimatinsel. Der kleine verängstigte Tiger Timber ruft verzweifelt all seine Freunde zusammen, um den Zauber, den Whizpig über sein Land gelegt hat, wieder aufzuheben. So gilt es

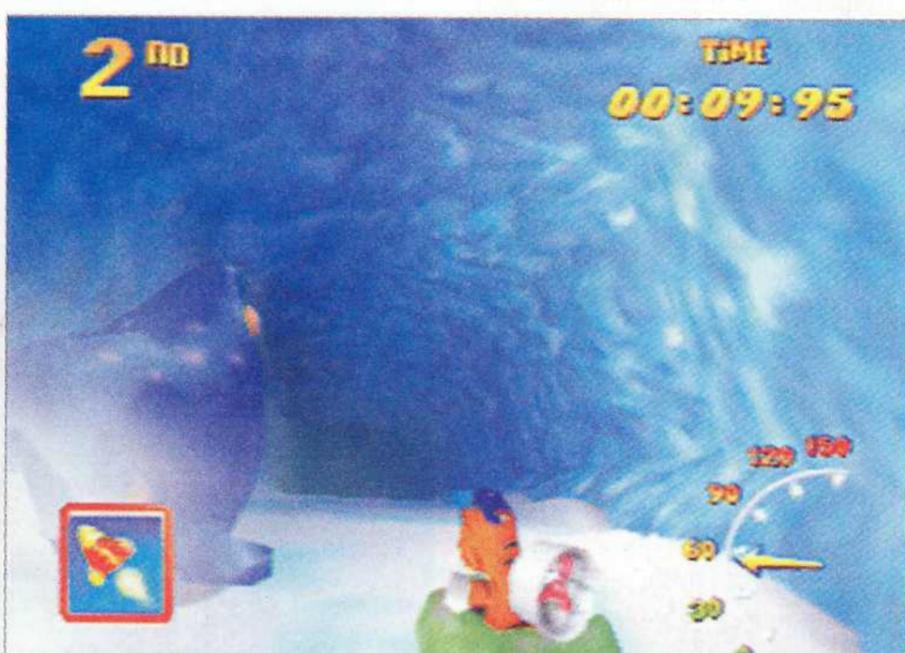
vorerst, in vier Welten mit fahrerischem Können zu glänzen, um dann in der Final-Weltraum Stage Whizpig ein für alle Mal loszuwerden. Doch alles der Reihe nach. Das Spiel besteht aus einem Adventure- und einem Rennmodus, letzterer bietet nur die Strecken, die Ihr auch im Adventure-Modus erspielt habt. Wählt zunächst unter acht Charakteren den

Spieler Eurer Wahl und begeben Euch auf die Oberwelt. Von dort aus gelangt Ihr in die Vorräume der vier Welten Dino Domain, Snowflake Mountain, Sherbet Island und Dragon Quest, die jeweils vier Rennstrecken, einen Endgegner, ein Trophy-Rennen sowie ein Challenge Level (Battlegame) beinhalten. Der Zugang zu den einzelnen Räumen bleibt Euch je-

doch vorerst verwehrt. Bei den Rennstrecken müßt Ihr zunächst goldene Ballons erspielen. Sie ermöglichen Euch den Zugang zu Rennstrecken in andere Welten. Somit müßt Ihr nicht stur eine Welt nach der anderen durchspielen. Habt Ihr alle vier Rennstrecken einer Welt erfolgreich absolviert, dürft Ihr erstmals gegen den jeweiligen Endgegner antreten.



Gerade in den Höhlen kommen die tollen Explosionen und der Rauch des Flugzeugs voll zur Geltung



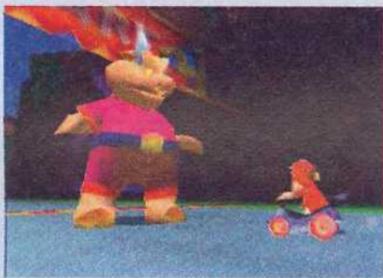
Absolut knuddelig: Diese Robbe stellt den Endgegner von Snowflake Mountain dar und hat ein paar fiese Tricks auf Lager



Die Fachwerkhäuser in Dragon Forest sehen einfach super aus. Hier darf gedriftet werden, was die Reifen hergeben. Aber auch Abkürzungen gehören mit zur Tagesordnung

In Sherbet Island ist das beispielsweise eine Riesenkrake, die zeitraubende Luftblasen absondert. Habt Ihr diese schwere Hürde gemeistert, müssen die vier Rennstrecken nochmals gefahren und zusätzlich acht Münzen aufgesammelt werden.

Der Endboss Whizpig



Schwein gehabt: Whizpig gilt es, gleich zweimal in schier unmöglichen Verfolgungsjagden zu besiegen



In einem verregneten Level läuft Whizpig, was seine Schweinshaxen hergeben. Hier dürft Ihr keinen Beschleuniger auslassen, sonst habt Ihr nicht den Hauch einer Chance



Beim zweiten Mal fordert Euch Whizpig im Weltraumlevel heraus. Hier ist das Auswendiglernen der Strecke und somit viel Geduld vonnöten

Besiegt dann nochmals den Endgegner, und Ihr dürft nun das bislang verwehrt Trophy-Rennen bestreiten, in dem es Pokale zu gewinnen gibt. Bei einem goldenen Pokal erhaltet Ihr außerdem ein Viertel eines Amuletts, das, wenn alle Teile zusammen gesetzt sind (alle vier Welten müssen gemeistert sein), Euch den Kampf mit dem finalen Endgegner Whizpig ermöglicht. Doch zurück zur letzten Tür, dem Challenge Level. Um ihn zu öffnen, müßt Ihr einen Schlüssel finden, der auf einen der vier Rennstrecken versteckt ist. Kommen wir zum Gameplay. Auf den Strecken, in der Luft und im Wasser sind sogenannte Zippers angebracht, die kurzzeitig für Beschleunigungen sorgen. Geht Ihr im richtigen Augenblick vom Gas, werdet Ihr sogar noch schneller. Doch das Rennen be-

„Diddy Kong Racing ist klarer Sieger unter den Kart-Racern“

schränkt sich nicht nur auf Driften und Beschleunigen. Ihr erhaltet durch das Aufsammeln von farbigen Ballons Extras, die kumuliert (aufgebaut) werden können und somit effektivere Waffen darstellen. Für rote Ballons erhaltet Ihr eine Rakete (für zwei davon eine Suchrakete, und drei davon ergeben zehn Raketen). Davor schützen könnt Ihr Euch mit gelben Ballons, blaue hingegen bescheren Euch einen Speed Boost. Ihr könnt Euren Gegnern aber auch Hindernisse in den Weg legen (grüne Ballons) oder sie mit einem Magneten ausbremsen (regenbogenfarbene Ballons). Des weiteren gibt es noch herumliegende Bananen, die Euch, wenn aufgesammelt, vor solch unliebsamen Attacken schützen und Eurem Fahrzeug zudem zu Höchstgeschwindigkeit verhelfen. Drei unterschiedliche Vehikel (Kart, Flugzeug und Luftkissenboot) stehen im Mehrspieler-Modus zur freien Wahl, im Adventure Modus ist das Fortbewegungsmittel meist vorgeschrieben.

Insgesamt stehen Euch 28 Level (plus zweimal der Endgegner Whizpig) bevor, ehe Ihr das Spiel gelöst habt. Doch das stimmt nicht ganz, danach erwartet Euch nämlich noch eine kleine Überraschung.



Im Dragon Forest könnt Ihr unter anderem diese tollen Burggemäuer bestaunen



Uwe: Mario Kart 64 war gestern, hoch lebe Diddy Kong Racing! Mit dem Erscheinen von DKR fährt Miyamotos

Kart-Rennen nur noch in dessen Schatten. Die Rare-Jungs haben das Kunststück vollbracht, ein Spiel zu kreieren, das sowohl im Einzspieler-Modus als auch im Vierspieler-Modus Mario Kart 64 locker auf den zweiten Platz verweist, und das in spielerischer wie technischer Hinsicht. Dafür sorgen sage und schreibe 28 Strecken, die, was Spielwitz und Schwierigkeitsgrad anbelangen, ausgewogener kaum sein könnten. Die neue Idee mit den kumulierbaren Extras halte ich für sehr gelungen, zumal sie ein noch taktisch klügeres Fahren voraussetzt. Denn sammelt man versehentlich das falsche Symbol ein, verliert man das zuvor mühsam aufgepowerte Extra. Das prägnanteste am Spiel stellen jedoch die drei Vehikel dar. Durch ihre unterschiedlichen Fahr- bzw. Flugeigenschaften eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten. So lassen sich zum einen die zahlreichen Strecken erneut mit einem anderen Gefährt durchzocken, zum anderen ergeben sich dadurch witzige Situationen im Mehr-Spieler-Modus, wenn man plötzlich kartfahrend von einem Mitspieler aus der Luft attackiert wird. Ich kann Rare nur von ganzen Herzen zu diesem genialen Titel gratulieren. Es ist neben GoldenEye 007 ein grandioser Genrevvertreter. Fazit: unbedingt kaufen, anschnallen und abfahren!

Waghalsige Loopings sind im Weltraumlevel an der Tagesordnung. Hier kommt auch richtiges Star Wars-Feeeling auf, denn Ufos beschießen Euch noch zusätzlich

Test Nintendo 64

Hersteller: Rare
Spieleranzahl: 1 - 4
Datenträger: 128 Mbit Modul
Erscheinungstermin: 24. Nov.
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 28 Strecken
Besonderheiten: Rumble Pak, Batterie
Ca. Preis: 99,-DM
Muster von: Nintendo

Grafik 82 Sound 78

Fun 93



Im Adventure-Modus müßt Ihr solche Riesendiamanten einsammeln, um einen Level zu beenden



Zu viert ist Bomberman eine Offenbarung: Im Wuselchaos und Bombenhagel cool zu bleiben fordert Euch alles ab

Nintendo 64 Geschicklichkeit

Bomberman 64

Unvergessen ist er, der kleine Mann mit den großen Bomben! Und endlich hat es der unscheinbare Sprengmeister auch in die dritte Dimension geschafft - quasi ein kleiner Schritt für Bomberman, aber ein großer

Viel herumgekommen ist das Männchen mit dem weißen Anzug, dem Helm und dem unbändigen Drang, alles in die Luft zu jagen. Seit seinen längst vergangenen Tagen auf der PC-Engine schaffte es der Wuselknirch auf jedem namhaften System, seine Fangemeinde ständig zu vergrößern. Auch von Namensänderungen (zum Beispiel zu „Dynablaste“ auf einigen Plattformen) ließen sich seine Jünger nicht verwirren. Auf NES folgte das SNES, dem gleich mehrere Versionen spendiert wurden. Das Game, das zumindest meinen Sega Saturn nie sterben lassen wird, ist „Saturn Bomberman“. Doch Bomberman hat noch lange nicht genug. Nun ist das N64 an der Reihe, und diese Gelegenheit nutzte Hudson

Soft gleich aus, um den Knaben einer kompletten Frischzellenkur zu unterziehen. Kritiker bemängelten bisher an Bomberman häufig den Ein-Spieler-Modus, der auf Dauer einfach

zu wenig Abwechslung bietet. Darüber hinaus hielten sich echte Innovationen im Gameplay trotz vieler Versionen eher in Grenzen. Bomberman 64 unternimmt diesmal den Versuch, diese Mängel auszumerzen. Zuerst hat man den Solo-Modus,

der jetzt Adventure-Mode heißt, vollkommen umgekrempelt. Hier geht es also nicht mehr um das Wegbomben einer Anzahl von Gegnern unter Zeitdruck. Ihr wandert vielmehr Mario-ähnlich durch 3D-Landschaften, wobei Ihr den Blick-



Am Ende jeder Welt wartet ein großer Endgegner auf Euch, dessen Bekämpfung totale Beherrschung aller Bomben-Wurftechniken verlangt



In den Grasfeldern dieser Arena sind geworfene Bomben unsichtbar, argloses Umherwandern ist also lebensgefährlich

Man sollte alle möglichen Gegenstände und Gebäude auf Zerstörbarkeit durch Bomben testen



Björn: Kult! Kult! Kult! Bomberman 64 ist ohne Frage die bislang beste Version des Klassikers. Vor allem die radikale Veränderung des Solo-Modus verdient volles Lob, da nun auch der Einzelspieler längere Zeit mit Bomberman verbringen kann. Natürlich hat das Adventure nicht den Tiefgang eines Vollblut-Abenteuers, der Fun-Faktor übertrifft jedoch bei weitem die alte Monsterhatz. Alle Erwartungen übertrifft auch der Mehr-Spieler-Modus. An süchtig-machendem Dauerspaß ist Bomberman zu viert nur mit GoldenEye zu vergleichen. Gerade der Ghost-Modus, der auch bereits ausgeschiedenen Zockern noch das Mitwirken an der Bombenschlacht ermöglicht, ist unbezahlbar. Wenn ich die Flüche und Kraftausdrücke hier aufzählen wollte, mit denen wir uns bei hinterhältigen Sabotageakten während des Zockens bewarfen, würde diese Ausgabe mit Sicherheit indiziert werden. Für mich ist Bomberman 64 das bislang stärkste Kauf-Argument für Nintendos Spielkonsole, und ich kann nur sagen, holt Euch das Teil, wenn Ihr Spaß wollt!



Mit dieser Option kann Euer Bombenmann mit verschiedenen Rüstungen bekleidet werden, vom Blechpanzer bis zum Catsuit ist alles vertreten

winkel beeinflussen könnt, wenn auch nicht völlig stufenlos. Dort beginnt Euer Abenteuer in einer von vier Welten (Grasland, Eiswüste, Vulkanwelt, Wasserburg), in denen Ihr versucht, den bösen Altair von der Vernichtung der Welt abzuhalten. Um einzelne Abschnitte zu absolvieren, müßt Ihr Diamanten sammeln, zu denen Ihr Euch erst mit bestimmten Schlüsseln den Weg öffnen könnt. Unter-

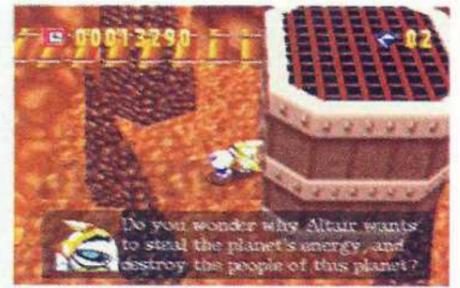
„Allein erfri-schend neu und zu viert eine Offenbarung“

wegs trifft Ihr auch auf Gesprächspartner, die Euch anfangs beispielsweise über die Steuerung aufklären. Apropos Steuerung: Bomberman hat mittlerweile ein ansehnliches Repertoire an Fähigkeiten rund ums Bombenwerfen entwickelt. Die Knallkörper können gekickt, aufgehoben und geworfen werden. Darüber hinaus kann die Sprengkraft durch eine Art Aufpumpen der Bomben er-

höht werden. Zusätzlich gibt es natürlich alle bekannten Extras, wie Zusatzbomben, Verstärker, Fernsteuerung etc. Last but not least hat auch der Multiplayer-Modus Neuerungen erfahren: Der Ghost-Mode, den Ihr auch abschalten könnt, erlaubt Euch, Eure Konkurrenten auch nach dem Tod noch durch Explosionen zu behindern. Als buchstäbliche Quälgeister könnt Ihr den Gegnern ihre eigenen Bomben hinterherkicken oder -tragen, mit dem Vorteil, daß Ihr nichts mehr zu verlieren habt. Außerdem hat jede anwählbare Arena ihre eigenen Raffinessen, wie verschiedene Ebenen, Gräben etc.



In der Vulkan-Welt fahren kleine Loks auf Gleisen über der Lava, die Ihr natürlich sprengen müßt



Diese Figur trifft Ihr immer wieder im Adventure-Mode an. Von ihr könnt Ihr Informationen und Tips zum Spielablauf einholen

Test Nintendo 64

Hersteller: **Hudson Soft**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **5 Welten im Adventure-Mode**
 Besonderheiten: **Batterie**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Nintendo**

Grafik **79** Sound **72**

Fun 90

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	279,95
NeGCon	DV	84,95
Abe's Odyssey	DV	89,95
Ace Combat 2	DV	89,95
Actua Golf 2	DV	89,95
Adidas Soccer Intern. 97	DV	89,95
Agent Armstrong	DV	89,95
Alien Trilogy	DV	49,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Battle Stations	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	64,95
Bust A-Move 2	DV	49,95
Cart World Series	US	109,95
Castlevania	US	119,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra	DV	89,95
Cool Boarders 2	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Croc	DV	89,95
Darklight Conflict	DV	74,95
Descent 2	DV	49,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Die Stadt der verl. Kinder	DV	89,95
Discworld 2	US	119,95
Disruptor	DV	59,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	84,95
Extreme Games 2	US	59,95
Fantastic Four	DV	89,95
Felony 11-79	US	114,95
FIFA 98	DV	89,95
FIFA Soccer 97	DV	69,95
Final Fantasy 7	US	119,95
Formel 1 97	DV	99,95
Front Mission 2	JP	144,95
G-Police	DV	94,95
Ghost in the shell	JP	109,95
Gradius Gaiden	JP	139,95
Grand Tour Racing	US	114,95
Hercules	US	119,95
Hero's Adventure	US	99,95
Jet Rider	DV	84,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95

M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
King of Fighters 96	JP	144,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lifeforce: Tenka	DV	89,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
Machine Hunter	DV	89,95
Madden 97	DV	69,95
Madden 98	DV	89,95
Magic the Gathering - Mass Destruction	DV	89,95
Maximum Force	US	119,95
Metal Slug	JP	139,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Monster Truck	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Namco Museum Vol. 4	DV	89,95
Nanotek Warrior	DV	89,95
Nascar 98	US	114,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	69,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NHL Breakaway 98	DV	89,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
NHL Powerplay	DV	89,95
NHL Powerplay 98	DV	89,95
NHL 97	DV	69,95
NHL 98	DV	89,95
Nightmare Creatures	DV	89,95
Nuclear Strike	DV	89,95
Orge Battle	US	139,95
Overblood	DV	89,95
Parappa the Rapper	DV	84,95
Perfect Weapon	DV	89,95

Persona	US	114,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	59,95
PGA Tour Golf 97	DV	69,95
PGA Tour Golf 98	DV	89,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Psychic Force	DV	89,95
Rage Racer	DV	94,95
Rally Cross	DV	84,95
Rapid Racer	DV	94,95
Ray Storm	DV	84,95
Ray Tracers	DV	84,95
Rebell Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Resident Evil Director	DV	Nov.
Samurai Shodown RPG	JP	149,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soul Blade	DV	89,95
Street Fighter Alpha EX Plus	JP	154,95
Suikoden	DV	94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Swagman	DV	89,95
Syndicate Wars	DV	89,95
Tactics Ogre	JP	134,95
Tekken 2	DV	99,95
Ten Pin Alley	DV	64,95
Test Drive Off Road	DV	89,95
The Crow	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Time Crisis, incl. GunCon	JP	179,95
Tobal No.1	DV	89,95
Total NBA 97	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95

Twisted Metal 2	DV	89,95
V-Rally	DV	89,95
Vandal Hearts	DV	94,95
VR Baseball 97	DV	89,95
Warcraft 2	DV	89,95
Wild Arms	US	99,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
WipEout 2097	DV	94,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Worms	DV	49,95
Xevious 3D	DV	84,95

SEGA SATURN:

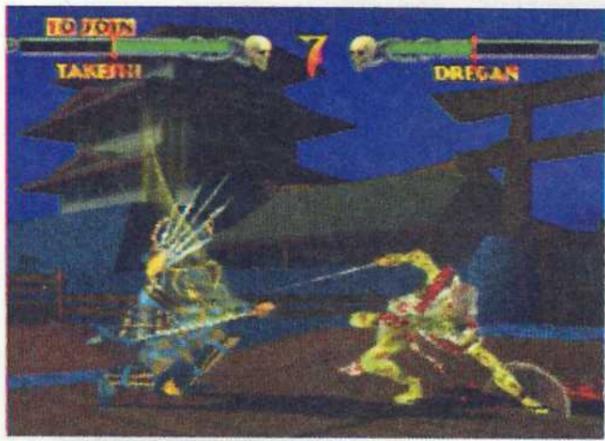
Bomberman	DV	89,95
Discworld 2	DV	89,95
Dragen Force	DV	89,95
Longraiser IV Limited Edition	JP	144,94
Madden 98	DV	89,95
NBA Live 97	DV	49,95
NHL 97	DV	49,95
Resident Evil	DV	109,95
Samurai Shodown 4	JP	109,95
Shining the Holy Ark	DV	89,95
Soviet Strike	DV	49,95
Warcraft 2	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 3	JP	119,95
World Wide Soccer 98	DV	94,95

NINTENDO 64:

Blast Corps	DV	i. V.
Bomberman	JP	179,95
Golden Eye	US	i. V.
Lylat Wars	DV	139,95
Mario Kart 64	DV	89,95
Multi Racing Championship	DV	149,95
NBA Hangtime	DV	129,95
Superstar Soccer 64	DV	139,95
Top Gear Rally	US	179,95
Turok	EV	139,95
Wave Race	DV	89,95
Wayne Gretzky Hockey	DV	129,95

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

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS)
 Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.
 Ab DM 300,- versandkostenfrei (nur Software). Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



Jedem Fighter wurde sein eigener Hintergrund spendiert. Takeshi beispielsweise kämpft in seiner japanischen Heimat bei Nacht



Fatality! Namira schrumpft den besiegten Gegner ein und stopft ihn in die Flasche!



Wow! Die gewaltige Streitaxt des Executioners bläst so ziemlich alles aus dem Weg. Sinnigerweise tritt er in seinem Folterkeller an



Nintendo 64 Beat 'em Up

Mace the Dark Age

Wow, Midway definiert den Bereich der 3D-Prügler neu! Seid Ihr hart genug, auf den dunklen Schauplätzen Euren Mann zu stehen? Dann tretet ein in die finstere Nacht von Mace...



Ups! Takeshi zeigt seinen Mißmut nicht gerade freundlich. Der Rest auf dem Boden war übrigens der besiegte Gegner

A.D. 1300, seit Jahrhunderten herrscht Dunkelheit in Asien und Europa. Der schwarze Odem von Pestilenz liegt in der Luft. Zehn Kämpfer aus den genannten Kontinenten treten an, um den sieben finsternen Lords, welche Asmodeus vereidigte, entgegenzutreten. Die Allmacht kann nur aufrecht erhalten werden, indem Krieg und Verwüstung über den Ländern liegen.

Dieser Kreislauf des Bösen muß durchbrochen werden. Und so tretet Ihr in den Arenen an, um dem Guten zum Sieg zu verhelfen. Als Auswahl stehen Euch Fighter zur Verfügung, die unterschiedlicher nicht sein können, so der Wikinger Ragnar, die Haremsdame Namira oder die Amazone Taria. Jeder der Kämpfer bringt seine eigene Waffe sowie seinen charakteristischen

Kampfstil mit. So ist der Henker Executioner zwar mit einer gewaltigen Axt ausgerüstet, die eine erhebliche Reichweite innehat, aber aufgrund der gewaltigen Körpermasse ist er den flinken Angriffen der kleineren Recken fast schon ausgeliefert. Vor dem eigentlichen Kampf für das Gute dürft Ihr ausgiebig die Moves und Schläge im Practice-Mode üben. Hier steht

Euch eine Dummy-Figur zur Verfügung, die sinnigerweise einen Zettel an den Rücken geheftet hat, welcher unmißverständlich „Kick me“ besagt. Zu Beginn der Saga wählt Ihr Euch einen Kämpfer aus (wer hätte es gedacht?) und müßt nun die anderen neun Gegenspieler niederringen, um den Lord des Bösen gegenüberzutreten zu dürfen.

Alle zwölf Recken auf einem Blick



Executioner

Aus den Tiefen der Hölle scheint dieser Handlanger des Todes zu kommen. Wo seine Axt hinschlägt, wächst kein Gras mehr, vorausgesetzt der behäbige Muskelberg ist schnell genug



Lord Deimos

Leider lahm wie die Straßenbahn. Aber die Reichweite seines Breitschwertes macht dieses Handicap wieder wett



Ragnar

Der gewaltige Wikinger zeigt allen, was aus einem wird, wenn man seinen Teller immer brav leer ißt. Mit seinen beiden Äxten kann er so manchen tödlichen Schlag abblocken



Koyasha

Flink wie ein Wiesel rennt sie um die Gegner herum. Ihre mangelnde Körperkraft macht sie durch Geschwindigkeit wett



Taria

Nicht gerade ladylike sticht sie auch mal mit dem Dolch zu, was dem Gegner zusätzlichen Schaden zufügt



Al-Rashid

Der arabische König der Meuchelmörder ist schwer zu treffen, da er stets verschlagen abwartet, bis sich eine Lücke in Eurer Verteidigung bietet



Takeshi

Ein Samurai der alten Schule: schnell, knallhart und tödlich. Seinen schnellen Schwertkünsten ausweichen und zuschlagen heißt hier die Devise



Mordos Kull

Als alter Söldner kennt er nur einen Kampfstil: Draufhauen ohne Ende! Sein Schild schützt ihn hierbei hervorragend vor Gegenattacken



XIAO Long

Seine Waffe, ein Kampfstock, besteht zwar nur aus Holz. Aber Vorsicht! Setzt er zu seinen schnellen Kombinationen an, ist Eure Lebensleiste in Gefahr!



Namira

Hinterhältig, bössartig und gemein ist diese Dame. Mit schlangentartiger Schnelligkeit läßt sie keine Chance ungenutzt, Eurem Fighter die Schwerter in den Leib zu rammen



Dregan

Der untote erspielbare alte Kreuzritter kämpft edelmütig über den Tod hinaus. Täuscht Euch nicht, wie untotes Fleisch kämpfen kann



Hell Knight

Der Hölle Ritter kennt nur eines: Brachiale Gewalt. Allerdings ist auch seine Schwäche die Geschwindigkeit. Springt um ihn herum und schlägt hinterrücks zu



Vor seinem brennenden Schloß versucht sich Lord Deimos mit seinem Morgenstern wacker zu schlagen

Hierbei wurde die Umsetzung der Arenen der Hintergrundstory stark angepaßt. Sie reichen von brennenden Schlachtfeldern hin zum düsteren Folterkeller oder einem arabischen Palast. An den Schauplätzen gibt es auch das wirklich Neue am Game zu bewundern, die Kampfarenen weisen Erhöhungen in Form von Treppen und Absätzen auf, die von den Kämpfern betreten werden können, um dort den Kampf auszuführen. Und das in reinrassi-

ger, dreidimensionaler Grafik. Auch muß erwähnt werden, daß Säulen, die beispielsweise den Blick auf den Kampf verbergen würden, bei Bedarf transparent werden, um Euch nicht im Getümmel zu behindern. Aber auch Wassertümpel- und Becken, welche an den Schauplätzen liegen, können zum fröhlichen Stelldichein benutzt werden. Ist ein Gegner derart geschwächt worden, daß seine Lebensleiste am Nullpunkt angelangt ist, steht Euch die



Björn: Midway definiert den Bereich der 3D-Prügler mit Mace the Dark Age neu. Die Möglichkeit, Treppen und Absätze mit in die Kampfhandlung einzubauen, gefällt mir sehr gut. Selbstverständlich macht es nochmal so viel Spaß, seinem Gegner von einer Anhöhe aus die Waffe tüchtig um die Ohren zu hauen. Auch so ein kleines Intermezzo im Wasser sorgt für Abwechslung. Die musikalische, knallharte Untermalung zum Geschehen auf

dem Bildschirm veranlaßt einen richtig dazu, die Waffen im Takt der Musik aneinander zu schlagen. Die grafische Seite zeigt, was Nintendos Kästchen drauf hat. Mace ist meiner Meinung nach der derzeit beste 3D-Prügler auf dem N64. Da das Spiel doch ein wenig heftig ist, was den Teil der Fatalities und Kampfhandlungen betrifft, glaube ich kaum, daß es als deutsche Version auf den Markt kommt. Obwohl jeder, dem dies nicht paßt, im Optionenmenü den Gore abschalten könnte.

Möglichkeit eines Fatalities zur Verfügung. Wobei beispielsweise Namira ihren Kontrahenten auf Daumengröße einschrumpft und diesen in eine Flasche stopft. Auf großartige Vorspanne und charakterbezogene Abspänne wurde allerdings speicherplatzbedingt verzichtet. Dafür wurden dem Game zusätzlich sieben geheime Charaktere spendiert, welche später ausgewählt werden können. Ob das Game in Deutschland erscheinen wird, ist zu diesem Zeitpunkt noch fraglich (ratet mal, warum). Aber wozu gibt es den fixen Importhändler von nebenan?

Test **Nintendo 64**

Hersteller: **Midway**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **10+7 Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **keine Angaben**
 Muster von: **Games Garden**
0911 / 7 41 81 85



SONY PlayStation Spiele CD's

Abe's Odysee	89.90
Ace Combat 2	99.90
Agent Armstrong	89.90
Alarmstufe Rot	99.90
Com&Conquer	89.90
Croc	89.90
Destruction Derby 2	99.90
Fantastisc 4	89.90
Fighting Force	109.90
Excalibur	89.90
FIFA Soccer 98	89.90
Formel 1 97	109.90
Final Fantasy 7	119.90
G-Police	109.90
Hercules	99.90
Jur.Park: Lost World	89.90
M.D.K.	89.90
Nightmare Creaturs	99.90
Nuklear Strike	89.90
Overboard	89.90
Porsche Challenge	89.90
Rage Racer	99.90
Rapid Racer	99.90
Res.Evil: Direct. Cut	89.90
Rosco Mc Queen	89.90
Sim Sity 2000	99.90
Soul Blade	109.90
Street Fighter EX Plus	99.90
Super Star Soccer Pro	99.90
Tomb Raider	99.90
Tomb Raider 2	99.90

SONY PlayStation Spiele CD's

V-Rally	89.90
Warcraft 2	89.90
Wing Commander 4	99.90

SONY PlayStation Spiele Angebote!

Je	49,90 DM
Air Combat	
Alien Trilogy	
Bust-A-Move 2	
Destruction Derby 1	
Fade to Black	
Panzer General 1	
Pro Pinball	
Ridge Racer	
Road Rash	
Track & Field	
Tekken 1	
Wipe Out	
Worms	

SEGA SATURN  **WORLD OF GAMES**
 Inh. C. Markatsch
Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

NINTENDO 64

Blastcorps	99.90
Bomberman	99.90
Clayfighter	149.90
Diddy Kong Racing	99.90
Dark Rift	149.90
Extreme G	149.90
F1 Pole Position	159.90
NBA Hang Time	139.90
Mario Kart	99.90
Super Star Soccer	149.90
Shadows of the Empire	139.90
Top Gear Rally	149.90
Lamborghini Chall.	159.90
Multi Racing Champ.	149.90
Turok auch englisch	139.90
Golden Eye 007 Pal	169.90
Lylat Wars - Star fox	139.90

SEGA Saturn

Discworld 2	99.90
Fighting Force	109.90
Formula Carts	99.90
Resident Evil	99.90
Sega Touring Car	99.90
Sonic R	99.90
Last Bronx	109.90
Warcraft 2	99.90
Wipe Out 2097	99.90
WW Soccer 98	89.90

Grundgerät	
Nintendo 64	299.--
Sony PlayStation	289.--
Sony PlayStation Silver	
Incl. 2 Pads & Memory Card	333.--

Zubehör	
N64 Controller Color	59.90
N64 Memory Card 1MB	49.90
N64 Rumble Pack	39.90
N64 HF Modulator	49.90
Sony Memory Card	39.90
Sony Analog Pad	59.90
Sony V-3 Racing Wheel	149.90
Sony Laser Gun	119.90
Sony Game Buster	99.90
Sony HF Modulator	49.90

Alle Top Neuheiten
 Schnellversand in 1-2 Tagen
 falls Artikel Lieferbar!
 Per N.N zuzüglich 10.--DM

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-15.00

Besuchen Sie unser Ladengeschäft Zwischen Turn & Sedansplatz!



Die Motion Capture-Animationen sind ungemein detailverliebt; vor allem Tacklings sehen beeindruckend aus



Um nach dem Snap ein Paßspiel zu aktivieren, müßt Ihr die Z-Taste erneut drücken

Nintendo 64 Sportspiel

NFL Quarterback Club '98



Iguana goes American Football: Nach ihrem Megaseller Turok rücken die Amerikaner unter Einsatz von Spitzengrafik EAs John Madden bedrohlich auf die Pelle

Die Jungs von Iguana können zu recht stolz auf sich sein. Nicht nur, daß Turok Dinosaur Hunter nach wie vor der bestverkaufte Third Party-Titel auf dem N64 ist, auch Nintendo war angesichts dieser Qualität voll des Lobes und belohnte das Programmiererteam, deshalb mit einem Privileg. Neben Rare und Factor 5 haben auch die Amis Zugriff auf den Microcode des Co-Prozessors erhalten, wodurch sie die Hardware auf die spezifischen Anforderungen des Spiels hin konfigurieren können. Davon machte Iguana bei Quarterback Club '98 auch reichlich Gebrauch, denn die gesamte Optik konnte erstmals ab-

solut hochauflösend dargestellt werden. Aber auch spielerisch wollte man der Hochglanz-Grafik in nichts nachstehen, und spendierte dem sportlichen Modul allerlei Features. Neben den gängigen Spielmodi (Saison, Play Off, Freundschaftsspiel) könnt Ihr auch eigene Teams kreieren und Euch die Manager-Option zunutze machen. Gerade in diesem Bereich wird einiges geboten. So steht Euch pro Saison nur ein bestimmtes Budget zur Verfügung, Spieler können durch einen Späher abgeworben, bzw. eigene Spieler zum Verkauf angeboten werden. Bei der Erstellung des Gameplays war zwar nicht der greise

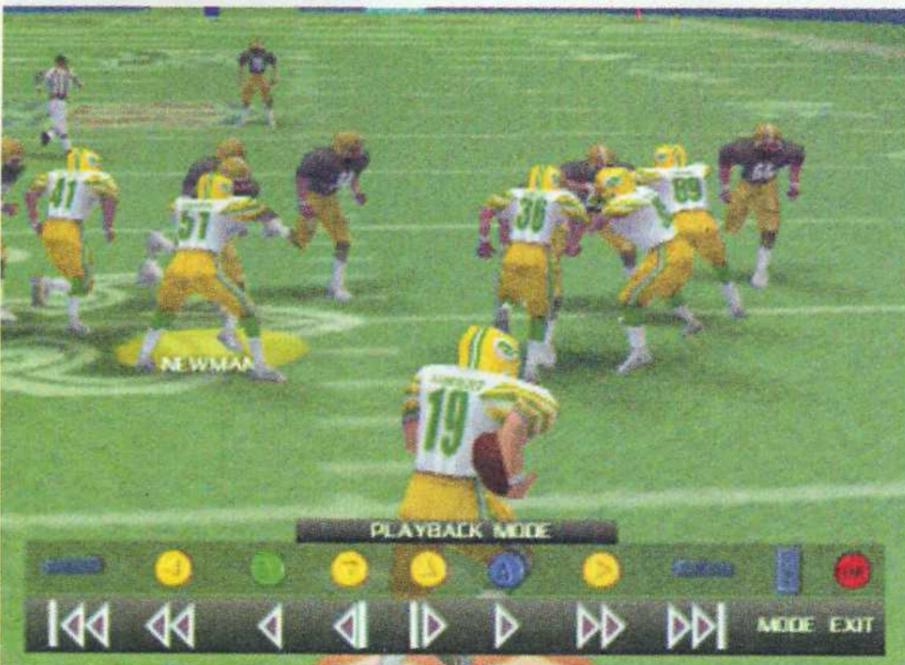
John Madden hilfreich, dafür konnte aber Brett Favre, Quarterback von den Greenbay Packers, für das nötige Hintergrundwissen gewonnen werden. Auf dem Platz selber sind EAs Einflüsse dennoch nicht zu übersehen. Sämtliche Formationen (mehr als bei Madden '98 übrigens) und Spielzüge setzten sich aus Blöcken zusammen, die Ihr mittels vier Aktionstasten anwählt. Egal, ob Ihr ein Paß- oder Laufspiel aufzieht, in jeder Situation haben sich die Programmierer die hohe Anzahl der Tasten zunutze gemacht. Um beispielsweise die Offense auszutanzeln, könnt Ihr wahlweise einen kurzen Turboschub einsetzen, die Abwehrhand ausstrecken, Euch um die eigene Achse drehen oder über den gegnerischen Spieler hinweghüpfen (das sind noch nicht einmal alle Alternativen). Ihr merkt also: die Aktionsmöglichkeiten sind nahezu unerschöpflich. Zwei Beson-



Ulf: John Madden ist tot, lange lebe John Madden! So pathetisch muß ich mit meiner Meinung beginnen,

denn nach langer Regentschaft ist es Iguana tatsächlich gelungen, EAs renommierte AF-Sim vom Thron zu stoßen. Einen Löwenanteil an diesem Kunststück sicherte sich die überragende Grafik. Die HiRes-Optik verblüfft durch geradezu photorealistisch anmutene Akteure, die zudem durch Motion Capture famos animiert wurden - grandios! Ein weiterer dicker Pluspunkt stellt der motivierende Managerbereich dar, bei dem schon beinahe Fußballmanager-Feeling aufkommt. Doch selbst beim Herzstück, dem Gameplay, gibt sich QB Club '98 keinerlei Blöße. Die CPU-Spieler reagieren gewitzt auf Eure Aktionen (gute Deckungsarbeit), bzw. durchschauen zu häufig durchgeführte Spielzüge schnell, das Tempo wurde klug gewählt und mit etwas Übung sind selbst 30 Yard-Pässe kein Problem mehr. Meckern könnte man lediglich bei der geradezu unübersichtlichen Vielfalt an Aktionsmöglichkeiten, doch für wahre NFL-Profis dürfte das nur ein zusätzlicher Anreiz sein. Um es kurz zu machen: Wer nur halbwegs mit dieser Sportart etwas anfangen kann, sollte sich dieses spannende Sportspiel zulegen - momentan gibt es nichts Besseres in diesem Bereich.

derheiten zum Schluß: Wie bei Iguana Produkten gewohnt, dürft Ihr im Cheat-Modus wieder einmal Paßwörter eingeben (Big Head-Modus etc.), und wer ein Rumble Pak sein Eigen nennt, kriegt die Tacklings auch leibhaftig zu spüren.



Durch die freie Kamerafahrt beim Replay dürft Ihr die famose Grafik näher betrachten



Spielertransfers sind im Saison-Modus wichtig, um ganz vorne mitzuspielen; Euer Budget ist allerdings begrenzt

Test Nintendo 64

Hersteller: **Iguana Entert.**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **64Mbit Modul dt-**
 Erscheinungstermin: **Ende Nov.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **139,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik **86** Sound **70**

Fun 91



Gerade aus der Cockpit-Perspektive kommt echte Rennstimmung auf, da durch die etwas schlechtere Übersicht gute Reaktionen gefragt sind!



Wer gerne gegen einen menschlichen Kontrahenten fährt, wird im gelungenen 2-Player Modus vollauf bedient!

Nintendo 64 Rennspiel

Automobile Lamborghini 64

Hier werden Männerträume wahr. Mit den PS-Protzen von Lamborghini können sich auch Normalsterbliche bei dieser Arcade-Raserei heiße Straßenduelle liefern!

Der bloße Titel dieses Racers dürfte den meisten Fahrbegeisterten unter Euch schon das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen, denn wer hat nicht schon einmal davon geträumt, sich in einem sündhaft teuren Sportwagen der Extraklasse zu setzen, um dann über den Asphalt zu brettern? Damit dies auch für den

Otto Normalverbraucher nicht länger nur ein Traum bleibt, hat Titus ein Einsehen und ermöglicht zumindest allen N64 Besitzern die Erfüllung ihrer sehnlichsten Rennfahrerwünsche. Die Auswahl an PS-starken Boliden ist logischerweise auf die Lamborghini-Modelle beschränkt, die in unterschiedlichen Farben zur Aus-

wahl stehen. Habt Ihr Euren persönlichen Favoriten gefunden und sind alle Einstellungen (Anzahl der Runden, Schwierigkeitsgrad, Strecke, Pit-Stop) zu Eurer Zufriedenheit konfiguriert, könnt Ihr auch schon mit der Pistenhatz beginnen. Mit bis zu drei Kumpels dürft Ihr nach Herzenslust über die vorhandenen Parcoure heizen und Euch entweder im Championshipmodus gegen die sechs Kontrahenten auf die Jagd nach Punkten begeben, im Arcademodus innerhalb eines Zeitlimits von Checkpoint zu Checkpoint düsen oder im Time Trial versuchen, neue Rekorde aufzustellen. Um der Meisterschaft etwas mehr Realismus zu verpassen, ist man dort zu gelegentlichen Pit-Stops gezwungen, um abgefahrene



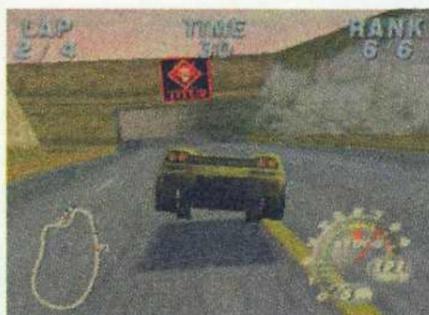
Heiße Action beim Überholen, da die aggressiven CPU-Boliden alles versuchen, Euch vom rechten Weg abzubringen

Reifen zu wechseln und nachzutanken. Da man hier selber eingreifen muß, kann schnell ein schon sicher in Führung liegendes Rennen verloren gehen - also macht ordentlich Tempo! Als weiteres Feature wird das Rumble Pak unterstützt, so daß Ihr Eure Zusammenstöße mit den Kontrahenten auch am eigenen Leib zu spüren bekommt. Sämtliche erreichten Rekorde können natürlich auch auf dem Controller Pak abgespeichert werden, um Euren Freunden die eigenen Spitzenzeiten zu präsentieren.



Ulf: So langsam kommt etwas Schwung in die Rennspielecke des N64, doch auch dieser Racer ist (leider) kein Top Game. Was mich vor allem störte, das ist der viel zu kleine Fuhrpark (es stehen lediglich zwei unterschiedliche Lamborghini Modelle zur Auswahl, wenn auch in unterschiedlichem Design). Auch das eigentliche Teilnehmerfeld ist meiner Meinung nach mit sechs Boliden entschieden zu klein. So kommt es nach einem Crash häufig vor, daß Ihr bis zu zwei Runden mutterseelenallein über den Course hetzt, um Eure Gegner wieder einzuholen, was den Spielspaß doch sehr drückt. Leider ist die Steuerung des Fahrzeugs den Programmierern nicht sehr gut geglückt, da der Wagen sich nicht gerade sehr reali-

stisch verhält. Es ist schon verwunderlich, daß man trotz 300 km/h nichts an Bodenhaftung verliert und unbesorgt in jede Kurve rasen kann. Ein weiterer Schwachpunkt ist der Sound, der nur entfernt an das tiefe Brummen an eines echten Lamborghini erinnert und eher wie ein Kleinwagen klingt. Pluspunkte sammelt der Racer dafür bei der Grafik, da trotz Texture Blurring kein „Nebel“ auftritt und Euch kein Bildaufbau bei der Fahrt durch die grafisch nicht sehr abwechslungsreichen Strecken verwöhnt. Allerdings gilt dies nicht für den 4-Spieler Modus, da dieser durch sehr schlechte Sicht in der Spielbarkeit stark absinkt. Fazit: Wer gerne Rage Racer spielte und auf edle Sportwagen steht, könnte hier an der richtigen Adresse sein - alle anderen vorher unbedingt Probezocken!



Rast Ihr zu schnell über Bodenwellen, hebt Euer Geschloß auch schon mal ab und bringt Euch in so manche Schwierigkeiten!

Test Nintendo 64

Hersteller: **Titus**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Anzahl Spieler: **1 - 4**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **6**
 Besonderheiten: **Rumble Pak, Controller Pak**
 Ca. Preis: **149,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik	72	Sound	50
Fun 73			

Sat/PS Beat 'em Up/1-2 Spieler

Marvel Super Heroes

Nach X-Men Children of the Atom serviert uns Capcom eine weitere 2D-Keilerei mit Marvels Superhelden. Diesmal wurde das insgesamt zwölköpfige Ensemble jedoch durch einige Altstars, wie beispielsweise Hulk oder Spider-Man komplettiert, bei dem Dauerschurke Dr. Doom den finalen Bösewicht mimen darf. Das Gameplay darf, vornehm ausgedrückt, als klassischer SF II-Ableger bezeichnet werden. Neu sind lediglich Power Up-Kristalle, die einmal aktiviert,



je nach Art des Klunkers und Charakters für kurze Zeit eine unterschiedliche Fähigkeit auslösen (z.B. doppelte Schlagkraft). In technischer Hinsicht fallen die zum Teil bildschirmfüllenden Background-Sprites sowie die effektiv animierten Backgrounds positiv auf. Durch das separat erhältliche 4Mbit RAM-Modul sind sogar Animationen auf Arcade-Niveau möglich. Durch die Größe der Sprites, die aberwitzigen Special Moves und das hohe Spieltempo wirkt die Balgerei bisweilen etwas chaotisch, dennoch zählt MSH unter dem Strich zu den vergnüglichsten Produkten seiner Gattung. (Ulf)

Fun 83%

Saturn Beat 'em Up/1-2 Spieler

Street Fighter Collection

Die Geschichte ist im Grunde schnell erzählt. Wer sich zu den unverbesserlichen SF II-Fans zählt, schlägt mit dem Kauf dieser beiden Silberlinge gleich drei Fliegen mit einer Klappe. Auf einer CD ROM darf das Prüglerherz durch die beiden 1:1-Versionen von Super Street Fighter II sowie Super Street Fighter II X nostalgisch angehauchte Gefühle tanken. Neben dem alten Capcom Dudelsound und abgehackten Animationen bieten beide Versionen den Auftritt von vier neuen Gesichtern: Cammy, T. Hawk, DeeJay sowie Fei



Long. Die X-Variante führt darüber hinaus erstmals den Extrabalken für Super Moves ein. Die zweite CD birgt als „kleine“ Dreingabe außerdem Street Fighter Zero 2, den bislang letzten 2D-Street Fighter für Konsole, der den beiden anderen SF-Ablegern in jeglicher Hinsicht überlegen ist, und nach wie vor exzellente Prügelnost bietet. (Ulf)

Muster von: Games Garden 0911/7418185

FUN 83%



Aus insgesamt sieben Perspektiven könnt Ihr wählen



Bei der Zieleinfahrt erhaltet Ihr das Fazit Eures Rennens

Nintendo 64 Rennspiel

F1 Pole Position 64

Ubi Soft wagt den Schritt in den Rennzirkus. Hält das Spiel, was die Werbung verspricht?

Rennspiele auf dem N64, das ist keine Aufgabe, die nicht jedes Programmiererteam zur vollen Zufriedenheit lösen kann. Grund dafür sind die Hardware-Voraussetzungen. Das N64 kann die für eine weite Streckenvoraussicht nötige große Menge an Polygonen



An der Farbenpracht kann man nichts herumkritisieren, hier stimmt alles



Die Cockpitperspektive ist zwar immer dabei, aber nur für Puristen wirklich geeignet



Die aufgewirbelte Nässe sorgt für schlechte Sicht

nicht darstellen. Daher greifen viele Programmierer auf den Nebel-effekt zurück (wie Iguana bei Turok), um diese Mängel zu kaschieren. Anders dagegen die Glücklichen unter den Softwarehäusern, die Zugriff auf den Microcode haben. Mehr zu diesem Thema könnt Ihr im Factor 5 Special nachlesen. Ubi Soft gehört noch nicht zu diesen Auserwählten, dennoch haben sie den Versuch unternommen, den Formel-1 Rennzirkus auf Nintendos 64-Bitter zu bringen. Ihr könnt in F1 Pole Position 64 unter den Modi Weltmeisterschaft, Einzelrennen und Zeitfahren wählen. Hier stehen Euch die Fahrer der aktuellen Weltmeisterschaft und ihre Boliden zur Verfügung. Im Weltmeisterschaftsmodus kommen natürlich noch Training und Qualifikation dazu. Vor dem Rennen könnt Ihr weitgehende Änderungen an Eurem Fahrzeug vornehmen. So dürft Ihr beispielsweise die Härte der Federung oder die Menge des Benzins im Tank verändern, ebenso wie die



Frank: Ein Satz mit X, das war wohl Die bereits im Test erwähnten Probleme mit der N64 Hardware waren

für die Programmierer von Ubi Soft wohl zu groß. F1 Pole Position 64 bekommt leider keine Weltmeisterschaftspunkte, dafür sind die Mängel bei der Grafik und der Spielbarkeit einfach zu groß. Nicht nur daß Kurven nicht rund, sondern mit leichten Kanten dargestellt werden, auch bei der Gestaltung der Wagen kommt keine Freude auf. Schade ist auch, daß der Wagen nur innerhalb der Streckenbegrenzung auf Touren kommt, so fallen abkürzende Fahrten (wie z.B. in Australien) völlig weg. Dazu kommt, daß die Steuerung mit dem Controller recht schwer zu meistern ist, d.h., eine kurze Fahrt ins Gelände ist oft nicht zu vermeiden. Positiv fallen die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten und die variable Spielstärke auf, somit kann auch ein Fahranfänger Hoffnung auf einen Titel haben. Völlig unverständlich allerdings, daß auf einen Mehrspielermodus verzichtet wurde. Fazit: Dieses Spiel kann ich wirklich nur Sammlern empfehlen. Wer auch eine PlayStation besitzt, sollte sich lieber an Formel 1 '97 halten.

Reifenhärte und die Spoilereinstellung. Alle diese Änderungen haben natürlich Einfluß auf das Fahrverhalten Eures Wagens, eine Tabelle zeigt Euch auch gleich, ob die härteren Reifen für höhere Endgeschwindigkeit oder eine bessere Beschleunigung sorgen.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Ubi Soft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **15+ Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **169,- DM**
 Muster von: **Ubi Soft**

Grafik **68** Sound **70**

Fun 72



Jeder Circuit bietet mehrere, zum Teil gekonnt versteckte Abkürzungen

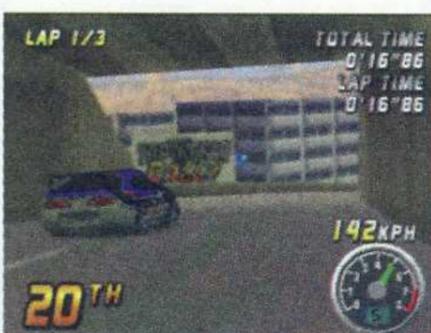
Nintendo 64 Rennspiel

Top Gear Rally

Lange angekündigt versucht Kemco, mit einem Racer in der Tradition von Sega Rally die zahlreichen N64-User zu begeistern

Kemcos Schlamm & Schotter-Simulation gehörte mit zu den ersten Third Party-Titeln, die für Nintendos Flaggschiff angekündigt wurden, weshalb man die Ankündigungszeit als ungewöhnlich lange bezeichnen muß. Herausgekommen ist ein weiterer Sega Rally-Ableger. Lange nicht so spektakulär fiel allerdings der Fuhrpark aus. Statt Original-Tourenwagen, müßt Ihr Euch mit zahlreichen No Name-Karren zufrieden geben. Dafür dürft Ihr diese Spritfresser im Paint Shop optisch Pixel für Pixel frisieren und anschließend per Controller Pak absaven. Vor jedem Rennen gibt es zudem noch diverse Tuning-Möglichkeiten (Reifen,

Steuerung, Stoßdämpfer), um den Boliden auf die Anforderungen der insgesamt fünf Rundkurse anzupassen. Neben einem simplen Einzelrennen gegen Freund oder Maschine stehen noch der obligatorische Time Trail sowie eine Trainingsoption mit einem Ghost Driver zur Auswahl. Kernstück ist jedoch der Championship. Hier wurden die Strecken zu unterschiedlichen Saisons zusammengefaßt. Um sich für die nächste Meisterschaft zu qualifizieren, müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von WM-Punkten erzielen. In späteren Meisterschaften ändern sich dabei auch die Wetterbedingungen (Regen, Nebel, Nacht, Schnee), die



Bei späteren Rundkursen nimmt der Detailreichtum zwar zu, an Rage Racer kommt es grafisch jedoch nicht heran



Im Paint Shop dürft Ihr den Picasso in Euch zum Zuge kommen lassen und Eure Boliden nach Herzenslust bemalen



Dank sensibler Steuerung kann man nach optimaler Wagen-Konfiguration recht gefühlvoll durch die Kurven sliden



Ulf: Top Gear Rally ist alles andere als ein Arcade-Racer. Jeder Kurs ist mit einer durchschnittlichen Rundenzeit von zwei Minuten äußerst lang. Das Feld von 18 Wagen verteilt sich dementsprechend weit, so daß höchstens drei Wagen gleichzeitig auf dem Screen erscheinen. Da auch das Spieltempo nicht gerade rekordverdächtig ist (bei Überholmanöver gibt es sogar gelegentliche Slow Downs), ist dieser Racer nicht gerade für Bleifuß-Spezialisten geeignet. Toll haben mir jedoch die teilweise geschickt versteckten Abkürzungen gefallen sowie die sensible Steuerung, die ein gefühlvolles Sliden ermöglicht. Technisch schlägt sich TGR, abgesehen von der lausigen Dudel-Musik, recht wacker. Ein Grafikaufbau konnte durch die geschickte Streckenführung nahezu komplett vermieden werden, und die optische Klasse steigert sich bei späteren Circuits durch gelungene Effekte (z.B. realistische Wasserpfützen) zunehmend.

sich nicht nur optisch auf den Circuit auswirken, sondern auch maßgeblich das Fahrverhalten beeinflussen.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Kemco**
 Datenträger: **Modul USA**
 Erscheinungstermin: **Mitte Nov.**
 Anzahl Spieler: **1 - 2**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **5 Strecken**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **139,- DM**
 Muster von: **Games Garden**
0911/7418185



CYBER GAMES

Order-Line:
0491/9280631

N64-Software

Blast Corps.....	DM	119,-
Bomberman 64*.....	DM	89,-
Clayfighter 63 1/3.....	DM	129,-
Dark Rift*.....	DM	129,-
Diddy Kong Racing*.....	DM	89,-
Extreme G.....	DM	129,-
F1 Pole Position.....	DM	139,-
G.A.S.P. 64*.....	DM	149,-
Lylat Wars.....	DM	129,-
Mischief Makers.....	DM	89,-
Multi Racing Cha.....	DM	149,-
NBA Hang Time.....	DM	129,-
NFL Quarterback *.....	DM	139,-
Wayne Gretzky's *.....	DM	129,-
Turok.....	DM	129,-
Top Gear Rally*.....	DM	139,-
Mario Kart 64.....	DM	89,-

Versand erfolgt per Post-Nachnahme* (3,50 DM NN-Gebühr). Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,-. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. *Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Versandkostenfrei

N64-Hardware

Antennenadapter.....	DM	29,-
Mad Catz Lenkrad.....	DM	139,-
Multinormadapter.....	DM	39,-
Rumble Pak.....	DM	39,-
Pad Verlängerung.....	DM	15,-
N64 Controller.....	DM	59,-
Controller Pak.....	DM	25,-
Controller Pak 4x.....	DM	59,-

Händleranfragen
erwünscht

CYBER GAMES
 Video & Computerspiele
 Friesenstr. 62 - 26789 LEER
 Telefon 0491/9280631
 Telefax 0491/9280618



Im Bombenland verursacht Ihr mit geschluckten Bömbchen schmutzige Explosionen. Durch diese legt Ihr Schritt für Schritt den Weg frei



Sind wir hier bei Starfox? Verschiedene Wege führen durch die Welten



Diesen Endgegner erledigt Ihr, indem Ihr mit Eurer Zunge die Schmetterlinge einsammelt und ihn mit diesen zum Abgrund jagt

Nintendo 64 Jump & Run

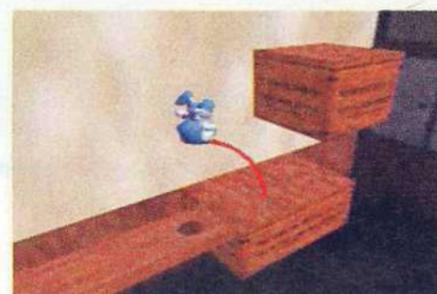
Chameleon Twist

Klein, frech und wahnsinnig knuddelig. So präsentiert sich die lustige Hopserei von Sunsoft/Japan Supply System, welche hierzulande von Laguna vertrieben wird

Lieber gut geklaut als schlecht neu erfunden, so könnte die Überschrift auch lauten. Mario und Yoshi haben hier zweifelsohne Pate gestanden. Aber wollen wir einmal nicht gleich meckern, sondern lieber das Spiel erörtern. Davy, Jack, Fred oder Linda, vier neugierige Chameleons, werden per Zufall in eine my-

steriöse Welt gebeamt. Ohne genau zu wissen, wie sie hier hin gelangt sind, machen sie sich auf den Weg, um den Ausgang des Alptraums zu finden. Habt Ihr die Kontrolle über eines der vier knuddeligen Männchen übernommen, geht es auch schon los. Als übliche Aktionen stehen normales Gehen bis schnelles Rennen zur Verfügung. Hier entscheidet die Intensivität des Analogstickdruckes über die Aktion. Außerdem darf die Spielfigur selbstverständlich springen. Als besonderes Hilfsmittel steht unserem Reptil natürlich eine ewig lange Zunge zur Seite. Dieses Werkzeug und seine Beherrschung bilden das A und O der Hüpferei. Per Tastendruck fährt Ihr das lange Teil aus und sammelt somit gleich mehrere herumrennende Gegner ein. Sind diese dann in der Kauluke versenkt, dürft Ihr sie gleich wieder ausspucken und damit weitere Fieslinge dezimieren. Aber

nicht nur zum Einsammeln ist so eine Zunge gut. Gezielt eingesetzt darf diese auch beim Ausfahren bewegt werden. So wickelt Ihr das Organ um Holzpflocke und zieht Euch damit über Abgründe, oder Ihr schwingt Euch Indiana Jones-like von Abschnitt zu Abschnitt. Mit der Z-Taste des Control-Pads wird die Zunge kurzerhand als Teleskopstange mißbraucht: ausfahren, nach oben gehieft werden und drauf springen, womit Euch auch höherliegende Vorsprünge zugänglich werden. Was wäre ein Jump & Run ohne Goodies? Natürlich Bier ohne Schaum. Es liegen nahezu an jeder Ecke Extraleben und Goodies herum, die einfach eingesammelt oder durch überlegten Zungeneinsatz eingesackt werden dürfen. An jedem Ende eines Abschnittes der Welten lauert gereüßlich ein Zwischengegner auf Euch, der mit den vorher in den Leveln geübten Aktionen geplättet



Was man so alles mit einer Zunge machen kann! Auch ein Zungenstand ist möglich. Mit diesem weicht Ihr Gegnern aus oder erreicht höher gelegene Abschnitte



Es stehen verschiedene Charaktere zur Auswahl. Hier der kleine Fred bei einer Verschnaufpause

wird. Und um Euch nicht völlig unvorbereitet den Abschnitten auszusetzen, wartet am Anfang stets ein lustiger Hase, der Euch immer genau erklärt was zu tun ist, bzw. auf Besonderheiten hinweist. Besonders raffiniert ist übrigens auch die eingebaute Batterie des Spiels. Ihr dürft vier Spielstände an fast jeden Part der Hopserei abspeichern.



Björn: Was für eine Woche. Erst prügelt man sich durch Dynasty Warriors. Dann setzt man in Mace, the Dark Age einen Fatality nach dem anderen an, und dann bekommt man Chameleon Twist in die Hand gedrückt. Anfangs machte sich auch noch ein „Naja“ bei mir breit. Aber nach kurzer Zeit wollte ich das Pad schon gar nicht mehr aus der Hand legen. Zugegeben, die zoombare Perspektivenwahl ist nicht so gelungen wie bei Mario 64, und man wird manchmal ein wenig sauer, sobald schon wieder ein Leben dafür verbraten wurde, nur weil die rechte Übersicht nicht zustande kam. Aber das Game sorgt für so manchen Lacher und gute Unterhaltung, und dies völlig gewaltfrei. Das Modul richtet sich sicherlich an ein jüngeres Publikum und kann der Referenz, Mario 64, bestimmt nicht das Wasser reichen, aber es bietet das Wichtigste: Lustiges Entertainment. Und der zu viert spielbare Battle-Mode, bei welchem man seinen Kontrahenten via Splitscreen beackert, bietet all denen, die das Game durchgezockt haben, weiteren Spielspaß.

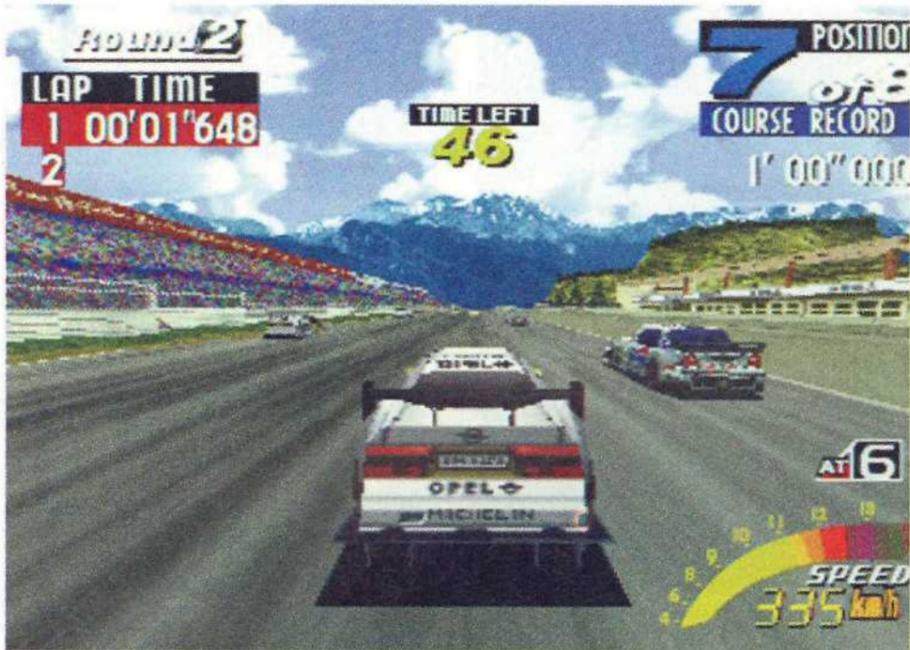


Netter kleiner Vorspann. Hier wird schnell die Vorgeschichte erzählt. Der Hase gibt vor jedem Level Tips und Hinweise

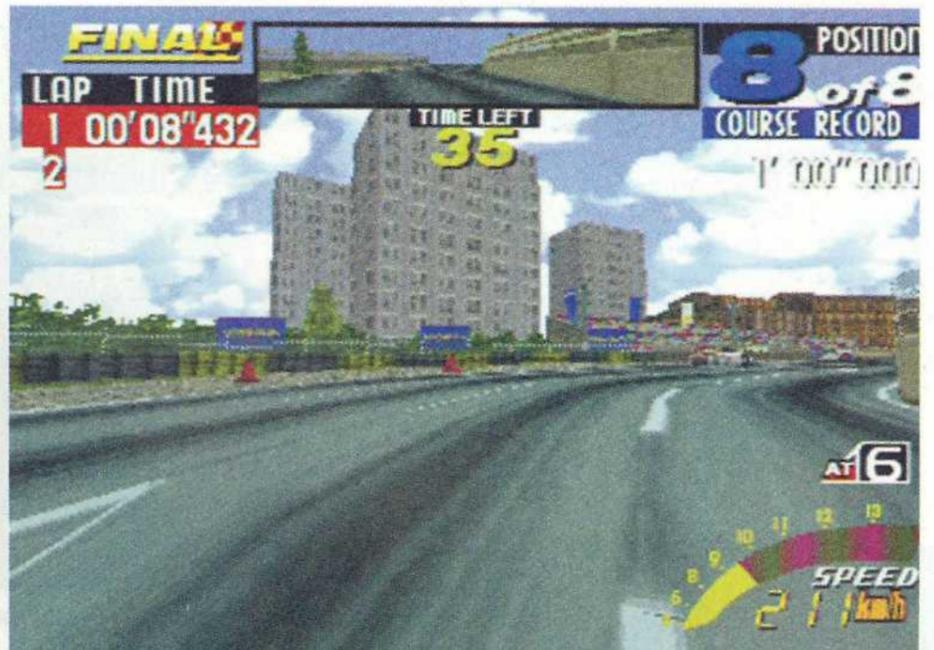
Test Nintendo 64

Hersteller: Sunsoft/Japan Supply System
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Datenträger: Modul deutsch
 Erscheinungstermin: November
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Levels: 20 +
 Besonderheiten: Batterie
 Ca. Preis: 159,- DM
 Muster von: Laguna





Die Grafik ist recht ansehnlich, stellt aber traurigerweise keine Steigerung gegenüber dem Oldie Sega Rally dar



Im letzten Streckenabschnitt, Brickwall Town, gibt es haarsträubende 90 Grad-Kurven, in denen man Bekanntschaften mit den Mauern kaum vermeiden kann

Saturn Rennspiel

Sega Touring Car Championship

Die vielleicht letzte Arcade-Konvertierung aus einer AM-Abteilung kündigt sich für den Saturn an

Die jüngste In-House Abteilung AM Annex zeigte sich in diesem Fall für den PS-starken Racer verantwortlich, der in der Spielhalle, vielleicht aufgrund des allzu harschen Schwierigkeitsgrades, nicht den gewünschten Erfolg hatte. Thematisch wandte sich Sega erneut der Tourenwagen-Meisterschaft zu. Gegenüber Sega Rally gibt es trotz vieler Parallelen einige feine Unterschiede. Das Rennen beginnt nämlich zunächst mit einer Qualifikationsrunde, die über die anschließende Startposition entscheidet (die fast immer den letzten Platz bedeu-

tet). Danach nimmt Ihr die Verfolgungsjagd gegen die insgesamt sieben andern Konkurrenten auf. Ähnlich wie beim AM3-Klassiker übernehmt Ihr nach dem Ablauf der drei Strecken im Championship-Modus jeweils die Restzeit und die Platzierung für nächste Rennen. Einziger Unterschied: Ihr absolviert mindestens zwei Runden pro Circuit (höhere Rundenzahlen sind nach Belieben einstellbar). Eine altbekannte Karosserie mischt sich unter den elden Fuhrpark: Der Toyota Supra gehört neben Alfa Romeo 155 V6TI, Opel Calibra V6 und dem AMG

Mercedes C-Class zu den vier auswählbaren Vehikeln. Zwei grundsätzliche Spielmodi zieren den Silberling: der original Arcade-Modus ohne jeglichen Schnickschnack sowie die spezielle Saturn-Version mit einigen Extra-Features. Hier dürft Ihr beispielsweise Euren Wagen beliebig tunen oder im Time Trial Bestzeiten anvisieren. Ersteres



Beim Car Set Up könnt Ihr die Fahreigenschaften der Wagen äußerst fein nach eigenen Geschmack justieren



Die Qualifikationsrunde ist im Prinzip für die Katz, da Ihr ohnehin (fast) immer vom letzten Platz aus startet



Nach dem Gewinn des Exhibition-Rennens dürft Ihr fortan mit dem futuristisch anmutenden Sega Racing Proto auf die Piste gehen

ist vor allem für Tüftler interessant, die durch stundenlanges herumexperimentieren das Optimum herausholen wollen. Gelingt es Euch zudem, die Meisterschaft als erster abzuschließen, steht Euch im Exhibition-Modus ab sofort ein weiterer Rundkurs zur Auswahl. Steigt Ihr auch hier auf das Siegetreppchen ganz nach oben, winkt mit dem Sega Racing Proto ein weiterer Bolide. Weitere Gimicks in dieser Form sind durch Siege in höheren Schwierigkeitsgraden sehr wahrscheinlich.



Ulf: Nach den ersten fahrerischen Bemühungen waren erst einmal laute Flüche angesagt, so schwierig steuerten sich sämtliche Tourenwagen. Grund dafür ist das ungewohnte, schnelle Ausscheren der Boliden in jeder Kurve. Außerdem reißt die Karre beim schnellen Wechsel von Bremse und Gaspedal allzu leicht aus. Doch mit zunehmender Übung (Abbremsen nach Möglichkeit vermeiden) und dem richtigen Wagen (Opel Calibra) kommt man immer besser mit der Arcade-Umsetzung

zurecht. Besonders gute Ergebnisse erzielt man dabei mit dem Analog-Stick. Nach der Eingewöhnungszeit hatte ich schließlich viel Freude mit diesem Racer. Maßgeblich daran beteiligt ist der ungemein motivierend aufgebaute Meisterschaftsmodus, der mich bereits bei Sega Rally zu einigen Nachschichten verleitet. Weitere Positiva sind die ausgiebigen Tuning-Möglichkeiten, die zum stundenlangen Herumexperimentieren einladen, sowie die zahlreichen Belohnungen nach einem Sieg in der Meisterschaft.

Test Saturn

Hersteller: **Sega**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Anzahl Spieler: **1-2**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **5 Strecken**
 Besonderheiten: **3D Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik 78 **Sound** 71

Fun 84

Saturn Adventure/1 Spieler

Enemy Zero

In dieser Adventure-Action-Mixtur findet sich die bereits aus D (ebenfalls Warp) bekannte Laura in der gleichen Situation wieder wie ihrerzeit Madame Ripley in Alien: An Bord ihres Raumschiffes ist nämlich ein mysteriöser Mord passiert. Enemy Zero besteht aus zwei Teilen. Zum einen aus einem voll gerenderten Teil ähnlich D, in dem Ihr Gegenstände sammelt und Rätsel löst, und zum zweiten aus einer 3D-Engine eines Ego-Shooters, in der Laura sich von dem geheimnisvollen Mörder jagen läßt. Freundlicherweise läßt sich der 3D-Modus mit



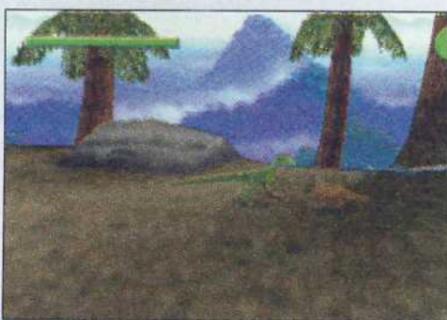
dem Analog-Pad steuern. Warp liefert in beiden Modi ein grundsätzliches Spiel ab. Ob sich allerdings diese Kombination so wie in Japan, wo es zu einem Erfolg wurde, in hiesigen Landen durchsetzen wird, bleibt abzuwarten, zumal in dem gesamten Abenteuer eine gepflegte Langlebigkeit herrscht. Ein wenig Spritzigkeit à la Baphomets Fluch hätte sicherlich gut getan. (René)

Fun 74%

Saturn Jump & Shoot/1 Spieler

The Lost World - Jurassic Park

Nun dürfen auch die Besitzer von Segas CD-Schleuder eine Evolution im Zeitraffer erleben. In der Gestalt des kleinen Aasfressers Compy, des gewieften Raptors und schließlich des mächtigen T-Rex durchstreift Ihr zunächst die mit allerlei Fallen und Gegnern gespickten 3D-Pfade, deren Routenverlauf Ihr bisweilen auch verändern dürft. Mit zunehmender Dino-Größe erweitern sich logischerweise auch die Angriffsmöglichkeiten, die Ihr ebenfalls reichlich nutzen solltet, denn niedergestreckte Feinde dienen



anschließend als Energielieferant. In den letzten der insgesamt 30 Levels müßt Ihr Euch als Homo Sapiens durch das Dschungel-Dickicht ballern, wobei ein praktisches Wurfseil zum Überwinden von größeren Barrikaden dient. Obwohl die Rahmenbedingungen fast genauso traumhaft wie bei der PS-Version sind (detaillierte 3D-Szenarios, genialer Polygon T-Rex, orchesterlicher Soundtrack), bleibt dem Jump & Eat dennoch ein Gold Game aufgrund des hoffnungslos überzogenen Schwierigkeitsgrades verwehrt. (Ulf)

FUN 81%



Die Zahl am Tor gibt die nötige Anzahl von eingesammelten Ringen an, die Ihr benötigt, um diese Schranke zu öffnen

Saturn Rennspiel

Sonic R

Da Segas AM-Abteilungen anscheinend mit anderen Projekten beschäftigt sind, wurde Segas Maskottchen dem Programmiererteam Traveller's Tales anvertraut, das mit dem blauen Sympathieträger verwunderliche Dinge angestellt hat

Schließlich hat das für technologisch anspruchsvolle Spiele bekannte Team den Jump & Run-Star zum Helden in einem Rennspiel umfunktioniert (auf dem Game Gear gab es das ja schon einmal). Doch der erste Augenschein trägt ein wenig, denn Sonic R stellt den Versuch dar, das Rennspiel-Genre mit typischen Hüpfanleihen zu verquicken. So präsentiert sich der Hybrid auch wie gewohnt Sonic-knuddelig und farbenfroh. Worum geht es? In der Rolle eines von fünf Charakteren aus dem Sonic-Reich rast Ihr über eine von insgesamt fünf Strecken-Welten. In der ersten Linie gilt es, die anderen vier Konkurrenten zu übertrumpfen, um als erster das Ziel zu

erreichen. Ich habe bewußt den Begriff „Rundkurs“ vermieden, da jede Strecke zahlreiche Abzweigungen bietet. Ihr müßt daher längere Zeit herumexperimentieren, um die optimale Streckenführung zu entdecken. Wie bei einer normalen Sonic-Hüpferei kommt auch diesmal den herumschwebenden Goldringen eine besondere Bedeutung zugute. Bei entsprechender Anzahl könnt Ihr verriegelte Tore öffnen, die oftmals eine weitere Abkürzung darstellen sowie Goldmünzen oder den berühmten Chaos Emerald freigeben, wodurch sich weitere Extras (Special Zone, Hidden Charakter) ergeben. Neben dem Grand Prix-Modus gibt es beim Time Trail noch

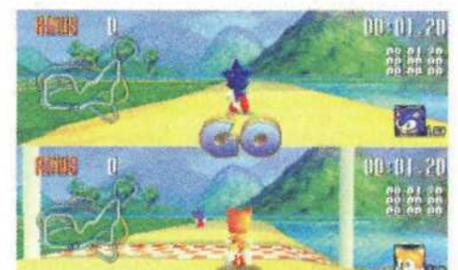


Zahlreiche bekannte Grafik-Themen aus Sonic-Hopsereien wurden noch einmal neu aufgegriffen



Ulf: Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Ich mag Sonic wirklich, aber mit diesem obskuren Hybrid kann ich beim besten Willen nichts anfangen, da es weder Fisch noch Fleisch ist. Die grundlegende Schwäche ist die fehlende Streckenführung. Spätestens ab dem dritten Kurs wißt Ihr überhaupt nicht mehr, wo es lang geht, wenn Ihr einmal den Anschluß an die Konkurrenz verloren habt - völlig konfus. Außerdem läßt sich Sonic & Konsorten nur sehr schwer auf der Piste halten, zumal es keine Bremse gibt. Mich beschleicht das Gefühl, daß Traveller's Tales zu Technik-orientiert war, denn die Grafik ist allererste Sahne. Eine derart saubere und mit allerlei Effekten gespickte 3D-Engine (Transparenzen!) hat man noch nie zuvor auf dem 32-Bitter gesehen. Die Designer wären besser beraten gewesen, sich für ein anderes Genre zu entscheiden, denn dieser Brei dürfte nur für geduldige Sonic-Freaks halbwegs genießbar sein - schade, schade...

weitere Spielarten. So müßt Ihr beispielsweise innerhalb kürzester Zeit fünf Luftballons entdecken oder die Kurse im Mirror-Modus absolvieren.



Der Grafikaufbau im Split-Screen ist zwar nicht mehr optimal, dafür stimmt aber die hohe Spielgeschwindigkeit

Test Saturn

Hersteller: Traveller's Tales/Sega
 Datenträger: CD-ROM deutsch
 Erscheinungstermin: November
 Anzahl Spieler: 1 - 2
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Levels: 5 Strecken
 Besonderheiten: 3D Pad
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Sega

Grafik	86	Sound	70
Fun 55			

PlayStation Sportspiel

Tennis Arena

Ubi Soft präsentiert eine Tennis-Simulation der leicht abgedrehten Sorte

Endlich bekommt Sampras Extreme Tennis-Konkurrenz, wobei Ubi Softs Filzballdresscherei auch einige Fun Sports-Anleihen bietet. So mischt sich unter das zehnköpfige Tenniscrack-Feld auch eine Art Ama-

zone, die dem Ball ohne Schuhwerk hinterherläuft. Auch die Locations sind alles andere als handelsüblich, oder habt Ihr beispielsweise schon einmal vor Kairos Pyramiden ein Serve & Volley-Spiel vollführt? Bei



Ulf: Smart Dog fand eine sehr gute Mischung aus anspruchsvoller Simulation, gepaart mit einigen fein dosierten Fun Sport-Elementen. So gibt der individuelle Special Move der Filzballjagd eine erfrischende Würze. Tennis Arena spielt sich überhaupt rundum prima: Man kommt leicht rein, die Kollisionsabfrage - bei Tennis-Sims ein heikles Thema - wurde gut gelöst,

und mit ein bißchen Übung sind spannende Ballwechsel vorprogrammiert. Die Grafik ist zudem unspektakulär, aber grundsolide mit einigen netten Animationen, während der spärliche Sound hingegen untergeht (schlechte Voice Samples). Bei den Aufschlägen hätte ich mir allerdings etwas mehr Einflußmöglichkeiten gewünscht. Ansonsten kann ich diesen Silberling jedem Freund des weißen Sports ans Herz legen.

den Schlagtechniken gibt es fast alles, was die moderne Tennisschule lehrt. Zum Beispiel überrasene Schläge, unterschrittene Cross-Bälle oder elegante Lobs. Jeder Akteur verfügt darüber hinaus über einen individuellen Special Move, der allerdings nur dann klappt, wenn Ihr optimal zum Ball steht und im richtigen Moment die Taste drückt. Solche geglückten Punkte oder aber knappe Entscheidungen werden auf Wunsch auch in der Zeitlupe wiederholt.

Die Perspektive wurde sehr klug gewählt: Nahezu in jeder Situation könnt Ihr die Lage des Balles lokalisieren

Test PlayStation

Hersteller: **Smart Dog/Ubi Soft**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Multitap, deutsche Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Ubi Soft**



*Wenn ich groß bin,
 bene ich alle meine
 Linkassen.*

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben -

Dem Leben zuliebe.

Deutsche KinderKrebshilfe

90 90 93

Helfen. Forschen. Informieren.

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00



ZIRO Tec



Inhaber: Frank Zierold
 Ladengeschäft:
 Schneeberger Str. 5
 08340 Schwarzenberg

Der Multimediaversand aus Sachsen

SONY PLAYSTATION

Software

Jedes Spiel 85 DM	Jedes Spiel 41 DM
Croc*	Air Combat
FIFA 98*	Battle Arena Tosh.
Jack Nicklaus*	Destruction Derby
Moto Racer	Fade to Black
Nascar 98	FIFA 96
NBA 98*	NBA 96
NHL 98*	NHL 96
Nuclear Strike*	PGA Tour 96
Oddworld:	Ridge Racer
Abe's Odyssee	Road Rash
Populous 3*	Tekken
PGA Tour Golf 98	True Pinball
Resident Evil Dir. Cut*	Wipeout
Test Drive 4*	Worms
Theme Hospital*	
Verg. Welten: Jurassic Park	
Warcraft II	

Zubehör

Gamebuster	89
Innovation Pad	25
Lasergun von Naki	59
Laserpointer für Naki-Gun	39
Lenkrad Mad Catz	129
Link Cable	14
Memory Card 1 MB	25
Memory Card 8 MB	49
Memory Card 32 MB	79
PSX-Gun	25
RF-Unit	22
RF-Unit für neue Konsolen	29
Scart Cable	15
SONY Tasche incl. Pad + Memory-Card	84
Standard Joypad versch. Farben	25
X-Tender (Joypad Verlängerung)	19

Tamagotchi-Clone ab 29

Bestellannahme rund um die Uhr:
Telefon: 03774/27003 Fax: 03774/27004
T-Online: zierold# e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

NINTENDO 64

Software

Blast Corps	109
Extreme G*	139
F1 Pole Position*	139
FIFA Soccer 64	99
FIFA 98*	130
Hexen	129
Int. Superstar Soccer	137
Lylat Wars incl. Rumble Pack	134
Mario Kart 64	81
Multi Racing Championship	134
NBA Hang Time 64	120
Pilotwings	101
San Francisco Rush*	129
Star Wars: Shadows of the Empire	120
TUROK Dinosaur Hunter	134

Zubehör

Control Pad versch. Farben	55
Control Pad Verlängerung	19
Gamekiller	65
Joypad Mad Catz	69
Joystick Verlängerung	19
Memory Card 1 MB	34
Memory Card 5 MB	74
Rumble Pack	35
Rumble Pack incl. 256 k Memory	40
Multinorm Adapter	29
RF Unit N64	35

Importspiele auf Anfrage !

Wir führen auch Software für PC. Händleranfragen erwünscht.

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. MwSt. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Postgebühr), ab 250 DM versandkostenfrei



Mit der A-Taste könnt Ihr den Gegner austanzen und ihn anschließend von hinten attackieren



Der düstere Obermottz Raidou hat ein paar besonders fiese Wurftechniken im Repertoire



Bei den Grifftechniken erlebt man zum Teil äußerst spektakuläre Bewegungsabläufe

Saturn Beat 'em Up

Dead or Alive

Tecmo wandelt unverblümt auf Virtua Fighter-Wegen und liefert „nebenbei“ mit ihrer flotten Handkantenschlägerei ein technisches Glanzlicht für Segas CD-Schleuder ab

Tecmo nennt das Kind beim Namen: Tot oder lebendig! Darum geht es ja letztendlich bei allen Beat 'em Ups. Um das nackte Überleben kämpft in diesem Fall ein Ensemble von acht Charakteren. Auf abgefahrene Wesen à la Blanka oder Dural



Ulf: Bei dieser Nasenbrecherei wurde zwar geklaut, was das Zeug hergibt (einige Hintergrundlayouts sind fast identisch mit denen aus Virtua Fighter 2), doch der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. Dead or Alive ist eine in jeglicher Hinsicht superbe Klopperei. Fangen wir bei der Grafik an. Die durchgehende HiRes-Darstellung gepaart mit den exzellenten Motion Capture-Animationen ist die reinste Wucht, zumal alles so unverschämt sauber aussieht. Spielerisch bietet der Prügler 100%iges Arcade-Feeling, sprich die Fights sind äußerst schnell und zudem nach wenigen Sekunden vorbei. In diesem Punkt haben die Designer meines Erachtens ein bißchen überzogen. Man hat keine Gelegenheit, sich vom Gegner zu entfernen, um einmal kurz Luft zu holen bzw. eine Attacke vorzubereiten. Statt dessen heißt die Devise „Ran an den Mann und niedermachen!“ Wer sich an diesem hohen Tempo nicht stört, erhält mit diesem technisch erstklassigen Werk eine willkommene Herausforderung.

wurde dabei weitgehend verzichtet. Statt dessen sehen die Helden beinahe wie normale Alltagsmenschen aus. Etwas aus der Rolle fallen lediglich der erbarmungslose Marine-Streiter Bayman sowie der mysteriöse Ninja Ryo (der Name kommt mir irgendwie bekannt vor...). Gemeingefährlich sieht hingegen der einsame Endgegner namens Raidou aus. Mit seinen wüsten Kotletten, der finsternen Miene und dem dunklen Teint erinnert er mich persönlich ein bißchen an Akuma. Frei nach dem Motto „Never Change a Winning Team“ erleben Virtua Fighter-gestahlte Profis beim Gameplay eine wahre Flut an Déjà-vu-Effekten. Nicht nur, daß in gewohnter

Manier gekloppt wird - inklusive dem Ring Out, versteht sich - auch sonst erinnert einiges an das Meisterwerk von AM 2. Unterschiede gibt es dann aber freilich doch. So wurde an der Steuerung eine interessante Veränderung vorgenommen. Während sich zwei Buttons, wie gewohnt, um die Schlag- und Tritt-Techniken kümmern, könnt Ihr mit einer weiteren Taste Würfe ansetzen oder den Gegner um 90 Grad herumschlagen. Die Art der Technik hängt dabei von Eurer Tasten- und Steuerkreuz-Kombination ab. Das Abblocken erfolgt hingegen, für Virtua Fighter-Zocker sicherlich ungewohnt, per Steuerkreuz-Manöver vom Gegner weg,



Das Intro sieht zwar etwas schwammig aus, ist dafür aber ungewöhnlich lang

quasi die klassische SF II-Technik. Eine kleine Innovation birgt außerdem das Hauptmenü. Neben den Standard-Spielmodi Arcade, Versus, Survival, Training und Time Attack dürfen sich einsame Streiter am neuartigen Kumite Mode versuchen. Mit einem festen Charakter müßt Ihr hier gegen eine bestimmte Anzahl von wechselnden Gegnern (30, 50, 100) einen möglichst guten Erfolgsquotienten erzielen. Und noch eine Finesse haben sich die Tecmo-Designer abgeschaut. Ähnlich wie bei Fighters Megamix erhaltet Ihr für ein erfolgreiches Durchkloppen des Arcade-Modus zur Belohnung diverse Gimmicks, wie beispielsweise neue Konfigurationsmöglichkeiten oder auswählbare Outfits.



Die Animation der Charaktere ist wunderbar, selbst die weibliche Oberweite macht sich durch ein sanftes Wippen bemerkbar

Test Saturn

Hersteller: **Tecmo**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM japanisch**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **PlayStation**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **9**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Games Garden**
0911/7418185

Grafik

84

Sound

68

Fun

85



Mit schnellen Pässen durch das Mittelfeld und dann ein Schuß auf das Tor, so knackt man jeden Gegner

Saturn Sportspiel

Sega Worldwide Soccer 98

Neues Spiel, neues Glück. Kann SWS 98 an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen?

Seit dem Erscheinen von ISS 64 muß ein neues Fußballspiel schon einiges bieten, um vor den gestrengen Augen unserer Redakteure zu bestehen. Segas neuestes Machwerk legt sich mächtig ins Zeug, um diesen Anforderungen gerecht zu werden. Euch stehen neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel auch ein Weltmeisterschaftsmodus,

ein internationaler Cup und ein Ligamodus mit den Teams der englischen Premier League zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr auch nur Elfmeter üben, wenn Euch das Freude bereitet. Einen Spielereitor gibt es natürlich auch. Damit habt Ihr die Möglichkeit, endlich einmal die gesamte Truppe Eures Lieblings-C-Klassisten ins deutsche Trikot zu stecken. Grafisch tut sich nichts Weltbewegendes, die Akteure sind nett animiert und bewegen sich recht flüssig über den Rasen. Mit drei Zoomstufen und sechs Kameraperspektiven ist jeder bestens bedient, und im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten herrscht sogar Übersicht auf dem Rasen.



Frank: Wie schon gesagt, ein Neuling hat es schwer, neben ISS 64 zu bestehen, und deshalb fällt auch meine Wertung so niedrig aus. SWS 98 hat sicherlich einige nette Features. So ist die Steuerung äußerst einfach erlernbar (immer ein Plus), und die Grafik ist, wenn auch nicht spektakulär, zumindest solide und flüssig. Die Stadionkulisse geht leider sehr schnell auf die Nerven, und daß mit Jack Charlton eine britische Fußballerlegende als Co-Kommentator engagiert wurde, bringt auch nur Englischkundigen etwas. Insgesamt bietet das Game zu wenig, um besser davanzukommen. Zumal mich persönlich die Möglichkeit, nur englische Clubs im Clubmodus wählen zu können, nicht gerade wahnsinnig vor Freude macht. Für alle, die ob der hohen Wertung für den Vorgänger jetzt empört protestieren wollen, sei gesagt: Damals gab es halt noch kein ISS 64, sorry!

Test Saturn

Hersteller: **Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 6**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Multiplayer Adapter**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik

76

Sound

72

Fun 78

Kling Spielchen klingelingeling

Neue und gebrauchte Spiele



- ▶ Nintendo 64
- ▶ Super Nintendo
- ▶ Sega Saturn
- ▶ Mega Drive
- ▶ Sony Playstation
- ▶ PC CD-ROM

Playstation

Konsole	D	239,00
Umbau	D	59,90
Croc	D neu	89,00
Trash It	D neu	88,00
Nuclear Strike	D neu	89,00
Oddworld - Abe's O.	D neu	89,00
WarCraft II	D neu	89,00
Agent Armstrong	D neu	89,00
Monster Trucks	D neu	89,00
Soulblade	D neu	89,00
Formel 1 '97	D neu	109,00
NHL Hockey '98	D neu	89,00
V-Rally	D neu	89,00
Actua Golf 2	D neu	88,00
Tigershark	D neu	88,00
Bubsy 3D	D neu	98,00

Parappa the Rapper	D neu	79,00
Mass Destruction	D neu	88,00
Porsche Challenge	D neu	79,00
Vergessene Welt	D neu	88,00

Mega Drive

Konsole	D	59,00
Spiele ab		13,00

Saturn

Konsole	D	179,00
Spiele ab		15,00

Nintendo 64

Konsole	D neu	298,00
Spiele (auch Importe) ab		69,00

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIATACK

Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme kostet bis DM 100,- Warenwert = DM 10,-, bis DM 200,- Warenwert = DM 5,-, ab DM 200,- versandkostenfrei (zuzüglich DM 3,- Nachnahmegebühr).

Hint Shop Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314



Wir führen über **400 Komplettlösungen.** Fordern Sie die Gesamtliste an. **Versandkosten (Inland)** Per Nachnahme nur 9 DM Per Vorkasse nur 4 DM **(Ausland)** Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet <http://www.hintshop.com>

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16

3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM.** Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

7th Guest/ 11th Hour & C.	Hexen 1 oder 2	Sam & Max und Vollgas
Albion	Indiana Jones 3 und 4	Secrets of the Luxor
Alien Trilogy	Interstate '76	Shadows of the Empire
Alone in the Dark 1-3 (SH)	Jagged Alliance 1 und 2	Shannara
Amber, Shine & Chronoma.	Jack Orlando/ Private Eye	Sherlock Holmes 1 und 2
Anvil of Dawn	Jewels of Oracle	Shivers 1 oder 2
Ark of Time & Callahan's C.	Karma, Alien Virus, Burn C.	Simon the Sorcerer 1 und 2
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	King's Field	Space Quest 1 bis 6
Bad Mojo	King's Quest 1 bis 7	Stadt der verlorenen Kinder
Baphomets Fluch 1 und 2	KKND	Star Trek Sammelband
Bazooka Sue	Knights of Xentar	Star Trek - DS9 - Harbinger
Betrayal in Antara	Koala Lumpur & Neverhood	Star Trek - Generations
Bioforge	Kyrandia 1 bis 3 (SH)	Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."
Blazing Dragons	Lands of Lore 1	Stonekeep
Casper	Last Express, The	Suikoden
Chronicles of the Sword	Legacy of Kain-Blood Omen	Syndicate Wars
Command & Conquer	Leisure Suit Larry 1-7	Tekken 2 & Battle Arena T. 2
"D", Evocation & Blown Aw.	Lighthouse	Thunderscape
Diablo	Little Big Adventure 1 oder 2	Timelapse
Dig, The	Maniac Mansion 1 und 2	Time Gate 1: Knights Chase
Discworld 1 und 2	MDK	Tomb Raider
Dragon Lore 1 oder 2	Monkey Island 1 und 2	Touché - 5. Musketerier
Dungeon Master 1 oder 2	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Ultima 8 - Pagan
Earth 2140	Oddworld: Abe's Odyssey	Ultima Underworld 1&2 (SH)
Ecstasia 1 oder 2	Outlaws	Warcraft 1+2 & Expan. (SH)
Elder Scrolls: Daggerfall	OverBlood	Warhammer-Gehörnte Ratte
Evidence & Safecracker	Pandora Akte & Under Moon	Wild Arms
Excalibur 2555 A.D.	Phantasmagoria 1 und 2	Wing Commander 3&4 (SH)
Exhumed (PC+PlayStation)	Police Quest: SWAT	Wizardry 6 und 7
Fable	Privateer and Rebel Assault	Wizardry Adventure: Nemesis
Fade to Black	Realms of the Haunting	X-Com: Teil 2 & Apocalypse
Final Fantasy 7	Rendezvous im Welttraum	Zork:Nemesis/ Return to Zork
Floyd und Voodoo Kid	Resident Evil	"Z"
Frankenstein-Through t.Eyes	Riddle of Master Lu	
Gabriel Knight 1 und 2	Ripper	

Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Referenzen

Die besten Videospiele

Beat 'em Up

1. Fighters Megamix

Saturn AM2 MF 03/97 S.70 93%

2. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 92%

3. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 91%



Neu

Action-Adventure

1. Tomb Raider II

PlayStation Core / Eidos MF 12/97 S.52 93%

2. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core Design MF 12/96 S.44 92/90%

3. Story of Thor 2

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%



Neu

Rollenspiel

1. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%

3. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

2. Shining the Holy Ark

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

Basketball

1. NBA In the Zone 2

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

2. Total NBA '96

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

3. NBA Live '97

PlayStation Electronic Arts MF 02/97 S.70 81%



Ego-Shooter

1. GoldenEye 007

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 92%

3. Alien Trilogy

PlayStation Acclaim MF 03/96 S.40 90%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 81%

3. Smash Court Tennis

PlayStation Namco MF 11/96 S.70 73%

Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

3. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

Shoot 'em Up

1. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 90%

2. Wing Commander IV

PlayStation Origin Systems MF 07/97 S.60 90%

3. Lylat Wars

Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 89%

Fußball

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

2. Sega Worldwide Soccer '97

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%

3. Int. Superstar Soccer Deluxe

PlayStation Konami MF 1/97 S.42 87%



Rennspiel

1. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

2. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 93%

3. Formel 1 '97

PlayStation Psygnosis MF 10/97 S.64 92%

Eishockey

1. NHL '97

Mega Drive Electronic Arts MF 12/96 S.95 89%

2. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

3. NHL Breakaway '98

PlayStation Acclaim MF 11/97 S.62 85%

Denkspiel

1. Bomberman 64

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

2. Bust-A-Move 2

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 06/96 S.62 86%

3. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%



Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Super Mario World 2 Yoshi's Island

Super Nintendo Nintendo MF 09/95 S.40 93%

3. Super Mario All Stars

Super Nintendo Nintendo SH 01/94 S.54 91%

Die dritte Dimension als Erfolgsgarant

BMG-Special



Ende September stellte BMG wieder einmal Pressefreundlichkeit unter Beweis und lud die deutsche Fachpresse kurzerhand zu einem mehrtägigen Presse-Trip in die Vereinigten Staaten ein. Auf dem Tourplan standen zwei Programmiererteams: Zum einen Zombie in Seattle, die das militärische Shoot 'em Up SpecOps präsentierten, und zum anderen Crystal Dynamics in San Francisco, die mit Pandemonium 2 und Gex: Enter the Gecko zwei wirklich heiße Jump & Run-Eisen im Feuer haben



Ganz nach der Devise „Unverhofft kommt oft“ lud BMG acht auserwählte Redakteure der deutschen Fachpresse zu einem mehrtägigen Trip in die Vereinigten Staaten ein. Wir von der Mega Fun waren natürlich auch mit von der Partie, und der umzugsgeplagte Georg ließ mit Freuden Pappkarton und Farbeimer stehen und liegen, um die Reise über den großen Teich anzutreten. Donnerstag, den 25.9.97, ging's los. Treffpunkt war der Münchner Flughafen, und trotz der frühen Morgenstunde (7.30 Uhr) empfingen uns die beiden

„Reisebegleiter“ Hans Joachim Aman und Oliver Sender von BMG mit einem warmen Lächeln und einem Rucksack voller Hariboartikel, die uns die Reisedauer versüßen sollten. Unsere Flugroute führte uns über Brüssel, Cincinnati bis zu unserer ersten Station nach Seattle, wo wir nach gut 17 Stunden Flugzeit müde, aber dennoch gut gelaunt ankamen. Am nächsten Tag stand ein Besuch bei dem Programmiererteam Zombie auf dem Tourplan. Die beiden Gründer Mark Long und Joanna Alexander, die auch selbst Spiele entwickeln, empfingen uns sehr herzlich und zeigten uns nicht nur ihre neuesten Games, das Shoot 'em Up SpecOps für die PlayStation und die Panzersimulation Spearhead für den PC, sondern bei einem gemeinsamen Mittagessen und einem anschließenden Besuch bei GameWorks, einer riesigen Spielhalle, waren auch Gespräche möglich, die nichts mit der Videospielezene zu

tun hatten. Samstag vormittag flogen wir dann Richtung San Francisco, wo wir das Wochenende bei sonnigen 28 Grad ohne jegliche Spur von Business verbrachten. Fishermens Wharf, die Golden Gate Bridge, zahlreiche Einkaufstouren und massenhaft Spaß waren die Füller der beiden Tage. Montags erreichte auch uns wieder der „stressige“ Alltag, und wir fuhren zu der renommierten Softwareschmiede Crystal Dynamics. Beeindruckt von den beiden Titeln

Gex: Enter the Gecko und der fertigen Version von Pandemonium 2 und der Besichtigungstour durch die Räumlichkeiten von Crystal, verging auch dieser Tag wie im Flug. Der nächste Morgen begann früh. 6:30 Uhr war Treffpunkt in der Hotellobby, der Abflug nach Atlanta war für 9:00 Uhr festgesetzt. Nach gut 14 Flugstunden erreichten wir wieder germanischen Boden und freuten uns auf das verlängerte Wochenende, um den Jetleg zu verarbeiten ...



Trash ohne Ende! In einem Zweistöckigen Kaufhaus kann man sich jegliches Equipment rund um Horror und Halloween kaufen

PlayStation 3D-Shoot 'em Up

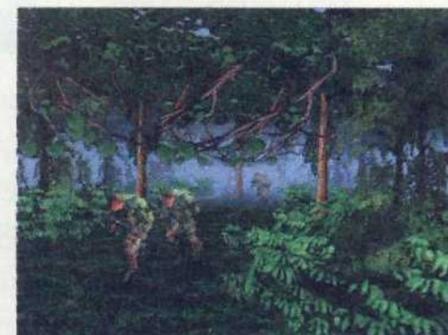
Special Ops: U.S. Army Rangers

Wer schon immer einmal im südamerikanischen Dschungel seine virtuellen Fähigkeiten als Einzelkämpfer unter Beweis stellen wollte, ist hier genau richtig

In einer Straße mit zahlreichen Kneipen und Clubs in der Innenstadt von Seattle hat das aufstrebende Programmiererteam Zombie seine Räumlichkeiten. Da erübrigt sich die Frage, wo sich die Jungs und Mädels nach getaner Arbeit aufhalten.

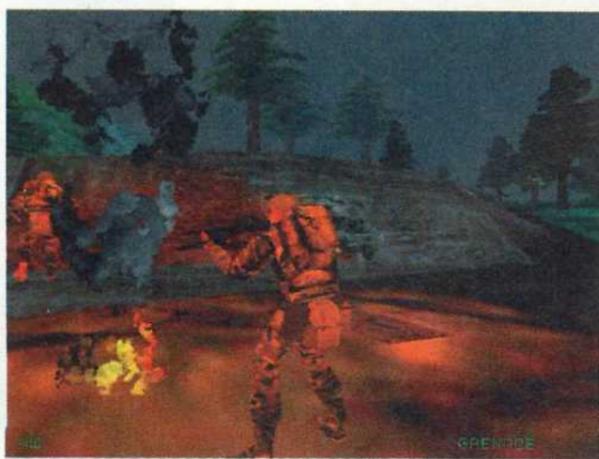
Nicht nur hier zeigen die Nordamerikaner Klasse, sondern auch mit ihrer Einstellung zu ihren Produkten: Qualität statt Quantität lautet die Devise. Um dies zu erreichen, wird in kleinen Teams zusammengearbeitet, für die man das beste Equipment zur

Verfügung stellt. Dies wird sich hoffentlich auch auf die PlayStation-Version von Special Ops: U.S. Army Rangers (SpecOps) auswirken, da wir leider nur eine PC-Version zu Gesicht bekamen, die unter einer 3D-Grafikkarte lief und daher optisch äußerst beeindruckend aussah. Worum geht es aber bei diesem Echtzeit Third-Person-Shooter? Als Mitglied einer Spezialeinheit der U.S. Ranger werdet Ihr in fünf Kampagnen in die unterschiedlichsten Plätze der Welt geschickt, um der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen. So müßt Ihr nicht nur im südamerikanischen Dschungel ein Drogenkartell zerschlagen oder in Afghanistan Geiseln aus den Klauen von fanatischen Terroristen

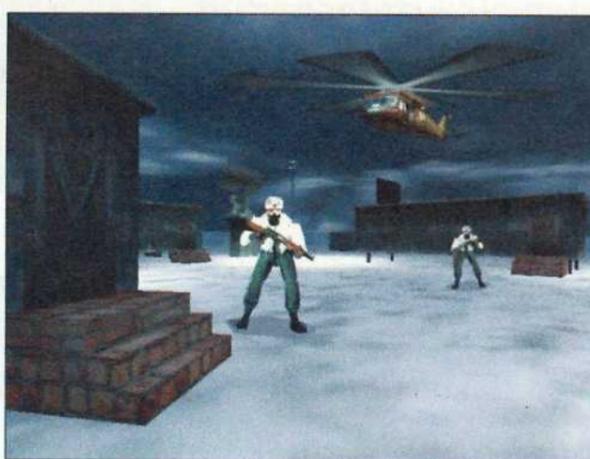


Im südamerikanischen Dschungel geht es heiß her, und die Ranger bitten zum Tanz mit einem aggressiven Drogenkartell

befreien. Jedes dieser Einsatzgebiete wird dem ambitionierten Einzelkämpfer zwischen drei und fünf Missionen liefern, die im Gegensatz zu den Kampagnen aufeinander aufbauen. Vor jeder Mission gibt es ein ausgiebiges Briefing, in dessen An-



In Sibirien müßt Ihr in einer Mission ein abgestürztes Aufklärungsflugzeug der US-Streitkräfte finden und vor dem Zugriff der Feinde vernichten



In den großen Lagern der Feinde muß man sehr vorsichtig vorgehen, um nicht die gesamte Armee auf den Hals gehetzt zu bekommen



Schwerbewaffnet und mit vollem Marschgepäck ausgerüstet, stellt Ihr Euch den fanatischen Mitgliedern einer Terrororganisation in Afghanistan

schluß Ihr ein Zwei-Mann-Team für den Einsatz zusammenstellt. Der Spieler hat die Kontrolle über beide Soldaten: Einen steuert er selbst, und dem anderen kann er Aufträge erteilen oder ihn einfach als „Schatten“ folgen lassen. Hierbei verhält sich der Kamerad intelligent. Droht Gefahr, nimmt er sofort eine Verteidigungsposition ein und gibt Euch Feuerschutz. Ein Wechsel zwischen den beiden Rangern ist jederzeit möglich. Das Kamerasystem zoomt selbständig, mittels Tastendruck

kann aber der Blickwinkel nach Belieben verändert werden. In der Third-Person-Perspektive bewegt Ihr Euch auch im Normalfall. Neben Schleichen, Rennen, Robben und Springen ist auch die Erklommung kleinerer Felsen möglich (keine Bäume). Die Bewegungen und das Outfit der Ranger und auch der Gegner ist äußerst realistisch. Grund hierfür sind das angewandte Motion-Capture-Verfahren und die Verwendung einer Blue Box mit echten Soldaten. Das Angreifen mit den ein-

zelnen Waffen - von der kleinkalibrigen Pistole über das kugelspuckende M60-Maschinengewehr bis hin zur Killerwaffe, der Bazooka, ist alles dabei, was das Waffenherz begehrt - wird durch das automatische Zielen erleichtert, was bei der Masse der Gegner auch nötig ist. Des weiteren gibt es aber auch einen Sniper-Modus, mit dem Ihr nichtsahnende Wachposten ausschalten könnt. Die sehr großen Levels wurden ebenfalls mit Zombies' Viper 3D-Engine erstellt und bieten ein authentisches

Design. Vom immergrünen, fast undurchdringbaren Dschungel Südamerikas bis zu verschneiten Wäldern in Sibirien ist alles dabei. SpecOps ist auf alle Fälle ein sehr interessanter Titel; die Voraussetzungen für einen Top-Titel sind mehr als gegeben, und wenn das Gameplay noch stimmt, steht dem Gold Game wahrscheinlich nichts im Wege.

Hersteller: **Zombie** Erscheint: **Frühjahr '98** Genre: **Third-Person-Shooter** Umsetzung geplant: **keine**



Mega Fun: Wie lange gibt es eigentlich Zombie schon, und wie viele Leute arbeiten hier?

Mark Long: Zombie wurde 1993 von mir und Joanna Alexander gegründet, um VR-Spiele zu programmieren.

Vorher haben wir in Princeton New Jersey Programme für großangelegte VR-Systeme entwickelt, die für Gefechtsimulationen des Militärs bestimmt waren. Heute arbeiten bei Zombie 38 Leute, und wir sind gerade mit drei Games beschäftigt. Die Panzersimulation Spearhead, das 3D-Actiongame Special Ops: U.S. Army Rangers und Vox Apocalypse, einem 3D Action-Adventure, das auf derselben Engine wie SpecOps basiert.

MF: Special Ops: U.S. Army Rangers ist ja ein rein militärisches Game, habt Ihr irgendwelche eigenen Erfahrungen einfließen lassen?

ML: Ja, auf jeden Fall. Da ich selbst Jahre lang bei den US Rangern war, sehe ich SpecOps als das Ergebnis meiner Erfahrungen während meiner Dienstzeit. Da wir auch sonst einen guten Draht zur U.S. Army haben, arbeiten wir für Spearhead und SpecOps eng mit Soldaten zusammen. Wir haben deshalb nicht nur mit dem Blueboxverfahren die Bewegungen der Soldaten aufgenommen, son-

dern waren auch mit Rangern in der freien Natur, um deren Strategien zu studieren. Hinzu kommen noch die authentischen Soundsampels, z.B. das Geschützfeuer eines Panzers oder die zahlreichen Waffen, die wir in die beiden Spiele integrieren.

MF: Welche Zielgruppe wollt Ihr mit SpecOps hauptsächlich erreichen?

viele Möglichkeiten geboten werden, und er muß mit ansteigender Spieldauer mehr und mehr gefordert werden. Beispielsweise Tomb Raider, das ich auf PlayStation und auf PC gespielt habe, wird diesen Anforderungen zum Großteil gerecht. Es ist möglich, so ziemlich überall hinzugelangen, und auch die Rätsel sind nicht immer leicht. Nur sind die Gegner einfach zu schnell ausgeschaltet, und man läuft später in einem Level ziemlich alleine umher. Bei SpecOps muß man immer wieder mit neuen Gegnern rechnen und ist daher vom Anfang bis zum Ende einer Mission immer gefordert.

MF: An welche Projekte werdet Ihr in naher Zukunft herantreten?

ML: Momentan habe ich paar Ideen, mit denen ich herumexperimentiere. Einmal Stiletto, ein 3D-Beat 'em Up/Adventure, and Wetworks, auch ein kampforientiertes Game, das auf der Comicserie basiert, die hier in den Staaten sehr populär ist. Außerdem denken wir über ein Horror/Adventure/RPG nach, das in die Richtung X-Files geht.

MF: Welche Games spielst Du momentan selbst am liebsten?

ML: Wenn ich Zeit habe, spiele ich sehr gerne Goldeneye 007. Was die Jungs von Rare hier auf die Beine gestellt haben, hat mich wirklich sehr beeindruckt. Außerdem setze ich mich sehr gern mit diversen Ego-Shootern auseinander.

MF: Mark, vielen Dank für das Interview.



Mark Long
Gründer von Zombie und Spieleentwickler
„Entscheidend ist erst einmal, daß Du als Entwickler das Spiel selbst gerne spielen würdest, und daher entwickle ich die Games eigentlich nur für mich selbst“ (lacht)

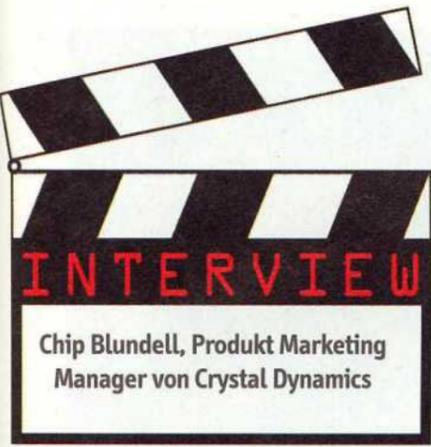
ML: Eigentlich jeden, der Ego-Shooter und 3D-Adventure gerne spielt, aber immer ein strategisches Element vermißt hat.

MF: Wie lange arbeitet Ihr nun schon an dem Game, und wie viele Leute sind damit beschäftigt?

ML: Knapp zwei Jahre arbeiten wir nun schon an SpecOps, und momentan sind etwa 15 Leute an dem Projekt beteiligt.

MF: Was ist Deiner Meinung nach wichtig für ein gutes Gameplay?

ML: Entscheidend ist erst einmal, daß Du als Entwickler das Spiel selbst gerne spielen würdest, und daher entwickle ich die Games eigentlich nur für mich selbst (lacht). Dem Spieler müssen sehr



Mega Fun: Chip, bitte stelle unseren Lesern die Firma Crystal Dynamics einmal vor und erzähle, was Du selbst bei Crystal machst.

Chip Blundell: Crystal Dynamics

wurde 1992 gegründet und war eines der ersten Unternehmen, das für Videospiele für 32-Bit-Konsolen entwickelt hat. Wir haben bekannte Games wie z.B. Pandemonium, Blood Omen: Legacy of Kain und Gex für die PlayStation, den Sega Saturn, den PC und für das 3DO programmiert. Momentan beschäftigen wir 90 Mitarbeiter und konzentrieren uns darauf, innovative, grafisch brillante und spielerisch ansprechende Games zu produzieren.

Ich arbeite als Produkt Marketing Manager bei Crystal, und ich bin dafür zuständig, den gesamten Marketingplan eines Produkts zu erstellen und für dessen reibungslosen Ablauf zu garantieren, und arbeite deshalb eng mit dem jeweiligen Team zusammen.

MF: Pandemonium 2 sieht wirklich sehr gut aus. Wie lange habt Ihr daran gearbeitet, und wie viele Leute waren im Team?

CB: Wir haben das Projekt Pandemonium 2 innerhalb von neun Monaten durchgezogen, und das Kernteam bestand aus 20 Leuten, die in vier Gruppen zu je fünf Mann eingeteilt wurden. Die Produktionszeit war wie gesagt sehr kurz, was wir aber dadurch erreichen konnten, daß die meisten Mitglieder des Teams schon den ersten Teil produziert haben. So waren sie schon mit den Arbeitsgeräten bestens vertraut und konnten die 19 riesigen Level sehr schnell erstellen, denn es dauert zwischen drei und sechs Monaten, einen neuen Designer einzulernen. Daher war es nicht nur möglich, einige Bonus-Level einzubauen und so manche Idee optimal zu realisieren, die bei Pandemonium unter den Tisch gefallen sind.

MF: Als ich die schrillen Grafiken und die abgefahrenen Lichteffekte sah, und die heißen Techno-Beats aus dem Lautsprecher dröhnten, wurde ich sofort an die Techno-Szene erinnert. Wovon wurden Ihr beeinflusst? Habt Ihr Euch in der Disco-Szene umgesehen?

CB: Das Team ist mit der Club-Szene von San Francisco sehr vertraut, und wir haben uns genauso alle namenlosen Treffpunkte der Techno-Freaks angesehen, ebenso die großen Events. Einer von der Crew hat auch selbst einige Zeit als DJ gearbeitet. Aber Du hast recht, die Szene hat uns mit den fetzigen Eindrücken sehr beeinflusst und daher das Bild von Pandemonium 2 geprägt.

MF: Was sind Deiner Meinung nach die beiden entscheidenden Innovationen bei Pandemonium 2?

CB: Das neue Aussehen und die neuen Fähigkeiten der beiden Charaktere sind sehr wichtig, denn sie sorgen für ein tieferes Gameplay. Wir wollten, daß Fargus und Nikki erwachsen werden und daher ein ansprechenderes Image haben. Neben den veränderten physischen Attributen sind auch Ihre Fähigkeiten gestiegen: Nikki ist jetzt eine mächtige Zauberin und kann einige Powerzaubersprüche auf ihre Gegner losschicken. Fargus hingegen kann Sid nun als Waffe benutzen. Die andere, große Verbesserung kommt mit der Grafik. Die Kamerablickwinkel sind weitaus mehr aggressiv als bei Pandemonium, denn hier hatten wir ein bißchen Angst davor, daß eine richtige, kinetische Kamera die Spieler abschrecken würde. Bei Pandemonium 2 gehen wir davon aus, daß die Spieler (so hoffen wir!) einen belastbaren Magen haben, denn wir haben sehr intensive Kamerafahrten eingebaut. Zak Allen, der Chefdesigner, hat früher an der Filmhochschule studiert und daher sehr viel Zeit mit der Kamerapositionierung verbracht. Wir reizen außerdem die Hardware mehr aus, da wir Echtzeit-Licht- und Transparenzeffekte benutzen und auch einen animierten Hintergrund bieten.



Sichtlich gut gelaunt war das Pandemonium 2-Team; kein Wunder, die neuesten Abenteuer von Nikki und Fargus sind nahezu fertiggestellt

te an Lichteffekten einbauen, sondern es gibt auch noch eine innovative Kameraführung, herrliche Audio-Tracks und natürlich Gex, der mit über 600 Polygonen flüssig durch die Welten rennt.

MF: Wieviele Leute arbeiten momentan an der PlayStation-Version von Gex 2, und wann werdet Ihr voraussichtlich damit fertig sein?

CB: Das Team um Gex: Enter the Gecko besteht aus 24 Leuten, und wir hoffen darauf, daß wir im Januar '98 mit der PS-Version auf den Markt kommen.

MF: Ihr plant auch einen Release von Gex 2 auf dem N64. Wie weit seid Ihr denn hier vorangeschritten? Wollt Ihr daher auch mehr Titel für das N64 produzieren oder werdet Ihr Euch doch mehr auf PlayStation und PC konzentrieren?

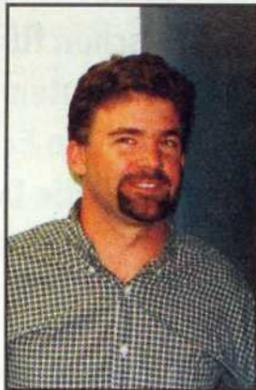
CB: Crystal Dynamics ist ein plattformunabhängiges Unternehmen und wir werden Unterhaltungssoftware für jede Plattform entwickeln und vermarkten, die wirtschaftlich Sinn macht. Die Softwareindustrie ist eine sich schnell verändernde und wachsende Branche, daher ist es wichtig, auf die Entwicklung des Marktes schnell reagieren zu können. Gex 2 wird für das N64 unter aller Vorgesicht im Juni '98 auf den Markt kommen.

MF: Welche anderen Projekte, außer Gex 2, sind für das nächste Jahr noch geplant? Vielleicht Pandemonium 3?

CB: Wir haben Akuji the Heartless in Planung, ein 3D-Adventure, das wir im nächsten Jahr auf den Markt bringen wollen. Außerdem wird es einige Sequels zu unseren bestehenden Produkten geben; und wir haben natürlich noch einige Geheimprojekte, an denen wir arbeiten.

MF: Welche Art von Videogames spielst Du am liebsten, und welches Game zockst Du im Moment? Ich liebe Aktion- und Adventurespiele, und ich spiele momentan GoldenEye 007 mit viel Enthusiasmus und liebe es, diverse Ego-Shooter über unser firmeninternes Netzwerk zu spielen.

MF: Vielen Dank für dieses interessante Gespräch.



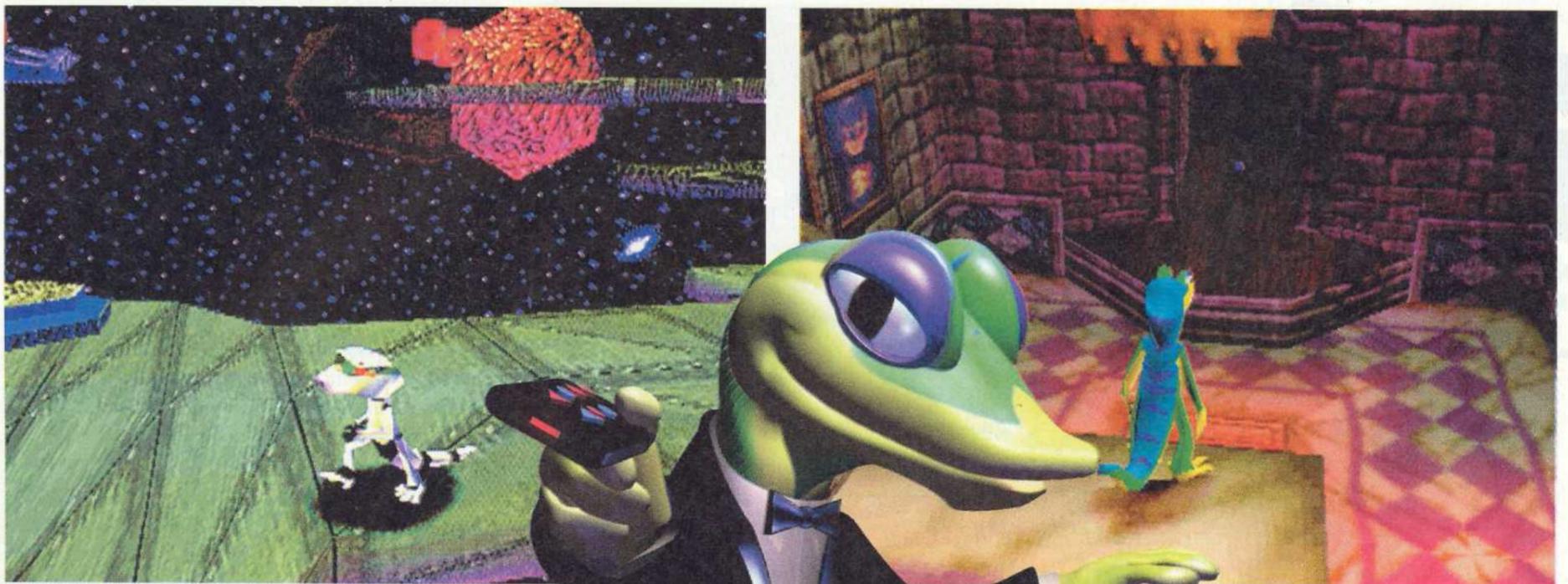
Chip Blundell, Produkt Marketing Manager von Crystal Dynamics
„Wir werden Unterhaltungssoftware für jede Plattform entwickeln und vermarkten, die wirtschaftlich Sinn machen“

MF: Wenn Ihr mehr Zeit und Möglichkeiten gehabt hättet, welche Ideen und Verbesserungen hätte das Team noch integriert?

CB: Wir hätten wahrscheinlich mehr Bonus-Level, mehr Welten und verborgene Charaktere eingebaut.

MF: Als ich die Grafik von Gex: Enter the Gecko gesehen habe, war ich wirklich beeindruckt. Wie habt Ihr es nur geschafft, so ein hoch detailliertes Leveldesign auf die Beine zu stellen und bei der Framerate kaum einen Verlust zu erleiden?

CB: Tja, es ist schon bewundernswert, was für ein kreatives Design hinter Gex 2 steckt. Der Grund hierfür sind die exzellenten Programmierer und das solide Team an Designern und Grafikern. Sie verstehen es, mit einer intelligenten Optimierung des Gamecodes von 30 Frames pro Sekunde, die PlayStation bis an ihr Limit auszureizen. So können wir die riesigen 3D-Welten nicht nur mit schönen Texturen ausstatten und eine große Bandbrei-



Die Macht ist mit uns! Gex als Mitglied der Sturmtruppen. Der schwarze Lord Darth Vader wird aber für genügend Streß sorgen

Gex 2 bietet Detailreichtum pur und sorgt mit der richtigen musikalischen Untermalung für eine super Stimmung

PlayStation 3D-Jump & Run

Gex: Enter the Gecko

Eine äußerst sauber detaillierte Grafik und das jetzt schon flüssige Gameplay lassen nur eins vermuten: Crystal Dynamics will mit seiner coolen Echse den 3D-Jump & Run-Thron angreifen, und die Devise könnte lauten: „Mario, zieh dich warm an“

Gut eine Stunde Fahrtzeit südlich von San Francisco, in Palo Alto, der Hochburg der Computerindustrie (Intel, Motorola, Yahoo, Sega, etc.) hat auch die renommierte Softwareschmiede Crystal Dynamics ihr Hauptquartier. Für die Amerikaner ist die PlayStation die wichtigste Plattform, und daher verwundert es nicht, daß momentan hauptsächlich an den beiden Jump & Run-Projekten Gex: Enter the Gecko und Pandemonium 2 gearbeitet wird. Letzterer Titel ist jedoch schon fast fertig, nur noch einige Feinabstimmungen müssen gemacht werden, bis die Produktion anläuft und so war es nicht erstaunlich, daß wir mit einer testfähigen Version ausgestattet wurden. Von Gex 2 konnte man schon auf der E3 in Atlanta und auf der ECTS in London spielbare

Demoversionen bewundern. Der Sprung der kleinen Eidechse von der „platten“ 2D-Welt in die zeitgemäße dritte Dimension ist schon beeindruckend. Die riesigen 3D-Welten bieten High-Res-Grafiken wie andere Games des Genres auch (Croc oder Cpt. Blasto), jedoch bietet Crystals Produkt durch die leistungsstarke 3D-Engine, die in technischer Hinsicht die gesamte Konkurrenz in die Tasche steckt, durchgehend aufwendige Texturen und grafische Highlights, wie Trans-

parenz- und Lightsourcing-Effekte. Im Nightmare-Level z. B. müßt Ihr durch ein Geisterhaus wandeln, wo an den Steinwänden Bilder und Wandteppiche hängen, oder es gibt auch einen riesigen Saal, der mit Ritterrüstungen ausgestattet ist, und die großen Kronleuchter sorgen mit gleißendem Licht für eine optimale Stimmung in dem alten Gemäuer. In

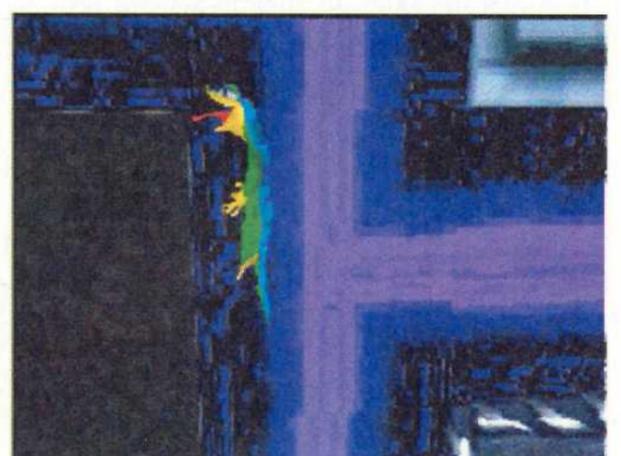
der prähistorischen Welt sorgen humanoid wirkende Höhlenechsen (die primitiven Vorfahren von Gex), mit Lendenschurz bekleidet und Steinäxten bewaffnet, ebenso für Gefahr wie die riesigen authentisch wirkenden Dinosaurier, die zu Lande, zu Wasser und in der Luft dem Helden zu Leibe rücken. Der wahre Schatz des Games ist, was wahr-



Der Überflieger Gex in der prähistorischen Urwelt. Hier trifft er auf Killerdinos und seine Vorfahren, die scharf auf seine Haut sind



Indy läßt grüßen: Vor dem anrollenden Stein muß sich Gex flink in Sicherheit bringen



So eine lange Zunge läßt sich schon für viele Zwecke einsetzen: Hier zieht sich Gex gerade auf eine erhöhte Position, die er nicht durch Springen erreichen kann



Der Roboter sieht zwar nicht agil aus, ist aber trotzdem ernstzunehmen, da er über genügend Feuerkraft verfügt



Ein Zombie will unserem Helden an die grüne Haut. Gegen die Schwanzattacke wird der faulige Freund aber nichts machen können

scheinlich niemanden verwundern wird, jedoch Gex selbst. Unser kleiner, grüner Held bewegt sich wieselflink und ohne jegliche Einschränkung durch die komplexen 3D-Welten. Trotz dem hohen Detailreichtum läuft alles äußerst flüssig ab, als hätte die PlayStation unendliche Ressourcen. Die Programmierer von Crystal haben ihn dafür auch mit ei-

Fliegen zu fangen, um wieder Energie zu tanken, sondern auch dazu, sich auf erhöhte Positionen zu ziehen, oder sie als Schwungseil über einen Abgrund zu nutzen. Neben den Standardangriffen, wie Kicken, Boxen oder mit dem Schwanz Schlagen kann Gex auch durch das Aufsammeln von Power-Ups kurzzeitig auf Superkräfte zurückgreifen. So gibt es z. B. den Feuerkreis, der unseren grünen

nichts macht; Luftsprünge, zappelnde Bewegungen und lang anhaltendes Gähnen, um nur einige zu nennen. Die Kameraführung ist ebenfalls clever gelöst worden, denn wie bei Super Mario 64 könnt Ihr via Knopfdruck in alle Richtungen hin- und herzoomen. Beim normalen Umherlaufen in den Leveln sorgt das dynamische, selbstzoomende Kamerasystem immer für einen guten Überblick. Jedes Level hat sein authentisches Flair, das sich

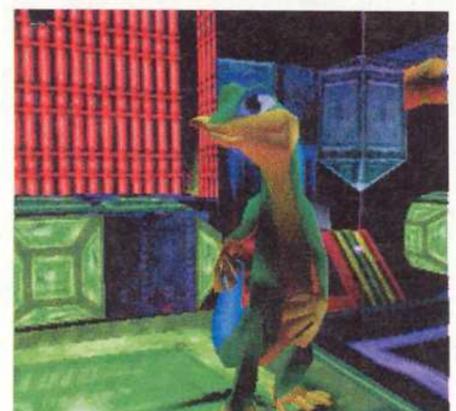
„Die super Grafiken sorgen für einen Augenschmauß - die starke 3D-Engine macht's möglich“

nem großen Repertoire an unterschiedlichen Moves und Optionen ausgestattet, die es dem Spieler ermöglichen, alle Hindernisse zu bewältigen. Neben den Standardmoves wie Rennen und Springen, kann Gex auch in speziellen Passagen an Wänden und Decken umherkrabbeln. Des Weiteren kann er seine Zunge nicht nur dazu benutzen,

Freund kurzzeitig in alles vernichtende Flammen hüllt, oder auch die super Schwanzattacke. Außerdem besitzt Gex auch einige Gestiken und Mimiken, die er ausführt, wenn er

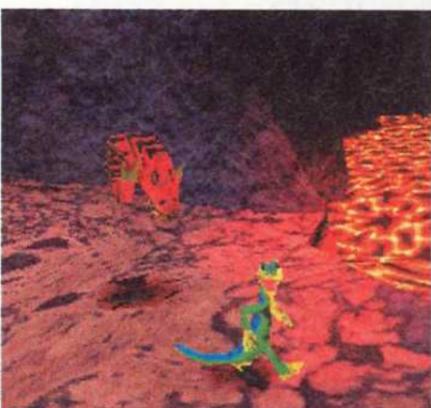
nicht nur durch die Gestaltung und die Gegner zeigt, auch die Soundsamples und Musikstücke sind entsprechend, genau wie das Outfit unseres Helden. So werden im Star

„Mit Gex 2 auf den Jump & Run-Thron von PlayStation und Nintendo 64?“

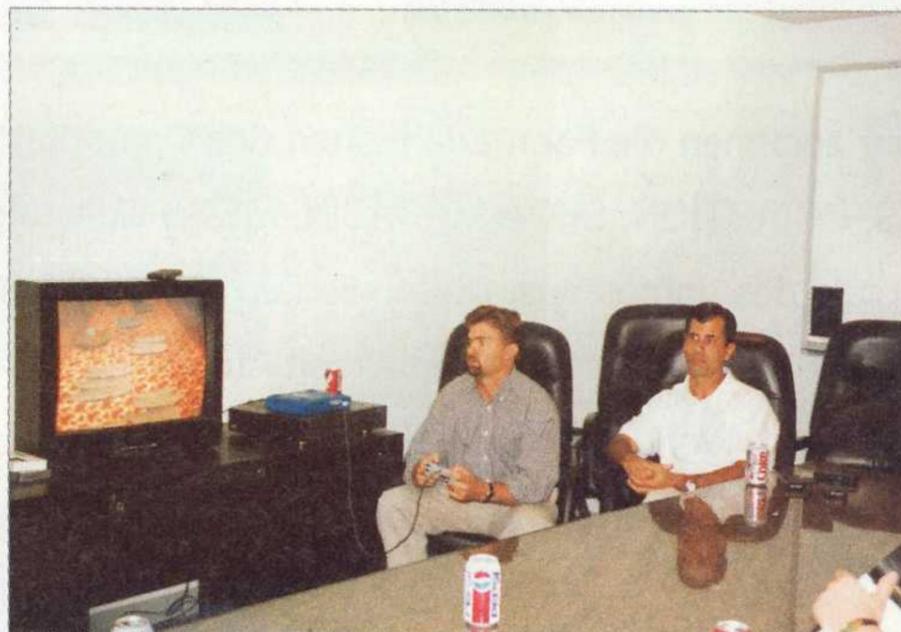


Wie bei Super Mario 64 könnt Ihr via Tastendruck die Kamera in alle Richtungen schwenken

Wars-Level nicht nur bekannte Themes abgespielt, sondern Gex steckt auch in einer Sturmtruppenrüstung und ist mit einem Lichtschwert bewaffnet. Daß die gesamte Hopserei auch Witz und Tiefgang besitzt, zeigen die diversen Extralevel, von denen es neun geben soll. So werden in einer Bonusstage Peitschenschwinger Indiana Jones und Kollegin Lara Croft auf die Schippe genommen. Ein anderes Beispiel wäre das Tokyo-Level, wo sich ein überdimensionaler Gex mit Godzilla im Häuserzertrampeln messen muß. Zum Abschluß läßt sich schon jetzt sagen, daß Gex 2 auf der PlayStation wahrscheinlich Maßstäbe in Sachen Gameplay und Grafik setzen wird, und wenn die Jungs von Crystal auch noch die Fähigkeiten des N64 nutzen können ... dann schauen wir einmal! (Georg)



Achtung Gex, der gefräßige Dino ist schon im Anmarsch. Hilfreich wäre hier eine schnelle Flucht



Produkt-Manager Chip Blundell (links) und Vizepräsident Scott Steinberg (rechts) präsentierten uns ausführlich das kommende Flaggschiff von Crystal Dynamics, Gex 2

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



Jedes Jahr zeichnen die Fachredaktionen des Computec Verlags (PC GAMES, PC ACTION, SEGA MAGAZIN, MEGA FUN und N-ZONE) die besten Spiele des Jahres aus. Dabei werden alle Titel berücksichtigt, die innerhalb der letzten 12 Monate, seit August des Vorjahres erschienen sind. Wenn Sie also hohe Qualität und Spielspaß pur suchen, achten Sie auf das „Spiel des Jahres“-Symbol.

SEGA SATURN

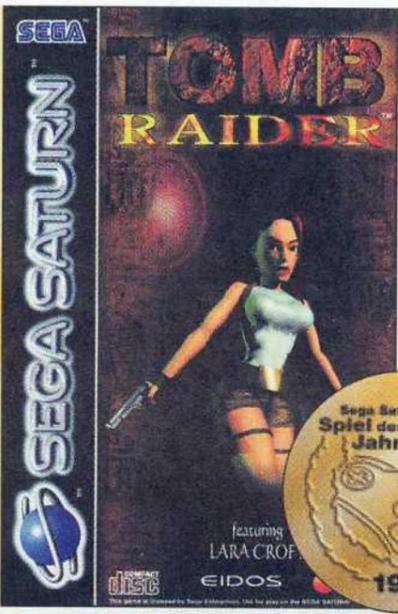
Fighters Megamix
Hersteller: SEGA

Shining the Holy Ark
Hersteller: SEGA

Bomberman
Hersteller: SEGA

WarCraft 2
Hersteller: EA

NOMINIERUNGEN



TOMB RAIDER

Genre: Action
Hersteller: Eidos

„Revolutionäre Grafikdarstellung und packendes Gameplay setzen neue Maßstäbe.“



NINTENDO 64

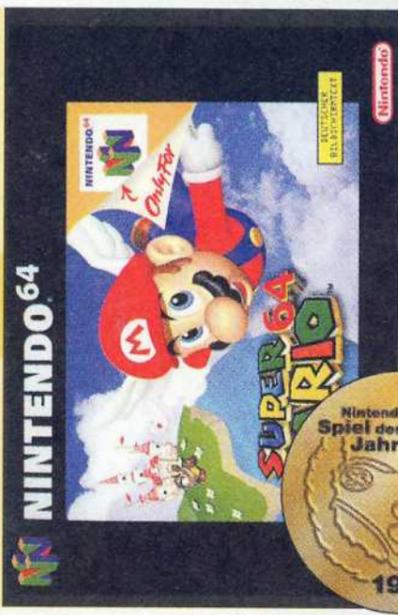
MarioKart 64
Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Hersteller: Nintendo

Intern. Superstar Soccer
Hersteller: Konami

Turok
Hersteller: Acclaim

NOMINIERUNGEN



SUPER MARIO 64

Genre: Jump & Run
Hersteller: Nintendo

„Ein Meisterwerk! In Sachen Grafik und Gameplay innovativ wie kein anderes Spiel.“



PC CD-ROM

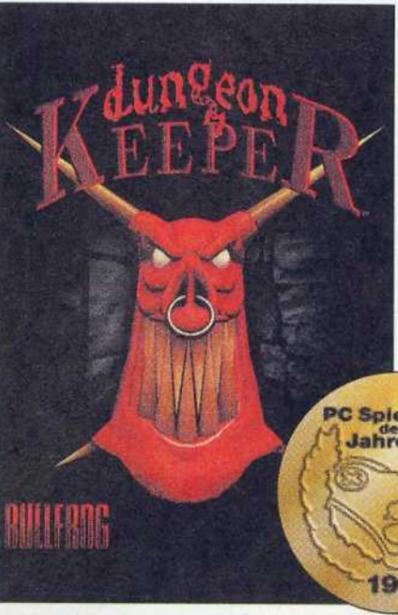
Command & Conquer
Hersteller: Virgin

MDK
Hersteller: Acclaim

Diablo
Hersteller: Blizzard

Tomb Raider
Hersteller: Eidos

NOMINIERUNGEN



DUNGEON KEEPER

Genre: Strategie
Hersteller: EA

„Innovative Ideen, eine richtungsweisende 3D-Engine und vor allem Spielwitz!“



PLAYSTATION

Command & Conquer
Hersteller: Virgin

Soulblade
Hersteller: Sony

Tomb Raider
Hersteller: Eidos

Wing Commander IV
Hersteller: EA

NOMINIERUNGEN



FORMEL 1

Genre: Rennsimulation
Hersteller: Psygnosis

„Die realgetreueste und wohl packendste Rennsimulation für die PlayStation.“

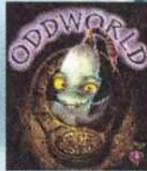


Das wird ein Fest!

Mega Fun Weihnachtsbasar



Abe's Oddysee-Paket
Neben dem virtuosen Spiel winken dem Gewinner ein T-Shirt sowie die wertvolle Abe's Oddysee-Armband-uhr (streng limitiert!).
GT Interactive
Expect the unexpected!

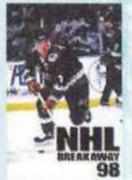


5 x Beast War-Set
Ihr könnt die ersten Besitzer dieses spannenden Actiontitels sein! Zusätzlich gibt es noch zwei original Beast War-Figuren.
HASBRO Interactive



Exklusive Eidos-Kluft
Bestehend aus Baseballkappe, wertvollem Vlieskapuzenpullover und Windjacke.
EIDOS

Das ultimative Action-Paket
Preise en masse: NHL Breakaway '98, Bust A Move 3, Alien Trilogy (jeweils PS oder SAT), MDK T-Shirt, Acclaim Polo Shirt, und, und, und...
ACCLAIM



500 DM Gutschein
Eine tolle Sache: Für einen Wertgutschein von satten 500 DM könnt Ihr Euch Sega-Artikel nach Eurer Wahl aussuchen.
SEGA

F1 Pole Position-Set
Der Gewinner erhält die heiße N64-Raserei, plus Baseballkappe, T-Shirt und einiges mehr!
Ubi Soft



NHL Action Pack
Schläger, Puck, NHL '98 sowie obendrauf noch Madden '98 (wahlweise PS oder SAT) - jetzt fehlt nur noch das Eis.
ELECTRONIC ARTS



Kein Weihnachtsfest ohne unser traditionelles Gewinnspiel. Im Gegensatz zu den Vorjahren haben wir an der Gestaltung etwas verändert. Anstatt tausende von einzelnen Preisen zu verlosen, stiftet jede Firma nur ein geniales Geschenkpaket für einen glücklichen Gewinner. Dadurch verringern sich zwar Eure Gewinnchancen, auf der anderen Seite erhalten die Auserwählten aber Preis-Pakete, nach denen sich so mancher Videospiele-Freak sämtliche zehn Finger lecken dürfte. Doch so einfach könnt Ihr die genialen Geschenke natürlich nicht abstauben. Wir haben in dieser Ausgabe ein Schild versteckt, das mit denen hier abgebildeten identisch ist. Schreibt uns, auf welcher Seite, und schon könntet Ihr zu den strahlenden Gewinnern gehören.

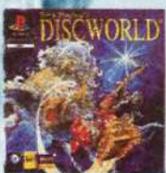
Die Lösung schickt Ihr an folgende Adresse:
 Redaktion Mega Fun
 Stichwort „Frohes Fest“
 Pleicherschulgasse 2
 97070 Würzburg
 Einsendeschluß ist der 29. November '97

Vergeßt nicht, Eure Systemangabe und die Wunschpakete (können nicht immer erfüllt werden) zu vermerken! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und aller beteiligten Firmen dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Viel Glück!

Command & Conquer-Pack
 Die beiden Echtzeit-Strategie-Knaller Command & Conquer 1 & 2 sowie drei weitere Virgin-Perlen nach Wahl.




Mega Discworld-Pack
 Ein Traum für jeden Fan: Ein handsigniertes Discworld-Artwork von Josh Kirby plus beide Spiele, ein T-Shirt und Soundtrack.

Das Final Fantasy VII-Bundle
 Wow! Eine PlayStation, Final Fantasy VII, T-Shirt, sowie unentbehrlich bei FF VII - eine Memory Card für den Gewinner.





BMG Spielspaß-Set
 Alle aktuellen BMG-Kracher: Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Car Theft, Mass Destruction (jeweils PS) sowie eine zusätzliche Überraschung.




V Rally & Co-Geschenk
 Ihr dürft Euch drei Laguna/Info-grades Spiele aussuchen und erhaltet außerdem T-Shirt, Schlüsselanhänger sowie Baseballkappe dazu.




XXL Sport-Geschenk
 Fußball total mit Int. Superstar Soccer 64 & ISS Pro (PS). Hinzu kommt die Videokassette „Saison-Highlights, T-Shirt sowie ein Fußball.“




Kleinanzeigen

Nintendo 64

Tausche Spiele: PlayStation: Formel 1, Oddworld, Rapid Racer, Spider, Burning Road, V-Rally, WC 3, Superstar Soccer Pro, Warcraft 2, Mega Man 8, Monopoly u. NFS 2. N 64: Blast Corps, Hexen 64, NBA Hangtime, Wave Race u. Mario Kart. Tel.: 02206/82110

Top Preis! Verkäufe N 64 mit Wave Race, Mario mit Lösungsheft u. 2 Joypads, 1 MB Memory Card, RF-Modulator. Habe noch 9 Monate Garantie auf alles. Für 425 DM statt 675 DM. Verk. auch einzeln. Tel.: 0421/271896 Alex

N 64 mit D V 64, 25 Spielen u. 2 Joypads für 1500 DM zu verkaufen. Original Arcade Automat für 2 Spieler mit 3 Spielen für 400 DM zu verkaufen. Tel.: 05037/2854

Kaufe/tausche Spiele für PSX, N 64, Saturn, auch Sammlungen mit Konsolen. Tausche u. suche auch Importspiele. Tel.: 04774/991104 Rainer

Kaufe alles was man mir anbietet, SNES Spiele bis 20 DM, Konsole 45 DM, PSX Spiele bis 30 DM, Konsole bis 120 DM, N 64 Spiele bis 50 DM, Konsole 150 DM, Saturn Spiele bis 30 DM, Konsole 100 DM, Gameboy Spiele 10 DM, Gerät 20 DM, NES Spiele 10 DM, MD Spiele 10 DM, Gerät 30 DM, Videofilme aller Art bis 5 DM, Comic, CD, Lego, Playmobil auf Anfrage. 24 H erreichbar Tel.: 02207/706803

Kaufe N 64 + N 64 Spiele. Suche auch Konsolen u. Sammlungen für PSX, SNES, NES, GB. Suche auch aktuelle Titel für alle Systeme von Nintendo, Sega, Sony. Tel.: 0641/970424 Kirsten

Verkaufe 007 Golden Eye für 150 DM inkl. Porto, fast neu!! Tel.: 09364/3460 Bernd, Adapter 20 DM.

Verkaufe & Kaufe Spiele für N 64, auch Importe. Verk. Hardware wie Memory Cards o. Pads. Biete z.B. Multi Racing C., Blast Corps, Star Fox, u.v.m. Bitte zw. 20-22 Uhr unter Tel.: 069/282156

Verkaufe: N 64, Turok, Memory Card, alles Pal, komplett für 330 DM. Tel.: 02931/13350

Verkaufe N 64 Spiele: Turok (dt) 90 DM, Pilotwings 70 DM, Wave Race 60 DM, alles zusammen 200 DM. PSX Spiele: Bust a Move 2 30 DM, Theme Park 30 DM, Suche KIG. Tel.: 05451/49634 Karsten

Tausche u. verkaufe PSX u. N 64 Spiele, nur Pal: Habe für PSX: Jurassic Park 2, Soul Blade mit Hintbook, Total NBA 97,

Twisted Metal 2. Für N 64: Mario Kart 64 u. Turok. Tel.: 06341/60199

Verkaufe u. kaufe Spiele für N 64, PSX, z.B. Hexen 64 (us) 119 DM, usw. Alles Topzustand! Suche alle Neuheiten insbesondere us-Importe! Tel.: 04931/15648 Holger

Verkaufe Nintendo 64 mit Super Mario 64 (dt), Turok (uk) u. 1 MB Memory Card für 320 DM. Alles neuwertig mit Garantie u. mit Komplettlösung u. Cheats. Tel.: 034206/52547

N 64 Besitzer aufgepasst! Wir suchen Mitglieder für unseren N 64 Club. Wir bieten dir monatliches Clubheft, Wettbewerbe, kostenlose Kleinanzeigen und und und!! Fordert Infos und aktuelles Clubheft gegen 2,20 DM Rückporto an bei: Universum Club, Lindenweg 14, 25709 Marne

Suche Mario 64, Mario Kart, Wave Race, Pilotwings, Turok (engl.), F1 Pole Position, Lylat Wars, Blast Corps, Superstar Soccer, Star Wars (für 50-80 DM o. Tausch gegen SAT Spiele 3:1) Sega Saturn (jp) incl. Umbau, Pads, 20 Spielen für 600 DM o. Tausch gegen N 64 mit 6-8 Spielen! Tel.: 05205/10438 ab 17 Uhr

Suche N 64 u. Spiele. Tel.: 0171/8300280

Saturn

Verkaufe: Saturn, Memory Card, 3 Joypads, Virtua Stick, 6-Spieleradapter, Sega Rally, Tomb Raider, Virtua Fighter 1 u. 2, Thunderhawk 2, Shellshock, Fifa 96, Wipeout, Victory Goal, Panzer Dragoon, inkl. Versandkosten zum Granatenpreis von 690 DM. Tel.: 09771/5389 Thomas ab 18 Uhr

Verkaufe Discworld, Bust a Move 2, je 35 DM, Wipeout (us), Universaladapter 45 DM, zusammen 100 DM. Sega Flash 2-5 je 10 SM, X-Mas Nights 15 DM o. alles zusammen 150 DM. Master System 2 mit Pad u. 4 Spielen (Sonic, Fantasy Dizzy, Alex Kidd, Bart S.) VB 50 DM. Tel.: 02981/6879 ab 14 Uhr David

Tausche C&C, Tomb Raider, Sonic 3D, Ballerspiel+Gun, Magic Carpet, F1, Virtua Racing, Hi-Octane, Darkstalkers II. Suche: Earthworm Jim II, Andretti Racing, Daytona USA, Manx TT, Sonic Jam, DH Arcade, Space Hulk, Worms. Verkauf: MD (umgebaut 60 Hz), Sega CD (Rarität), 32X, 9 Spiele wie: VF II, V.R. Deluxe, Star Wars, Metal Head, Shining i.t. Dark, Heart of the Alien, RGB-Kabel, 2 Pads, MF-Hefte!! Tel.: 02237/8905

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 o. tausche Saturnsammlung gegen minderwertige PSX Sammlung. Habe: Daytona CCE, Soviet Strike, Tomb Raider, Nights+X-Mas, Strikers 1945, Seabass, Blam!, O. Soccer, NBA Jam TE, Darius 2, Thunderhawk 2, PGA Tour 97, Virtual Golf, Galactic Attack, Wingarms, Parodius, 6 Demo CD's, Universaladapter, 17 Segamagazine für nur 650 DM. Ruft an mo-fr von 17-19 Uhr Tel.: 06324/2828

Verkaufe Sega Saturn mit 7 Spielen (VF Mix+2, NFS, Sega Rally, usw.), Arcade Racer, Codes für 500 DM. Tel.: 0771/7497 Veit nach 19 Uhr

Resident Evil Speicherstände für alle Endsequenzen (mit Anleitung) u. für den Spielanfang (mit Raketenwerfer+Spezi alschlüssel) -jill u. Chris- für 10 DM+Porto abzugeben. Näheres unter Tel.: 02224/72026 mo-f ab 18 Uhr o. Tel.: 05204/3329 sa-so

Verkaufe auf VB folgende Topgames: Tunnel B1, F1 Challenge, Andretti Racing, Bug Too!, Iron Storm, VF 1, Nights!!! Ruft an ab 18 Uhr Tel.: 0731/9267260 Bernd

Tausche Tomb Raider, Ballerspiel+Gun, Thunderhawk II, Magic Carpet, VF Remix, Athlete Kings, Fighting V., Parodius, V-Racing, Hi Octane, Jonny Bazookatone, F1, C&C, SWS 97, Worms, Wipeout. Suche: Sonic Jam, Dragon Force, Wipeout 2097, Earthworm Jim II, Independence Day, Daytona USA, Croc, Shining t. h. Ark, Manx TT, Resident Evil, Mass Destruction, Return Fire, Space Hulk. Verk. MD, MCD+32X Spiele & Zubehör Tel.: 02237/8905 Andreas

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Backup Memory, 4 Demos, F1, Street Racer, Blam, Sega Rally, Ind. Day, Daytona CCE u. Sonic Jam für 450 DM (1 Jahr alt) Tel.: 035724/50233 Robert ab 14 Uhr

Saturn (jp) incl. Umbau, 2 Pads, Universaladapter u. 20 Spiele (z.B. Sega Rally, Virtua Fighter 2, Daytona USA, Nights u.v. Japan Importe) nur komplett für 600 DM. Mega Drive u. Master System (ohne Netzteile) zusammen 25 DM. Tel.: 05205/10438

Verkaufe Sega Saturn mit 1 Pad u. 2 Spielen (Virtua Fighter 2, ego shooter), alles 7 Monate alt für 450 DM. Tel.: 0711/7787178

PlayStation

Verkaufe/tausche/kaufe Spiele u. Konsolen für Sega Saturn, PSX, u. N 64. Suche für Saturn Game Buster, Memory Card, Saturn mit Umbau. Spiele die ich suche: Resident Evil, Sonic Jam, Warcraft II, Dragon Force, Swagman, u.a. Neuheiten für alle Konsolen. Tel.: 05561/982042 ab 16.40 Uhr Thomas

Kaufe, verkaufe, tausche PSX, N 64, Spiele u. Konsolen. PSX: V-Rally, Rage Racer, Overblood, Tenka, Rayman, L. o. Kain, Ego Shooter, Beat 'em up, X2, ca 25 Games für 30-70 DM. Importe: USA Disruptor, Broken Helix, Tosh. 1, Alien usw. ab 30 DM. Japan: Time Crisis, B. Blade, AK 2, Magazine: UK, USA, Japan Tel.: 09261/93104

Verkaufe PlayStation mit Joypad, Memory Card, RGB-Kabel, 11 Demo CD's u. 26 Spielen. Preis: 1100 DM (inkl. Porto). Alles in sehr gutem Zustand. Versand ausschließlich per Nachnahme. Tel.: 09624/1614 Robert (am besten zw. 16 u. 17 Uhr)

Verkaufe PSX Spiele: Shockwave Assault, F 1, R. Evil, DD, ego shooter für je 30 DM. Tel.: 0351/4417979 ab 18 Uhr

Verkaufe T. Raider, C. Bandicoot, P. Soccer, Tunnel B1, DD, Wipeout, In t. Zone, Rayman, Goalstorm, PSX mit 2 Controllern, Memory Card, für 700 DM. Verk. Spiele auch einzeln. Ich tausche auch Spiele. Tel.: 040/6907465 Jonas

Verkaufe für PSX: Jet Rider 60 DM, P. Challenge 60 DM, Adidas P.S. 65 DM, Total NBA 97 60 DM, Rage Racer 60 DM, alle zusammen nur 280 DM. Tel.: 0621/697077 Daniel, Tel.: 0624/697265 Nico ab 14 Uhr

Verkaufe PSX Spiele: Tekken 2, T. Raider, Disruptor u. R. Evil, einzeln je 60 DM, zusammen 200 DM. Tausche auch gegen V-Rally, Lost World, Agent Armstrong u. C&C. Tel.: 06466/1264 Stefan

Verkaufe: PSX mit 2 Pads, Memory Card, u. 10 Spielen u.a. V-Rally, C&C, F1, Pro Pinball, R. Evil. Sehr guter Zusatnd. NP:1400 DM für 700 DM. Tel.: 030/2831394

Verkaufe für PSX: M. Carpet 40 DM, P. Manager 65 DM, Bust a Move 2 35 DM, RRR 35 DM. Tausche auch!! Tel.: 0172/7232436

Tausche Spiele: PSX: F1 97, Oddworld, Rapid Racer, Spider, Burning Road, V-Rally, WC3, Superstar Soccer Pro, Warcraft II, Mega Man 8, Monopoly u. NFS 2. N64: Blast Corps, Hexen 64, NBA Hangtime, Wave Race u. Mario Kart. Tel.: 02206/82110 Tim

Verkaufe ca. 200 PSX Spiele ab 30 DM bis 70 DM. Tel.: 0461/13965

Suche aktuelle Pal&NTSC Spiele für N 64, PSX. Tausche auch. Verk. selber Spiele u. Hardware, z.B. 1 MB N 64 39 DM, Boot-Chips mit Anleitung 25 DM, Converter Rainbow 44 DM uvm. Suche günstig PlayStation o. N 64. See ya! Tel.: 069/282156

Kaufe/tausche Spiele für PlayStation, N 64, Saturn (auch Sammlungen mit Konsole), tausche u. suche auch Importspiele. Tel.: 04774/991104 Rainer

Unbedingt zugreifen! Warcraft 2, 2 Mon. alt, 100%ig i.O. nur 70 DM. Tel.: 03695/608232 Steffen

Verkaufe PlayStation mit 6 Spielen u. Zubehör für FP 400 DM. Tel 02232/22496

Suche (fast) alles für Sony PSX, N 64, SNES, NES u.GB. (Konsolen, Spielesammlungen, Neuheiten, Zubehör) Auch größere Sammlungen kein Problem. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641/970436 Monika

Verkaufe: Supersonic Racers, NFS 2, SF Alpha 2, ISS Pro, Tekken 2. Verk. auch Infrarot Pads 100%ig ok, Gamebuster, viele Demo CD's. Tel.: 04651/890593 Philip ab 18 Uhr

Tausche PS u. N 64 Spiel (pal). Habe z.B. Rage Racer, L. o. Kain, Mario Kart, ego Shooter 64. Suche z.B. Exhumed, Lost Vikings 2, V-Rally, ISS 64 usw. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr

Verkaufe PlayStation, Tekken 2, Soul Blade, Star Gladiator, R. Evil, Alien Trilogie, NBA Live 96, NBA Jam T.E., Memory Card, 2 Joypads für 450 DM. Nur Komplettverkauf. Tel.: 06203/85661; Tel.: 06203/13200 Philip

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für fast alle Systeme. Kaufe u. tau-

sche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari VCS, 7800, Phillips, Coleco, PC-Engine usw. Tel.: 089/1403732

Resident Evil Speicherstände für alle 8 Endsequenzen (mit Anleitung) u. für den Spieleanfang (mit Raketen-, Flammenwerfer, Spezialschlüssel= -jill u. Chris- für 10 DM abzugeben + Porto. Director's Cut nach erscheinen auf Anfrage. Näheres unter Tel.: 02224/72026 mo-fr ab 18 Uhr o. Tel.: 05204/3329 sa u. so

Halt! Verkaufe Topspiele für PSX, Pal&NTSC. Biete z.B. Tomy, Street F. 3D, Indy 500, Tobal 2, Gundam, Zero Z, King o. Fighters 96, NFS 2 u. viele weitere Titel mehr. Suche Tauschpartner für längere Zeit. Meldet euch von 20-22 Uhr unter Tel.: 069/282156, see ya!

Verkaufe PSX mit 33 Games (Rage Racer, C&C, P. Challenge, T. Raider) u. 4 Memory Cards für 2700 DM, nur komplett. Tel.: 02842/50280

Suche Cheats, Codes, Tips&Tricks zu Prügler u. die komplette Lösung von Baphomets Fluch. Tel.: 02041/93076

Verkaufe, kaufe, tausche. Suche: Micro Machines V3, Multi Tab, Memory Card 360. Biete R. Evil, NBA ITZ 2. Verkaufe

auch alten Game Boy u. GB-Spiele (z.B. Parodius u. Mario 2) sowie einige CD 32-Games (z.B. F. Spirit). Alle Spiele 100& OK. Nur Pal. Tel.: 0941/51807. Mo-Fr zw. 13.30 u. 14 Uhr Oliver

Verkaufe für PSX: Formel 1, Fifa 97, Prügler, Track&Field /60-70 DM), Extreme Games, NFS, Slam 'n Jam 96 /40-50 DM), Controller 30 DM, alles Pal, 100%ig OK. Tel.: 07731/71845 Oli

Tausche u. verkaufe PS u. N 64 Spiele, nur Pal: Habe für PS: Jurassic Park2, Soul Blade mit Hintbook, Total NBA 97, Twisted Metal 2. N 64: Mario Kart, Turok. Tel.: 06341/60199

Kaufe/tausche Spiele für PlayStation, Saturn, N 64 o. SNES, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch div. PC-Spiele. Tel.: 04774/991104 o. 991105 Rainer

Habe: Formel 1, Porsche Challenge, Micro Machines, Cool Boarders, Tomb Raider, Toshinden 2, Project X2 (Arcade Kracher), Pandemonium! Suche: V-Rally, Rage Racer, Final Fantasy VII, Soul Blade, Time Crisis (&Gun), G-Police, Fighting Force, Street Fighter EX Plus Alpha, Resident Evil D.C. (pro getauschtem Spiel 1-2 Demo CD's extra). Tel.: 05205/10438 Sega Saturn (jp) incl. Um-

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
- BMG-Special
- Heftgestaltung

Mega Fun 12/97

Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
 Saturn Super Nintendo Verschiedenes

bau, Pads, 20 Spielen 600 DM o. Tausch gegen PlayStation mit 10 Spielen!

Verkaufe über 150 Spiele: Rage Racer, Spider, Hexen, V-Rally, Suikoden, Riot, Tempest, Blood Omen, Wing Commander 3+4, Need For Speed 2, Porsche Challenge, Fifa 97, VR Pool, Baphomets Fluch, Stadt d. verlorenen Kinder, Resident Evil, Namco Soccer, Tenka, Ralley Cross, D, Battle Sport, Twisted Metal 2, Myst, SF Alpha 2. Tel.: 04832/7301 nur 20.30 Uhr bis 21.30 Uhr

Tausche NHL Hockey 97+Pete Sampras Extreme Tennis zusammen gegen eines der folgenden Spiele: Abe's Oddysee, Syndicate Wars, NBA In the Zone II, Total NBA 97 o. Tobal No. 1. Tel.: 02621/926143 Henrik

Verkaufe Sony Spiele. Habe über 50 Stück, z.B. Warcraft II, Tekken II, Tomb Raider usw. Tel.: 0171/8300280

Suche Tauschpartner für PSX u. N 64 Spiele! Habe u. suche neuere Pal Spiele! Habe z.B. Rage Racer, WC4, Porsche Challenge, Mario Kart, Wave Race usw. Suche z.B. V-Rally, Exhumed, ISS 64, Tenka usw. Tel.: 07354/1487 ab 18 Uhr

Verkaufe PlayStation mit 3 Spielen: Madden 97, Soviet Strike, Warhammer, 2 Joypads u. SNES mit 1 Joypad, Super Metroid, Sim City, Zelda. PlayStation: alles für 300 DM. SNES: alles für 250 DM Tel.: 056/2461291 Michael

Verschiedenes:

Suche alles. Telespiele egal wie alt auch immer, Handheld u. LCD Spiele: Lynx, Virtual Boy, Super Vision, Game Master, 3DO, Neo Geo, Jaguar, Mega CD, 32X, Master, NES, PC-Engine, Automatenplatinen, Atari 7600, Vectrex, Coleco usw. auch Exoten u. sämtliches Zubehör. Günstige Angebote an Tel.: 02872/8550 abends

Tausche für PSX L. o. Kain u. T. Raider gegen Vandal Hearts. Tausche für Saturn Discworld, Worms u. Mysteria gegen Dark Savior o. Road Rash. Tel.: 04627/495

Suche PlayStation, SNES, Gameboy u. N 64 Spiele. Schickt Listen an A. Steinbach, Senftenberger Ring 52a, 13435 Berlin. Verk. PlayStationspiele ab 35 DM. Tel.: 030/4032714 Andreas

Verkaufe Spiele für PSX u. Saturn, alles Pal-Versionen. Infos unter Tel.: 03886/712208 Fr-So

Kaufe alles was man mir anbietet, SNES Spiele bis 20 DM, Konsole 45 DM, PSX Spiele bis 30 DM, Konsole 120 DM, N 64 Spiele bis 50 DM, Konsole 150 DM, Saturn Games bis 30 DM, Konsole 100 DM,

Game Boy Spiele 10 DM, Gerät 20 DM, NES Spiele 10 DM, Mega Drive Spiele 10 DM, Gerät 30 DM, Videofilme aller Art bis 5 DM, Comic, CD, Lego, Playmobil auf Anfrage. 24 h erreichbar Tel.: 02207/706803

Verkaufe: PSX: us+jap: Gunbullet, F 1 '97, Panzerbandit, Hercules, Tenka, The Crow, Armored Core, Sentient, Megaman X4, NBA Live 97, Racing Groovy, Raystorm, Zero Devide 2, Swagman, uvm. Auf Anfrage D V64 (n 64)900 DM+Spiele. Tel.: 06232/621287 o. Tel.: 06232/290244. Versende auch per Nachnahme. Preis pro Spiel ca. 40-60 DM

Verkaufe günstig Topspiele für PSX u. Saturn. Habe auch günstig Spiele für MD, MCD, Game Gear, SNES, N 64, 3DO, 32X. Verk. us-SNES mit 2 Spielen für 200 DM. Verk. Saturn mit 2 Spielen u. 7 Demo CD's für nur 250 DM. Verk. Hori Joystick für Saturn mit Mikroschaltern für nur 60 DM. Verk. SNES Joystick günstig. Tel.: 0511/414899 Thomas

Verkaufe u. kaufe Spiele u. Hardware für Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr

Verkaufe Zeitschrift „Electronic Gaming Monthly“ Ausgabe 71 (juni 95) bis Ausgabe 94 (mai 97), 8 DM pro Heft, außerdem noch N 64 us-Import Spiele: S.o.t.E. 90 DM u. Mario Kart für 90 DM. Tel.: 0921/66005 Robert ab 17 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für fast alle Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari VCS, 7800, Phillips, Coleco, PC-Engine usw. Tel.: 089/1403732

Suche alles. Telespiele egal wie alt auch immer, Handheld u. LCD Spiele: Lynx, Virtual Boy, Super Vision, game Master, 3DO, Neo Geo, Jaguar, Mega CD, 32X, Master, NES, PC-Engine, Automatenplatinen, Atari 7600, Vectrex, Coleco usw. auch Exoten u. sämtliches Zubehör. Günstige Angebote an Tel.: 02872/8550 abends

Verkaufe u. kaufe Spiele für N 64 u. PSX, z.B. Hexen 64 (us) 119 DM usw. Alles Topzustand! Suche alle Neuheiten, insbesondere Us-Importe! Tel.: 04931/15648 Holger

Verkaufe MAK 150 DM, Platinen z.B.: Galaga, Tiger Heli, Crazy Kong, Raiden, Silkworm usw. ab 40 DM. Suche NOMAD, N 64 u. Spiele, PC-Engine GT, Neo Geo u. Neo Geo CD. Kaufe defekte Konsolen u. TV-Platinen. Scart-Umschalter 4-fach 50 DM, 7-fach 100 DM. Verkaufe Multi-Mega

Inserentenverzeichnis

BMG Interactive.....	25	Laguna.....	30, 31
Computec V. ...58, T&T 9/11, 130, 131, 137		M.C. Game.....	111
Cyber Games.....	117	Media A.....	123
Electronic Arts.....	7, 19, 41, 57	Megasports.....	T&T 15
Funsoft.....	48, 49	MLC.....	27
Funstore.....	93	Playcom.....	37
Fusion.....	101	Psygnosis.....	U3
Game Express.....	51	Sony Computer Entertainm.....	35, U4
Game It.....	9	Theo Kranz Versand	5
Gamers Point	17	Ubi Soft.....	11
Games & More.....	45	UFO	97
Gamestore.....	13	Video & Game.....	85
Groß.....	83	Virgin.....	U2, 3
Hasbro Interactive.....	22, 23, 29	Wolf Hard & Soft.....	13
Hintshop.....	123	Wolfsoft.....	97
Jöllnbeck.....	95	World of Games.....	113
Kudak	83	ZiRo Tec.....	121

mit UMBAU; ALLE Module u. CD's Laufe! Tel.: 08232/6575

Suche Sega Nomad, zahle gut, verk. MD Games billig. Suche MD Games, PS-Lenkrad mit Pedalen. Tel.: 07720/23008 ab 18 Uhr Tilo

Suche dringend günstige PlayStation o. N 64 mit oder ohne Spielen. Suche auch SNES, NES o. Game Boy! Nehme Spiele u. Zubehör (Pads, Spieleberater usw.) auch einzeln! Große Sammlungen sind auch kein Problem! Ruft an o. schickt mir ein Fax unter Tel.: 05543/592 Peter

Kaufe/tausche Spiele für PlayStation, Saturn, N 64 o. SNES, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch div. PC-Spiele. Tel.: 04774/991104 o. 991105 Rainer

Verkaufe u. kaufe Spiele u. Konsolen für folgende Systeme: PSX, Saturn, GB, GG, PC-Engine, Neo Geo, MCD, SNES, MD, NES, Lynx, Neo Geo CD, MS, PC-Engine Express, Turbo Duo, N 64. Suche immer Rollenspiele. Anruf am Freitag ab 14.30 Uhr o. ab 16.30 Uhr. Tel.: 0172/8034813 Richard o. Tel.: 0172/8370714 Stefan

Verkaufe SNES, Scart-Adapter, 2 Controller, SM-Kart, Zelda, DKC1+2, SMW 2 (alles mit Originalverpackung, Beschreibung), 9 weitere Spiele aus allen Genres für 400 DM. Verkaufe auch Secret o. Mana, Evermore, Illusion of Time, DKC3, Terranigma, IS-Soccer Del, alles mit Anleitung bzw. Spieleberater zu guten Preisen!! Mehr Infos unter Tel.: 02324/40143 David

Verkaufe für Game Gear: Lemmings, Slider, König der Löwen, Cool Spot, Popils, Sonic Chaos, Sonic Spinball, Sonic Drift Racing, Superman, Schlümpfe, Space Invaders, Streets of Rage II, Micro Machines, Devilish, Halley Wars, TAZ, Dragon Crystal, Mickey Mouse 1-3, Galaga 91, Donald Duck, Simpsons,... Habe auch Grundgeräte u. Netzteile, suche Akkupack!! Tel.: 05205/10438 ab 17 Uhr

Verkaufe PSX Multinorm Umbau! Willst du Import Games auf deiner deutschen PlayStation zocken? Dann ist der Umbau das Richtige für dich !! Einfach CD einlegen und spielen. Kein lästiger Wechseltrick mehr. Das ganze für nur 50 DM (Chip+Umbau). Max Zeitz, Welserstr. 2, 90562 Heroldsberg

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele/Konsolen für N 64, PSX, SNES, GB, GG, PC gerne auch ganze Sammlungen. Suche auch ständig Mangas oder andere coole Streifen. Kaufe alles wenn der Preis stimmt. Gleich anrufen: Tel.: 05205/10438

Suche Kontakt zu A1200 Besitzern!! Wer besitzt einen u. braucht ihn nicht mehr? Biete Saturn Spiele für A1200 Zubehör! Suche Spielstände für Elite II. Ruft an! Tel.: 040/366433 ab 14 Uhr Thomas

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele/Konsolen für N 64, PSX, SNES, GB, GG, PC gerne auch ganze Sammlungen. Suche auch ständig Mangas oder andere coole Streifen. Kaufe alles wenn der Preis stimmt. Gleich anrufen: Tel.: 05205/10438

Das lest Ihr in der nächsten

MEGA FUN

Saturn

Formula Karts

Mit dieser tollen Go Kart-Simulation dürft Ihr den Mini-Schuhmacher markieren und auf acht internationalen Circuits mit den wendigen Boliden auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. Wie sich die Flitzerei schlägt, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe



PlayStation

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nachdem sich unsere deutschen Buben mit Ach und Krach gegen Fußballzwerg Albanien durchgesetzt und somit das WM-Ticket gelöst haben, könnt Ihr dank EA die Dribbel-Geschicke nun selber in die Hand nehmen. Die Motion Capture-Animationen stammen sogar von Andy Möller höchstpersönlich, Gerüchten zufolge sogar mit einigen Schwalben-Variationen...



PlayStation

Test Drive 4

Amiga-Liebhaber kennen sicherlich noch Accolades sportliche Rennspiel-Simulation aus vergangenen Tagen. Auf der PlayStation erlebt die Test Drive-Spriffresserei nun ein eindrucksvolles Comeback, wieder einmal mit einem überwältigenden Fuhrpark und einer vielversprechenden Grafik

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg, Telefon 0931 / 155 18, Telefax 0931 / 155 19

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: Sonntag, den 23. Nov. 97, 14-18 Uhr, Tel. 0931 / 15518
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144

Disposition: Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552

Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Eidos

Abonnement:
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 1/98 erscheint am 3. Dezember 1997

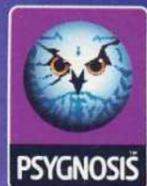


Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!

Overboard!



Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!



DER ERSTE TRAUM MIT OFFENEN AUGEN.



SQUARESOFT

DAS MEISTVERKAUFTE SPIEL
DER WELT EXKLUSIV FÜR PLAYSTATION.
3 CDS. ÜBER 70 STUNDEN IN
EINER ANDEREN WELT.
„DIESES SPIEL HAT GOTTE GEMACHT!“
FUN GENERATION. 11/97



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Final Fantasy VII © 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved.
Developed by Square Co. Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Final Fantasy & SquareSoft are registered trademarks of Square Co. Ltd.