

MEG FUN

NINTENDO • SEGA • SONY 5/2000
DM 5,90

KOMPLETT GELÖST
Fear Effect
Alle Rätsel auf
5 Seiten aufgedeckt

Dead or Alive 2



DC

Reif für den Fightclub? Über 100
Moves pro Kämpfer, interaktive
Arenen, Vierspieler-Prügelei ...

Syphon Filter 2

PS

Rauchende Colts:
Brachiale Action jetzt
auch für zwei Spieler

SENSATIONELLER START IN JAPAN

PlayStation 2

Wie gut ist Sonys Flaggschiff wirklich?

AUSSERDEM: ERSTE FAKTEN ZUR

X-Box von Microsoft

&

tricks zum Sammeln

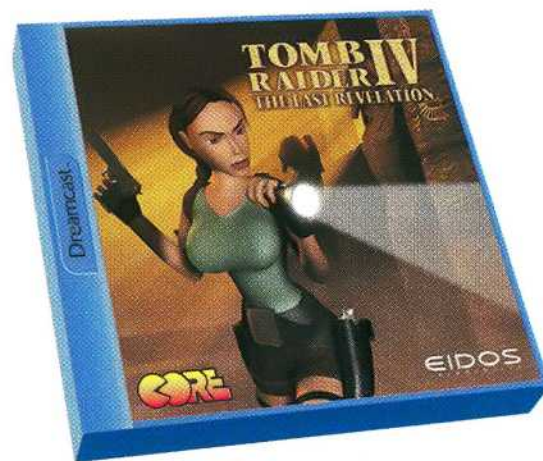
tipps

Medal of Honor, FIFA 2000,
Resident Evil 3: Nemesis,
Rainbow Six, Top Gear Rally 2,
Theme Park
World



4 391135 505901 05

So schön war Lara noch nie.



Jetzt auch erhältlich für



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

DUMM gelaufen

Wie wir wissen, ist ja nichts für die Ewigkeit geschaffen. Nachdem unsere PlayStation 2 aufgrund des zu schwachen Netztes in Rauch aufgegangen war, nahm sich unsere (ebenfalls japanische) Digitalkamera sogleich das Leben. Da soll noch einmal jemand behaupten, dass Elektronik-Gräte keine Seele hätten. Natürlich könnte dieser Defekt auch auf den Versuch von Swen hindeuten, der anhand des Karo-Musters auf seiner Unterhose beweisen wollte, dass die DigiCam einen Moiré-Effekt erzeugt. Deshalb gibt es in dieser Ausgabe leider kein Bild für die Rubrik „dumm gelaufen“, schade eigentlich. Ich hoffe, ihr könnt uns verzeihen.



Die Leidensgeschichte einer PlayStation 2

Darauf hat die ganze Videospiele-Welt mit Spannung gewartet. Da sich die PlayStation 2 jetzt in Japan bereits im Handel befindet, haben wir natürlich weder Kosten noch Mühen gescheut, dieses sagenhafte Wundergerät in den Händen zu halten. Mittels Wordlwide Express verließ das begehrte Päckchen dann auch wohlbehalten das ferne Land - Nippon. Mittels einer Tracer-Nummer war es uns dann möglich, den Weg der heiß ersehnten Fracht im Internet zu verfolgen. Hätte die Web-Seite von DHL einen Besucherzähler, wäre dieser bestimmt radikal nach oben geschneilt. Als der japanische Zoll dann endlich unser Päckchen freigegeben hatte, war die ganze Redaktion sehr erleichtert. Am nächsten Tag war es dann so weit. In einer Wahnsinns-Aktion rasten wir nach Frankfurt an den Flughafen und entlösten dort unser Baby aus dem Frachtlager. Kaum wieder in der Redaktion, packte unser Layouter Peta das schwarze Gerät mit zittrigen Händen aus. Auch das mitgelieferte Spiele-Line-up wurde genauestens begutachtet. Als das erste Mal der neue PlayStation2-Startscreen auf dem Bildschirm flimmerte, stieg die Spannung ins Unermessliche. Die Premiere des neuen Sony-Gerätes sollte mit einem würdigen Titel gefeiert werden. Also fiel unsere Wahl auf Ridge Racer. Schon im Intro begrüßte uns die schicke Ai Fukami, welche besonders Udo mit ihren weiblichen Reizen bezauberte. Schon nach wenigen Fahrminuten zeigte sich, dass Ridge Racer V auf einer PlayStation 2 auch nur ein weiterer Ridge-Racer-Teil ist und nicht, wie von manchen erwartet, ein absoluter Über-Racer (außer für Udo, der Ärmste kommt aufgrund

seiner RR-Sucht seit etwa 14 Tagen nicht mehr vor fünf Uhr in der Frühe ins Bett). Auf Drängen unseres Azubis Björn, der ein anerkannter Kings-Field-Fan ist, kamen wir als Nächstes in den Genuss von dem Rollenspiel-Hit Eternal Ring. Auch wenn dieser Titel etwas gewöhnungsbedürftig ist, hat sich der auszubildende Mediengestalter sofort mit der langsamen, aber konstanten Spielgeschwindigkeit anfreunden können. Mit KOE's PS2-Erstlingswerk Kessen wagten wir uns dann an das erste Strategiespiel für Sonys neue Konsole. Nach gut einer halben Stunde japanischer Menüs hatten wir es endlich geschafft, diesem Spiel eine der im Vorfeld so gepriesenen Kampfsequenzen zu entlocken. Leider konnten wir hier weder eingreifen noch selbst agieren, also landete auch dieses Game wieder in seiner Verpackung. Dann stand etwas Körperertüchtigung auf dem Programm. Nachdem der Versuch, DrumMania zu spielen, aufgrund unseres mangelnden Rhythmus-Gefühls scheiterte, entschieden wir uns für Stepping Selection. Kaum war die Controller-Matte ausgerollt, hüpfte Peta auch schon mit komischen Verrenkungen auf den farbigen Feldern herum. Das war einfach zu viel für unser zugegeben etwas sensibles Gerät, das sich mit einem leisen Zischen dank unseres weniger potenten 55 W Netztes verabschiedete. Gott sein Dank haben die findigen Tüftler des ZE-Service unserem Gerät wieder Leben einhauchen können, denn sonst wäre unser Bericht über die Next-Generation-Konsole sehr ernüchternd ausgefallen.

Euer Mega-Fun-Team



TT TiteltHEMA

neuheiten

Dreamcast

4 Wheel Thunder.....	40
NHL 2K.....	39
Nightmare Creatures II.....	36
Virtua Squad 2.....	35

PlayStation

Chase the Express.....	24
Everybody's Golf 2.....	38
Galerians.....	30
Nightmare Creatures II.....	36
Rallymaster.....	33
Ronaldo V-Soccer.....	32
Silent Bomber.....	41
Suikoden II.....	38
Technomage.....	21
Tombi 2.....	34
Vagrant Story.....	22
Vampire Hunter D.....	31

Nintendo 64

Zelda: Majora's Mask.....	25
---------------------------	----

PlayStation 2 Spezial Japan-Start... 6	
News.....	42

test

Dreamcast

Carrier (us).....	80
Dead or Alive 2.....	46
ECW Hardcore Revolution.....	56
MDK 2.....	60
Vigilante 8.....	67

PlayStation

Beatmania.....	55
Brunswick Circuit Pro Bowling 2 ..	71
Chaos Break (jp).....	80
Crusaders of Might and Magic	74
Dukes of Hazard.....	77
F1 2000.....	69
Fear Effect.....	58
Gekido.....	68
Ghoul Panic.....	67
Grandia.....	72
Guilty Gear.....	73
Marvel vs Capcom.....	55
MediEvil 2.....	64
Micro Maniacs.....	55
Muppet RaceMania.....	71
NBA Showtime.....	57
Psychic Force 2.....	71
Resident Evil: Survivor.....	67
Sarge's Heroes.....	73
Star Ixiom.....	74
Star Ocean 2.....	66
Strider Hiryu 1&2 (jp).....	80
Superbike 2000.....	75
Syphon Filter 2.....	62
Theme Park World.....	57
UEFA Championsleague 99/00	76
Urban Chaos.....	57
Vandal Hearts II.....	54
WWF SmackDown!.....	76

Nintendo 64

ECW Hardcore Revolution.....	56
Intern. T&F: Summer Games	61
Paperboy 64.....	68
PGA Tour Golf.....	56
Pokémon Stadium.....	52
Tony Hawk's Skateboarding.....	70
Vigilante 8.....	67

erste hilfe

Dreamcast

Buggy Heat (dt).....	91
Centipede (us).....	91
Wild Metal (dt).....	91

Nintendo 64

Nuclear Strike 64 (dt).....	92
Top Gear Rally 2 (dt).....	92

Besser als Namcos Soul Calibur?

Dead or Alive 2 Tecmos neustes Beat'emUp-Vergnügen beehrt Segas 128-Bitter. Wir testen den Klopfer für euch auf Herz und Nieren.



ab Seite 46



ab Seite 62

Syphon Filter 2

Gabe Logan betritt den Screen zum zweiten Mal. Ein Deathmatch sorgt für die Sahnehaube.

erste hilfe

PlayStation

Die Schlümpfe (dt).....	93
Dune 2000 (dt).....	100
Dune 2000 (dt).....	92
ECW Hardcore Revolution (dt).....	92
Fear Effect (dt).....	94
FIFA 2000 (dt).....	92
Medal of Honor (dt).....	93
Rainbow Six (dt).....	92
RC Stunt Copter (dt).....	92
Resident Evil 3: Nemesis (dt).....	92
Road Rash Jailbreak (dt).....	92
Theme Park World (dt).....	102
Trick'n Snowboarder (dt).....	93
WWF SmackDown! (dt).....	92

Fear Effect

Eidos setzt abseits der altbekannten Lara-Abenteuer neue Akzente. Grafisch als auch spieltechnisch kann die comic-artige Optik durchaus mithalten.

rubriken

Best of Mega Fun.....	82
Börse.....	104
Ihr über uns.....	88
Impressum.....	106
Inserenten.....	105
Klein & Fein.....	84
Leser-Award-Auflösung.....	78
Leserecke.....	86
Primal-Games-Gewinnspiel.....	44
Vorschau.....	106
Wir über uns.....	4
Zockerkönig.....	89

Das lest ihr im Sega Magazin (nur im Abonnement erhältlich)



Inhalt.....	7
Tony Hawk's SB (DemNächst).....	8
Super Magnetic Neo (DemNächst)	10
Dragon's Blood (DemNächst).....	11
Nightmare Creatures II (DemNächst)	12
4 Wheel Thunder (DemNächst)	13
BrandHeiß (Dreamcast-News).....	14
Sega GT (jp).....	16
MDK 2.....	18
NHL 2K (us).....	19
Dead or Alive 2 (us).....	20
Carrier (us).....	22
Virtua Squad 2 (jp).....	22
Vigilante 8: 2.Herausforderung	22
ECW Hardcore Revolution.....	22
Sega Millennium Quiz.....	23
MailBox.....	24
SecretService (Tipps&Tricks).....	27
LeXikon (DC-Spiele im Überblick)	28
VorSchau.....	30

„Der Umfang des Spiels ist gewaltig,
und die Paarung der Monster ist
total kultverdächtig.“

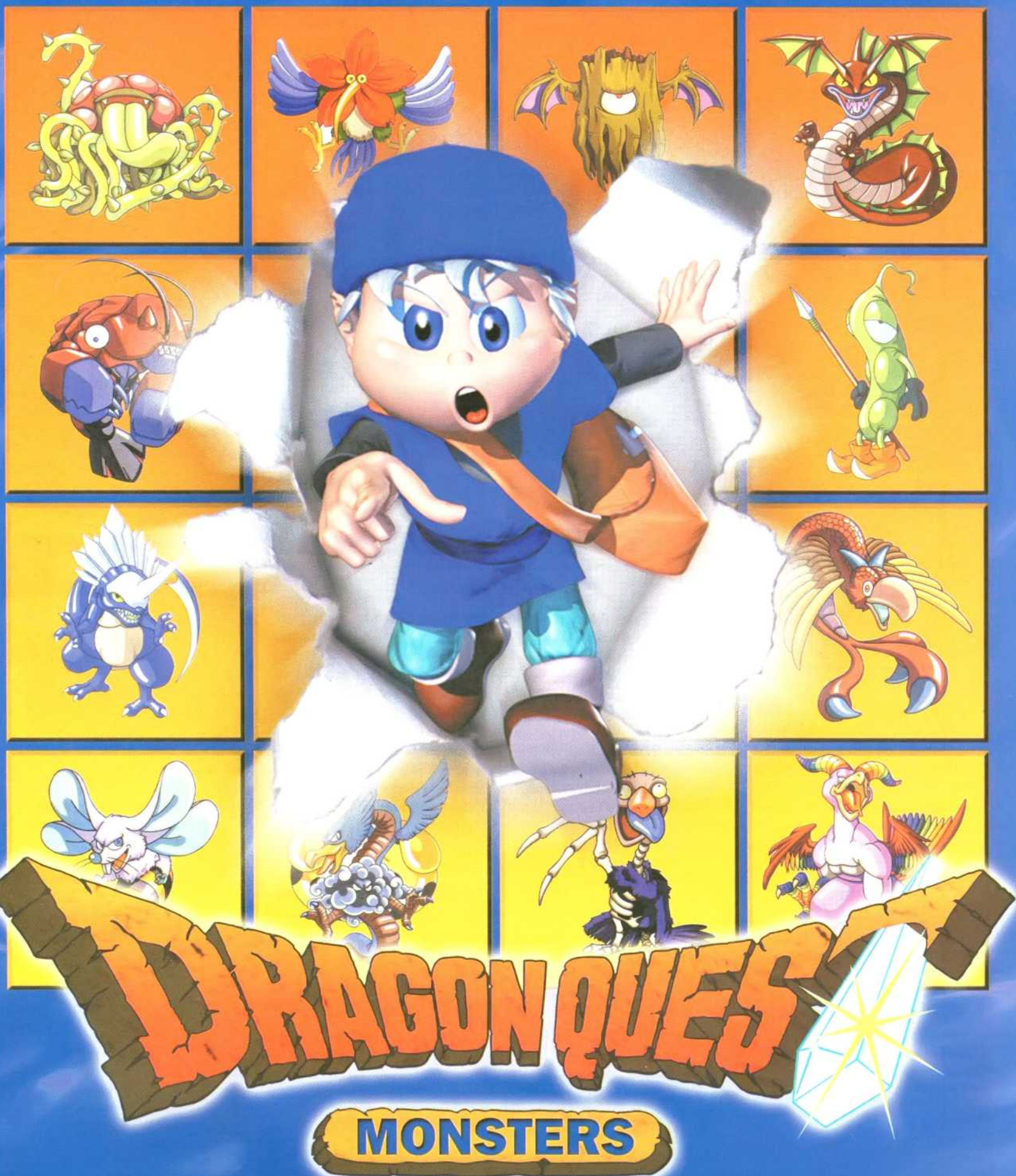
Total 02/00

„Der wahre Rollenspiel-Fan kommt
an diesem Knaller nicht vorbei!“

Nintendo Fun Vision 02/00

„Ein fesselndes Spiel mit Langzeit-
motivation – DQM braucht keine Angst
vor der Konkurrenz zu haben!“

Mausklick 01/00



Tritt ein in die Welt der Könige, Monster und Zaubersprüche. Kämpfe Dich mit Deinen Monsterfreunden durch
die Abenteuer, die vor Dir liegen und werde der grösste Monster Master der Welt. Kreuze Deine Monster ...



... pflege sie ...



... und
lass eine ...



... neue Art
entstehen.



Grizzly+12 wurde
Geboren.



GAMEBOY
COLOR

GAMEBOY

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE



Eingesperrt: Die Polizei von Tokio hat für Ordnung unter den Otakus gesorgt.



Aufgesperrt: Für Unordnung sorgte unser Chef Uwe, als er den zuvorkommenden DHL-Mitarbeiter darum bat, nach der wertvollen Fracht aus Übersee zu suchen.

PlayStation 2 Launch

PlayStation 2 Hardware Am 4. März läuteten für die PlayStation-Fans im Land der aufgehenden Sonne die Weihnachtsglocken. Sony brachte seine zweite Konsole auf den Markt.

Starting-Line-up

Ridge Racer V (Rennspiel, Namco)
 Eternal Ring (Rollenspiel, From Software)
 Kessen (Strategie, KOEI)
 Popolocrois 3 (Anime-Video, Sony)
 Unison (Tanzspiel, Tecmo)
 Drum Mania (Musik, Konami)
 Den Sen Electric Lines (Action, Sony)
 A-Train (Simulation, Artdink)
 Street Fighter EX 3 (Beat 'em Up, Capcom)
 Morita Shogi (Strategie, Yuki Enterprise)
 Kakinoki Shogi (Strategie, Ascii Ent.)
 Doukyu Billards 2 (Sport, Ask)
 Stepping Selection (Tanzspiel, Jaleco)

Der 4. März, ein Freitag, wurde zu einem weiteren Meilenstein in der Videospiel-Geschichte. Sony verkauft (zumindest nach eigenen Angaben) binnen weniger Stunden knapp 1 Million PlayStation2-Konsolen. Das wurde bislang noch von keiner anderen Plattform erreicht. Um den anstürmenden Massen Herr zu werden, gab es bereits am Vortag Rundrufe der Polizei von Tokio, dass die Ladenbesitzer alle sich bildenden Schlangen vor ihren Geschäften aus Sicherheitsgründen zerschlagen sollen. Allerdings kamen weder die Verkäufer noch die Kunden dieser Aufforderung nach. Manche kanierten bereits seit Donnerstag vor den großen



Speicher-Menü: Jede Memory-Card bietet 8 MB Speicher, die erst einmal ordentlich verwaltet sein wollen. Das MC-Menü wirkt aufgeräumt und gibt die Speicherstände in KB an.

Händlern, um ganz sicher zu gehen, an eine der begehrten Konsolen heran zu kommen. Sony offerierte sein 128-Bit-Gerät zu einem Einführungspreis von 39.900 Yen, umgerechnet rund 650 Mark. In dem quaderförmigen, königsblauen Karton befinden sich neben der Konsole das neue Dual-Shock-Pad 2, eine 8MB-Speicherkarte und die nötigen Netzkabel und ein Composite-AV-Kabel. Einige Spiele waren zum Start selbstverständlich zum Preis von 6.800 Yen zu haben. Außer den für uns uninteressanten Geschicklichkeits- und Denkspielen zählten auch das mit hoher Spannung erwartete Ridge Racer V, das Strategie-Epos Kessen, Capcoms Prügel-Klassiker in 3D Street Fighter EX 3 und das Ego-Rollenspiel Eternal Ring zum Line-up. Immerhin verkaufte Sony pro Konsole gleich drei Spiele mit, was eine respektable Soft/Hardware-Ratio von 3:1 bedeutet.



Der Controller

Der neue PS2-Controller ist eigentlich gar nicht so neu. Er basiert bis auf wenige Details voll und ganz auf dem bekannten und bewährten Dual-Shock-Pad der ersten PlayStation. Vier mehr oder weniger entscheidende Änderungen hat Sony vorgenommen. 1. Das Pad ist nun vollkommen schwarz und passt sich somit einwandfrei dem Outfit der Konsole an. 2. Das Kabel wurde um 30 cm verlängert. 3. Das Pad ist insgesamt leichter. 260 g (mit Kabel) gegen über 280 g des alten Pads. Interessanter-



Netter Versuch: Die PS2 erkennt es natürlich, wenn man versucht, eine CD einzulegen, die nicht dem japanischen Ländercode entspricht.

PlayStation 2

Alter Look: Die „2“ macht's!

weise macht sich der Gewichtsunterschied nicht durch das eigentliche Pad bemerkbar, sondern nur durch das Kabel. Obwohl es länger ist, spart es gut 20 g ein. 4. Die vier Buttons sind nun analog. Das merkt man allerdings erst, wenn man das Demo zu Gran Turismo 2000 zockt. Die Tasten besitzen nämlich noch immer denselben Druckpunkt, die Knöpfe lassen sich aber darüber hinaus noch



Swen: Es fällt mir sicher nicht leicht, ein objektives Urteil über den PS2-Launch abzugeben. Dennoch versuche ich es. Ehrlich gesagt bin ich ein wenig enttäuscht vom Launch, in erster Linie von den Spielen. Der einzig wirklich akzeptable Titel ist RR5, und der bietet bis auf bessere Grafik nichts Neues. Aber nicht nur die schlechten Spiele trüben den Gesamteindruck. Wo ist denn die Grafik-Power, die Sony noch vor wenigen Monaten als DC-Killer angekündigt hat? Selbst RR5 kommt gerade einmal auf ein Sega-GT-Niveau, das sicher ebenfalls noch nicht den DC ausreicht. Natürlich wird die PS2 bald Spiele haben, die besser aussehen als die des DC, schließlich ist sie in der Polygon-Performance rund 20-mal überlegen. Aber wie lange wird es dauern? Sega bleibt auch nicht stehen und den Preisunterschied sollte man dabei nicht aus den Augen verlieren – DVD hin, DVD her. Mir ist es eigentlich egal, denn dass ich mir eine PS2 holen werde, steht außer Frage. Dennoch bin ich stark enttäuscht.



Der neue Dual-Shock-2-Controller ist dank des zwar längeren, aber dünneren Kabels leichter. Insgesamt wurde das Pad gegenüber dem Vorgänger verbessert.



Helle Aufregung: Die Ladenbesitzer machten sich bereits in der Nacht für den Ansturm bereit.



Mit der neuen Memory-Card sind endlich die Zeiten des ewigen Wartens beim Saven vorbei. Der Zugriff erfolgt innerhalb einer Sekunde.



Lange Stunden: Bereits in der Nacht von Freitag auf Samstag (3. und 4. März) bevölkerten viele PS2-Fans die Straßen.



Begrüßung: Mit mystischen Klängen empfängt die PS2 ihren Besitzer. Leider lässt sich diese Sequenz nicht abbrechen oder abkürzen.

Abwärtskompatibilität

Wie Sony im Vorfeld versprochen hatte, bietet die PlayStation 2 alle Funktionen der ersten PlayStation und unterstützt auch alle bisher erhältlichen Peripheriegeräte, wie Pads, JogCon, Multitap und sogar AV-Kabel. Ebenfalls alle von uns getesteten japanischen PS1-Spiele (rund 50 Stück) liefen sehr gut. Probleme gab es nur, wenn man auf die neuen PS1-Optionen der PlayStation 2 zurückgriff. Es lassen sich die CD-ROM Leseschwindigkeit erhöhen und die Kanten glätten. Besonders problematisch erwies sich das Steigern der Geschwindigkeit. Einige Spiele luden zwar um rund 30 % schneller, allerdings stürzten auch so manche Titel unverhofft ab oder waren unspielbar. Prominenteste Beispiele: Gran Turismo und Final Fantasy VIII.



Abwärtskompatibel: Selbst so alte Import-Schinken wie Side by Side laufen einwandfrei mit der PS2.

Der Weichzeichnungseffekt ist ebenfalls nicht gerade umwerfend. Die Grafik wird nur minimal besser.

Die Hauptplatine

Gut versteckt unter dem DVD-Laufwerk, Netzteil und



Udo: Endlich ist sie da, die erste Spiele-Konsole mit DVD-Laufwerk! Das multimediale Feature ist hochinteressant für Spieler, die bis dato noch über keinen DVD-Player verfügen. Softwaretechnisch bescherte Namco japanischen Zockern einen würdigen RR-Nachfolger, der bereits auf die Leistungsfähigkeit der PS2 schließen lässt. Mit 60 Bildern pro Sekunde läuft die Engine konstant über den heimischen Screen und ärgerliche Frame-Aussetzer à la Sega Rally 2 (bei nur 30 fps!) gibt es glücklicherweise nicht zu beanstanden. Der Japan-Start kann allerdings nicht gerade als gelungen bezeichnet werden, mussten wir doch Woche für Woche erleben, wie ein Highlight nach dem anderen vom Launch-Lineup wegbrach. Trotzdem dürfen wir uns getrost auf den September freuen, denn pünktlich zum Euro-Launch dürften bereits Größen wie GT 2000, Tekken Tag Tournament oder DoA2 erhältlich sein. Fazit: Mit der PS2 läutet Sony eine neue Videospiel-Generation ein, an der wir sicherlich noch große Freude haben werden.

Die Memory-Card

8MB-Speicher bietet die neue Memory-Card. Immerhin rund 64-mal mehr als die altbekannte von der PlayStation. Auch der Zugriff geht wesentlich schneller. Daten werden in Windeseile ausgelesen und beschrieben. Vorbei sind also die Zeiten des Kaffeeholens beim Saven. Die alte PlayStation kann übrigens mit der neuen Speicherkarte nichts anfangen, da deren Format inkompatibel ist. Bis auf die Farbe (Schwarz anstelle vom altbekannten Grau) gibt es keine äußerlichen Unterschiede.

Sonstige Peripherie

Bisher noch nicht offiziell angekündigt, allerdings sehr wahrscheinlich, sind eine Festplatte (angeblich 4 GB), ein Modem und das neue PS2-Multitap. Leider gibt es für diese Komponenten noch keine verlässlichen Angaben, so dass wir euch auf unsere News-Ecke der nächsten Ausgabe verweisen müssen.

Die Ps2-Preise

PlayStation 2 - 39900 Yen (650 Mark)
Dual Shock 2 - 3500 Yen (60 Mark)
PS2-Memory-Card (8MB) - 3500 Yen (60 Mark)
AV-Kabel - 1000 Yen (18 Mark)
Ständer (vertikal) - 1500 Yen (27 Mark)
Ständer (horizontal) - 1000 Yen (18 Mark)
S-Video-Kabel - 3000 Yen (56 Mark)
PS2-Multitap - 3600 Yen (62 Mark)

...man spricht English



Wer eine PlayStation 2 als Import-Konsole erstanden hat, der möchte wahrscheinlich gerne wissen, was ihm die Konsole mitzuteilen hat. Netterweise bietet das BIOS eine Spracheinstellung.

1. Im Hauptmenü den unteren Punkt anwählen.
2. Nun erscheinen fünf blaue Würfel. Auch hier den unteren anwählen und mit Kreis bestätigen.
3. Rechte Option anwählen und bestätigen.
4. Jetzt sollte jedes Menü, bis auf den DVD-Player und den Memory-Card-Bildschirm, auf Englisch sein.



Belagerungszustand: Vor den PS2 verkauften Läden kampierten zahlreiche Videospieler bei Temperaturen von unter 10 Grad.



Wird PS2 zurückgenommen?

Wie bereits erwähnt, gibt es mit einem alten PS1-Digi-Pad die Möglichkeit, den DVD-Code-Schutz zu überbrücken. Dies war natürlich nicht beabsichtigt, aber dennoch rief dieses "Feature" nun die DVD-Industrie auf den Plan. Hideyuki Irie, Direktor des japanischen DVD-Forums, gibt zu bedenken: "Filmproduzenten könnten rechtliche Schritte einleiten, da es sich hier eindeutig um Verletzung des Urheberrechtes handelt." So musste ein Sprecher von SCE eingestehen, dass zwar bislang noch keine Rückrufaktion geplant sei, allerdings sei dies nicht komplett auszuschließen.



PS1-Modus: Mit zwei Einstellungen lässt sich das Abspielen von alten PS-Spielen tunen.

Abschirmungsplatten, liegt das eigentliche Herzstück der PlayStation 2, die Hauptplatine mit der so genannten Emotion-Engine, dem Hauptprozessor. Dieser ist mit 300 MHz noch einmal 50 % schneller als der Hitachi SH4 des Dreamcast. Ihm steht ein weiterer High-End-Prozessor unterstützend zur Seite. Der Grafik-Chip GS von Sony arbeitet mit halbem Systemtakt auf 150 MHz. Seine Performance wird mit rund 66 Millionen Polygonen angegeben, wo hingegen Segas 128-Bit-Konsole mit nur 3 Millionen recht mager wirkt. Man muss allerdings sagen, dass diese Werte theoretischer Natur sind und nur einen Richtwert angeben. Kommen Effekte, Sound und KI, also rechenintensive Aufgaben, für die CPU hinzu, sinkt die Performance stark ab. Man rechnet damit, dass die PS2 rund 7 Millionen Polygone pro Sekunde in einem durchschnittlichen Spiel darstellen kann. Wie bei allen modernen Konsolen besteht die Multilayer-Platine aus SMD-Bauteilen

und hochintegrierten Chips, was die Sache für den Umbau nicht gerade leicht macht.

DVD-Player

Eines der wichtigsten "Nicht-Spiel-Features" ist sicherlich der DVD-Player. Da es sich um eine japanische Konsole handelt, spielt sie natürlich auch nur DVDs mit japanischem Ländercode (Code 1) ab. Zwar hat Europa ebenfalls Code 1, aber die PAL-Fernsehnorm, was verhindert, dass man hiesige Scheiben auf dieser PS2 abspielen kann. Mit einem einfachen Trick lassen sich zumindest die US-DVDs abspielen. Einfach einen uralt digital PS1-Controller anstöpseln und beim Booten nach oben gedrückt lassen. Dieser Trick sei laut Sony ein ungewolltes Überbleibsel der Entwicklung, die in kommenden Generationen ausgemerzt werden soll.

Das System

Schaltet man die PS2 mit dem Haupt-



Treppen-Effekt: Das Starting-Line-up der PS2-Spiele bietet kein Anti-Aliasing. Dieses stark vergrößerte Bild aus dem RR5-Intro zeigt dies deutlich.



Aus Alt mach Neu: Dank der „Smooth-Option“ sehen alte Spiele (hier Gran Turismo) ein wenig besser aus. Dies wird durch eine sanfte Kantenglättung erreicht.

schalter (hinten links am Gehäuse) ein, befindet sich die Konsole zunächst im Standby-Betrieb. Per grünem Power-Knopf (rechts vorn) erscheint die Startsequenz, die sich wieder nicht abbrechen lässt. Übrigens wird der Power-Knopf auch als Reset genutzt. Unter die-

sem Schalter ist der Open-Knopf, der die Schublade des Frontladers sanft nach vorn fahren lässt. Eine Vertiefung auf der linken Seite der Schublade verhindert, dass eingelegte Scheiben herausfallen, wenn man die PS2 in vertikaler Position betreibt. (Sven)

The heat is on...

Allen, die sich fest entschlossen haben, sich eine PlayStation 2 aus Japan zu besorgen, sei ein kleiner (aber sehr wertvoller) Tipp ans Herz gelegt. Beachtet dringend, dass die neue Konsole eine Leistungsaufnahme von 50 W hat. Je nach eingesteckten Controllern oder Zusatzgeräten kann dieser Wert weiter klettern. Daher dringend auf die Leistungsabgabe eures Transformators achten! Viele 230/110V-Konverter gehen bei diesen Anforderungen in die Knie! Sie überhitzen, bis es schließlich zu einem Spannungsüberschlag zwischen Primär- und Sekundärwicklung kommt. Wenn es ganz dumm kommt, hat der geflossene Kurzschlussstrom auch die Konsole zerstört. Um diesen kurzen und recht teuren Spaß zu vermeiden, empfehlen wir ein Netzteil mit mindestens 100 Watt. Have fun!



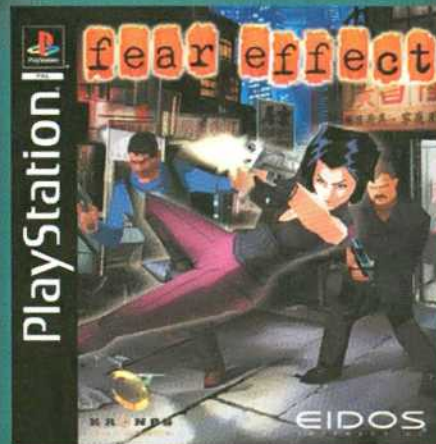
Die neuen Hüllen wurden bis auf die Memory-Card-Halterung von den handelsüblichen DVDs übernommen. Ob dies für Videospiele praktikabel ist, bleibt abzuwarten.

Die Next-Generation-Konsolen im Vergleich

	Dreamcast	PlayStation 2	Dolphin	X-Box
CPU	200 MHz Hitachi	300 MHz	400 MHz IBM	600 MHz Intel
Grafik-Prozessor	100 MHz PowerVR	150 MHz Sony GS	200 MHz ArtX	300 MHz nVidia
Gesamtspeicher	26 MB	38 MB	tba.	64 MB
Speicher-Transfer	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec	6.4 GB/sec
Polygon-Leistung	3 M/sec	66 M/sec	tba.	300 M/sec
Speicher-Medium	12 x GD-ROM, 1MB-Memory-Card	2 x DVD, 8MB-Memory-Card	4 x DVD	4 x DVD, 8GB-HD, 8MB-MC
Internet-Fähigkeit	ja	mit Zusatz-Hardware	tba.	ja
DVD-Film-Unterstützung	Upgrade möglich	Treiber auf Memory-Card	nur die Dolphin-Version von Panasonic wird DVDs abspielen können	ja
Verfügbarkeit	bereits erhältlich (jp, us, dt)	bereits erhältlich (jp), Herbst 2000 (us, dt)	Herbst 2000 (jp), Frühjahr 2001 (us, dt)	Herbst 2000 (us), tba. (jp, dt)
Preis	350,- DM	ca. 750,- DM	tba.	tba.

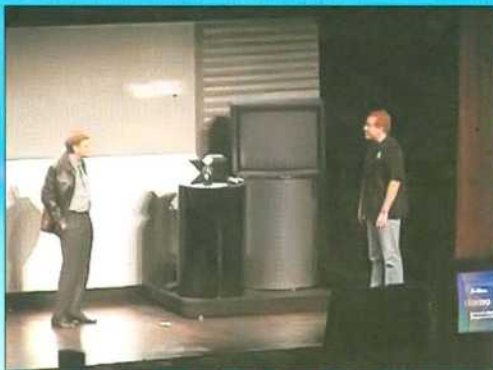
– Dein Hypothalamus schüttet eine Flut von Stresshormonen aus – Von der Hypophyse angeregt produzieren die Nebennieren vermehrt Adrenalin, Noradrenalin und Cortisol – Dein Herz pumpt mehr Blut – Deine Bauchspeicheldrüse drosselt die Produktion von Insulin – Körperhaare richten sich auf – Eine vermehrte Absonderung der Schweißdrüsen beginnt – Deine Pupillen erweitern sich

Jetzt hast Du Angst.

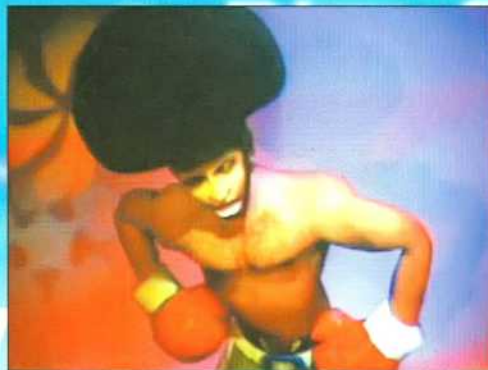


fear effect

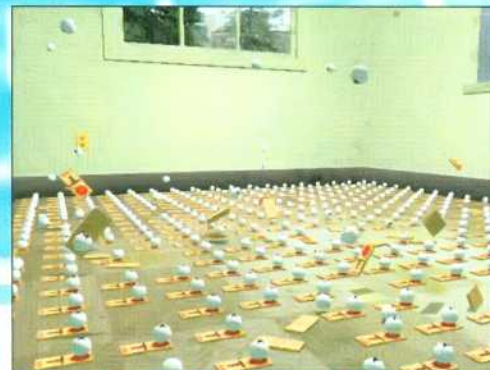
Dein größter Gegner ist die eigene Angst.



Der Meister bei der Arbeit: Bill Gates stellte in San Jose Microsofts Antwort auf die japanischen Konsolen vor: die X-Box.



Erste Grafik-Demos: Afro Thunder von Ready 2 Rumble Boxing machte einige Mätzchen.



Kettenreaktion: Nur ein Tischtennisball regte Hunderte von anderen Bällen, platziert auf Mausefallen, an loszuheulen.

The Empire Strikes Back!

Microsoft X-Box Es war nur eine Frage der Zeit, wann Bill Gates mit seinem gigantischen Unternehmen Microsoft auf den Konsolenmarkt drängen wird. Erfahrt alle Fakten zur X-Box-Präsentation.

Im Herbst 2001 ist es so weit. Viele haben es erwartet, viele werden es fürchten: Software-Gigant Microsoft schickt unter der Führung des scheidenden, aber genialen Firmenbosses Bill Gates seine eigene Konsolen-Plattform ins Rennen um die Gunst der Käufer. Natürlich steckt hinter dieser Aktion, wie immer in der Branche, nur der schnöde Mammon. Derzeit hat die Spiele-Industrie einen jährlichen Umsatz von 20,3 Milliarden Mark, und das bei einer Steigerungsrate von geschätzten 15 %. Klar, dass Microsoft hier auch ein Wörtchen mitreden will. Daher nahm der Chef höchstpersönlich die Game Developers Conference am 11. März in San Jose wahr, um seine Vision seiner Spielekonsole der Zukunft der Weltöffentlichkeit vorzustellen. Schnell wurde den 3000 interessierten Zuschauern klar, dass mit dieser Präsentation wahrscheinlich ein erheblicher Einschnitt in den Konsolen-Markt vollzogen wurde. Von rund 100 Millionen verkauften Konsolen weltweit liegen 70 % in Sonys Händen, der Rest teilt sich zwischen Nintendo und Sega auf. Diese japanische Dominanz will Microsoft mit einem knallharten

Preiskampf bereits zu Beginn der Markteinführung im Herbst 2001 durchbrechen. "Der Preis spielt für uns keine Rolle", sagte Microsofts Hardware-Chef Rick Thompson. Bislang wurde zwar noch kein konkreter Preis genannt, Insider gehen allerdings von 200-300 Dollar (rund 400-600 Mark) aus. Dass Hardware aber nicht alles im Konsolengeschäft ist, scheint Bill Gates wohl bewusst zu sein. Bereits jetzt seien die ersten Entwicklerkits unterwegs, so dass sich die Software-Firmen auf den angepeilten Launch vorbereiten können. Diese zeigten sich von den vorgestellten Demos und technischen Daten sehr beeindruckt. "Die X-Box

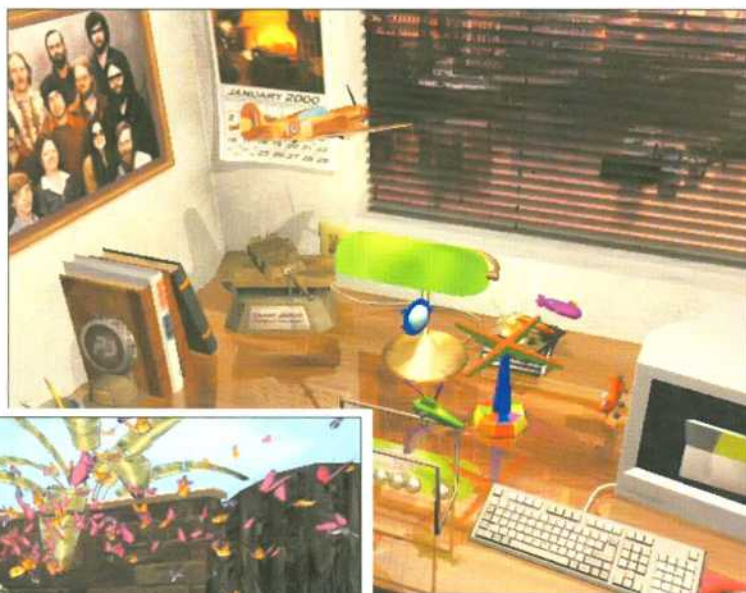
wird mindestens zweimal so leistungsfähig sein wie alle bisher veröffentlichten Konsolen", verkündete Bill Gates stolz zu Beginn seiner Rede. Als Grundlage der X-Box schlägt ein mit 600 MHz getakteter Pentium III (nicht wie zunächst orakelt ein Athlon) und ein GeForce 256 Grafik-Chip von nVidia mit 300 MHz. Hinzu kommen weiter bisher unerreichte Hardware-Specs, wie 64 MB Haupt/Video-Speicher, 8MB-Speicherkarte, 4-fach-DVD-Laufwerk (DVD-Video-kompatibel) und als weiterer Clou eine 8GB-Festplatte. Somit wird zum ersten Mal in der Videospiel-Geschichte ein wiederbeschreibbares Massenmedium in einer

Konsole schlummern. Dadurch erschließen sich für die X-Box natürlich ganz neue Spiele-Genres, die bislang an technischen Hindernissen auf den "alten" Geräten scheiterten. "Die X-Box ist ein Meilenstein, die das beste aus PC- und Konsolenwelt in sich vereinigen wird...", gab Bill Gates vollmundig als Fazit aus, "...jedesmal, wenn es einen Generationenwechsel gab, gab es auch einen neuen Marktführer. Zuerst Atari, dann Nintendo, Sega und Sony. Jetzt ist nun mal Microsoft an der Reihe." (Sven)



Sven: Ist es ein Licht am Ende des Tunnels oder sind es dunkle Wolken, die sich am Konsolen-

Horizont abzeichnen? Ich bin ganz ehrlich: Wenn ich mir überlege, wie Microsoft bereits den PC-Markt regelrecht überrollt hat, dann wird mir ganz flau im Magen im Hinblick auf die X-Box. Bereits jetzt scheint das Geld keine Rolle zu spielen. Sicher, man kann sagen, je billiger eine Konsole ist, um so besser für den Kunden. Wenn aber die Konsequenz ist, dass der Massenmarkt gestandene Unternehmen aus dem Markt drückt, dann muss man sich fragen, ob dies nicht auf lange Sicht die in vielen Jahren gereiften Strukturen im Konsolen-Business kaputt macht und somit letztendlich sich negativ auf den Kunden auswirkt. Okay, noch wird es einige Monate bis zum X-Box-Release dauern, aber bereits jetzt wird es gefährlich für Nintendo. Der Dolphin wird (zumindest nach heutigem Wissen) weder in puncto Technik noch in der Preisgestaltung mithalten können. Es wird also spannend!



Aufgeräumt: Dieser Schreibtisch wirkt unglaublich detailliert. Selbst wenn die Kamera heran zoomt, bleiben alle Texturen hochauflösend.



Echtzeit-Power: Tausende von einzeln animierten Schmetterlingen formierten sich in diesem Demo zu einem X.



Stylisch: Dieses tolle Gehäuse-Design wird die X-Box in der Serie nicht haben. Zum geplanten Gehäuse wurde nichts verraten.



Feuchter Traum: Ebenfalls in Echtzeit wurden diese genialen Wassereffekte erzeugt. CPU-Performance pur.



Urlaubs-Feeling: Die Palmen am Rande der Strecke wirken beinahe so realistisch wie ein Foto.



Ein alter Bekannter: Der Devil ist eines von vier Bonus-Fahrzeugen, die sich im Duel-Mode erhaschen lassen.



Vollbremsung: Die Fahrzeuge entstammen allesamt der Fantasie der Namco-Programmierer.

Ridge Racer V

PlayStation 2 Rennspiel Mit einer deutlich aufgebohrten Grafik-Engine geht der neueste Vertreter der Ridge-Racer-Familie an den (PlayStation2-)Start.

Gerne erinnere ich mich zurück an einen Dezember-Tag im Jahre 1994, als ich einen ganz besonderen Einkaufsbummel in meiner Heimatstadt Köln unternahm. Zu meiner "Beute" gehörte eine nigelnagelneue PlayStation-Konsole mitsamt eines Exemplars meines damaligen

Favoriten Ridge Racer, in dessen Arcade-Automaten ich zuvor schon so manche Mark investiert hatte. Das mein Portmonee dabei um sage und schreibe 2.500 DM erleichtert wurde, war mir vollkommen egal. Endlich durfte ich auch zu Hause die pfeilschnellen Hetzjagden erleben und mich dabei von den peitschenden Techno-Rhythmen à la Rotterdam Nation immer wieder zu neuen

Höchstleistungen anstacheln lassen. Noch heute versprühen dieser Racer und seine insgesamt drei Nachfolger einen Charme, dem sich kaum ein Videospieler entziehen kann. Die technische Qualität eines jeden RR-Renners ließ die Konkurrenz zum Zeitpunkt des Erscheinens stets alt aussehen. Man kann sogar sagen, dass Namco mit jedem Ridge Racer eine neue Generation von Play-



Verstecktes Goodie: Den Duel-Mode öffnet ihr, indem im Time-Trial die Zeit eines Rivalen geschlagen wird.



Rock 'n' Roll: Der coolste Flitzer eures Fuhrparks ist dieser Cadillac.



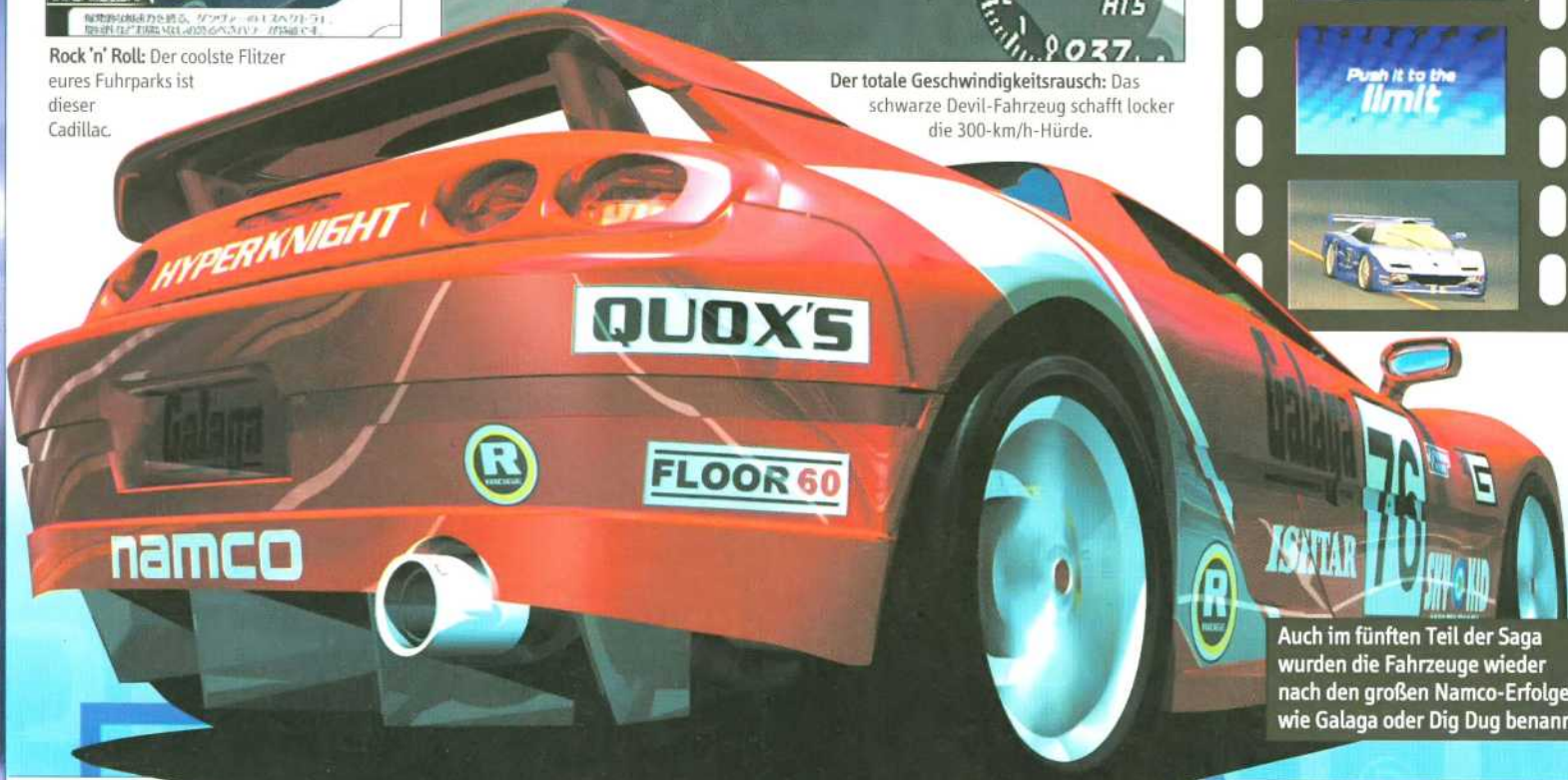
Der totale Geschwindigkeitsrausch: Das schwarze Devil-Fahrzeug schafft locker die 300-km/h-Hürde.

Intro

Im Intro lernt ihr das neue Nummern-Girl Ai Fukami kennen.



Auch im fünften Teil der Saga wurden die Fahrzeuge wieder nach den großen Namco-Erfolgen wie Galaga oder Dig Dug benannt.





In bester Tradition: Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad agieren die gegnerischen Fahrer sehr intelligent. So werdet ihr bei einem Überholvorgang beispielsweise häufig von ihnen geblockt.



Nettes Feature: In der Garage verpasst ihr euren Boliden unter anderem einen neuen Anstrich oder eine andere Startnummer.



Formationsflug: Auch im fünften Teil kommt es wieder zu den spannenden Kopf-an-Kopf-Duellen.

Station-Titeln einläutete. Lediglich der Umfang der Games bot Anlass zur Kritik. So verfügten Teil 1 und 2 lediglich über eine Grundstrecke, der kleine Abzweigungen spendiert wurden. In puncto Sound und Spielgeschwindigkeit suchen jedoch alle Namco-Racer noch heute ihresgleichen. Der Erfolg gab den Entwicklern Recht, denn alle vier Ridge-Racer-Varianten erlangten Platinum-Status. Daher ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass derzeit alle Welt auf den herannahenden fünften Teil der Serie schaut, der im Zuge des

PS2-Europa-Launches Ende September in den Handel kommen soll. Wir haben bereits jetzt für euch einen Blick auf Namcos neusten Mega-Racer geworfen.

Spielablauf: Schneller geht es nimmer!

Ridge-Racer-Kenner erleben nach dem Einlegen der DVD eine saftige Überraschung. Nicht die Render-Nixe Reiko Nagase empfängt den rennwütigen Piloten, sondern eine neue japanische Schönheit namens Ai Fukami lädt euch zur flotten Pistenhatz



Déjà-vu-Erlebnis: Wie im ersten Teil der Serie donnert auch bei Ridge Racer V ein Flugzeug über den Leuchtturm.

ein. In einem aufregenden Intro erlebt der Spieler einen Flug über die Rennparcours von Ridge City, einer Stadt, in der bereits Teil eins der Saga spielte. Auch diesmal gibt es lediglich einen Grundkurs, auf dem ihr die Meisterschaft beginnt. Im Verlauf einer Rennfahrer-Karriere eröffnen sich dem Fahrer sechs weitere Abzweigungen, so dass euch letztlich insgesamt 14 Parcours (inklusive der gespielten Kurse) zur Verfügung stehen. Vor Rennbeginn müsst ihr einen von sechs verschiedenen Wagen wählen. Die Boliden unterscheiden sich dabei grundlegend in ihren Fahreigenschaften. Während ihr mit dem Rivelta- oder dem Himmel-Renner haarsträubende Driftpartien erlebt,

verhalten sich die Danver- bzw. Kamata-Vehikel sehr viel stabiler während der Kurvenfahrten. Dafür müssen letztere vor engen Biegungen stärker abgebremst werden, da ihr sonst unweigerlich in der Randbebauung landet. Das Team, das ihr vor



Noch mehr Leistung: Nach einem gewonnenen Cup erhaltet ihr neben neuen Vehikeln auch stärkere Triebwerke.

Namcos RR-Saga sorgt seit fünf Jahren für den totalen Geschwindigkeitsrausch!

Ridge Racer (1994)

Ridge Racer war nicht nur in der Spielhalle ein absoluter Renner, auch als Starttitel zum PlayStation-Launch feierte der Racer einen überwältigenden Erfolg. Er wurde damals als erstes Konsolen-Rennspiel einer neuen Generation gefeiert. Genialer **Techno-Sound** (Highlight: Rotterdam Nation), eine unkomplizierte Steuerung sowie die ausbaubare Strecke waren die Markenzeichen dieses wegweisenden Titels.



Ridge Racer Revolution (1995)

Nach dem **überwältigenden Erfolg** war Namco scheinbar darauf bedacht, möglichst schnell einen Nachfolger zu liefern, um schnelles Geld zu verdienen. Wie dem auch sei, die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger halten sich auf jeden Fall arg in Grenzen. Ein paar **Grafik-Elemente** und Teilabschnitte mehr, ein **Rückspiegel**, Link-Modus, neue Wagen sowie ein neu arrangierter Soundtrack mussten ausreichen, um die Ridge-Racer-Fans zu einem weiteren Kauf zu animieren. Die Rechnung ging schließlich auch auf, RRR wurde ebenfalls ein Erfolg.



Rage Racer (1997)

Nach einer längeren Pause meldet sich Namco ziemlich beeindruckend mit einem völlig **neuen** Ridge Racer zurück. Vor allem die für damalige Verhältnisse bahnbrechende Grafik und der **motivierende Grand-Prix-Modus**, in dem ihr dank zuvor verdientem Preisgeld eure Boliden tunen dürft, kennzeichneten den dritten Teil der Ridge-Racer-Saga.



Ridge Racer Type 4 (1999)

Grafisch ist Namco mit dem vierten Teil der Serie ein **absolutes Meisterwerk** gelungen. Die pfeilschnelle Grafik-Engine bietet Massen **authentischer Details** am Rande der Strecken und dem Spieler werden ständig grafische Schmankerl, wie imposante Licht- und Schatteneffekte, geboten. Selbst der Genre-Führer **Gran Turismo 2** muss sich in technischer Hinsicht geschlagen geben. In puncto Gameplay schwächelt RRT4 dagegen etwas. Auf lange Sicht bietet der Karriere-Modus nämlich lange nicht so viel Spaß wie der Grand-Prix-Mode des Vorgängers.





Mit Tempo 200 durch die Schlucht: Die obligatorischen Hubschrauber am Himmel dürfen in einem Ridge-Racer-Titel natürlich nicht fehlen.



Vorsprung: Während der Replays lässt sich die Detailverliebtheit der Entwickler am eindrucksvollsten erkennen.

dem Event aussucht, beeinflusst das Geschehen ebenfalls nachhaltig. Anfänger sollten das Mappy-Team ausprobieren, während Profis getrost das Racing-Team-Dig selektieren dürfen. Nach der Fahrzeug- und Teamwahl lässt sich zu Beginn nur der so genannte Standard-Cup wählen. Hier gilt es, vier Rennen hintereinander zu gewinnen, um die Extra-Cup-Option freizuschalten. Zudem winken erfolgreichen Fahrern Bonus-Vehikel und getunte Triebwerke, die euch das

weitere Rennengeschehen deutlich erleichtern. Im Extra-Cup, der aus vier verschiedenen Renn-Events besteht, haben die gegnerischen Wagen nämlich allesamt wesentlich mehr PS unter der Haube. Natürlich müsst ihr auch hier in jedem Wettbewerb den ersten Platz erzielen. Anschließend eröffnen sich euch weitere Rennabschnitte, neue Fahrzeuge und kräftigere Motoren.

Technik: Mit kleinen Schönheitsfehlern behaftet

Wie gewohnt bieten uns die Coder aus dem Hause Namco eine unglaublich schnelle Grafik-Engine, die einem vor allem in der In-Board-Perspektive ein perfektes Geschwindigkeitsgefühl vermittelt. Die Vehikel wurden mit größter Liebe zum Detail digitalisiert und geniale Effekte, wie Lichtspiegelungen auf dem Lack der PS-Monster oder Rauchschwaden auf dem Asphalt bei harten Bremsmanövern, verwöhnen



Vollgas: Auch ein Oval-Kurs wurde dem neuen RR spendiert.



Licht- und Schattenspiele: Besonders gelungen sind die Fahrten in der Abenddämmerung.



Wusstet ihr schon ...?

...dass alle Vorgänger im Land der aufgehenden Sonne zum 03.12. eines Jahres erschienen sind.

Spitzen-Modelle am Start!

Ai Fukami

Gründe für den plötzlichen Auftritt der 21-jährigen Ai Fukami sind nicht bekannt. Auch ihre Kurven wissen vom Rennengeschehen abzulenken.

Reiko Nagase

Die "alte" Miss Ridge Racer ist unserer Meinung nach noch heute erste Wahl und übertrifft das neue RR-Girl optisch um Längen.



die Spieleraugen. Doch auch abseits der Parcours sorgte Namco für Leben. So ziehen Möwen am Himmel ihre Bahnen, Züge donnern über Brücken und auf den benachbarten Straßen herrscht reger Verkehr. Während der Replays nutzten die Programmierer zudem einen coolen Special-Effekt, der weit entfernte Hintergründe etwas verschwimmen lässt. Leider wählten sie eine Med-Res-Auflösung. Zudem stört ein ständiges Flackern, das durch das Fehlen des Anti-Aliasing-Effektes hervorgerufen wird. Daher erfolgt leider keine Beseitigung der Treppchen an Polygonkanten, die bei Veränderung der Perspektive entstehen.

Erster Eindruck:

Der erwartete Mega-Racer

Wie nicht anders zu erwarten war, liefert die Edelschmiede Namco den mit Abstand eindrucksvollsten Titel zum Launch der PlayStation 2. Jeder Ridge-Racer-Fan wird sich auf Antriebspudeln im futuristischen Ridge City. Sogar der komplette Grundparcour des Originals wurde in den fünften Teil der Serie integriert. Dabei jagen euch heiße Techno-Beats von Mijke van Dijke und Co. von einer Rundenbestzeit zu nächsten. Ob RRV jedoch vor GT 2000 über die Ziellinie rollt, wird sich erst Ende September zeigen. (Udo)



Kleines Manko: Nebel trübt den Weitblick im Zweispieler-Mode. Hier lässt sich eine komplette Rennserie zusammen mit einem Freund bestreiten.



Noch besser als bei den Prequels: Die Steuerung der Boliden ist über jeden Zweifel erhaben.



CHAMPIONS LEAGUE[®]

SEASON 1999/2000

Wenn Fußball Deine

Religion ist ...

... dann ist das Deine

Bibel

DAS OFFIZIELLE VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE



www.eidos.com

Silicon
Dreams 

*Any individual names and images, as well as club names and logos are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of such names and logos. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserve all rights. Published by Eidos Interactive Ltd & Developed by Silicon Dreams Studio Ltd 2000

EIDOS
INTERACTIVE

Oddworld

Munch's Oddysee

PlayStation 2 Jump & Run Auf Sonys neuer Wunderkonsole findet der kleine Abe endlich seinen Weg in die dritte Dimension.

Bereits zweimal durfte sich der kleine grüne Mudokon schon auf der PlayStation ausleben. Mit Oddworld: Abe's Oddysee gelang dem tapferen Helden bereits mit dem ersten Teil der große Durchbruch. Durch das innovative Gameplay und einer Gamespeak, die es dem Spieler erlaubte, mit anderen Spielfiguren zu kommunizieren, zeigte sich dieses Spiel von einer sehr originellen Seite. Auch der zweite Teil, Oddworld Abe's Exoddus knüpfte nahtlos an den Erfolg des Vorgängers an. Leider war zu der damaligen Zeit noch keine Konsolen-

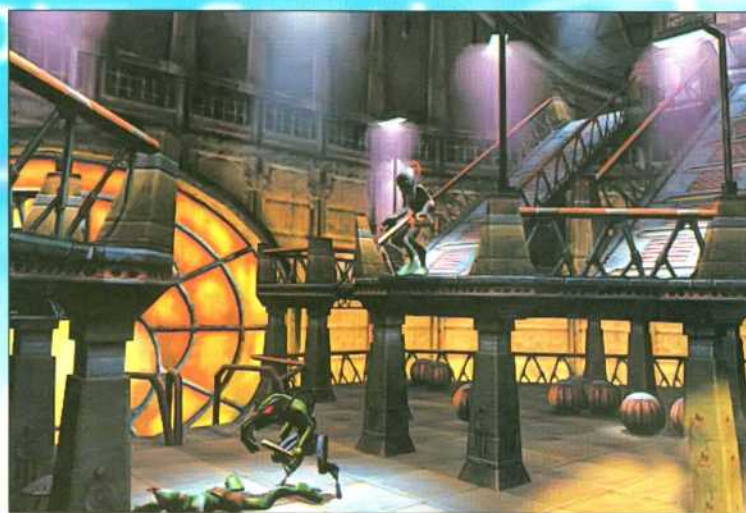


Suizid: Dieser Slig hatte anscheinend keine Lust mehr auf Wache schieben. Ob unser kleiner Abe wohl dahinter steckt?

Hardware auf dem Markt, die es den Entwicklern der Oddworld erlaubte, ihre vollkommen dreidimensionale Vorstellung einer Spielwelt zu realisieren. Mit dem Einzug der PlayStation 2 erschien jetzt aber eine Konsole, die genügend Potential hat, um dieser komplexen, lebendigen Welt Leben einzuhauchen.

Spielablauf: Wie im richtigen Leben

Das Team der Oddworld Inhabitants hat sich bei Munch's Oddysee Gewaltiges vorgenommen. Damit der Spieler vollkommen von der Atmosphäre des Games eingenommen wird, erschaffen die Coder momentan eine Art virtuelles Aquarium. Diese A.L.I.V.E.-Engine erlaubt es den Programmierern,



Farbenspiel: In den finsternen Gebäuden erhellen Scheinwerfer euren Weg. Durch die Scheibe fällt Tageslicht hinein.

muntere Charaktere zu erschaffen, von denen jeder Einzelne einen speziellen Lebenszyklus hat. Hier können Abe oder Munch, welcher den zweiten Hauptcharakter darstellt, geschickt eingreifen. Denn nur wer dieses künstlich geschaffene Öko-System richtig manipuliert, bekommt den Effekt, der dem Spieler vollkommen neue Wege öffnet. Aber auch die beiden Spielfiguren müssen gekonnt eingesetzt werden. Abe, der sich auf der Suche nach seiner vermissten Mutter befindet, könnte ohne den kleinen Munch nicht zum erwünschten Ziel kommen. Nur gemeinsam schaffen es die Beiden, an den fieslen Sligwachen vorbei zu kommen oder knifflige Rätsel zu lösen. Da sich Munch bis zu seiner Genesung in einem Rollstuhl befindet, ist er darauf angewiesen, von Abe geschoben zu werden. Das erfreut den kleinen Munch aber nicht immer. Wenn es nicht nach seinem kleinen Sturkopf geht, beschimpft er den unschuldigen



Erstaunlich: Beim Blick vom Überwachungsturm wird schnell klar, wie viel Potential in der neuen Hardware der PlayStation 2 steckt.

Mudokon ganz fürchterlich. Bewegen sich die beiden auf offenem Feld, beobachtet eine Schulterkamera das Geschehen. Damit Abe Zugang zu Bereichen findet, die er in seiner normalen Gestalt niemals betreten dürfte, besetzt er andere Kreaturen mit Hilfe seiner telepathischen Fähigkeiten. Neu ist die Möglichkeit, Gegner zu packen, um sie aus dem Fenster oder in einen gigantischen Mixer zu werfen. An Leitern hinunter zu klettern und Rampen entlang zu rutschen gehört ebenfalls zu den neuen Aktionen des Helden.



Überwacht: Aus dem Kontrollraum beobachtet Abe die Geschehnisse mit einer versteckten Kamera.



Stylisch: Vor dieser abgefahrenen Hütte sammeln fleißige Mudokons Feuerholz, welches sie für die kommende Nacht dringend benötigen.



Freiflug: Damit dieser Slig unseren Abe nicht weiter stören kann, wird dieser kurzerhand mit einem neuen Move an die frische Luft befördert.



Jahreswechsel: Während der Spieldauer verändern sich auch die Jahreszeiten ständig.

Damit unser Abe nicht solche Qualen erleiden muss, sollte sich der Spieler gut um den niedlichen Mudokon kümmern.



Panik: Wer diesen aggressiven Scrabs schon einmal begegnet ist, wird vor dieser Herde bestimmt schnell Reißaus nehmen.



Bezaubernd: Nur mit Hilfe der Shamanen gelingt es Abe, das Wasser aus diesem See verschwinden zu lassen.



Malerisch: Bei diesem Panorama bleibt selbst PC-Besitzern die Spucke weg.



Übersichtlich: Auf dem offenen Feld befindet sich die virtuelle Kamera schräg hinter der Spielfigur.



Lebendiger Himmel: Selbst am Firmament tummeln sich bei Munch's Oddysee seltsame Gestalten.



Mega Fun: In welcher Hinsicht wirst du die A.L.I.V.E.-Technologie in Oddworld: Munch's Oddysee einsetzen?

Lorne Lanning: A.L.I.V.E ist keine eigenständige Technologie, es handelt sich hierbei viel mehr um eine Design-Philosophie, welche die technologische Entwicklung beschreibt. Das bedeutet, wir versuchen eine völlig neue Technologie zu entwickeln, mit der wir einen weiteren Schritt Richtung Zukunft gehen können, mit dem Ziel, die virtuellen Welten im Oddworld-Stil lebendig werden zu lassen. Munch bildet hier das erste Glied zu der A.L.I.V.E.2-Engine, welche wir für die 128-Bit-Ära produzieren wollen. Diese Engine präsentiert eine enorme Steigerung der lebens-gleichen Simulation gegenüber dem, was wir in der Vergangenheit hatten, ohne die Qualität der Grafik zu erwähnen, die vollkommen dreidimensional sein wird.

Technik: Die erste virtuelle Lebenssimulation

Was sich die Jungs von Oddworld Inhabitants vorgenommen haben, scheint wirklich zu gelingen. Mit Munch's Oddysee präsentieren die Entwickler einen Titel, der sich vor allem grafisch sehr hervorhebt. Beobachtet man den niedlichen Mudokon auf einem Streifzug durch die riesige Welt, meint man, vor einem Schaufenster in ein anderes Universum zu blicken. Bei keinem Spiel zuvor entwickelte die Umgebung eine derart realistische Eigendynamik wie es bei Munch's Oddysee der Fall ist. Egal wohin der Spieler auch blickt, bewegen sich fremdartige Figuren, die fleißig ihrer Arbeit nachgehen. Selbst am Himmel ziehen Luftballon ähnliche Gebilde vorbei, die Waren in ferne Länder bringen. Beeinflusst man geschickt die Umgebung, bildet sich daraus eine Kettenreaktion, die dem Spieler so manche Tür öffnen kann.

MF: Was hat dich dazu bewegt, eine seltsame Kreatur wie Munch zu kreieren? Welchen Teil der menschlichen Seele/Geist oder Gewohnheiten soll diese Kreatur symbolisieren?

LL: Munchs Seele ist inspiriert von den vielen Millionen Labortieren, welche jedes Jahr von uns auf den Müll geworfen werden. Wir dachten, es wäre lustig, das ganze Geschehen aus ihrer Sicht zu zeigen. Physikalisch wollten wir einen Körper formen, der sich komplett von allen anderen unterscheidet. Niemand sollte so ein Geschöpf zuvor gesehen haben.

MF: Welche Information kannst du uns über das wechselseitige Verhältnis zwischen Munch und Abe geben?

LL: Sein wechselseitiges Verhältnis mit Abe basiert auf zwei Dingen. Erstens benötigt Munch jemanden, der ihm glaubt. Er ist wie ein UFO-Entführungsoffer, das zurückgebracht wurde, aber dem niemand glaubt. Abe verhält sich so als würde er Munch glauben, auch wenn er es in Wirklichkeit nicht tut, so lange er Munch manipulieren kann, ihm bei der

Erster Eindruck: Faszinierende Spielewelt

Hält man sich vor Augen, wie komplex die Welt von Munch's Oddysee werden wird, muss sogar Laien schnell bewusst werden, wie viel Arbeit dahinter steckt. Wenn es den Oddworld Inhabitants tatsächlich gelingt, ihre Ideen auf eine DVD zu bannen, dürften uns eines der genialsten Spiele der nächsten Jahre erwarten. Hoffentlich schafft es das Team um Lorne Lanning, dieses Game rechtzeitig zum Release der deutschen PlayStation 2 zu veröffentlichen, denn dann hat Sony Deutschland ein geniales Zugpferd für ihre neue Konsole. (Udo)

Rettung seiner Mutter zu helfen. Zusätzlich beginnt Munch seine Reise in einem Rollstuhl bis er wieder geheilt wird. Seine Bewegungsmöglichkeiten sind deshalb sehr beschränkt und sehen wirklich witzig aus. Ohne Abe wäre er verloren. Auch wenn sie sich ohne große Probleme verstehen, hilft ihnen das nicht funktionierende Verhältnis dabei, zu stärkeren und mitfühlenderen Charakteren zu werden.



Der kluge Kopf der Oddworld Inhabitants stand uns zu Frage und Antwort zur Verfügung.

MF: Irgendwelche neuen Konzepte? Spielewelt-Entwicklung vielleicht? Oder hast du ein neue Art von virtuellem Tier eingefügt?

LL: Alle lebendigen Dinge in diesem Spiel haben spezielle Lebenszyklen. Das bedeutet, dass sie von Recourcen abhängig sind, wenn sie existieren wollen.

Kurzformen dieser Recourcen manifestieren sich in den Fähigkeiten und der Verhaltensweise der Inhabitants, genau wie das reichliche Vorkommen der Recourcen. Der Spieler wird fähig sein, Tiere auszubrüten, sie aufzuziehen und durch sein Verhalten zu beeinflussen. Ihr werdet eine Menge Spaß haben mit der Menge an Experimenten, die euch zur Verfügung stehen.



Unsichtbar: Während sich Abe im Schatten versteckt, zündet sich der Slig eine Zigarette an.



Diesem gepanzerten Slig möchte Abe bestimmt nicht einmal im Traum begegnen.

MF: Was denkst du über die anderen Spiele für die PlayStation 2, die auf der Tokyo Game Show gezeigt wurden?

LL: Ich war begeistert davon, was ich nicht sah. Es war mir nicht bewusst, wie großartig Gran Turismo (eines meiner Lieblings-Rennspiele aller Zeiten) und andere Kampfspiele aussehen. Aber wo bleibt die Kreativität? Genau so stark wie sich die Leute alte Genre-Klassiker auf neuen Systemen kaufen, genau so sehr wünschen sie sich neue Ideen, welche gut umgesetzt werden. Deshalb ist, solange die großen Konzerne weiterhin die selben Ideen verfolgen, es für uns weiterhin spannend, außergewöhnliche Konzepte zu präsentieren, die aus der breiten Masse hervorstechen.

Gran Turismo 2000

PlayStation 2 Rennspiel Mit neuer Hardware-Power gehen die Edel-Boliden erneut auf die Jagd nach den begehrten Trophäen.

Kein anderes Rennspiel sorgte für so viel Furore wie das Produkt von Polyphony Digital. Schon auf der PlayStation erhielt der erste Teil dieser Serie die Bezeichnung Rennsimulator. Diesem Ruf wurde das Spiel auch absolut gerecht. Mit gigantischem Umfang und einem Tuning-Repertoire, das selbst einen D&W-Katalog alt aussehen ließ, spielte sich dieses Game an die Spitze der Charts. Natürlich sollte ein solcher Titel auf einer neuen Konsole nicht fehlen, damit die Abverkaufszahlen möglichst schnell steigen. Leider schafften es die Coder nicht mehr rechtzeitig, Gran Turismo 2000 für die PlayStation 2 fertigzustellen. Jedoch konnten wir eine Vorab-Demo

erhaschen, die uns mit einer spielbaren Strecke begeisterte. Schätzungsweise wird sich am Gameplay von Gran Turismo 2000 gegenüber zum Vorgänger wenig ändern. Mit einer sehr großen Anzahl von Markenautos und den dazugehörigen Tuning-Firmen darf der Spieler seine Garage mit den teuersten Edel-Karosserien füllen. Allerdings muss man sich das erforderliche Bargeld in heißen Rennen erst erspielen, bevor man es dann wieder mit vollen Händen ausgeben kann. Besitzt man erst einmal das Auto seiner Träume, ist aber noch lange nicht Schluss. Mit dem richtigen Tuning, das Stück für Stück in die wertvolle Karosserie geschraubt wird,



Eingekegelt: Bei der Hetzfahrt durch die Stadt wird unser Fahrer von einem Pulk gegnerischer Autos verfolgt.

entwickelt sich das Gefährt in einen knallharten Rennboliden. Grafisch präsentiert sich Gran Turismo 2000 sehr sauber. Vor allem die naturgetreuen Spiegeleffekte auf dem Autolack stechen dem Zocker sofort ins Auge. Dank der immensen Hardware-Power gehört das Thema Streckenaufbau Gott sei Dank der Vergangenheit an. Betrachtet man die gesamte Stadtkulisse etwas genauer, fallen feine Reflexionen auf den Fenstern der Gebäude auf, die dem Spiel optischen Realismus verleihen. Mit Hilfe der neuen Effektpalette der PlayStation 2 entsteht an der aufgeheizten Straße zudem fantastisches

Hitzeflimmern. Die Atmosphäre wird damit zusätzlich unterstrichen. Auch der Deep-of-Field-Effekt kommt oft zum Einsatz, welcher vom Auto entfernte Objekte stark unscharf zeichnet und ein noch räumlicheres Bild entstehen lässt. Keine Frage, mit Gran Turismo 2000 könnte die PlayStation 2 das Zugpferd haben, welches einer neuen Konsole den entsprechenden Kick verschafft. Bei dem riesigen Umfang an Fahrzeugen ist bestimmt für jeden Spieler der passende Bolid dabei. Hoffentlich erbarmen sich die deutschen Autohersteller und spenden erneut ihre wertvollen Luxuswagen. (Sven)



Verschwommen: Für eine besonders gute Tiefendarstellung sorgt der neue Deep-of-Field-Effekt.



Geblenket: Führt euch die Strecke gen Süden, so scheint euch am Abend die Sonne ins Gesicht.

Tekken Tag Tournament

PlayStation 2 Beat 'em Up Dank einer deutlich aufgebohrten Grafik-Engine dürfte Namcos Arcade-Umsetzung ein Volltreffer werden.

Spielhallengänger werden Namcos kommenden Prügel-Hammer bereits bestens kennen. Tekken Tag Tournament umfasst alle 34 Charaktere des Tekken-Universums. Sogar Alex und Roger, die außergewöhnlichen Bonus-Charaktere aus dem Prequel, befinden sich unter den Kämpfern. Lediglich Dr. Boskonovitch konnte im Feld der Prügler nicht ausgemacht werden. Die spielerische Besonderheit des Klopfers ist, dass ihr euch vor dem Kampf für insgesamt zwei

Recken entscheidet, die ihr während des Events nutzt. Dabei dürft ihr zu jeder Zeit des Geschehens den zweiten Kämpfer in den Ring rufen. Haudegen Nr. 1 zieht sich derweil zurück und lädt kostbare Energiereserven auf. Während des Wechsels lassen sich zusätzlich lustige Tag-Moves ausführen, dank der beide Fighter für einen kurzen Zeitraum gemeinsam auf den Gegner einprügeln. Im Vergleich zum Vorgänger wurden Heihachi und Co. natürlich eine ganze

Menge neuer Specialmoves spendiert. Alle Grundschräge der Prequels wurden zusätzlich 1:1 von den Vorgängern übernommen. Die Grafik-Engine der PS2-Version beeindruckt im Vergleich zum System-12-Arcadeboard durch eine wesentlich höhere Auflösung. Zudem wurden die Fighter sehr detailliert gestaltet und es lassen sich während der Auseinandersetzungen sogar Mimiken ablesen. Auch die Arenen sind ein wahrer Augenschmaus. So findet ihr euch beispielsweise zwischen Palmen oder auf einer Wiese wieder, deren einzelne Grasbüschel sich äußerst authentisch im Wind bewegen. Leider müssen wir uns noch bis Ende September gedulden. (Udo)



Cooler Feature: Ihr dürft euren angeschlagenen Helden gegen einen frischen Recken austauschen.



Man(n) schlägt doch keine Frau: Alle 34 Kämpfer der Vorgänger wurden in Tekken Tag Tournament integriert.



Ein schöner Rücken kann auch entzücken: Die Fighter wurden sehr detailliert digitalisiert.



Extermination

Erstmals der breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde dieser Titel im Rahmen des PS2-Festivals im Februar. Bei dem von Deep Space Inc. stammenden Titel handelt es sich um einen interessanten Mix aus einem mit Quick-Time-Events durchzogenen Action-Adventure. Die besagten Events werden hier besonders stimmungsvoll als so genannte Panik-Attacken bezeichnet. Ihr schlüpft in die Haut eines an Gabe Logan aus Syphon Filter erinnernden Söldners, dem die Aufgabe zuteil wurde, weiträumige futuristische Areale von den infiltrierenden Alien-Horden zu säubern. Neben dem genre-üblichen

Lösen diverser Schalterrätsel steht jedoch der Action-Aspekt eindeutig im Vordergrund. Zahlreiche skurrile Monsterkreationen stellen sich euch entgegen, um euer Vorhaben zu vereiteln. Doch glücklicherweise seid ihr mit verschiedenartigen Peacemakern gut gerüstet, um dem Pack den Garaus zu bereiten. Zwischen den Action-Einlagen treiben Cut-Scenes die Story weiter voran. Sollte es den Codern gelingen, den etwas spärlich wirkenden Räumlichkeiten einen Hauch mehr Leben einzuhauchen, dürfte uns alsbald ein hoffnungsvoller Action-Titel ins Haus stehen. (Swen)

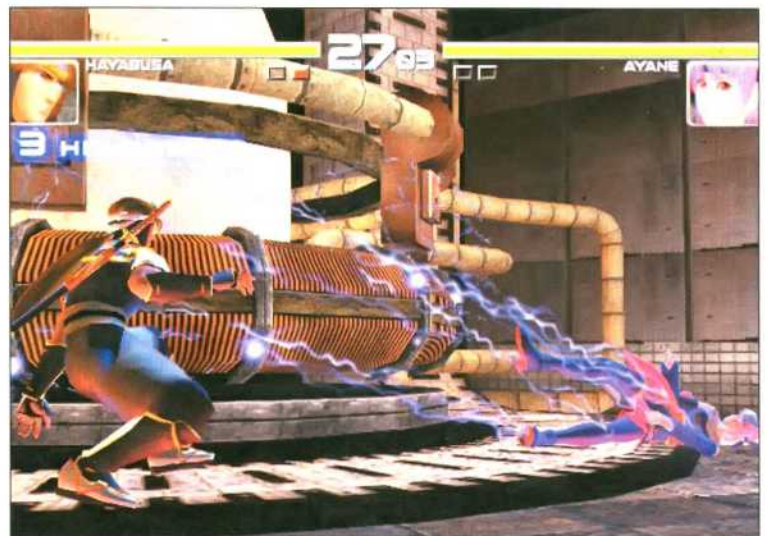


Aufgeräumt: Die mächtigen Wummen sorgen für eine dauerhafte Problemlösung.

Dead or Alive 2

Tecmo leistet mit diesem Edelklopper den Einstand auf der PlayStation 2. Nur wenige Wochen nach dem US-Release der Dreamcast-Version dürfen japanische Spiel-Freaks dieses Beat 'em Up für ihre neue PS2 erwerben. Dabei hat es das neueste Produkt aus dem Hause Tecmo nicht einfach. Mit Spielen wie Tekken Tag Tournament oder Soul Calibur sieht sich dieses Game harter Konkurrenz gegenüber gestellt, gegen die es sich erst einmal behaupten muss. Trotz alledem hat Dead or Alive 2 einen gravierenden Vorteil. Wie schon im ersten Teil der Prügel-Serie

haben die weiblichen Kämpfer eine enorme Oberweite, durch die sich der Spieler auf keinen Fall ablenken lassen sollte. Bei diesem Action-Titel geht es nämlich hart zur Sache. Mit heftigen Tritten, Knebeln und schnellen Schlag-Combos wehren sich die Damen, dass man mit dem Blocken fast nicht mehr hinterher kommt. Zahlreiche Spielmodi, wie etwa ein Story-Mode, bieten etwas Abwechslung im Prügelalltag. Der Clou ist jedoch der Tag-Battle, bei dem sich bis zu vier menschliche Mitspieler im Ring balgen dürfen. (Mario)



Elektrisiert: Prallt die Kämpferin vom Reaktor ab, zieht sie feine Blitze hinter sich her.

Street Fighter EX 3

Die japanische Software-Schmiede Capcom ist der Meister der Sequels. Zwei große Serien prägen das Bild des Unternehmens. Zum einen programmierte der Entwickler für beinahe jede Plattform mindestens zwei Resident-Evil-Varianten, zum anderen sorgt die Street-Fighter-Saga bereits seit dem Zeitalter der 16-Bit-Konsolen für fortwährenden Geldfluss bei Capcom. Da verwundert es auch nicht weiter, dass sich der Riese dazu entschloss, auch der neuen PlayStation ein Sequel des Kloppers zu spendieren. Unterschiede im Gameplay lassen sich im Tag-Mode ausmachen, dank dem ihr

mit mindestens zwei Recken gegen eine gleichgroße Anzahl gegnerischer Helden antretet. Ansonsten blieb alles in guter alter 2D-Tradition. Das erhoffte Ausweichen in die Tiefe ist also auch im neusten SF-Werk nicht möglich. Den größten Unterschied im Vergleich zu den Vorgängern weist die technische Seite des Spiels auf. So wurden die Kämpfer äußerst detailliert gestaltet und die Special-Effects sehen teilweise einfach brillant aus. Die Hintergründe hingegen wirken unspektakulär und das Drei-Ebenen-Scrolling ist ebenfalls nicht mehr zeitgemäß. (Udo)



Typisch Capcom: Bis auf die Grafik-Engine hat sich auch bei SF EX 3 leider nichts geändert.

ISS 2000

Konamis neuester ISS-Spross sollte eigentlich im Launch-Line-up der PS2 erscheinen. Doch kurzfristig wurde der Release des ersten virtuellen Kicks für Sonys 128-Bitter auf unbestimmte Zeit nach hinten verlegt. Ein Grund für die Verzögerung dürfte wohl die fehlende optische Brillanz gewesen sein. Die Macher waren nicht vollends zufrieden, denn man wollte einer Torjagd wie Segas Virtua Striker optisch das Wasser reichen. Davon abgesehen, tritt Konami erstmals in der ISS-History mit einer kompletten Lizenz auf den virtuellen Rasen. Ob die europäischen Zocker

ebenfalls in den Genuss dieses Features gelangen, steht bislang noch nicht gänzlich fest. Ihr dürft aus über 100 Teams eure persönliche Lieblings-Equipe wählen, um hiernach an altbekannten Modi teilzunehmen. Ferner steht euch die Option offen, ein olympisches Turnier, einen Success-Modus oder einen Szenario-Modus zu zocken. Da ISS 2000 weiterhin über eine Lizenz des US-Senders ESPN verfügt, ist es euch möglich, den allseits geliebten Lodda Matthäus erneut als Abwehr-Chef aufs Feld zu führen. (Georg)



Gekonnter Abschluss: Sobald der 16er in Reichweite ist, wird aus allen Rohren geschossen.

METZGER ODER MEDIZINER?



BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse



Seilbahn: In den hohen Bäumen wird Melvin von kleinen Aufzügen weiter nach oben getragen. An der Spitze dieses Levels erwartet den Helden eine kleine Überraschung.



Eisig: Auf der Spitze des Berges steht ein riesiges Schloss, welches nur über haarige Jump&Run-Passagen zu erreichen ist. Wer hier abstürzt, hat leider verloren.

Technomage

PlayStation Action-Adventure Mit Technomage könnten die deutschen Entwickler von Sunflowers einen weiteren Top-Hit landen.

Es kommt zwar sehr selten vor, aber auch deutsche Entwickler verstehen ihr Handwerk. Mit dem genialen PC-Spiel Anno 1602 haben sich die Coder von Sunflowers einen Namen in der Branche gemacht. Das Action-Adventure Technomage ist der erste Titel dieser Firma, der auch für Sonys PlayStation programmiert wird.

Spielablauf: Klassisches Action-Adventure

Wie es bei einem Adventure der Fall sein sollte, legen die Programmierer viel Wert auf eine gelungene Story. Die Fantasy-Welt wird von zwei vollkommen unterschiedlichen Völkern regiert. Zum einen gibt es die Steamer, welche ihr Leben der Technik gewidmet haben. Mit allerlei mechanischen Gegenständen vereinfacht sich dieses Volk das Leben. Anders bei den Dreamern. Diese magischen Wesen scheuen die körperliche Arbeit und erleichtern sich das Leben mit vielen Zaubersprüchen.



Informativ: In den großen Städten erhält Melvin viele nützliche Hinweise. Die deutsche Version wird natürlich übersetzt.



Bezaubert: Mit dem richtigen Spruch schleudert unser Held kleine Feuerbälle auf seine Gegner.

Unser Held Melvin ist natürlich ein Mischling zwischen diesen beiden Rassen und somit ein krasser Außen-seiter. Als sich schließlich einige mysteriöse Dinge ereignen, wird er natürlich als Schuldiger hingestellt. Bewaffnet mit einem kleinen Schwert, macht sich der Held dann auf die Suche nach dem Ursprung des Übels. In bester Action-Adventure-Manier durchquert der Spieler riesige Dungeons, die mit vielen Feinden gespickt sind. In den zahlreichen Städten hat Melvin die Möglichkeit, gefundenes Geld in neues Equipment zu investieren und die Einwohner nach neuen Informationen auszuquetschen.



Heiß: In dem großen Vulkan-Level sollte Melvin Acht geben, nicht in der kochenden Lava zu landen.

Technik: Nicht revolutionär

Der Spieler steuert Melvin aus einer übersichtlichen Vogelperspektive. Hierbei darf die Karte jederzeit gedreht werden. Allerdings könnten die Texturen etwas hochauflösender sein.

Erster Eindruck: Solides Adventure

Mit interessanter Story und bewährtem Gameplay wird dieses Spiel sicherlich seine Freunde finden. Dennoch ist es fraglich, ob heutzutage dieses Spielprinzip noch begeistert. (Mario)



Niedlich: Während unser Held nur aus verschiedenen Bitmaps besteht, ist die Landschaft aus Polygonen zusammengesetzt.

PlayStation

Herstellen Sunflowers
Faktor: Dual Shock

Erscheint: Juni 2000

Erster gut
Eindruck

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr.1. Keine Kasse hat mehr Versichertel Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



job_navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!

205005

Vorname:

Name:

Straße, Nr.:

PLZ:

Ort:

Alter:

Berufswunsch:

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Vagrant Story

PlayStation Rollenspiel Mit Vagrant Story scheint Squaresoft sogar den hauseigenen Mega-Seller Final Fantasy VIII übertrumpfen zu können.

Mit Spannung erwarten Spieler rund um den Globus Squares neusten RPG-Hammer, dessen Story in einer Stadt namens Lea Monde seinen Lauf nimmt. Hier herrschen kriegerische Zustände. Die Ritter der Crimson Blade bekämpfen nämlich die gegnerischen Mullenkamp-Cult-Adeligen. Mitten in diesen Konflikt wird der Agent Ashley Riot gezogen. Logischerweise schlüpft der Spieler in die Rolle des toughen Protagonisten, der für Frieden in Lea Monde kämpft.

Spielablauf: Gelungener Mix aus Innovation und bewährten Spielideen

Die herausragenden Gameplay-Elemente einiger Spitzentitel wurden von den Codern geschickt vereint und mit einem Kampfsystem versehen, das vom Ablauf her sehr stark an Parasite Eve erinnert. Begegnet ihr einem Feind, gilt es zunächst den Kreis-Button zu



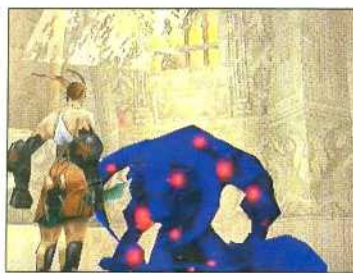
Netter Ausblick: Das Render-Intro führt euch sehr anschaulich in das Geschehen ein.



Bewährtes Prinzip: Die Kämpfe laufen wie schon beim Inhouse-Produkt Parasite Eve in Echtzeit ab.



Alles Gute kommt von oben: Einige Zwischensequenzen, die die Story des Abenteuers weiterführen, wurden in Echtzeit gehalten.



Grafisches Feuerwerk: Mit Hilfe von Magie lassen sich sogar die stärksten Bosse aus dem Rennen werfen.

aktivieren. Ein imaginärer Halbkreis baut sich um euren Held auf, der dessen Reichweite während des Kampfes anzeigt. Jeder Gegner, der sich innerhalb dieser Zone befindet, darf bei nochmaligem Betätigen der Taste als Ziel selektiert werden. Diese Kampfsequenzen laufen in bester RPG-Tradition rundenbasierend ab. Alles weitere findet jedoch in Echtzeit statt. So steuert ihr Ashley aus der Third-Person-Perspektive durch die düsteren Locations. Die Kameraperspektive lässt sich auf Wunsch drehen, so dass ihr jeden Winkel der Locations einblicken könnt. Zudem lässt sich das Geschehen jederzeit in eine Ego-Perspektive umschalten,



Der Gegenspieler: Dieser Fiesling erinnert von seinen Aktionsmöglichkeiten her stark an Psycho Mantis aus MGS.



Immer im Blickfeld: Die Figur am unteren linken Bildschirmrand zeigt den Schaden an, den ihr während der Kämpfe einstecken musstet.

ein Bewegen des Helden ist während der Ausführung einer solchen Aktion jedoch nicht möglich. In den düsteren Szenarien der Stadt trefft ihr neben den Gegnern auf eine Vielzahl unterschiedlicher Goodies. Einige davon lassen sich beim Waffenschmied zu neuen Todbringern zusammensetzen, andere wiederum eröffnen den Zugang zu zuvor versperren Vierteln der Stadt.

Technik: Ein weiterer Meilenstein der FF-Schöpfer

Die 3D-Engine gehört zu den beeindruckendsten Grafik-Machwerken der gesamten PlayStation-Geschichte. Die düsteren Locations wurden mit vielen



Nützlich: An solchen Punkten lässt sich der Spielefortschritt absichern.

Details aus dem Mittelalter versehen. Auch beim Charakterdesign zeigten die japanischen Meister der Programmierung ihr ganzes Können. Sogar die Mimik der Helden lässt sich bei näherer Betrachtung erkennen. Ein gelungener Soundtrack, der den Zocker perfekt in ein mittelalterliches Szenario versetzt, rundet das famose Gesamtbild ab.

Erster Eindruck: Einer der interessantesten Titel des Jahres

Aufgrund des überwältigenden ersten Eindrucks (obwohl wir der japanischen Sprache nicht mächtig sind) können wir nur beten, dass sich Squaresoft entschließen wird, auch den europäischen Markt mit Vagrant Story zu versorgen. Dieser Titel dürfte nämlich mit absoluter Sicherheit die 90er-Regionen erstürmen. (Udo)



Sprachbarriere: Leider integrierten die Programmierer keine Sprachausgabe. Die Dialoge laufen in Sprechblasen ab.

PlayStation

Hersteller: Squaresoft
Fakten: Analog, Dual Shock

Erscheint: tba.

Erster super Eindruck

Sie wissen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht mehr weiter? Joysoft Hotline: 0221/94 86 10 17

Alle Titel aus dieser Kategorie ohne Versandkosten

Auch als Originalversion!

NEU



Wöchentliche Sonderangebote finden Sie im Internet unter www.joysoft.de oder telefonisch 0221/94 86 10 50

Bis 50 DM



Alle vorrätigen Artikel werden innerhalb von 24 Stunden versendet

Bis 40 DM



Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

SONY PLAYSTATION

DM

Catan - Die erste Insel KD	89,90
Colin McRae 2 KD *	89,90
Colony Wars 3 KD	55,00
Crash Team Racing & Multitap KD	89,90
F1 2000 (EA)	89,90
Formel 1 '99 KD	55,00
Final Fantasy 8 KD	85,00
G-Police 2 KD	55,00
Grandia KD *	99,90
Medal of Honor (ab 18)	99,90
Micro Maniacs KD	89,90
Need for Speed Porsche KD	89,90
Prince Naseem Boxing KD	99,90

Achtung!
Preissenkungen im Sony Bereich angekündigt!
Bitte informieren Sie sich über die aktuellen Preise im Internet unter www.joysoft.de oder telefonisch 0221/94 86 10 50

Rollage 2 KD	55,00
Saga Frontier 2 KD	89,90
Speed Freaks KD	55,00
Star Ixiom KD	55,00
Star Wars Jedi Battle	89,90
Suikoden 2 KD *	89,90
Syphon Filter KD	55,00
Theme Park World KD	89,90
Vandal Hearts 2 KD	89,90

X-Files KD	55,00
DREAMCAST	DM
Arcatera KD *	89,90
Dragon Blood *	89,90
ECW Hardcore Revolution KE	89,90
Evolution KD	89,90
MDK 2 KD *	89,90
NBA 2K KD	89,90
Rayman 2 KD	89,90
Red Dog *	89,90
Resident Evil 2 KD *	99,90
Resident Evil Code Veronica KD *	99,90
Star Wars Racer KD *	89,90
Tee Off Golf	89,90

Tomb Raider 4 KD	99,90
Tony Hawks KD *	84,90
NINTENDO 64	DM
ECW Hardcore Revolution DA	89,90
Daikatana KE (ab 18) *	109,90
Operation Winback KD *	129,90
Perfect Dark (ab 18) *	109,90
Pokemon Stadium & Transfer *	129,90
Track & Field Summer Games *	109,90
GAMEBOY	DM
Pokemon Blaue oder Rote Edition	65,00
Pokemon Gelbe Edition * (Juni)	65,00

KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung
KE: Komplett Englisch *: angekündigter Titel
Import Versionen auf Anfrage

www.joysoft.de

Die Welt der Computerspiele im Internet

- Erscheinungstermine
- Neuheiten
- Angebote
- aktuelle Infos
- Produktinfos
- technische Daten
- Abbildungen,
- Screenshots

- über 2.000 Artikel für
- PC CDROM
- PSX
- Nintendo 64
- Dreamcast
- Importe
- Zubehör
- DVD u.v.m.

- Exklusiver Kundenservice:
- Security-Server für Ihre sichere Kreditkartenabrechnung
- E-mail Service
- Hotline
- ab 149,- DM keine Versandkosten,
- wöchentliches Gewinnspiel



Versand (innerhalb Deutschland): Ab einem Warenwert von 149,- pro Sendung liefern wir im Inland versandkostenfrei aus! Nachname Post: 9,90 DM, Nachname UPS: 16,90 DM.
Zahlen Sie bequem per Kreditkarte oder Bankeinzug: Vorkasse Post: 4,90 DM, Vorkasse UPS: 7,90 DM. **Auslandsversandkosten bitte vorab erfragen.** Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen.
Angebote nur solange der Vorrat reicht, Preise gelten nur im Joysoft Versand, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Fragen Sie nach unseren Händler-Partnerschaftsmodellen.



Keine Zeit für einen Drink: Während des gesamten Abenteuers befindet sich der Held im feindverseuchten Zug.



Cineastisch: Die Kameraperspektive ist aufgrund der in Echtzeit berechneten Hintergründe nicht starr.



Vorbildlich: Beim näheren Betrachten fällt auf, dass sogar die Mimik von Jack bei der Programmierung berücksichtigt wurde.

Chase the Express

PlayStation Action-Adventure Action pur verspricht SCEIs neuester Action-Titel, der spielerisch wie optisch stark an Syphon Filter erinnert.

NATO-Agent Jack Morton erhält einen harten Auftrag: In St. Petersburg wird ein Zug, in dem sich der französische Botschafter befindet, von einer Gruppe fanatischer Terroristen überfallen. Die Aggressoren, die sich "Knights of the Apocalypse" nennen, erpressen nun die französische Regierung mit der Beseitigung des Staatsmannes. Jack Morton wird mit einer Hand voll Anti-Terror-Spezialisten zum Ort des Schreckens, dem Zug Blue Harvest, geflogen. Die Terroristen erkennen jedoch den Rettungsversuch frühzeitig und beseitigen bis auf Jack die gesamte Einheit.

Spielablauf: Auf Solid Snakes Spuren

Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr Jack durch den Reisezug. Dabei begegnet ihr natürlich bewaffneten Gegnern, die vom Helden automatisch angepeilt werden, wenn sich Jack in Blickrichtung zu einem der

Terroristen befindet. Die Schusswaffe muss nicht wie bei Resident Evil vom Spieler gezogen werden. Jack zieht die Wumme automatisch und ein farbiges Zielkreuz zeigt die aktuelle Treffergenauigkeit an. Ein weiterer Unterschied im Vergleich zu Capcoms Game stellt das Digital-Pan-System dar, das es dem Spieler ermöglicht, die Räumlichkeiten des Zuges unerkannt zu mustern. Durch Betätigen des Dreieck-Buttons schwenkt die Kamera nämlich

vom Rücken des Spielers weg. Jetzt lässt sich die Perspektive stufenlos mit dem Steuerkreuz verändern und Gänge können unauffällig durchleuchtet werden. Doch nicht nur die pure Action steht bei Chase the Express im Vordergrund, sondern auch leichte Rätselpassagen wurden von den Codern implementiert. So gilt es beispielsweise in den Abteilen gefundene Gegenstände geschickt in den Locations zu verwenden. Eine Sicherung

lässt euch zum Beispiel einen Fahrstuhl aktivieren, der euch wiederum das Betreten eines zuvor verschlossenen Abteils des Zuges ermöglicht.

Technik: Syphon-Filter-Niveau

Die Hintergründe bestehen komplett aus in Echtzeit berechneten Polygonen. Somit erlebt der Spieler natürlich auch cineastische Kamerafahrten, die euch aus Games wie Dino Crisis oder Silent Hill bestens bekannt sein dürften. Die vielen Rendersequenzen, die die Story des Abenteuers fortsetzen, können jedoch qualitativ nicht mit den Filmen der Resident-Evil-Abenteuer mithalten.

Erster Eindruck: Solider

Nachschub für Hobby-Agenten Action-Fans, zu deren Favoriten Titel wie MGS oder Syphon Filter gehören, werden sich mit dem Spielablauf von Chase the Express auf Anhieb anfreunden. Leider müssen sich Interessierte noch bis zum September gedulden. (Udo)



Die virtuelle Hosentasche: Das Inventar-System erinnert stark an das von Resident Evil.



Nützliche Hilfe: Das Zielkreuz färbt sich je nach Abstand zum Gegner unterschiedlich ein. Somit wird verhindert, dass ihr unnötig euren Munitionsvorrat verbraucht.



Jederzeit bereit: Im Gegensatz zu Resident Evil ist es nicht nötig, die Waffe des Helden zu ziehen.



Feuer frei: Die 3D-Engine von Chase the Express glänzt immer wieder durch eindrucksvolle Lichteffekte.



PlayStation

Hersteller: SCEI
Fakten: Analog, Bonus-Spiele, Dual Shock

Erscheint:

September 2000

Erster sehr gut
Eindruck



Polygon: Die gerenderten Städte des ersten Teiles gehören bei diesem Spiel der Vergangenheit an.



Abgehoben: Bis jetzt kann noch niemand genau sagen, ob sich Link hier auf einer schwebenden Plattform befindet.



Muuuuuhhh: Bei den friedlichen Kühen darf Link wieder die Flaschen mit Milch füllen.

Zelda - Majora's Mask

Nintendo 64 Action-Adventure Der Verkaufsschlager für das Nintendo 64 kommt in neuer Pracht zurück.

Es dauert, Gott sei Dank, nicht mehr lange, bis der neueste Teil von Zelda erscheint. Bereits jetzt gibt es viele neue Bilder und Infos zu Shigeru Miyamotos Meisterwerk zu bewundern. Hoffentlich setzt Nintendo of Europe diesen Titel schnell für Deutschland um, sobald er in Japan auf den Markt kommt.



Fischig: In dieser Gestalt dürfte es unserem Helden nicht besonders schwer fallen, den Grund des Sees zu erreichen.



Seltsam: Bei der Reise durch die Parallel-Welt freundet sich Link mit vielen außergewöhnlichen Wesen an.



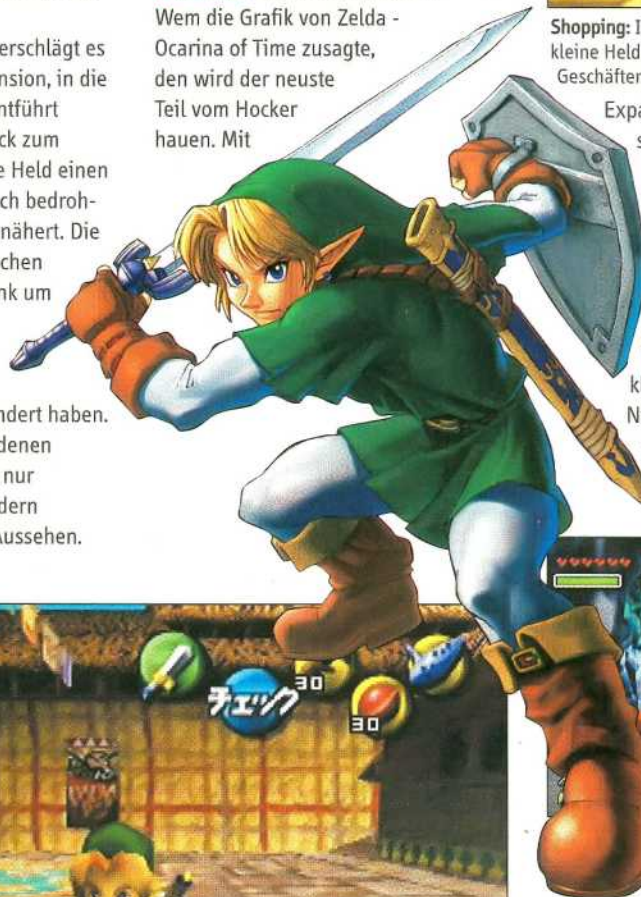
In Action: Wie auch schon bei Zelda - Ocarina of Time stellt sich der kleine Link sehr geschickt im Kampf an.

Spielablauf: Gewohnter Stil mit neuen Innovationen

In Zelda - Majora's Mask verschlägt es Link in eine Parallel-Dimension, in die sein treues Pferd Epona entführt wurde. Bei dem ersten Blick zum Himmel erkennt der kleine Held einen riesigen Asteroiden, der sich bedrohlich schnell dem Planeten nähert. Die Bewohner dieser fantastischen Welt bitten den kleinen Link um Hilfe, da nur er diese Bedrohung abzuhalten in der Lage ist. Spielerisch dürfte sich nur wenig geändert haben. Mit der Hilfe von verschiedenen Masken erwirbt Link nicht nur spezielle Fähigkeiten, sondern verändert sein gesamtes Aussehen.

Technik: Nur vom Feinsten

Wem die Grafik von Zelda - Ocarina of Time zusagte, den wird der neueste Teil vom Hocker hauen. Mit



Shopping: In den riesigen Städten kauft der kleine Held wieder einmal in zahlreichen Geschäften ein.

Expansion-Pak-Unterstützung schlägt sich Link durch HiRes-Landschaften und beschwört effektiv geladene Zaubersprüche.

Erster Eindruck: Güteklasse 1

Wieder einmal wird der kleine Held die Herzen aller Nintendo-64-Besitzer erfreuen. Wir halten euch auf dem Laufenden. (Georg)



Pummelig: Je nachdem welche Maske der Held auf hat, verändert sich sein Äußeres.



Glänzend: Die fantasievoll gestalteten Welten zeugen erneut von einer genialen schöpferischen Kraft.

Perfekt: Mittels Expansion-Pak wirkt die gesamte Grafik des neuesten Teils wesentlich feiner.



Sportlich: Mit dem kleinen Pferd Epona reist der Spieler durch die riesigen Welten der Parallel-Dimension.

Nintendo 64

Hersteller: Nintendo
Fakten: Expansion-Pak
Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umschreibung inkl. Bankgebühren:
DM = 7,80, Porto & 90 zzgl. N.H. Geb.

0931-3545222 ODER **0180-5211844**
INTERNET: **HTTP://WWW.TKGAMES.DE**

Laden
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynastex
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KRAENZVERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video-
und Computerspiel-Spezial-
Versandhändler auf der
E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRAENZ VERSAND

PlayStation

PlayStation Dual Shock 249,-



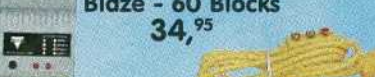
PORTOFREI! Contr. Original Dual Shock 59,95



Control Pad Evolution 69,95



Lenkrad Jordan GP Dual Shock (ohne Pedale) 89,95



Memory Card Blaze - 60 Blocks 34,95



Super AV-Kabel Innovation (G-Con-komp.) 16,95



Memory Card Innovation 60 Blocks 29,95



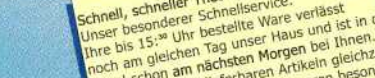
Memory Card Innovation 30 Blocks 22,50



Lenkrad Ferrari Shock 2 109,95



XPloder FX 84,95



XPLODER

PlayStation

PlayStation - Dual Shock ... 249,00

CONTROL PAD

- Original - neGcon Pad ... 89,95
- Blaze - Cyber Shock ... 39,95
- Blaze - Micro Wizard ... 34,95
- Dual Shock Orig. Sony (Color) ... 59,95
- Dual Shock - Innovation ... 34,95
- JoyTech-DualShock-color ... 34,95
- JoyTech - Airpad ... 49,95
- Infra Red Pad Shock 2 ... 44,95
- Evolution Pad ... 69,95
- Control System Evolution ... 119,95

JOYSTICK

- Pro Shock Arcade - Lite (Mrz) ... 44,95
- Bio-Grip Advanced ... 34,95

KABEL

- Antennenkabel Innovation ... 24,95
- Antennenkabel JoyTech ... 24,95
- Antennenkabel Sony ... 49,95
- Joypadverlängerung Blaze ... 9,95
- Linkkabel Blaze ... 9,95
- RGB-Kabel Low Budget ... 14,95
- RGB/Super AV Kabel ... 16,95

LENKRAD

- Blaze - Formula GTR ... 119,95
- Fanatec Speedster mit Pedale ... 174,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel ... 109,95
- Gamster Dual Force Wheel ... 119,95
- JoyTech Jordan-GP 2 in 1 ... 89,95

MEMORY CARD

- Innovation 120 Block ... 34,95
- NexGen/Datel 120 Blocks ... 44,95
- Innovation 15 Blocks ... 16,95
- Original Sony 15 Block color ... 29,95
- Blaze 30 Block ... 24,95
- Innovation 30 Blocks ... 22,50
- JoyTech 360 Block-color ... 54,95
- NexGen/Datel 360 Blocks ... 54,95
- Gamster 60 Block - blau ... 19,95
- Gamster 60 Block - schwarz ... 19,95
- Innovation 60 Blocks ... 29,95
- NexGen/Datel 720 Blocks ... 64,95
- NexGen/Datel 1080 Blocks ... 84,95

SCHUMMELMODUL

- Xploder - Classic ... 44,95
- Xploder FX ... 84,95
- Xploder Pro ... 134,95
- Xploder CD 9000 (April) ... 69,95
- Equalizer ... 39,95
- Gamebuster CDX ... 99,95

MOUSE

- Original inkl. MousePad ... 59,95
- Innovation Low Buget ... 34,95
- Samurai Mouse ... 29,95
- Blaze Hyper Mouse inkl. Pad ... 34,95

PlayStation

MEHR-SPIELER-ADAPTER

- Multi Tap Original ... 69,95
- Multi Tap Innovation ... 44,95

PISTOLE

- Avenger Pro Lightgun -Blaze- ... 89,95
- Blaze Falcon Light Gun ... 89,95
- Blaze Scorpion Light Gun ... 39,95
- JoyTech Real Arcade ... 99,95
- Sony G-Con 45 ... 79,95

SPIELEBERATER

- Croc 2 ... 19,95
- Dino Crisis ... 24,95
- Fear Effect ... 19,95
- Final Fantasy VIII ... 24,95
- Gex - Deep Cover Geck ... 19,95
- James Bond (Tom.N.D.) ... 24,95
- Metal Gear Solid ... 24,95
- Resident Evil 3 ... 24,95
- Ridge Racer Type 4 ... 24,95
- Street Fighter Alpha 3 ... 24,95
- Tekken 3 ... 24,95
- Tomb Raider 3 ... 19,95
- Tomb Raider 4 ... 19,95
- Urban Chaos ... 19,95
- Xena: Warrior Princess ... 24,95
- Heft Medi Evil ... 14,80
- Heft Shadowman ... 11,95
- Game Breaker Vol.3 ... 24,80
- Game Breaker Vol.4 ... 24,80
- Tips&Tricks - Future Press ... 14,95
- Xploder-Das offizielle Buch(Mrz) ... 19,95

SONSTIGES ZUBEHÖR

- MP3-Player basta ... 129,95
- Pro Carry Case - Blaze ... 54,95
- Power Flash - Game Boy Adapt. ... 84,95
- Game Station - Disk Station ... 24,95
- Game Station ... 44,95
- Staubschutzhülle-color ... 9,95
- PSX-Aufkleber Graphic Kit ... 22,90



GraphicKit Collection PSX-Aufkleber (24 Motive) je 22,90

UND LADEN

PlayStation

Mouse Original inkl. MousePad 59,95



Innovation Mouse 34,95



Pistole Scorpion 39,95



MultiTap Original 69,95



Home Arcade System (ohne Inhalt) 179,95



Innovation MultiTap 44,95

Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) 54,95



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX: 0931-571602

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Poy Poy 2 PlayStation. 39,95	POPPOULOS PlayStation. 49,95	Ninja - Shadow of Darkness PlayStation. 39,95	Unholy War PlayStation. 49,95	Shadow Master PlayStation. 39,95
WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95
WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95
WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95
WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95	WRECKIN' CREW PlayStation. 29,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist Ihnen. Beim
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei
Versenden von 3 Lieferbaren Artikeln gleichzeitig
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
„portofrei“. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr,
Sa. 10:00-16:00 Uhr.

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ORDER 0180-521844
INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://WWW.TKGAMES.DE)

Preisänderungen: Post-Nachnahme: 6,40 DM; Druckfehler: vorhanden, Lieferpreise können variieren. **Handel:** Dieser Artikel wird portofrei versichert. **2010:** Jubiläumsumgebung, das niedrigste Preis bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. "gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. "lediglich für Nachnahmebesteller (falls die IN-Gebühr von <TBA> noch nicht bekannt).

10 Jahre

Dune 2000
\$49.99

0931 35 45 245



Final Fantasy VIII (PSX) (SVR) 89,95



ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95

Bestenfalls
ab 3 Artikel* sowie
Bestenfalls

Bestenfalls
ab 3 Artikel* sowie
Bestenfalls

KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:

durch Einsenden dieses Coupons - oder

per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten - oder

Sie adressierten Rückumschlag - oder

einfach per E-Mail an info@tkgames.de







0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Formen Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
 durch Einsenden dieses Coupons - oder
 per adressierten Rückumschlag - oder
 einfach per E-Mail an info@tkgames.de

Theo KRAZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynamix
 Brückstrasse 42-44
 Im Brückcenter
 44135 Dortmund

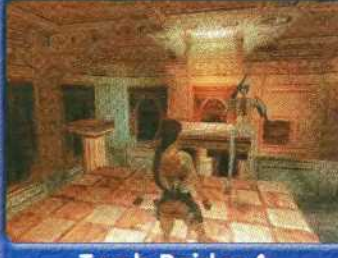
Versand
Theo KRAZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg
Der Versandspezialist:
 Ausgezeichnet zum besten Video-
 und Computerspiel-Spezial-
 Versandhändler auf der
 E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRAZ VERSAND

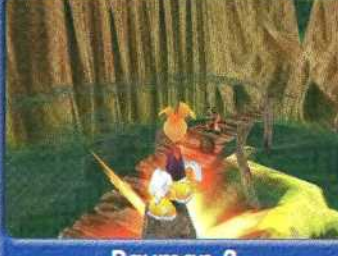
Dreamcast



Crazy Taxi (DC) 89,95



Tomb Raider 4 (DC) 89,95



Rayman 2 (DC) 89,95

- Dreamcast [kein Skonto!!!!] ... 399,-**
- Controller orig. 59,95
 - Mad Catz Control Pad 54,95
 - Dreamcast-Stick orig. 94,95
 - Keyboard orig. 59,95
 - Vibration Pack orig. 49,95
 - Mad Catz Force Pack 44,95
 - VMU-Card orig. 59,95
 - Racing CP (Lenkrad) orig. 124,95
 - Ferrari Shock 2 Rac.Wheel 129,95
 - Lenkrad Mad Catz MC2 114,95
 - AV-Kabel 19,95
 - Scart-Kabel orig. 49,95
 - Scart-Kabel 24,95
 - Super RGB-Kabel + AV 24,95
 - Super VHS-Kabel 23,50

Dreamcast



SEGA DREAMCAST
DM 399,-
 (kein Skonto!)

- Joypad-Verlängerung 18,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- DreamStation Logic 3 PS463 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- 4 Wheel Thunder (Mai) 99,95
- Aero Wings 84,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 89,95
- Crazy Taxi 89,95
- Dead or Alive 2 (April) 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood 89,95
- ECW Hardcore 89,95
- Evolution-W.o.Sacred Dev.(Apr) 84,95



MDK 2 (DC) 99,95

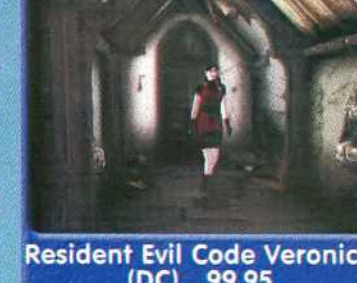
- Fighting Force 2 89,95
- F1 Racing Championship (Mai) 89,95
- Formula One World GP 99,95
- Get Bass (inkl. Contr.) 169,95
- Heroes of Might & Mag.3(Mai) 89,95
- House of Dead 2 94,95
- Hydro Thunder 89,95
- Incoming 99,95
- Jojo's Bizarre Adventure 99,95
- Leg. of Kain: Soul Reaver 89,95
- Marvel vs. Capcom 89,95
- MDK 2 (März) 99,95
- Metropolis - MS-R (Juni) 99,95
- Millenium Soldier-Expandable 89,95
- NBA 2K 94,95



NBA 2K (DC) 94,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

- NBA Showtime 99,95
- NFL Blitz 2000 99,95
- NFL Quarterback Club 2000 .. 89,95
- Nomad Soul (März) 89,95
- Plasma Sword (März) 89,95
- Power Stone 89,95
- Psychic Force 89,95
- Racing Simulation 2 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Rayman 2 (März) 89,95



Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95

- Ready 2 Rumble Boxing 99,95
- Red Dog 94,95
- Renegade Racing 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica(Apr) 99,95
- ReVolt 89,95
- Roadsters 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 89,95
- Slave Zero 99,95
- SnowSurfer - Cool Board. 94,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 94,95
- South Park Luv Shack 89,95
- South Park Rally 89,95
- Speed Devils 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer (Apr) .. 89,95
- Streetfighter 3w/Impact 99,95

UND LADEN

3% Rabatt
 (Skonto) ab 100,- DM Kaufwert

Theo KRAZ VERSAND
 feiert 10-jähriges Jubiläum,
 feiern Sie mit: Bestellungen mit
 Artikeln, die mit **3%** gekenn-
 zeichnet sind, schicken wir jetzt
 portofrei! Ab sofort können Sie
 auch per Kreditkarte (nur **3%** und
3%) bezahlen; hier sparen Sie
 die Nachnahmegebühr! Ab einem
 Rechnungswert von 170,- DM für
 Konsolenartikel erhalten Sie
3% Rabatt (Skonto)

- Dreamcast**
- Streetfighter Alpha 3 99,95
 - Suzuki Alstare Racer 89,95
 - Tee Off 89,95
 - Tomb Raider 4 89,95
 - Tony Hawk's Skateboard.(Apr) 89,95
 - Toy Commander 89,95
 - Toy Story 2 89,95
 - Trick Style 89,95
 - UEFA Striker 99,95
 - V-Rally 2 (Mai) 89,95



Evolution (DC) 84,95

- Vigilante 8 - 2nd Offense 94,95
- Virtua Fighter 3 tb 89,95
- Virtua Striker 2 Ver.2000.1 .. 89,95
- Wild Metal Country 89,95
- Worms Armageddon 94,95
- WWF Attitude 49,95
- Zombie Revenge (Juni) 89,95



Dead or Alive 2 (DC) 89,95

Besuchen Sie uns im Internet!
 Ab sofort ist das Bestellen von
 Dreamcast-Artikeln im
Theo KRAZ GAMES ONLINE-Shop möglich!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

10 Jahre Theo Kranz Versand



NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad Innovation	34,95
Control Pad orig. clear purple	54,95
Joyadverlängerung Innovation	13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Lenkrod Gamester G64	119,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - original	64,95
Expansion Pak orig. (in Bulk)	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	49,95
Transfer Pak orig.	39,95

NINTENDO inkl. Transfer Pak orig.

Pokémon Stadium (N64) 139,95

Armored in Project Swarm	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Asteroids Hyper 64	89,95
Battle Zone 64	109,95
Castlevania: Leg. of Darkness	109,95
Command & Conquer	109,95
Daikatana	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64	99,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolution	99,95
EPGA Golf	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Gauntlet Legends	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Hot Wheels Turbo Racing	99,95
Int. T&F Summer Games (Apr)	109,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95

ECW Hardcore Rev. (N64)	99,95
Toy Story 2 (N64)	89,95
Perfect Dark (N64)	109,95
Ruff & Tumble (N64)	109,95

NINTENDO 64 SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Bomberman Hero	49,95
Dark Rift	29,95
F-Zero X	59,95
Int. Superstar Soccer'98	39,95
NBA Courtside	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '98	29,95
NBA Pro '99	49,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Shadowman	49,95
Tetrisphere	79,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 dt. od. engl. PAL	39,95
Turok Leg. d.v. Landes	49,95
Turok Rage Wars	49,95
V-Rally	39,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

NINTENDO 64

Donkey Kong 64 (N64) 99,95

Mario Party	89,95
NBA Jam 2000	89,95
The New Tetris	89,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (Apr.)	99,95
Perfect Dark (Mai)	109,95
Pokémon Stadium + Tr. Pak (Apr)	139,95
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64 (Apr.)	109,95
Road Rash	114,95

Rayman 2 (N64)	119,95
Army Men (N64)	99,95
Daikatana (N64)	109,95
Operation Winback (N64)	99,95

Roadsters '99	89,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble	109,95
South Park	99,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Super Smash Bros.	89,95
J. McGrath Supercross 2	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95

TONY HAWK'S SKATEBOARDING (N64) 89,95

Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Vigilante 8 - 2nd Offense	89,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon	109,95
WWF Wrestlemania	114,95
Zelda 64	109,95

Nuclear Strike (N64)	109,95
Castlevania Lot D. (N64)	109,95
Ridge Racer 64 (N64)	109,95
Int. Tr.&F. Summer-games (N64)	109,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

POKÉMON

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokémon - gelbe Ed. (Juni)	64,95
Spielerberater Pokémon	24,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Pokémon Soundtrack-CD	34,95
Sammelkarten:	
Starter Set	24,95
Theme Decks	24,95
neu: Dschungel	
Booster	9,95
Collector 4-Pocket Portfolio	14,95
Card Box:	9,95
Deck Box:	19,95
Pokémon Playmat	12,95
Power Bouncer (Flummi)	9,95
Leucht-Schlüsselanhänger	14,95
Schlüsselanh. Pika. sprech.	19,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95

Pokémon-Zubehör (außer GB-Editionen, Spielerberater und Pedometer) wird bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

POKÉMON

Pokémon GB-Spiele: gelbe, rote oder blaue Edition solange Vorrat reicht inkl. Linkkabel je DM 64,95

POKÉMON

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel universal original	19,95
Armored in Project Swarm	59,95
Army Men	59,95
Bomberman Quest	54,95
A Boy's Life	54,95
Capcom Generations	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
Earthworm Jim 3D	54,95
ECW Hardcore Revolution	64,95
F1 World Grand Prix 2	64,95
FIFA 2000	64,95

GAME BOY SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Adv.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top Gear R. (Rumble) COLOR	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

Pokémon Schnapp sie Dir alle!

Ball Blaster:	29,95
Battle Figuren Set: ... je 2 Fig.	24,95
Pokémon Marmel Shooter:	44,95
Pokémon Marmeln Serie 1-5: je Serie 10 Stck im Beutel	19,95
Sammelbox inkl. Marmeln:	19,95
Sammel magnet:	24,95
tragbare Sammelbox:	59,95

POKÉMON

GAME BOY COLOR

Game & Watch Gallery 3	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Track & Field	59,95
Janosch - das grosse Panama	59,95
Konami GB Collection	64,95
Mask of Zorro	59,95
Metal Gear Solid (April)	64,95
Mickey's Teen Racing	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Pumuckl + Case (SVR)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.)	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare	64,95
Tarzan	54,95
TOCA Touring Car	64,95
Tomb Raider (April)	64,95
Turok: Rage Wars	59,95
Wario Land 2	64,95
Wario Land 3 (April)	64,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

GAME BOY COLOR

Game & Watch Gallery 3	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Track & Field	59,95
Janosch - das grosse Panama	59,95
Konami GB Collection	64,95
Mask of Zorro	59,95
Metal Gear Solid (April)	64,95
Mickey's Teen Racing	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Pumuckl + Case (SVR)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.)	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare	64,95
Tarzan	54,95
TOCA Touring Car	64,95
Tomb Raider (April)	64,95
Turok: Rage Wars	59,95
Wario Land 2	64,95
Wario Land 3 (April)	64,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroschek bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur Visa oder Mastercard) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladungspreise können variieren. Dieser Artikel wird portofrei versprochen. Dieser Artikel wird portofrei versprochen. Dieser Artikel wird portofrei versprochen. Dieser Artikel wird portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt! Alle Preise in DM. Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NH-Gebühr an. (IBAS) noch nicht bekannt.

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545 235



Wichtige Items: Ohne das Auffinden und die spätere Nutzung diverser Gegenstände bleibt ihr baldigst im obskuren Hospital hängen.



Sesam, öffne dich: Mit Hilfe des Flüssigsprennstoffes lässt sich sogar diese verschlossene Tür öffnen.



Umgehauen: Je nach Dauer oder Häufigkeit des Skill-Einsatzes sehen die Auswirkungen auf rivalisierende Jungs anders aus.

Galerians

PlayStation Action-Adventure Crave sorgt für übersinnlichen Zeitvertreib.

Crave Entertainment ließ in letzter Zeit vor allem durch das technisch hervorragende RPG *Jade Cocoon* aufhorchen. Der neueste Streich der Publisher hört auf den interessanten Namen *Galerians* und stammt von den japanischen Codern ASCII.

Spielablauf: Resident, vermengt mit übersinnlichen Elementen

In dem japanisch angehauchten Action-Spektakel schlüpft ihr in die Haut des Teenagers Rion. Nach euch nicht nachvollziehbaren Geschehnissen findet ihr euch auf einem Behandlungstisch im Michelangelo Memorial Hospital wieder. Ihr wirkt noch etwas benommen, denn ihr wurdet bis unter die Kinnlade mit obskuren Substanzen vollgepumpt. Warum ihr euch dort befindet und was es nun genau mit den Vorgängen in der eigentlich der Gesundheitspflege der Patienten vorbehaltenen Einrichtung auf sich hat, gilt es nun herauszufinden. Ihr beginnt damit, das Inventar des Krankenhauses auf sachdienliche

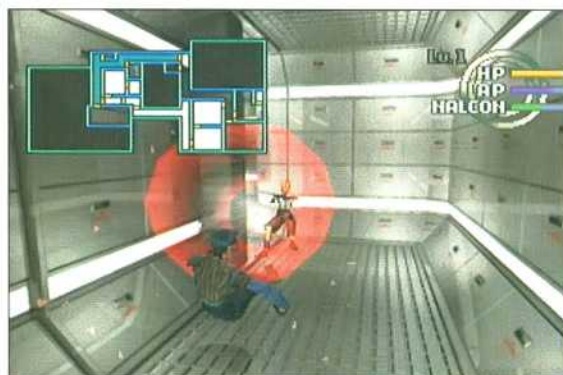
Hinweise abzusuchen. Nach kurzer Spieldauer entdeckt ihr einige medizinische Aufzeichnungen, die merkwürdige Fakten offen legen: Euch begegnen haufenweise Eintragungen über seltsame pharmazeutische Mittelchen. Begriffe wie etwa D-Telon, Delmeter oder Appoliner werfen Fragen über Fragen auf. Doch nach genauerem Studium der Notizen werden die Wirkungsweisen der Substanzen auf die geistigen Fähigkeiten erläutert. Mit diesem Wissen ausgerüstet, startet ihr die ersten Versuche, diese Kräfte zu euren Gunsten einzusetzen. Jedoch solltet ihr zuerst ein so genanntes Beeject auffinden, mit dessen Hilfe ihr euch die chemischen Mittel injizieren könnt. Nun stehen euch, je nach Inventar, Fähigkeiten wie Pyrokinese, das In-Brand-Setzen diverser Gegenstände oder Telekinese zur Verfügung. Diese Skills lassen sich hervorragend an den sich euch in den Weg stellenden Schergen und Wachposten anwenden. Die im Genre üblichen Adventure-Elemente kommen abgesehen von den Action-Einlagen auch nicht zu kurz, denn



Merkwürdige Objekte: Die Wirkungsweise mancher Substanzen wird euch in den medizinischen Aufzeichnungen exakt erläutert.



Selbstinjektion: Rion setzt sich um seiner eigenen Verteidigung willen einen Schuss, der seine Fähigkeiten verstärkt.



Motivierend: Sobald man den Einsatz der übersinnlichen Fähigkeiten beherrscht, beginnt *Galerians*, einen eigenen Reiz zu entwickeln.



Flammendes Inferno: Wer Stephen Kings *Carrie* kennt, weiß, was es mit Pyrokinese auf sich hat.



Mysteriöse Räumlichkeiten: An skurrilen Einfällen mangelt es den Codern nicht, siehe elektrischer Stuhl! zahlreiche Schalter- und Codekarten-rätsel warten nur darauf, von euch gelüftet zu werden.

Technik: Opulenter Umfang

Man merkt *Galerians* sofort an, warum der Titel auf drei Scheiben ausgeliefert wurde. Den gesamten Spielverlauf hindurch wurden geschickt FMV-Sequenzen eingestreut, die eine Menge Speicherplatz verschlingen. Davon abgesehen glänzen die Coders von ASCII mit einer sehr hohen Detailtreue. Egal ob ihr gerade eine Rumpelkammer oder ein medizinisches Labor durchstöbert, überall in den vorgerenderten Locations wimmelt es von kleinen Details, die *Galerians* eine große Authentizität verleihen.



Gut dosiert: Die eingestreuten FMVs bewegen sich in einem guten Verhältnis zum eigentlichen Spielvergnügen.

Erster Eindruck: Imposantes Action-Adventure

Galerians bietet bereits jetzt, etwa einen Monat vor dem Release, keinen Kritikpunkt und neben einer guten, anfangs sehr undurchsichtigen Story eine famose technische Umsetzung. (Georg)



Fragen ohne Ende: Die am häufigsten gestellte Frage lautet, wo Rion hier eigentlich gelandet ist.



Durchschlagskraft: Die telekinetischen Fähigkeiten sorgen bei den Widersachern für einen Blutsturz.

PlayStation

Hersteller: ASCII
Fakten: 3 CDs
Erscheint: April 2000

Erster super Eindruck



Falle: Dieser Raum ist mit Vorsicht zu genießen, da ihr von einem Laser beschossen werdet.

Vampire Hunter D

PlayStation Action-Adventure JVC geht neue Wege und bringt ein Action-Adventure zu einem Vampir-Anime-Streifen heraus.

Hier zu Lande sind Anime-Filme, japanische Zeichentrickfilme, relativ selten zu finden, doch die Fangemeinde wächst unaufhörlich. Ein Anime-Streifen, der in den Staaten schon fast Kultstatus erreicht hat, ist Vampire Hunter D. Er handelt vom Kampf der Menschen in weiter Zukunft, die die Herrschaft der übermächtigen Vampire brechen wollen. Ihnen zur Seite stehen so genannte Dunpeals, Mischlinge aus Vampir und Mensch. Der Bekannteste von ihnen ist der junge geheimnisvolle Kopfgeldjäger D.

Spielablauf: Elegante Kämpfe mit einem riesigen Schwert
D hat den Auftrag bekommen, eine

entführte Menschenfrau aus einem finsternen Vampirschloss zu befreien. Überraschend stößt er dabei auf den besonders skrupellosen Blutsauger Meier Link, der ihm auch im Film stark zu schaffen macht. Als der sich nach einem kurzen Kampf dem überlangen Schwert von D entzieht, ist klar, dass der schweigsame Jäger seinen Oberbösewicht gefunden hat. D steht Meier Link und dessen Monsterhorden nicht allein gegenüber. Seine linke Hand, die über ein Eigenleben verfügt, gibt ständig zu irgendwas Kommentare ab. Meist sind diese ganz hilfreich, da sie den ruhigen Krieger zum Nachdenken anregen, doch gehören auch unqualifizierte Bemerkungen dazu. Dass das eiskalte Händchen



Obermütz: Das erste Aufeinandertreffen zwischen Meier Link und D verläuft ziemlich deutlich zu unseren Gunsten.

eine bewusstlose Frau für ein gefundenes Fressen hält, ist eine eher harmlose Ansicht dessen. Die linke Hand hat noch andere nützliche Eigenschaften. So deckt D mit ihr seinen Bedarf an Blut oder kann sie als Granatwerfer missbrauchen. In der rechten Hand hält er sein Schwert, das er sehr elegant zu führen vermag. Mit geringem Aufwand seitens der Bedienung lassen sich mit ihm ansehnliche Schlagkombinationen landen.

Technik: Hohes technisches Niveau

Vampire Hunter D erinnert auf den ersten Blick stark an Spiele wie Resident Evil. Das gesamte Schloss wird scheinbar von Videokameras beobachtet. Daher kann mitten im Kampf die Perspektive wechseln, sehr gewöhnungsbedürftig. Die dunkle Grafik selbst wirkt schon sehr ansehnlich, ebenso die vorberechneten Zwischensequenzen.

Erster Eindruck: Frischer Wind
Bereits in dieser noch unfertigen Version kann das düstere Abenteuer voll überzeugen, nicht zuletzt aufgrund der ordentlichen Grafik. Da Vampirgeschichten gut ankommen, dürfte Vampire Hunter D wohl schnell eine Fangemeinde finden. (René)



Genau zielen: So harmlos, wie diese Szene aussieht, ist sie gar nicht. Immerhin wird hier mit einem Raketenwerfer ums Leben gekämpft.



Aus dem Weg: Vor dem Generatorraum, in dem die Stromversorgung des Schlosses wiederhergestellt werden kann, versuchen zwei Zombies D den Zutritt zu verweigern.



Gottlos: Sogar die Kapelle des Schlosses ist nicht vor den unheiligen Kreaturen sicher.

PlayStation

Hersteller: JVC
Plattform: Dual Shock, Analog
Erscheint: erhältlich

Erster sehr gut Eindruck

ALLE WOLLEN ES...
...WIR HABEN ES!
POKÉMON
SAMMELKARTEN AMIGO DT. + ENGL.:
BOOSTER PACK AB 7,95
THEMENDECK AB 24,95
STARTERSET AB 24,95
BRANDNEU -
DSCHUNGEL EDITION (LIMITIERT!):
BOOSTER PACK 7,95
THEMENDECK 24,95
GAMEBOYSPIELE ALLE FARBEN: 59,95
AUSSERDEM:
PLÜSCHTIERE, SAMMELMURMELN,
STICKER, SAMMELALBEN, UND, UND, UND...
ULTRA PRO ZUBEHÖR:
SAMMELALBEN, BOXEN,
EINHEFTFOLIEN, ETC.

**South Park
Simpsons
Scream:**

SCHLÜSSELANHÄNGER, SQUEEZIES,
PORTEMONNAIES, LICHTERKETTEN,
MASKEN, POSTER, WANDDEKOS

Actionfiguren

DIDDY KONG, FINAL FANTASY 8,
SPAWN, QUAKE, MOVIE MANIACS,
METAL GEAR SOLID, SLEEPY HOLLOW...
AB 19,95

**CALL
02054-980940**

**Playstation, N64, Dreamcast, PC, GB
Riesenauswahl an Spielen
zu supergünstigen Preisen, z.B.:**

PC CD:		PlayStation:	
C&C 3 Feuersturm	29,95	Anstoss Premier Man.	89,95
Daikatana	74,95	Army Men-Sarge's H.	89,95
Dark Projekt	79,95	Baldur's Gate	79,95
Die Sims	74,95	Need For Sp. Porsche	84,95
Dino Crisis	74,95	Radikal Bikers	79,95
Ultima XI	74,95	Theme Park World	89,95
Nintendo64:		Game Boy Color:	
Castlevania 2	99,95	Asterix sucht Idefix	59,95
Daikatana	99,95	Game & Watch Gall. 3	44,95
Pokémon Stadium +	119,95	Men In Black 2	59,95
Transfer Pak		Rayman	64,95
Starcraft	99,95	Tomb Raider	59,95
Tony Hawk's Skatob.	89,95	Tony Hawk's Skatob.	59,95

**Aktionspreis: 2x PSX Platinum für 88,88
Umbauchip für PSX: 12,95
mit Anleitung und Portofrei!**

**PC-Komponenten
Hardware zu Tagesstiefpreisen
CD-Rohlinge**

NoName 650MB: 1,89 Ricoh 650MB: 2,49
NoName 700MB: 2,49 Philips 650MB: 2,89
Versand und Preis ab 10 Stk.

**Musik-CD's
Top100
Maxies Alben Sampler
ständig ab Lager lieferbar!**

EIGHTBALL
Ladenverkauf und Versand
Ruhrstr. 47 - 45219 Essen-Kettwig
Tel. / Fax: 02054 - 980940 / 980944
Email: eightball_mv@gmx.net
Öffnungszeiten / Bestellannahme: Mo - Fr 10 - 13 u. 15 - 18.30 Sa 10 - 14

Versandkosten:
Ab 200,- DM Warenwert in einer Sendung frei Haus
(außer Konsolengrundgeräte, CD-Rohlinge u. PC-Hardware - diese berechnen wir nach Aufwand) - Ansonsten pro Paket: Vorkasse (nur Eurochecks bis 400,- DM) 7,90 DM, Nachnahme zzgl. 3,60 DM + 3,- DM Nachnahmegebühr.
Preise beliebig - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
Wir liefern ausschließlich auf Grundlage unserer jeweils gültigen AGBs.



Jubelszenario: Während die Argentinier den Torerfolg ausgiebig feiern, stehen die Belgier niedergeschlagen im Regen.



Imposantes Ambiente: Nach aufregenden Szenen bekommt ihr die Emotionen der Fans via Feuerwerk unmittelbar zu fühlen.



Technik-Taktik-Tore: Erst die Wahl der richtigen strategischen Marschrichtung verhilft euch zum Erfolg.

Ronaldo V-Soccer

PlayStation Sport Infogrames beliefert das fußballverwöhnte Zockervolk mit einer neuen Torejagd.

Bereits in der noch laufenden Saison sorgten die französischen Publisher für einen äußerst gelungenen Einstand mit dem mittlerweile ca. sechs Monate alten UEFA Striker. Wie der Name es schon andeutet, setzen die Macher auf den brasilianischen Superstar Ronaldo.

Spielablauf: Neue Elemente auf dem Rasen

Wer schon nach wenigen gesammelten Eindrücken auf die Qualität bzw. den Umfang eines Soccer-Titels schließen möchte, wird von Infogrames' Torejagd enttäuscht werden. Ronaldo V-Soccer lässt sich im Gegensatz zu manch anderem Konkurrenzprodukt nicht exakt einer Sparte zuordnen. Der Titel mit der Ronaldo-Lizenz bietet sowohl ein simulationslastiges als auch ein arcade-orientiertes Gameplay. Zusätzlich zu den sattem bekannten Modi, wie Exhibition oder Turnier, gesellen sich einige neue Möglichkeiten, auf

Torejagd zu gehen. Ein einsteigerfreundlicher Arcade-Cup ist hier besonders hervorzuheben. Im Gegensatz zu FIFA 2000 mag die Auswahl der Teams mit „nur“ 64 verfügbaren Mannschaften etwas mager ausfallen, dennoch sollten genügend nationale Teams aus aller Herren Länder für verzückte Gesichter sorgen. Abgesehen vom deutschen Team unter Sir Erichs Regie laufen alle konkurrierenden Equipen in ihren Original-Besetzungen auf dem Rasen. Nach dem genreüblichen Festlegen der am besten zu eurer Spielweise passenden Taktik und den strategischen Aspekten dürft ihr euch in über 15 renommierten Stadien auf Torehatz begeben. Ferner bietet euch der so genannte Endurance-Cup die Möglichkeit, durch errungene Erfolge neue Stadien freizuspielen.

Technik: Hervorragender Augenschmaus

Betrachtet man die technischen Aspekte von Ronaldo V-Soccer, fällt auf, dass die Coder gegenüber dem hauseigenen UEFA Striker in puncto Animationen noch einen draufgesetzt haben. Gerade die Kommentare verdienen besondere Erwähnung, da sie nie störend aufpassen, sondern eher eine dezente Untermalung des Geschehens liefern. Im gleichen Atemzug fallen die Fan-Gesänge, die je nach Stadion anders klingen, positiv auf. Die Bewegungen der Kicker wirken noch flüssiger und authentischer. Leider zeigt sich die KI der



Action-Perspektive: Die etwas an den Arcade-Klassiker aus dem Hause Sega erinnernde Perspektive lässt euch noch direkter am Geschehen teilhaben.

CPU-Balltreter, vor allem aber die des Torhüters, noch etwas durchwachsen. In manchen Situationen kommen die Aktionen des Netzwerfers eher denen eines Fliegenfängers gleich.

Dennoch bleibt den Codern von PAM Development noch Zeit, um an diesem Punkt zu arbeiten und dem Titel den letzten Feinschliff zu verpassen.

Erster Eindruck: Rundum gelungene Torejagd

Sollten die Coder noch an wenigen kleinen Aspekten, zum Beispiel an der künstlichen Intelligenz der Spieler, feilen, steht uns mit Sicherheit ein absoluter Top-Titel ins Haus. Gerade die für Einsteiger leichte Zugänglichkeit und Erlernbarkeit fallen hier positiv ins Gewicht. (Georg)



Fulminanter Volley: Im richtigen Leben hätte der Fliegenfänger einige Mühe, diesen Gewaltschuss zu parieren.



Notbremse: Das rüde Foul sollte wirklich nur die letzte Möglichkeit gegen die Rivalen darstellen. Eine Bestrafung folgt auf dem Fuße.



Freudentänzen: So sehr dürften die Argentinier seit Maradonas letzten filigranen Aktionen auf dem Rasen nicht mehr gejubelt haben.



Ins Leere: Der Goalie hat nach den vergeblichen Bemühungen seiner Teamkollegen nichts mehr zu halten.



Ernüchtert: Wie die begossenen Pudel stehen die niedergeschlagenen Kicker vor den Scherben ihrer Arbeit.

PlayStation

Hersteller: PAM Development
Faktum: Dual Shock, Analog, Ronaldo-Lizenz
Erscheint: 26. April 2000

Erster sehr gut Eindruck

Rally Masters

PlayStation Rennspiel Auch aus dem Hause Infogrames erscheint ein lizenziertes Rallye-Vergnügen.

Rallye-Simulationen stehen zur Zeit etwa so hoch im Kurs der Softwarehäuser wie die heiß begehrte Infineon-Aktie an der Börse. Nach dem bevorstehenden und mehr als vielversprechenden zweiten Auftritt des amtierenden Champions, sofern es die virtuelle Pistenschlacht betrifft, gemeint ist Colin McRae 2, stellt sich die Frage, was die Konkurrenz gegen ein solches Softwarebrett aufzubieten hat. Infogrames versucht mit Rally Masters: Race of Champions eine mögliche Antwort und Alternative zum Codemasters-Produkt Colin McRae 2.0 zu liefern. Neben der

Original-Lizenz mit allen bekannten Fahrern, wie Kankunen, Mäkinen, Häkkinen (oh falsch, der nicht) oder eben der schottische Shooting-Star McRae, hält sich Rally Masters auch in puncto Strecken und Fahrzeugmodelle möglichst eng an die realen Vorbilder. Ein deutlicher Unterschied zu bisherigen Titeln stellt jedoch der breitere Abwechslungsreichtum in Bezug auf die Rennmodi dar, denn egal ob man nun im sehr authentischen Stil alleine auf der Piste gegen die Uhr fahren will, es bevorzugt, die Etappen mit einem greifbaren Computergegner zu absolvieren oder aber das Duell ohne Berührungs-



Kopf an Kopf: Dieses Foto beweist, auch im Duell mit einem Computergegner können die Rennstrecken absolviert werden.

punkte auf einem künstlich angelegten Parcours sucht, diese tatsächlich existente Rennvariante ist auch als Michelin Race of

Champions bekannt. Jede Spielart hat in Infogrames' Produkt eine vollwertige Vertretung gefunden. (Mario)



Rallye-Impressionen: Das rasant geschnittene Intro sorgt für die richtige Stimmung.



Schaden an der Radaufhängung: Rüde Fahrweise kann zu schweren Defekten am Auto führen.



Replay: In der Wiederholung darf das Renngeschehen noch einmal in Ruhe begutachtet werden.

PlayStation

Hersteller: Infogrames
Faktoren: 30 Original-Fahrer,
46 Strecken
Erscheint: Juni 2000

Erster gut Eindruck

Graphic Kit collection

for **SONY® PLAYSTATION®**

GRAPHIC-KIT!
DIE FARBREVOLUTION
FÜR PLAYSTATION
JETZT AUCH FÜR
DREAMCAST

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO ÜBER 30 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

JETZT AUCH FÜR DREAMCAST



Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex

dynatex GmbH • Schleefstraße 8 • 44287 Dortmund
Fax: 02 31/45000-29 • Tel.: (0231) 45000-0 • www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

Erhältlich bei:

DEUTSCHER VIDEO RING
WIR MACHEN PROGRAMME



RED ZAC

TOYS 'R' US



Und noch eine Aufgabe gelöst: Entdeckte Aufgaben werden mit solch einem Spruchbanner angekündigt.



Der 3D-Faktor: Gelangt man an eine potentielle Abzweigung, so zeigen die hier sichtbaren Pfeile die Bewegungsrichtungen an.



Feuersbrunst: Ein Sturz in die Lavafluten führt zum sofortigen Exitus unseres Helden.

Tombi 2

PlayStation Jump & Run Hurra! Die Geschichte rund um den Schweine jagenden Urwaldjungen Tombi wird fortgesetzt, und zwar in 3D, na ja, fast zumindest.

Anno 1998 erschien ein recht ungewöhnlicher Software-Titel auf der PlayStation-Bühne. Tombi stellte nämlich einen schwer zugänglichen Genre-Mix aus Jump & Run, Action-Adventure und Geschicklichkeitsspiel dar. Seine Motivation bezog er daraus, dass der Spieler kleinere Abenteuer oder Aufträge in einer sehr weitläufigen 2D-Welt absolvieren musste. Der Programmiererstube Whoopee Camp gelang damals durchaus ein kleiner Achtungserfolg, obwohl Tombi technisch alles andere als auf dem neusten Stand war.

Spielablauf: Dem Charme des Vorgängers treu geblieben

Auch im zweiten Abenteuer übernehmen die bösen Schweinehorden den Part der Erzfeinde, da sie die Freundin unseres Titelhelden gekidnappt und die unterschiedlichen Welten des Fantasy-Reichs mit Flüchen belegt haben. Wer den ersten Teil mit Begeisterung durchgespielt hat, den wird es freuen zu hören, dass auch im Sequel das Lösen von Puzzles und die Beschaffung unzähliger Gegenstände im Mittelpunkt des Spielablaufs stehen. Bis man die finsternen Pläne der borstigen Bösewichter endgültig vereitelt hat, gilt es mehr als 130 solcher so genannten Events aufzuklären. Damit man auf dieser Suche nicht gar so viel Zeit mit stupidem Herumlaufen vergeudet wie beim Prequel, entwarfen die Programmierer einige nützliche Utensilien, die in begrenztem Maße

Teleportationen zum gewünschten Ort zulassen. Weiterhin wurde die Waffenpalette erheblich aufgestockt, so dass wir neben dem Morgenstern unter anderem auf einen Bumerang, Enterhaken, schwere Hiebe mit einem Hammer oder einige magische Zaubersprüche zurückgreifen dürfen. Die Wege, auf denen man mit dieser Ausrüstung sein Unwesen treibt, werden dabei ähnlich wie beim Jump&Run-Klassiker Pandemonium vorgegeben. Es bietet sich jedoch sehr häufig die Möglichkeit, bei Wegzweigungen in eine andere Bildebene abzubiegen. So entsteht bei Tombi 2 ein komplexes Netzwerk aus möglichen Routen, die dem Charakter einer kompletten 3D-Umgebung sehr nahe kommen, ohne jedoch den völligen Bewegungsfreiraum zu verleihen.

Technik: Lebendige Comic-Atmosphäre

Die farbenfrohe Grafik-Engine zeigt sich von einer mehr als guten Seite und muss den Vergleich mit Titeln wie Ape Escape



Weggefährten: In Tombis zweitem Abenteuer begegnet der Spieler allerhand bekannten Gesichtern, zum Beispiel dem Affen Charles.



Eiskalte Gegner: Insgesamt treten, frei nach den vier Elementen, verschiedene Gattungen von Schweinen im Spiel auf, etwa das Eisschwein.

oder Gex nicht scheuen. Die Kameraführung sorgt zwar beim Umschwenken zwischen den verschiedenen Ebenen vereinzelt noch für unübersichtliche Situationen, jedoch tut es der Spielbarkeit kaum Abbruch. Verbesserungswürdig zeigt sich hingegen noch die Sounduntermalung, denn die Dudelmusik bewegt sich eher auf dem Niveau der Tele-Tubbies.

Erster Eindruck: 30 Stunden Rätselspaß

Tombi hat das gewisse Suchtpotential. Gerade wenn man versucht ist, das Pad aus der Hand zu legen, erhält man das nächste von unzähligen Puzzleteilen und verspricht sich, dass dies das letzte Event sein wird, das man in dieser Nacht noch löst. (Mario)



Schweine-Magie: Hat man erst einmal einige Endgegner besiegt, darf man sogar deren Zaubersprüche für sich nutzen.



Geisterwald: Die Feindpalette ist verglichen mit dem Vorgänger viel abwechslungsreicher.



Mini-Games: Um an bestimmte Items zu gelangen, muss der Spieler einige Rennspiel-Einlagen, wie in dieser Grubenbahn, meistern.

PlayStation

Hersteller Whoopee Camp
Fakten: ca. 130 Einzelmissionen,
Dual Shock
Erscheint: Mai 2000

Erster sehr gut
Eindruck

Virtua Squad 2

Dreamcast Shoot 'em Up **Endlich! Nachschub für die Gun auf dem Dreamcast! Als knallharte Gesetzes-hüter habt ihr es mit Banden von Verbrechern zu tun.**

Ein großes Manko in Sachen Lightgun-Shooter ist nach wie vor, dass für die einzelnen Systeme einfach nicht genügend Spiele vorliegen. So muss sich der eine oder andere fragen, ob sich die separate Anschaffung einer virtuellen Kanone überhaupt rentiert. Will man einen Lightgun-Shooter überhaupt richtig nutzen, also im Zwei-spieler-Mode zocken, stellt sich diese Frage noch verstärkt. Wenigstens Sega versucht Nachschub für alle hungrigen Cowboys zu organisieren.

Spielablauf: Einsatz!

Als Polizeibeamter einer Großstadt liegt es in eurer Hand, für Recht und Ordnung zu sorgen. Dass gewisse Elemente der Gesellschaft auf die Grundordnung pfeifen, dürfte hinlänglich bekannt sein. Es liegt an euch, diesen schweren Jungs das Handwerk zu legen und zwar mit Waffengewalt. Ihr spielt die einzelnen Szenarien in Virtua Squad 2 stets aus der Ego-Perspektive. Euren virtuellen Waffen-arm seht ihr dabei allerdings nicht vor euch auf dem Screen, auch wenn dies bei Ego-Shootern eigentlich üblich ist. Vielmehr weist euch ein virtueller, automatischer Zielring stets auf die Position der potentiellen Gegner hin. Aber es gilt nicht nur wild um sich schießende Verbrecher zu dezimieren. Da diese unfairerweise zusätzlich

Hieb- und Stichwaffen sowie die eine oder andere Handgranate werfen, müsst ihr eure gute Reaktion unter Beweis stellen, um nicht mit Lebens-energieverlust gestraft zu werden. Allein ein schneller Schuss aus der Hüfte rettet den Spieler. Als weiteres Handicap rennen ständig Schutz suchende Passanten und Zivilisten durch die Schusslinie. Oberstes Gebot ist es, deren Leben zu verschonen. Verletzt ihr sie, gibt es Energieabzug.

Technik: Grundsollide

Grafisch bewegt sich Virtua Squad 2 auf leicht aufgepepptem Saturn-Niveau. Dem Klassiker wurden lediglich Features wie eine Rumble-Funktion spendiert. Die gesamte Szenerie geht zu keiner Zeit in die Knie. Kein Wunder, dafür dürfte der Dreamcast auch genügend Power unter dem Laufwerks-deckel haben. Jede Bewegung, die das Spiel selbstständig tätigt, verläuft sauber und butterweich. Steuerungstechnisch setzt das Spiel selbstverständlich eine Lightgun voraus, ist aber zur Not auch mit dem normalen Dreamcast-Pad spielbar. Hier wird das Analog-Kreuz gut unterstützt, verlangt aber ein wenig Übung.

Erster Eindruck: Macht Spaß!

Was soll man sagen? Entweder man mag das Lightgun-Genre oder man



Zielring: Um Gegner besser anzuvisieren, weist euch ein automatischer Zielring stets die Position potentieller Opfer.

mag es nicht. Im Fall von Virtua Squad 2 liegt uns definitiv ein Shoot 'em Up mit Potential vor. Zum einen wird Realität pur geboten, zum anderen ist das Spiel nicht linear aufgebaut. An gewissen Schlüsselpositionen splittet sich die Handlung in unterschiedliche Stränge auf. (Gunther)



Schwerer Fehler: Durchs Bild flüchtende Passanten dürfen nicht verletzt werden, da sonst Punktabzug droht.



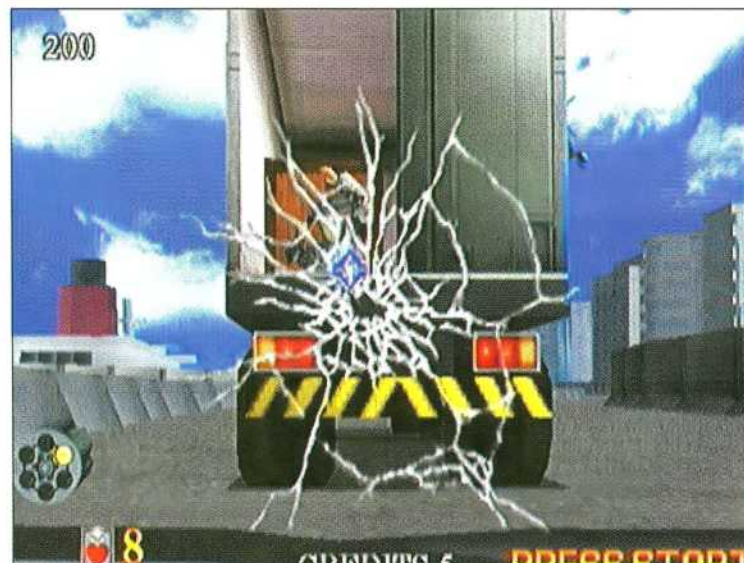
Übersicht: Oft genug bewegt sich mehr als ein Zielobjekt auf dem Screen. Es liegt an euch, alles wegzupusten.



Aufgepasst! Unfairerweise werdet ihr mit Handgranaten beworfen. Schießt ihr diese rechtzeitig ab, werdet ihr nicht verletzt.



Verfolgungsjagd: In eurem Dienstwagen verfolgt ihr flüchtige Zielobjekte. Diese gehen auf der Straße nicht gerade zimperlich zur Sache.



Glasbruch: Verletzt ihr unschuldige Passanten oder erwischt euch eine Kugel, wird dies als Glasbruch angezeigt.

Dreamcast

Hersteller: **Sega, AM 2**
Faktor: **Lightgun, Vibration-Pak**
Erscheint: **tba.**

Erster sehr gut Eindruck

GAMESTORIE

Ladenlokal

ESSEN

Rüttenscheider

Str. 181

Tel. 0201-777225

Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal

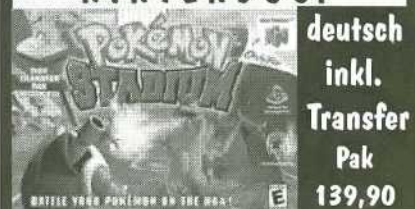
DÜSSELDORF

Kölner Str. 25

Tel. 0211-1649409

Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64

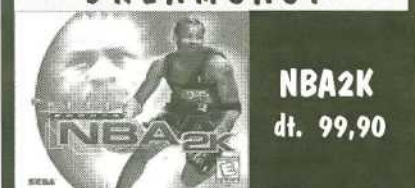


deutsch
inkl.
Transfer
Pak
139,90

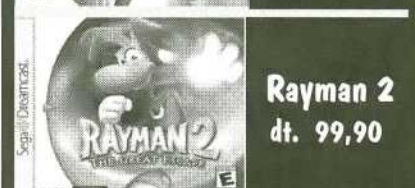
Pokemon Stadium

Armorines PAL uncut	99,90
ECW Hardcore PAL uncut	109,90
Daikatana PAL uncut	114,90
RidgeRacer64 dt.	114,90
Track & Field dt.	114,90
T.Hawk Skater dt.	109,90
Winback PAL	114,90
WCW Mayham dt.	99,90

DREAMCAST



NBA2K
dt. 99,90



Rayman 2
dt. 99,90



Shadowman
Engl. PAL
uncut
119,90

Kompl.dt.Version 99,90

Crazy Taxi dt.	99,90
Red Dog dt.	99,90
Evolution dt.	99,90
Slave Zero dt.	109,90
ECW Hardcore PAL uncut	99,90
NHL2K	vorb.
Soul Reaver PAL uncut	119,90
TombRaider 4 dt.	99,90
Omikron Nomad Soul dt.	99,90
Dead or Alive 2 dt.	109,90
Carrier	vorb.
Dragons Blood dt.	99,90
MDK2 dt.	109,90
Roadsters dt.	99,90
Dreamcast-Umbau	1 49,90

SONY PLAYSTATION

Fear Effect dt.	99,90
RE Nemesis PAL uncut	109,90
Saga Frontier dt.	89,90
Medal of Honor dt.	99,90

weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten



Aus dem Tritt gebracht: Wallace muss auf seiner Rache-Tour so einiges einstecken. (DC)



Lara lässt grüßen: Die Unterwasser-Passagen erinnern stark an Tomb Raider. (DC)



Grafik-Power: Auf dem Dreamcast sehen die Ungeheuer wesentlich detaillierter aus als auf der PlayStation. (DC)

Nightmare Creatures 2

PS/DC Beat 'em Up 100 Jahre später kehrt das Grauen in die zwei größten europäischen Metropolen London und Paris zurück.

Viele werden Kalistos Fantasy-Beat'emUp noch aus dem Jahre 1997 kennen, als es auf der PlayStation durchaus bemerkenswerten Erfolg hatte. Damals übernahm der Spieler entweder die Rolle des Priesters Ignatius oder der Gelehrten Nadia. Ihre Aufgabe war es, sich dem genialen (aber verrückten) Wissenschaftler Adam Crowley gegenüberzustellen, der London im frühen 19. Jahrhundert mit seinen künstlich hergestellten Monstern in Angst und Schrecken versetzte. Dieses vielversprechende Setting

nutzt Kalisto nun also zum zweiten Mal, um PlayStation- und auch Dreamcast-User mit Nightmare Creatures 2 zu beglücken.

Spielablauf: Viel Gemetzel und ein wenig Gehirn

Diesmal wird es in NC2 nicht die Möglichkeit geben, aus zwei Helden zu wählen, sondern man bekommt den verrückten Wallace "aufgezwängt", eine arme Seele, die von Crowley - exakt 100 Jahre nachdem Ignatius und Nadia den Wissenschaftler vermeintlich besiegt hatten - zu Versuchszwecken missbraucht



Übung macht den Meister: Im Trainingsmodus (eine Art Survival-Mode) darf man nacheinander gegen immer stärkere Kreaturen antreten. (PS)

wurde. Er lebte jahrelang als Crowleys Versuchskaninchen in einer dunklen Zelle. Durch dieses harte Schicksal wirkt er auf Außenstehende ebenfalls wie ein Monster. Sein Gesicht ist entstellt, der Körper mit Narben übersät und nur notdürftig mit Binden zusammengehalten. Eines Tages ist er schließlich dermaßen von Rache beseelt, dass er ausbricht. Hier beginnt das Spiel. Im Prinzip unterscheiden sich

beide Versionen trotz der Hardware-Power im spielerischen Bereich nur unwesentlich. Die Steuerung dieses Third-Person-Beat'emUps erweist sich als recht komplex. Neben Standard-Manövern, wie Springen, Schlagen und Treten, darf Wallace auch Kombos vollführen, Extrawaffen und Gegenstände einsetzen oder mit Finishing-Moves die Monster ein für alle Mal ins Jenseits schicken. NC2 ist ebenso wie sein Vorgänger nicht gerade zimperlich in Sachen Gewaltdarstellung. Die 30 Levels (laut Kalisto zehnmal größer als noch beim Vorgänger) sind gespickt mit Ungeheuern, Schaltern, Türen und 1500 verschiedenen Items. Sie führen den Helden unter anderem durch so klangvolle Abschnitte wie Irrenanstalt, Schloss, Museum und sogar durch die versifften Gassen von London und Paris des Jahres 1934. Würde man einige Kreaturen aus den Levels herausnehmen und Wallace zwei gut gefüllte Ballons unter die Weste stopfen, so könnte es sich glatt



Treffpunkt Seitenstraße: London steht nach der Monsterattacke nicht mehr an erster Stelle der Touristen. (PS)



Flammeninferno: Mit den richtigen Extrawaffen setzt Wallace seine Gegner kurzerhand in Brand. (PS)



Extra-Hamstern: Gelegentliche Power-ups sorgen für Freude! (DC)



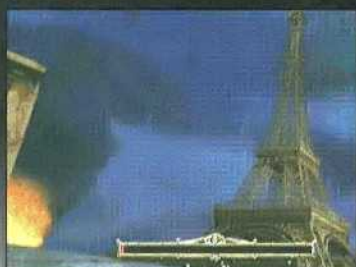
Spensible Tote: Auf dem Friedhof gibt es nicht nur Ärger, sondern auch das ein oder andere Extra, wie Munition. (DC)



Startmenü: Zu Beginn des Abenteuers darf der Spieler aus diversen Punkten, wie Options, neues Spiel und Training, wählen. (DC)



Black is beautiful: In Deutschland wird das Monsterblut schwarz sein. Ist NC2 nicht schon dunkel genug? (PS)



Keine Zeit für Sightseeing: Der Pariser Eiffelturm ist der letzte Schauplatz des Spiels. (PS)

um Tomb Raider handeln. Laut Kalisto war diese Verwechslungsgefahr auch ein Grund, warum man es vorzog, keine Frau mehr als zweiten Charakter ins Spiel zu integrieren.

Besonders in den Unterwasser-Passagen lehnt sich das Gameplay doch deutlich an den Mega-Seller an. Um den femininen Aspekt nicht voll und ganz aus den Augen zu verlieren,

taucht in den über 100 Sequenzen (teils in Spielgrafik, teils gerendert) des Öfteren eine geheimnisvolle Dame auf, die unserem Protagonisten hier und da rettend zur Seite steht.

Technik: Noch nicht ganz fertig

Das derzeitige Preview beider Versionen ist zwar schon recht gut spielbar, hat aber noch einige Mängel in Sachen Kollisionsabfrage, Levelaufbau und Rätsel-Verknüpfungen. Alle Punkte sind jedoch bei einem solchen Titel zu diesem Zeitpunkt normal und kein Grund zur Sorge. Grafisch unterscheiden sich beide Versionen natürlich stark voneinander. Wallace, die Monster, kurzum die gesamte Engine wirkt auf dem



Mords Schwinger: Dieser Endgegner hinterlässt bleibenden Eindruck bei unserem zusammengeflackten Helden. (PS)



Scharfe Argumente: Die Monster kennen keine Gnade! Mit ihren Waffen machen sie auf Wallace Jagd. (DC)

Dreamcast erwartungsgemäß wesentlich besser, obgleich die PS-Version immerhin rund 1000 Polygone pro Spielfigur verwendet. Auch die Framerate ist für beide auf gutem Niveau. Ebenfalls gute Noten konnte der atmosphärische Sound mitsamt der abwechslungsreichen Musikeduntermalung von Rock bis Electro-Beat kassieren.

Erster Eindruck: Blutiges Abenteuer für Liebhaber

Wer den ersten Teil gerne spielte oder auf Hack'nSlay-Abenteuer ohne viel Denkarbeit steht, der wird sicher mit Nightmare Creatures 2 gut



Herbert Wallace hat es nicht leicht! Nicht nur dass ihm unzählige Untote gegenüberstehen, nein, jetzt muss er auch noch klettern! (PS)

bedient sein. Schafft es Kalisto bis zum Release noch, das Gameplay weiter ausarbeiten und kleinere Fehler der Engine beider Versionen zu beseitigen, könnte dieser Titel sogar über diesen erlauchten Kreis hinaus einige Freunde finden. (Sven)

Dreamcast

Hersteller: Kalisto
Fakten: 30 Level,
VMU, Vibration-Pak
Erscheint: 2. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

PlayStation

Hersteller: Kalisto
Fakten: 30 Strecken,
Memory-Card, Dual Shock
Erscheint: 2. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

VIDEO & PC-GAMES

BESTELLSHOTLINE

02 34-9 16 06 30

AB 70 DM VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*

UNSERE LÄDEN:

BOCHUM
PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

EUROPA-GALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
44787 BOCHUM-CENTRUM
0234/9 16 06 31

RECKLINGHAUSEN
PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

KAISERWALL 2
45657 RECKLINGHAUSEN-
CENTRUM
023 61/48 30 79

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

PRIMALGAMES ONLINE:
www.primalgames.com

Everybody's Golf 2

PlayStation Sport Mit Everybody's Golf 2 kehrt der Golf-Klassiker mit Pauken und Trompeten zurück.

Über die japanische Version dieses Spieles haben wir ja schon vor einigen Ausgaben berichtet. Doch als wir die deutsche Preview-Fassung in den Händen hielten, waren wir wirklich angenehm überrascht. Mit etlichen Veränderungen ist es Sony gelungen, dieses Spiel auch für westliche Spieler interessant zu machen. Mit dem ersten Teil dieser Sport-Reihe gelang dem Softwarehersteller Camelot ein genialer Top-Hit. Leider waren die Coder zu sehr beschäftigt, um sich auch dem zweiten Teil widmen zu können. Sony verpflichtete kurzerhand Clapping Hands, welche sich ebenfalls als würdig erwiesen. Für die westlichen Spieler wurde der zweite Teil vollkommen umgestylt. Die

Knuddelcharaktere mussten lustiger gestalteten Figuren weichen und die Kurse hat man ebenfalls überarbeitet. Am Spielprinzip hat sich Gott sein Dank nicht sehr viel geändert. Die simple Steuerung ermöglicht es jedem Neueinsteiger, sich schnell in der Welt des Golfsports zurechtzufinden. Ausgestattet mit den wichtigsten Schlägern, darf der Spieler in verschiedenen Disziplinen gegen seine Widersacher antreten. Beim Stroke-Modus kann der Golfer unter Beweis stellen, wie weit er den Ball mit möglichst wenig Schlägen über den Platz befördert. Wer sich neue Charaktere freispielen möchte, übt sich im VS-Modus. Hier tritt der Spieler gegen witzige Computergegner an, die er



Feingefühl: Ein Raster am Boden erleichtert das Putten auf dem Grün. Ein Kinderspiel ist es aber trotzdem nicht.



Replay: Nach einem besonders gelungenen Schlag darf sich der Golfer seine Leistung erneut betrachten.



Gelungen: Hat der Spieler den Ball besonders gut erwischt, zucken beim Abschlag kleine Blitze um das Geschoss.

nach einem Sieg in seinem Team begrüßen darf. Wahre Sportler finden ihre Herausforderung aber nur im Turnier-Modus. Hier zählen lediglich die gewonnenen Punkte, die in einer Tabelle die Platzierung beeinflussen. Um dabei an der Spitze zu stehen, sollte der Golfer niemals die Anzahl der für den Kurs vorgesehenen Schläge überschreiten, da er sonst Strafpunkte bekommt. Everybody's Golf 2 vereint alle Tugenden des Vorgängers. Obwohl dieser Teil nicht mehr von Camelot entwickelt wurde, weiß er zu begeistern. Die westliche Anpassung des Spieles ist durchaus als angebracht zu bezeichnen und die

Kurse wirken auch sehr viel ansprechender als in der japanischen Version. Keine Frage, dieses Golfspiel wird seinem Ruf gerecht und spielt sich bestimmt erneut in dem High-score ganz nach oben. (Mario)

PlayStation

Hersteller: SCED
Fakten: 6 Kurse, Dual Shock, Vierspieler-Modus
Erscheint: Mai 2000

Erster sehr gut
Eindruck

Suikoden II

PlayStation Rollenspiel Konami erschlägt uns im Moment mit einer ganzen Reihe hochkarätiger Rollenspiele, darunter auch das Sequel zum wunderschönen Suikoden.

Ein sehr ungewöhnliches Rollenspiel machte sich vor gut drei Jahren von sich reden. Suikoden hieß der Titel. Das Besondere daran war, dass ihr als kleiner Hüpfen mit einer Zwei-Mann-Mini-Party startetet und später aus über hundert Leuten auswählen durftet. Dieses Prinzip wurde auch im zweiten Teil beibehalten. Die Geschichte schließt sich nahtlos an das Prequel an. Der Krieg zwischen den beiden verfeindeten Staaten Highlands und City-State ist per Friedensvertrag beendet. Doch dem ehrgeizigen Thronfolger der Highlands passt das nicht in den Kram,

worauf dieser den Konflikt wieder anheizt. Ihr schlagt euch als Highlander, der unschuldig des Hochverrats bezichtigt wird, auf die andere Seite durch und organisiert den Widerstand gegen den Prinzen. Dabei marschiert ihr quer durch alle Länder und rekrutiert Helden und andere Personen, die irgendwie nützlich erscheinen. Für manche muss dabei eine mehr oder minder schwere Aufgabe erfüllt werden, andere schließen sich aus Sympathie für die Sache an oder fühlen sich euch verpflichtet, weil ihr ihnen aus der Patsche geholfen habt. Suikoden II



Alles jugendfrei: Auch wenn Leona einige anzügliche Bemerkungen gucken lässt, kann man sie leider nicht mieten.



Weite Wege: Über die Weltansicht gelangt ihr zu den Ortschaften, in denen ihr die Rekruten für eure Armee anheuern sollt.



Unite Attack: Party-Mitglieder, die sich sehr nahe stehen, haben meist einen Angriff einstudiert, bei dem sie einen oder mehrere Gegner gemeinsam angreifen.

scheint ähnlich reizvoll zu werden wie der Vorgänger. Hoffen wir mal,

dass das RPG nicht genauso überraschend nach bereits 30 Stunden Spielzeit endet. (René)



Wiedersehensfreude: Das kleine Mädel erkennt unseren Partner Jowy wieder und freut sich auf seinen Besuch.

PlayStation

Hersteller: Konami
Fakten: 108 Charaktere
Erscheint: April 2000

Erster sehr gut
Eindruck



Tolle Paraden! Die Goalies bei NHL 2K lassen nur selten Pucks durch.



Hier schläft die Verteidigung: Gleich zwei Bruins-Spieler laufen auf das Tor zu.

NHL 2K

Dreamcast American Sports Nach den Football- und Basketball-Ablegern der 2K-Serie lässt Sega nun die Pucks über das Eis donnern. Ein weiterer Meilenstein der Sportspiele?

Die Erwartungen an Sega Sports' NHL 2K sind hoch, nachdem NFL 2K (American Football) und NBA 2K (Basketball) zu wahren Abräumern in den USA zählen. Diese beiden Spiele verbanden zum ersten Mal hervorragende Grafik mit einem bisher unheimlich authentischen Gameplay. Hat NHL 2K ebenfalls das Zeug, in den Sport-Olymp aufzusteigen?

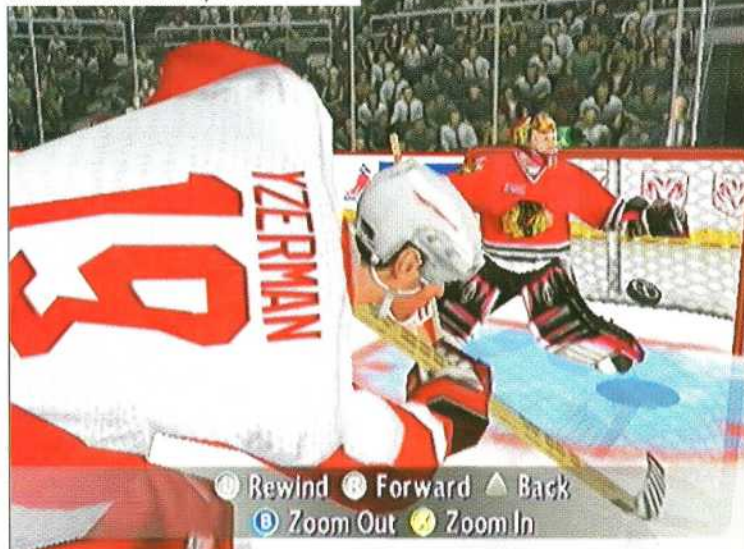
Spielablauf: NHL 2K ist cool!

Dank der vollen Lizenz wartet NHL 2K mit allen Teams, Spielern und Stadien der nordamerikanischen Profiligen NHL auf. Die einlaufenden Spieler werden durch den Stadionsprecher bzw. die beiden amerikanischen Kommentatoren vorgestellt, wobei neben Namen,

Position und Statistiken noch ein nettes Passbild eingeblendet wird. Freilich viel wichtiger ist das Gameplay. Auch hier zeigt sich NHL 2K von seiner besten Seite. Schnelle, zentimetergenaue Pässe sind ebenso kein Problem wie Befreiungsschläge und Schlagschüsse der Checks. Jedoch ist das Ganze eher auf Simulation ausgelegt, und nicht auf Fun. Zwar lassen sich durch die vielen Einstellungen alle Regeln, Verletzungen und das Ermüden der Spieler ausschalten, aber wer von NHL 2K ein Torfest erwartet, wird sich lange mit diesem Spiel beschäftigen müssen, denn die Torhüter sind unglaublich gut. Dennoch ist NHL 2K sehr motivierend.



Herzschlag ruhe, Atem stocke! Anhand des Replays lassen sich die besten Szenen noch einmal Bild für Bild analysieren.



Red-Wings-Power: Yzerman zwirbelt kurz vor dem Kasten den Puck ins rechte obere Eck. Einfach unhaltbar!

Technik: Hervorragend, aber nicht 2K-like

Leider fehlt es NHL 2K ein wenig an der technischen Klasse der Vorgänger. Dies sollte allerdings nicht falsch verstanden werden, da dieser Titel, spielerisch wie optisch, das bisher beste Hockey-Spiel auf einer Konsole darstellt. Alle Dinge, wie Animation, Framerate und Detailreichtum, sind auf hohem Niveau, aber eben nicht auf dem von Sega Sports selbst vorgelegten. Selbst der Sound mit der englischen Sprachausgabe wiederholt sich recht schnell. Ansonsten einwandfrei.

Erster Eindruck: Tolles Hockey-Spiel

Es bleibt abzuwarten, welche Änderungen Sega für die deutsche Version noch einplant. Die Vergangenheit lehrt uns jedoch, dass sich bisher spielerisch in den lokalisierten Fassungen nichts getan hat. Gott sei Dank! (Swen)

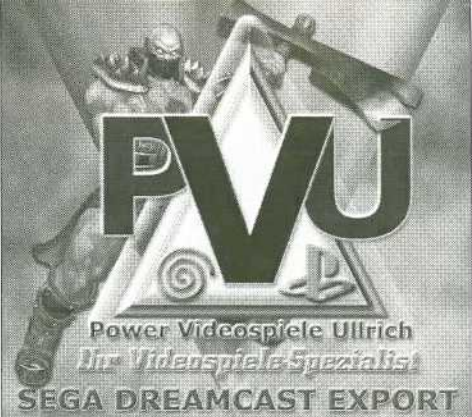


Lasst Fäuste sprechen: Geraten zwei Streithähne aufeinander, wird das Ganze unter Männern entschieden.

Dreamcast

Herstellen: Sega Sports
Faktor: Vibration-Pak, VMU, VGA-Box, Editor
Erscheint: 2. Quartal 2000

Erster super Eindruck



Sega Dreamcast Export
nur unglaubliche
439,- DM

Dreamcast Konsole Multinorm

(Preis auf Anfrage)

(beide Konsolen inkl. Joypad und Spannungswandler!)

Zubehör: RGB-Kabel 49,-
Dreamcast Joypad 59,-
Rumble-Pack 49,-
VMS Memory Card 59,-

Dreamcast Spiele Export:

Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka-2	Sega	69,- DM
Sega Rally-2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	59,- DM
Giant Gram	Sega	89,- DM
Buggy Heat	CRI	99,- DM
Virtual Striker-2	Sega	99,- DM
Zombie Revenge	Sega	99,- DM
F 1-World Grand Prix	Sega	99,- DM
Dead or Alive-II	Tecmo	139,- DM
SNK vs. Capcom	Capcom	129,- DM
Death Crimson-2	Ecole	99,- DM
Sega GT	Sega	134,- DM
Super Runabout	Climax	119,- DM
Under Cover AD 2025 Kei	Sega	109,- DM
Daytona-2 (2. Quartal)	Sega	139,- DM
Gun - Bird 2 (09.03.)	Sega	129,- DM
The King of Fighters-99		
Evolution (28.03.)	SNK	129,- DM
Twinkle-Star-Spirites	SNK	Preis a.A.
Marvel VS-Capcom-2	Capcom	129,- DM
Super Euro Soccer 2000	Imagi	129,- DM

MERCHANDISE:

Dreamcast-Tasche 35,- DM

NEU! NEU! NEU! Dreamcast Umbau

Dreamcast Konsole dt.
-multinorm- **589,- DM**

Dreamcast Spiele dt. z.B.:
Hydro Thunder 99,- DM
Shadow Man 89,- DM
World Wide Soccer 2000 87,- DM

Playstation Spiele z.B.:
Resident Evil 3 - Nemesis (PAL) 99,- DM
Tomb Raider IV (PAL) 99,- DM

Bestell Hotline

Mo. - Fr. 10.00 - 20.00 Uhr
Tel. 06 11 - 6 02 99 62
außerhalb der Geschäftszeiten
Fax: 06 11 - 6 02 99 60

P.I. in Hessen: **Musikland**
Oskar-Meyer-Str. 15 / 65719 H. am Ts.

Annahmeverweigerung
wird mit den endständigen Lieferkosten von 20 DM berechnet. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Druckfehler und Irrtümer behalten wir uns vor!



High Noon: Diese Wild-West-Stadt ist Schauplatz eines Rennens. Wie bei einem Duell sind auch hier die Straßen leer gefegt und einzig Büsche rollen quer.



Wassergraben: Beim Design der Indoor-Strecken haben sich die Coder bei Kalisto richtig Mühe gegeben. Selbst Wasserabschnitte müsst ihr durchqueren.



Rückblick: Da es auch in der Cockpit-Perspektive keinen Rückspiegel gibt, hilft nur der eigene Blick nach hinten, um zu sehen, wie dicht die Verfolger auf den Fersen sind.

4 Wheel Thunder

Dreamcast Rennspiel Nach dem Erfolg von Hydro Thunder schickt Midway einen weiteren Thunder-Titel ins Rennen. Diesmal allerdings eine Offroad-Version.

Lange mussten die Entwickler dieses Rennspiels nicht nach einem Publisher suchen, denn Midway war sofort von der Qualität dieses Titels überzeugt und sicherte sich die Rechte daran. Weil man mit der Automatenumsetzung des Rennboot-Games Hydro

Thunder schon ein sehr erfolgreiches Produkt vorweisen kann, benannte man den Titel schnell in 4 Wheel Thunder um und machte eine ganze Rennspielserie daraus. Wenn alle noch folgenden Titel von solcher Qualität sind, ist das ein Grund, sich zu freuen.

4 Wheel Thunder noch den Championship-Modus, bei dem ihr um Punkte und Dollars fahrt. Mit diesen verdienten Moneten könnt ihr Upgrades für die acht Wagen kaufen. Die Autos teilen sich in vier Gruppen auf: Jeeps, Buggys, hochgebockte Muscle-Cars und Big-foots. Und wie schon bei Hydro Thunder ist es auch hier wichtig, die auf der Strecke verteilten Boost-Pick-ups einzusammeln. Ohne diese ist man absolut chancenlos, denn bei der sehr hohen Gegner-KI kommt man sonst nicht weit.

Technik: Kalisto zeigt es uns
Es gibt inzwischen ja schon einige Rennspiele auf dem DC, aber 4 Wheel Thunder gehört technisch zu den besten. Die Grafik läuft



Die Qual der Wahl: Die Autos unterscheiden sich in vier wichtigen Punkten und können mit gewonnenem Geld verbessert werden.

dermaßen schnell und flüssig ab, dass selbst Sega Rally 2 alt dagegen aussieht. Zwar erfreuen nicht so viele animierte Details am Streckenrand das Auge, dafür läuft die Engine aber auch im Zweispieler-Modus konstant mit 60 fps. Slowdowns sind absolute Fehl-anzeige. Die Motorengeräusche sind ebenfalls gut gelungen, die Vehikel klingen richtig nach großen Motoren. Die Steuerung überzeugt schon in diesem Stadium. Die Autos sind analog wunderbar lenkbar und immer unter Kontrolle.

Erster Eindruck: Top-Racer im Anrauschen

Mit 4 Wheel Thunder haben die Jungs bei Midway ein echtes Highlight im Programm, das schon jetzt sehr viel zu bieten hat und vor allem richtig Spaß macht. Wenn man den Schwierigkeitsgrad noch unter Kontrolle bringt, sehe ich schon den nächsten Top-Titel aus dem Hause Midway. (Swen)



Fernseh-Team: Der Helikopter verfolgt euch und eure Rivalen fast um den ganzen Kurs. Da heißt es ein gutes Bild für die Zuschauer abgeben.



Da fliegt die Kuh: Immer wieder tauchen animierte Details im Hintergrund auf, was für die Hardware-Power des Dreamcast spricht.



Wer ist der Champion? Vor jedem Rennen seht ihr den aktuellen Meisterschaftsstand und bekommt die Strecke vorgestellt.



Hallen-Spektakel: Wie auch beim Motocross wurden hier spezielle Indoor-Kurse für Hallenrennen angelegt. Diese Kurse sind aber nicht minder anspruchsvoll, sondern verlangen eher mehr fahrerisches Können.



Da bist du platt: Die vielen Zuschauer am Streckenrand sind leider nur flache Bitmaps.

Dreamcast

Herstellen: Midway
Faktoren: 10+ Strecken,
8 Fahrzeuge, Vibration-Pak
Erscheint: 2. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

Silent Bomber

PlayStation Shoot 'em Up Juta, Soldat der Zukunft, Soldat mit Zweifeln und Seele, tritt an, die Mächte der Finsternis zurückzuschlagen.

Animes und Manga sind in. Warum also nicht in diesem Stil Spiele kreieren? Silent Bomber versetzt euch in die Zukunft. Hier haben Androiden einen Krieg entfacht. Spezialisten der verbleibenden Menschheit lehnen sich jedoch gegen die Unterdrückung auf und entsenden Söldner mit totbringenden Bomben.

Spielablauf: Bombenleger gefragt

In detaillierten Fabrikanlagen beginnt ihr euren Feldzug. Ausgestattet mit Bomben unterschiedlicher Klassifizierung, bekämpft ihr eure Gegner. Hört sich einfach an? Pustekuchen! Es ge-

hört schon ein wenig Übung dazu, im richtigen Timing eure Bombenbestände auszulegen und zu zünden. Entfernte Gegner fixiert ihr mit eurem Scan und jagt diesen ein nettes explosives Geschenk hinüber. Dass im Genre Power-ups und Goodies nicht fehlen dürfen, ist so selbstverständlich wie die Kanne Kaffee am Morgen. Und so findet ihr in versteckten Winkeln genügend Vorrat, um eure Lebensleiste auf dem Laufenden zu halten, oder ihr erhaltet spezielle Nahrung für eure Bombenbehälter, beispielsweise Napalm. Eure Kampffähigkeiten dürft ihr sogar gezielt aufstocken. Durch Aufnehmen so genannter E-Clips erhöht ihr eure Zielreich-



Nette Dreingabe: Besiegte Endgegner stehen später in herben Beat'em Up-Runden zur Auswahl.



Napalm-Einsatz: Mit der richtigen Bombenfüllung wird so mancher harter Gegner in die Knie gezwungen.



Action pur: Hier liegt ein gewaltiger Androide unter schwerem Bombenfeuer. Dieser wehrt sich jedoch immens mittels tödlicher Laserstrahlen.

weite, die Anzahl auslegbarer Bomben oder euren Körperschutz. Als nette Dreingabe lassen sich die besiegten Endgegner eines jeden Levels später in einem Prügelring gezielt anwählen. Demnach steht so mancher Runde Kampftank gegen Killerrobot nichts mehr im Weg.

Technik: Nett anzusehen

Gut, das Rad kann Studio 3 auch nicht neu erfinden, aber man merkt, dass die Jungs ihr Handwerk verstehen. Die PlayStation zeigt in keiner Sekunde eine Schwäche im Scrolling und Grafikbereich, obwohl der Schirm

manchmal vor Action nahezu überquillt. Steuerungstechnisch sollte man sich ein wenig einspielen, man bekommt aber alle Feinheiten im Trainingsmodus genau erklärt. (Gunther)

PlayStation

Hersteller: Studio 3
Fakten: 14 Levels, Dual Shock
Erscheint: Mai 2000

Erster gut
Eindruck

KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

SONY PLAYSTATION

PS Multinorm	279,95
Avenger Gun	89,95
Falcon Light Gun	99,95
Exploder FX	99,95
Dune 2000	99,95
Driver	89,95
Dracula	89,95
Euro 2000	99,95
ECW Hardcore uk	99,95
Fear Effect	99,95
Final Fantasy VIII	109,95
Fifa 2000	99,95
F1 2000	99,95
Galleries	99,95
Grandia	99,95
GT 2	99,95
ISS Pro Evolution	89,95
Metal Gear Solid	49,95
NHL 2000	99,95
Need 4 Speed Porsche	99,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	99,95
Resident E. Gun	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Smack Down	99,95
Street Fighter Ex+A. 2	99,95
Shadow Man	99,95
Thoshinden 4	99,95
Theme Park World	99,95
Tomb Raider IV	79,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95

Track & Field 2	99,95
UEFA Striker	99,95
Vampire Hunter	99,95

DREAMCAST

Grundgerät Multinorm	469,95
Multinorm Umbau	99,95
VMS Memory	59,95
Blue Stinger	109,95
Carrier	149,95
Crazy Taxi	99,95
Dead Or Alive II	139,95
Dragons Blood	99,95
Ecco The Dolphin	i.V.
ECW Hardcore uk	99,95
MDK 2	109,95
Metropolis Speed R.	115,95
NBA 2K	99,95
NHL 2K	139,95
Plasma Sword	109,95
Rainbow Six	i.V.
Red Dog	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Sega GT	139,95
Shenmue	179,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver	89,95
Street Fighter W-Impact	109,95

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

PRIMALGAMES ONLINE:
www.primalgames.com

Tomb Raider IV	i.V.
Tony Hawk	99,95
Zombie Revenge	99,95

NINTENDO 64

Castlevania 2	i.V.
Donkey Kong Country 64	139,95
F1 World GP2	39,95
Rainbow Six	119,95
Rayman 2	119,95
Ridge Racer 64	119,95
South Park	119,95
Star Wars Racer	99,95
Track'n Field Summer G.	i.V.
Perfect Dark	i.V.
Pokemon Stadion	i.V.
Vigilante 8-2	109,95

Worms Armageddon	119,95
Winback	139,95
Zelda	49,95

NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät versch. Farben	159,95
King of Fighters	89,95
Neo Geo Cup Soccer	99,95
Metal Slug	89,95
Match Of The Millenium	99,95
Samurai Showdown 2	89,95

ANIMES

Darkside Blues	49,95
Ghost in the Shell	49,95
Neon Genesis Box 4	79,95
Vampire Hunter D	49,95

BESUCHEN SIE AUCH UNSERE SHOP'S

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

EUROPA-GALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

KAISERWALL 2 45657 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM
0 23 61 / 48 30 79 KEIN VERSAND - NUR LADENVERKAUF

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

Versand per Nachnahme + 6,00 DM Nachnahmegebühr, *für Bestellungen unter 70,- DM berechnen wir 9,- DM Frachtkostenanteil. Preisänderungen vorbehalten.



02 34-9 16 06 30
AB 70 DM VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*

mal ehrlich



Swen: Quo vadis, Konsolenbranche? Wenn es neben der Leistungssteigerung der Konsolen einen Trend gibt, dann ist es, dass unsere geliebten Kisten immer mehr können. Mit Multimedia hatte es ja bereits zu 16-Bit-Tagen begonnen, aber alle Versuche, etwas anderes als Videospiele an den Mann zu bringen, scheiterten kläglich. Jetzt haben wir den Dreamcast mit Internetschnittstelle, die PlayStation 2 mit DVD und Nintendo bzw. Microsoft wollen ebenfalls in diese Richtung gehen. Da frage ich mich, ob diese ganzen Funktionen überhaupt einen Nutzen haben. Internet, Surfen und Netzwerk-Spiele - in Ordnung - und DVD-Filme - ganz nett, aber was bringt's mir unterm Strich? Schließlich muss ich diese ganzen neuen Features auch mitbezahlen. Hätte man diese Ausgaben nicht in sinnvollere Elemente, wie Speicherbausteine oder in vier Controller-Ports investieren können? Um es auf den Punkt zu bringen: Diesen Schnick-Schnack könnt ihr euch sparen! Ich will einfach nur eine Konsole, die man ohne Probleme an den Fernseher anstöpseln kann, ohne überlegen zu müssen, wie ich jetzt meine Telefonleitung verlegen muss oder ob der Lüfter genügend Abstand zur Wand hat oder ob mein kleiner Bruder überhaupt mit den empfindlichen DVD-Scheiben spielen darf. Wo ist die Unkompliziertheit vergangener Tage? Ich will nicht einsehen, dass ich alles in einem Gerät haben muss. Nintendo scheint dies ähnlich zu sehen und setzt bei ihrem Dolphin-Projekt auf zwei getrennte DVD-Strategien. Ob Microsoft und Sony nicht ein wenig übers Ziel hinausgeschossen sind?

PlayStation Rennspiel

Driver 2

Endlich ist es amtlich: Die PlayStation erhält noch in diesem Jahr ein Driver-Sequel! Dabei finden die Hetzjagden nun in den vier Metropolen Chicago, Havanna, Rio de Janeiro und Las Vegas statt. Natürlich orientierten sich die Entwickler nah an den Vorbildern. Dazu wurden Stadtpläne, Reiseführer, Luftbilder und Aufnahmen der Straßenzüge genauestens studiert. Doch nicht nur die Städte, in denen Tanner sein Unwesen treibt, wurden komplett ausgetauscht, sondern auch am Gameplay wurde deutlich gefeilt. So darf der Protagonist nun auch seinen fahrbaren Untersatz verlassen, um in bester Tomb-



Datenfresser: Aufgrund der vielen Sequenzen wird der Nachfolger auf zwei CDs erscheinen.



Tote Hose: Noch ist es still in den vier Metropolen, in denen es ab diesem Herbst zur Sache gehen wird.



Action steht im Vordergrund: Natürlich kommt es auch im Sequel wieder zu den aufregenden Hetzjagden.

Raider-Manier frei durch die Straßen der Stadt zu wandern. Dort muss er in bestimmte Gebäude eindringen oder Fahrzeuge stehlen, um seine Aufgaben zu erfüllen. Zusätzlich wird dem Sequel eine deutlich größere Anzahl an Rendersequenzen spendiert, die die Story ständig fortsetzen. Neu wird auch das Multiplayer-Feature sein, dank dem

sich gemeinsam mit einem Freund einige Bonus-Games absolvieren lassen. Aufgrund der großen Datenmenge wird Driver 2, das im Oktober dieses Jahres erscheint, auf zwei CDs ausgeliefert.



Viel Zeit gespart: Das Entwicklungstool erlaubt es den Programmierern auf leichte Art und Weise die Locations zu designen.

Szenegeflüster

Kimme und Korn

Mit **Virtua Squad 2** und **HotD2** hat Sega zwei überdurchschnittlich gute Lightgun-Games im Angebot. Da mit absoluter Sicherheit weitere Shooter dieser Strick-art folgen werden, hat sich der Peripherie-Hersteller **InterAct** dazu entschlossen, eine Lightgun für den 128-Bitter zu veröffentlichen.

Der **Starfire Lightblaster** verfügt u.a. über den so genannten Intelligent-Reload-Mode, der für das automatische Nachladen des Ballermannes verantwortlich ist. InterActs Gun ist ab sofort für **DM 69,95** im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Eine weitere Neuerung aus dem Hause InterAct ist die Neugestaltung ihrer **DexDrive-Homepage** (www.dexchange.de), dank der ihr Spielstände erwerben könnt, die sich mittels Dex Drive, der an einen PC angeschlossen wird, auf eine handelsübliche Memory-Card bannen lassen. Zudem bietet die Seite ein Forum für Zocker, die rege Gedankengut austauschen möchten.



Tokyo Toy Show 2000

Die **Tokyo Toy Show (16.03.-19.03.)** stand ganz im Zeichen futuristischer Haustiere. Vor allem die japanischen Spielzeug-Hersteller **Bandai**, **Tomy** und **Takara** ließen ihrer Fantasie freien Lauf. So entwickelten die Unternehmen nicht nur **Aibo-Klone** (Roboter-Hund von Sony), sondern sie versorgten interessierte Japaner in Zukunft auch mit **Cyber-Käfern** oder **Robo-Hasen**. Teilweise sind die Kreaturen sogar per WonderSwan-Konsole, die ebenfalls von Bandai stammt, durchs Zimmer zu steuern. Das vielversprechendste Haustier soll jedoch aus dem Hause Sega kommen. **Poo-Chi** soll nämlich über eine ähnliche hohe künstliche Intelligenz verfügen wie Sonys Gegenpart Aibo. Zudem wird er in drei verschiedenen Farben erscheinen. Leider durften wir auf der Messe keine Fotos von dem ungewöhnlichen Vierbeiner schießen. Über die **Preise** der lustigen Spielzeuge kann derzeit auch noch keine konkrete Aussage getätigt werden. Ob die obskuren Gesellen den Weg nach **Europa** finden werden, ist derzeit ebenfalls noch fraglich.



Schon gehört?

+++ Acclaim veröffentlicht den Prügler Dead or Alive 2 für Dreamcast bereits am 28. April 2000. Somit wurde der ursprüngliche Release-Termin um einen Monat vorverlegt.

+++ Der Dolphin erscheint nun doch erst im Frühjahr kommenden Jahres. Entgegen der Statements, die noch auf der Nürnberger Spielwarenmesse von Nintendo-Vertretern geäußert wurden, wird Nintendo ihr neues Schlachtschiff lediglich in Japan pünktlich zum Weihnachtsfest veröffentlichen.

+++ Im Rahmen der Game Developer Conference bestätigte Microsoft gegenüber dem unabhängigen Handelsmagazin MCV, dass man noch immer in Verhandlungen bezüglich einer möglichen Übernahme mit dem japanischen Konzern Sega stehe.

+++ Auf der Tokyo Game Show wird Konami aller Voraussicht nach einen Titel namens Imperial Hawk für Segas Dreamcast vorstellen. Bereits im Juni des Jahres soll der Titel in Japan veröffentlicht werden.

+++ Capcom setzt weiterhin auf Segas Dreamcast. So sollen von den 50 geplanten Titeln dieses Jahres alleine 15 für Segas Schlachtschiff erscheinen. Für das N64 planen die Japaner hingegen nur noch zwei Games.

+++ Kommende PS2-Konsolen werden mit einem neuen DVD-Treiber ausgestattet, der es u.a. nicht mehr erlauben wird, US-Filme abzuspielen.

+++ Der 3D-Shooter Slipheed findet wohl auch auf der PS2 eine Fortsetzung. Der Titel soll von GameArts programmiert werden, die bereits die MegaCD-Variante entwickelten.

PS/PS2 Ego-Shooter

The World Is Not Enough

Nachdem Electronic Arts erst kürzlich mit Tomorrow Never Dies ein virtuelles James-Bond-Abenteuer veröffentlicht hat, werkeln die Kanadier bereits an einem weiteren Agenten-Thriller rund um den britischen Geheimagenten. Besonders interessant ist dabei, dass das Abenteuer gleichzeitig für drei ver-



Im Namen ihrer Majestät: Natürlich wurden dem Agenten nette Wummen spendiert. (PS)



Hochauflösend: Die PlayStation2-Version wird grafisch 1:1 der PC-Variante gleichen. (PC)

schiedene Plattformen auf den Markt kommen wird (PS, PS2, PC). Die PC- und die PlayStation2-Varianten sollen sich grafisch nicht voneinander unterscheiden. Hingegen müssen PS-Besitzer auf Augenweiden wie aufwändige Lichteffekte oder eine hohe Auflösung verzichten. In puncto Gameplay zeigt sich der neuste Streich EAs als reinrassiger Ego-Shooter. Natürlich stehen dem Helden eine Menge unterschiedlicher Waffensysteme zur Verfügung, dank der ihr euch der Gegnerschaft erwehren dürft. Angestrebter Erscheinungstermin ist das dritte Quartal dieses Jahres.

PlayStation Sport

Tony Hawk's Skateboarding 2

Einer der verkaufstärksten PlayStation-Titel des Jahres 1999 (Platz 14 der Vollpreistitel) erhält einen Nachfolger. Dabei hat Tony Hawk's Skateboarding mehr als nur eine aufgepeppte Grafik-Engine zu bieten. So sollen beispielsweise die Animationen der Skater



Abgehoben: In die fertigen Version soll auch ein Zweispieler-Mode integriert sein.



Cool: Neue Moves sorgen für Abwechslung, nochmals realistischer sein und neue, authentische Moves werden den Protagonisten im zweiten Teil spendiert. Ebenso erhält der virtuelle Pistenschreck neue Pisten, die ihre Heimat rund um den Globus haben. Ihr donnert über Schotterwege in New York, durchquert stimmungsvoll designte Parks in Marseille oder vollführt atemberaubende Stunts in Rio de Janeiro. Auf Wunsch gehen sogar zwei Spieler gleichzeitig an den Start und kämpfen während heißer Hetzjagden um möglichst hohe Punktzahlen. Erwarten dürfen wir den Titel im dritten Quartal des kommenden Jahres.



Ego-Perspektive: Viele verschiedene Perspektiven sorgen für Abwechslung.

PlayStation Sport

Victory Boxing 3

Ring frei zur dritten Runde! JVC setzt die Victory-Boxing-Serie fort. Das fertige Produkt soll mit 40 fiktiven Boxern aufwarten, die sich in Aussehen, Verhalten und Agieren voneinander unterscheiden. Für harte Faustkämpfe im Ring stehen euch diverse Perspektiven zur Auswahl, selbst eine Ego-Ansicht, aus welcher ihr nur die Fäuste vor euch seht, ist bereits in der Preview-Version verfügbar. Im Ring selbst ist richtiges Timing und geschicktes Abwarten gefragt, um Gegner gezielt weichzuklopfen. Neben normalen Punches sind selbstverständlich auch Schlagkombinationen möglich, um schneller zu punkten und den Schiedsrichter zu beschäftigen. Fragt sich nur, ob das Spielprinzip ausreicht, den Spieler längerfristig vor dem Fernseher zu fesseln. Warten wir es ab.



Daneben: Es erfordert ein genaues Timing, Gegner effektiv zu schwächen.

Szenegeflüster

Vidis startet ins neue Jahrtausend

Der Peripherie-Hersteller Vidis hat uns auf der diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg einige neue Eingabegeräte präsentiert. Die PSX D-Force Light Gun, die für DM 79,95 im gut sortierten Fachhandel zu erwerben ist, verfügt über Force-Feedback. Ein weiteres cooles Eingabegerät ist das zweiteilige Cyberschuh-Set mit Bewegungssensor namens N64 Evolution Control System, das kürzlich bereits für die PlayStation erschienen ist. Das mit dem G-Tilt-Bewegungssensor ausgestattete Gerät ist ab sofort zum Preis von 129,95 DM erhältlich.



Battle Arena Toshinden 4

Im Leben sind drei Dinge sicher: Tod, Steuer und endlose Fortsetzungen von Spielen. Auch die Garde der Toshinden-Kämpfer darf erneut ein virtuelles Stell-dich-ein abhalten. Was sofort jedem Fan der Reihe auffällt, ist die Tatsache, dass die Fighter nun wesentlich stärker im japanischen Anime-Sektor angesiedelt sind. Zwar sind einige der alten Helden nach wie vor in der Auswahlrunde enthalten, aber auch völlig neue Charaktere wurden kreiert und in den Ring gesetzt. Mit übermenschlichen Brachialattacken und mächtigen Zaubern heißt es dann so lange durchzuhalten, bis der Sieg euer ist.



Zauberschlag: Eine mächtige Flammenattacke schwächt jeden Gegner, vorausgesetzt ihr habt die richtige Combo trainiert.



Anime-Stil: Wer nicht hören will, muss fühlen. Auch eine überdimensionale Wumme kommt zum Einsatz

PRIMAL GAMES

GEWINNSPIEL

THE GAME SOURCE

Videospiele-Spezialist

Primal Games

lässt's krachen:

Wer die folgende Frage richtig beantwortet, kann in den Besitz eines von 500 mega-genialen Preisen kommen:

Wie viel Bit hat Sonys neue Wunderwaffe??

Die Preise:

1. Preis: 1 x Gutschein über eine PAL-PlayStation2 inkl. ein Spiel
2. Preis: 1 x PlayStation
3. Preis: 1 x Dual-Shock-Controller plus Memory-Card
4. - 500. Preis: je 1 x Einkaufsgutschein im Wert von 10 DM

Sendet einfach eine Postkarte mit der Lösung an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun

Stichwort:

Primal-Games-Gewinnspiel

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Natürlich könnt ihr eure Antwort auch telefonisch an uns weiterleiten. Wählt einfach die 0190/595857* und flüstert die Antwort in den Hörer. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen und Mitarbeiter der Computec Media sowie Primal Games sind von der Verlosung ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 05.05.2000.

* Dieser Service kostet euch maximal DM 1,80 pro Anruf.



Primal-Games-Filialen findet ihr in Bochum

(Kurt-Schumacher-Platz 5-7; 02349/160631), Recklinghausen (Kaiserwall 2; 02361/483079) oder ruft doch die Versandstelle (0234/9160630) an.

POWERWARE

BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

+ mit Importfunktion + einfach einstecken + Deutsche Anleitung **49,99 DM**
 + alle Spiele laufen + kein Garantieverlust + Deutsches Menü
 + kompatibel zu allen Codes + kein Löten + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
 + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
 + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
 + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
 + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 20.00 Uhr
 Sa. 08.30-14.00 Uhr
 + Vorbestellungen möglich
 Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
Porto:
 Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
 Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

MOD CHIP
 - f. Importe & alle Spiele laufen
 - mit Anleitung
 ab 5 Stk. 7,90 DM - Stealth/Ghost
 ab 15 Stk. 5,90 DM Technik
 ab 50 Stk. 4,90 DM
10,00 DM

EINBAUPLATINE
 - für Modchip
 - kein Vorlöten
 - Kabel bereits angelötet & abisoliert
5,00 DM

CHIP
 - f. Importe & alle Spiele laufen
 - SMD Technik
 - f. alle Modelle
 - mit Anleitung
4,99 DM

TWIN SHOCK

29,99 DM

STANDARD JOYPAD

9,99 DM

SONY DUAL SHOCK

44,99 DM

9002 PORT
 - Parallel Port f. SCPH9002
 - zum Anlöten
 - mit Anleitung
34,99 DM

JORDAN GP

PORTOFREI! 119,99 DM

PANTHER

PORTOFREI! 39,99 DM

MEMORY CARDS
 1MB **6,99 DM**
 8MB **24,99 DM**
 24MB **39,99 DM**
 72MB **74,99 DM**
 MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG
 2MB **19,99 DM**
 4MB **29,99 DM**
 8MB **44,99 DM**

PSX GRUNDGERÄTE
 PSX STANDARD **239,00 DM**
 PSX UMGEBAUT **269,00 DM**

PSX SOFTWARE

Ace Combat 3	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	99,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia*	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
James Bond	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Le Mans 24	92,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medal of Honor	89,99 DM
Metal Gear Solid*	39,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Rainbow Six	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Resident Evil 3	89,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Spec Ops	89,99 DM
Tarzan	79,99 DM
Tekken	39,99 DM
The Park WORLD*	89,99 DM
Tomb Raider 4	89,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Jade Cocoon
Alien Trilogy	Legacy of Kain
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Medal of Honor*
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis 1&2	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Croc 2	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Dino Crisis	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7+8	Tomb Raider 3
(16,90 DM)	Turok
Gex 3D & Rayman	Turok 2
Granstream Saga	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Guardians Crusade	Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	RE3
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	Lösungs
Dino Crisis (24,95)	buch -
Final Fantasy 8 (24,95)	komplett
Metal Gear Sol. (19,95)	in Farbe
Tomb Raider 1 (19,95)	Das Offizielle Buch
Tomb Raider 2 (19,95)	
Tomb Raider 3 (19,95)	
Tomb Raider 4 (19,95)	
Resident Evil1 kompl. (19,95)	
Resident Evil 3* (24,95)	
X-Files (19,95 DM)	

24,95 DM

RGB Kabel	8,99 DM	Mc Laren Wheel	144,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM	X-Ploder Pro	129,99 DM
Padverl.	8,99 DM	Bleem	79,99 DM
Scorpion Gun	59,00 DM	X-Ploder Buch	29,99 DM

PLAYSTATION UMBAU 49,00 DM

CHUCKY & BRAUT

59,95 DM
PORTOFREI!

CD-LEERHÜLLE
 100% Identisch mit dem Original!
3,99 DM

CD-TOWER
 Für 10 PSX-Spiele und Memory Cards (o. Inhalt)
29,99 DM

KEINE PORTOKOSTEN

Sparen Sie sich die Portogebühren (9,50 DM) - Wir liefern alle Produkte mit dem Zusatz "Portofrei!" OHNE Portogebühren aus

DREAMCAST

DC MODCHIP=69,99 DM

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	79,99 DM
Lightgun	89,99 DM
RGB Kabel	19,99 DM
Buggy Heat	69,99 DM
Dynamite Cop	79,99 DM
Incomming	69,99 DM
Resident Evil*	99,99 DM
Ready 2 Rumble	89,99 DM
ReVolt	89,99 DM
Sega Rally	69,99 DM
Shadowman	89,99 DM
Soul Calibur	99,99 DM
Toy Commander	69,99 DM

PSX ZUBEHÖR

1MB Hülle	GB Deluxe	RF Unit
-> 2,49 DM	-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
Game B. CDX	X-Ploder	Shockhammer
-> 89,99 DM	-> 69,00 DM	-> 79,99 DM
CD-Sony Hülle	Cybershock P. Movie Card	
-> 4,99 DM	-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
	CD-Leerhülle	Game Station
	-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

PLAYSTATION 2 + SPIELE AUF ANFRAGE!

041 31 / 200 580



Letzter Kampf: Kurz bevor der Endgegner Tengu auftaucht, gibt es im Story-Mode noch eine kleine Zwischensequenz.



Klatsch an die Wand! Bass macht mit seinen Gegnern meist kurzen Prozess.



Wadde hadde dudde da? Leon wirft einen gewagten Blick auf Ayanes Höschen.

Dead or Alive 2

Dreamcast Beat 'em Up Rund ein halbes Jahr nach der Prügel-Offenbarung Soul Calibur von Arcade-Spezialist Namco beglückt uns Acclaim mit dem zweiten Teil von Dead or Alive. Wie gut ist es wirklich?



Siegespose: Helena und Kasumi haben ihr Tag-Team-Match erfolgreich überstanden. Jetzt gibt's noch ein paar Sprüche.

Bühne gegangen sein, und zum anderen wurde eigentlich erst Ende Mai mit der PAL-Version gerechnet. Wie dem auch sei, wir durften bereits jetzt einen Blick auf die brandneue Test-GD-ROM des wohl interessantesten DC-Beat'emUps für dieses Jahr werfen.

Seit nunmehr rund 24 Monaten bemüht sich der japanische Spielehersteller Tecmo darum, einen Nachfolger des Spielhallen-, Saturn- und PlayStation-Erfolges Dead or Alive zu produzieren. Ende letzten Jahres kam zunächst einmal die Arcade-Version in die japanischen Spielhallen. Segas Naomi-Board wurde als Hardware-Grundlage genutzt. Dies war Teil eines Deals zwischen Tecmo und Sega, der zugleich eine direkte Umsetzung für den Dreamcast nach sich ziehen sollte. Mittlerweile gibt es im Land der aufgehenden Sonne noch immer Streitigkeiten, wann der Nachfolger auf die Heimkonsole gebracht wird. Grund: Sony möchte natürlich nicht, dass Sega bereits mehrere Wochen Vorsprung gegenüber der PlayStation2-Version hat. Im Gegenteil: Sony kommt mit

DoA2 am 30. März heraus. Ein offizielles Release-Datum für den Dreamcast gibt es noch immer nicht. Glücklicherweise betrifft dieser Zwist nicht den amerikanischen bzw. europäischen Markt. In Europa hat Acclaim die Vertriebsrechte für Dead or Alive 2 erhalten und sorgt für eine schnelle Umsetzung bis zum 28. April. Dieses Datum erscheint sehr bemerkenswert. Zum einen würde dann die Lokalisierung in nur rund anderthalb Monaten nach dem US-Start über die



Harter Treffer: Nach diesem schweren Hit kassiert der arme Kerl gleich nochmal Schaden durch die Explosion.



Mann aus Stahl: In den Zwischensequenzen des Story-Modus gibt es teilweise herzzerreißende Szenen zu sehen (snief).



Entspannend: Obwohl der Schneelevel bei weitem nicht so spektakulär wie die anderen Stages wirkt, ist er durchaus eine erholsame Abwechslung.



Flugeinlage: Die besten 3D-Beat'emUps bieten natürlich auch tolle Flugattacken. Sie erfordern allerdings viel Übung und geschicktes Timing.



Wrestlerin Tina Armstrong ist die kräftigste Dame im erlesenen DoA2-Kämpferfeld.

Dreamcast-Beat'emUps im Vergleich

Da läuft einem das Wasser im Munde zusammen, wenn man diese drei Ausnahme-Beat'emUps miteinander vergleicht...

	Virtua Fighter 3tb	Soul Calibur	Dead or Alive 2
Anzahl Spieler	2	2	4
Kämpfer	12+1	10+9	12+1
Stages	13	ja	13
Arcade-Board	ja	ja	ja
Vibration	nein	ja	ja
Charakter-Design	sehr gut	super	gut
Stage-Design	sehr gut	gut	super
Spielmodi	mittel	super	sehr gut
Spielbarkeit (Anfänger)	sehr gut	super	sehr gut
Spielbarkeit (Profis)	super	gut	sehr gut
Grafik	80 %	90 %	91 %
Sound	72 %	81 %	80 %
Fun	86 %	92 %	92 %

Spielablauf: Kaum Umfang, dafür ein tolles Charakter-Design

Dank Virtua Fighter 3tb und des außergewöhnlichen Soul Calibur gibt es für den Dreamcast bereits zwei Titel, die das klassische Competition-Beat'emUp-Segment vertreten. Beide Spiele gelten als absolute Spitzentitel. Segas Virtua Fighter steht seit seinem ersten Teil für ausgefeiltes, perfektes Gameplay, während Namcos Soul Calibur in erster Linie mit seiner unglaublichen Grafik-Power und dem genialen Charakter-Design überzeugte. Tecmo hingegen versucht beide

Ausnahmespiele nun in ihrem Dead or Alive 2 zu vereinigen. Um eines gleich vorwegzunehmen, DoA2 lässt sich am besten mit dem Arcade-Board spielen, obwohl wir mit den Original-Pads keine Probleme hatten. Die Steuerung wurde nämlich im Vergleich zum Vorgänger ein wenig überarbeitet, was dem Prügler jedoch sehr gut bekommen ist. Viele sagten der 32Bit-Version damals nach, zu leicht zu sein und gerade im Zweispieler-Modus unfaire Attacken zuzulassen. Diese Nahkampf-attacken wurden nun entschärft, wobei eigentlich der komplette Multiplayer-Mode ein bemerkenswertes Facelift erhielt. Aber eins nach dem anderen. DoA2 bietet folgende Modi: Story, Survival, Tag-Battle, Team-Battle, Versus und Sparring (Training). Um es deutlich zu sagen, der Story-Modus ist eigentlich aus der Spielhalle bekannt

und hätte auch Single-Player oder ähnlich heißen können. Denn es handelt sich schlichtweg um den Arcade-Mode mit einigen Zwischensequenzen in Spielgrafik. Vor jedem Kampf gibt es zwischen den Kontrahenten eine kleine Unterhaltung. Die Sprachausgabe ist Japanisch, wobei man sich im Optionsmenü Untertitel einblenden lassen kann. Nach der siebten Runde wartet der Endgegner Tengu bereits auf euch, der den Boss Raidou aus Teil 1 ersetzt. Ebenfalls neu in der Kämpferriege ist Leon, der für Bayman herein kam. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben. Zwölf Charaktere plus Endgegner Tengu sind auf den ersten Blick im Vergleich zu Soul Calibur zu wenig, jedoch spielt hier DoA2 eine seiner größten Stärken aus, das Gameplay! Jeder Kämpfer hat weit über 100 Moves, die dank einer hervor-



Spartanisch: Ein paar Kämpfer mehr als die zwölf sofort anwählbaren hätten es schon sein dürfen...

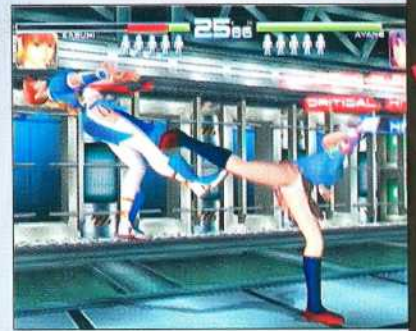


Toller Effekt: In dieser Sequenz erzeugt die Engine eine Art Fischaugenverzerrung.



Sprungeinlage: Ayane springt ihrem Gegner auf das untere Stockwerk hinterher.

Die süße Kasumi geizt auch während der Kampf-Action nicht mit ihren Reizen.



Spannerfreuden: Wenn die Damen ordentlich austreten, dann gibt es schon mal freizügige Momente.

Replay

Nach jedem Kampf bekommt man die letzten Szenen noch einmal zu sehen.





Bekannter Trick: Befindet sich ein Objekt, das den Blick versperrt, im Vordergrund, wird es teilweise transparent.



Rückblende: Bass erinnert sich daran, als seine Tochter Tina noch jung war.



Kurz vor dem Aus: Bevor Kasumi zu Boden geht, hält sie sich vor Schmerzen den Unterleib.

ragenden, präzisen Steuerung sehr leicht und schnell zu steuern sind. Außerdem sind die Stärken und Schwächen optimal aufeinander abgestimmt, so dass wirklich nur der Spieler gewinnt, der seinen Liebling auch besser beherrscht. Für Anfänger mag das zunächst abschreckend erscheinen,

Profis hingegen werden diese Spieltiefe nach einigen Stunden nicht missen wollen. Hinzu kommen noch die weiteren Spielmodi, die ebenfalls direkten Einfluss auf das Gameplay ausüben. Nehmen wir uns also den Tag-Battle-Modus vor. Dort treten jeweils zwei Duos gegeneinander an. Im Prinzip ist

das nichts Neues. Schließlich haben Spiele wie Tekken Tag Tournament und Street Fighter EX 3 ähnliche Modi, in denen sich vier Kämpfer auf einmal gegenüberstehen. Allerdings bietet DoA2 nun die Möglichkeit, mit einem einfachen Tastendruck binnen Sekundenbruchteilen seinen Partner

herbei zu rufen. Dies kann nur durch eine gelungene und gut getimte Attacke des Gegners unterbrochen werden. Pausierende Kämpfer bauen wie bei Marvel vs Capcom ihre Energie wieder auf. Wurde der Kollege k.o. geschlagen, muss zwangsläufig der andere den Kampf zu Ende bringen. Das hört sich freilich ganz nett an, aber eigentlich ist es nichts Neues. Der Clou ist nämlich ein anderer: Bestimmte Duos, wie Bass und Tina Armstrong (Vater und Tochter),



Gleich geht's abwärts: Durch geschicktes Taktieren und einen gezielten Tritt kann man seinen Gegner eine Etage tiefer schicken.



Haltungsschaden: Ein solches Hohlkreuz ist noch keinem gut bekommen.



Satte Effekte: Die Grafikspielereien in DoA2 werden nur sehr sparsam eingesetzt.

Soul or Alive?

Udo: Meiner Meinung nach bietet Soul Calibur vor allem im Zweispieler-Mode wesentlich mehr Spielspaß als Dead or Alive 2, weil es Namcos Klopper auch blutigen Anfängern ermöglicht, gegen Profis einen Sieg zu erzielen.

Swen: Das sehe ich ganz anders! Ich denke, es gibt nichts Schlimmeres, als wenn ein blutiger Anfänger nur durch wildes Tastengeklappe einen gestandenen Zocker an die Wand drückt.

Udo:

Aber ist es nicht total demotivierend, gegen einen Freund ständig verlieren zu müssen?

Swen: Das Argument gilt genauso umgekehrt: Es ist doch total motivierend für den schlechteren Spieler, irgendwann durch Training den Besseren zu schlagen. Eben nicht mit Glück, sondern durch Können.

Udo: Ich sehe schon, wir kommen auf keinen gemeinsamen Nenner... Wie sieht's denn auf der technischen Seite aus? Mir gefallen die eindrucksvollen Effekte von Namcos Edelklopper jedenfalls wesentlich besser.

Swen: Da gebe ich dir Recht. Auf den ersten Blick imponiert Soul Calibur mehr als DoA2, allerdings wenn man einmal genauer hinsieht, fallen doch starke Details auf: riesige, veränderbare Areale und bis zu zehn gleichzeitig im Speicher gehaltene Kämpfer. Das sucht bisher seinesgleichen...

Udo: Ja, stimmt, das ist wirklich nicht schlecht,

jedoch bietet mir DoA2 zu wenig unterschiedliche Charaktere.

Swen: Da hast du wahrlich den wunden Punkt erwischt! Aber dafür wirkt das Gameplay für jeden Charakter ausgefeilter. Man hat einfach das Gefühl, dass man immer wieder neue Tricks findet. Außerdem gibt es keine qualitativen Unterschiede zwischen den Kämpfern, wie bei Soul Calibur.

Udo: Naja, meiner Meinung nach hat jeder Kämpfer bei Soul Calibur seine individuellen Qualitäten.

Zudem sorgt der Story-Mode für einen noch nie gesehenen Langzeitspaß im Beat'emUp-Sektor, oder?

Swen: Ebenfalls richtig, allerdings hat DoA2 hierfür einen Vierspieler-Modus!

Udo: Ja, da muss ich dir Recht geben. Namco hat jedoch nicht geschlafen, wie Tekken Tag Tournament zeigt, welches ja auch in den nächsten Tagen in Japan für die PlayStation 2 erscheinen wird. Wie dem auch sei, ich denke, jeder der beiden Titel hat seine Vor- und Nachteile. Somit findet jeder Spieler-Typ für seine Ansprüche den richtigen Klopper. Ich persönlich mag beide Games, wobei Soul Calibur die Nase ein wenig wegen des Namco-Bonus vorne hat.

Swen: Na, bis Tekken ist es ja noch eine Weile hin, wobei erste Gerüchte auch nicht unbedingt den Überflieger erwarten lassen. Ich als Beat'emUp-Techniker sehne eher einem Virtua Fighter 4 entgegen, wovon ich sicher bin, dass es dieses Jahr noch kommen wird. Also, wir fällen ein salomonisches Urteil: Soul Calibur und Dead or Alive 2 sind Referenzen!



Udo „Astaroth“ Lewalter mag eher den schnellen Einstieg mit Soul Calibur...



...während Swen „Leon“ Harder hingegen auf das ausgefeilte Gameplay à la Virtua Fighter in Dead or Alive 2 steht.



Tarnung: Zacks Alternativ-Outfit gehört zu den besten Effekten des Spiels. Es erinnert stark an Dural von Virtua Fighter.

ziehen Tag-Team-Moves durch, die nochmal extra wehtun (ganz doll). Auch hier liegt ein klarer Vorteil zu Soul Calibur verborgen: das richtige Tag-Gespann zu finden, also Kämpfer, die im Team gut miteinander harmonisieren. Ein weiterer interessanter Modus ist der Team-Modus, in dem man pro Partei ein bis fünf unterschiedliche Kämpfer zusammentrommeln kann, um sie dann nacheinander gegeneinander antreten zu lassen. Ebenfalls nichts Neues, daher nur am Rande erwähnt. Dafür kommen wir nun zu zwei weiteren absoluten Innovationen des Beat 'em Up! Gab es in Teil 1 noch die so genannten Danger-Zones (Bereiche der Arenen, in denen man Extra-Schaden kassierte, wenn man dort gepinnt wurde), sind es im Nachfolger interaktive und sehr weitläufige Kampfschauplätze. So gibt es Generatoren, Elektrozaune oder leicht entflammbare Barrieren, die, falls man seinen Gegner auf sie schleudert, für deftigen Schaden sorgen. Neu sind ebenso die Verknüpfungen mit anderen Arealen. Beispielsweise kann man in einigen Stages seinen Gegner durch Fenster schleudern. Dann schaltet die Kamera blitzschnell aus dem Gebäude heraus, nimmt eine Position von schräg

unten ein und man sieht, wie zuerst der Getroffene und schließlich man selbst durch das Fenster (mit vielen Scherben) auf den metertiefen Steinboden krachen. In diesem Stil sind fast alle Stages aufgebaut. Von schneeverwehten Plateaus in der Nacht, über marmorverzierte Kathedralen, bis hin zu Techno-Levels ist alles geboten. Als letztes - und wohl bestes - Highlight in DoA2 sei der Vierspieler-Modus erwähnt. Zum ersten Mal in einem prestigereichen 3D-Beat'emUp ist diese Funktion enthalten. Man kämpft zwar nicht gleichzeitig gegeneinander, dennoch sind Überschneidungen mit vier Charakteren (wenn beide Teams einen Tag-Move machen) durchaus möglich, wenn auch nur in kurzer Zeit. Diese Fights sind wahre Nervenkriege, schließlich kann man sich kurz vor dem K.o. schnell auswechseln lassen und hoffen, dass der Kumpel lange genug durchhält, bis man selbst wieder ein wenig Energie aufgefrischt hat.

Technik: DoA2 setzt neue Maßstäbe

Die Gretchen-Frage: Ist Dead or Alive 2 technisch besser als Soul Calibur? Nun, ja und nein. Nein, weil Soul



Kleiner Plausch unter Damen: Hier sieht man zweifelsfrei, dass die Zwischensequenzen in Spielegrafik gehalten sind, weil das Kostüm sich entsprechend anpasst.



Calibur eindeutig die besseren Effekte und die eindrucksvolleren (und neun mehr) Charaktere hat. Auch der Sound ist bei Namcos Prügler ein wenig besser, qualitativ sowie quantitativ. Jetzt kommt allerdings das große Aber: Geht man einmal ins technische Detail, fällt schnell auf, was DoA2 wirklich leistet. Punkt 1: Bis zu vier Charaktere gleichzeitig auf dem Bildschirm bei konstanten und butterweichen 60 Frames pro Sekunde. Punkt 2: Die interaktiven Areale sind riesig und nicht wie bei Soul Calibur nur schönes Beiwerk. Fällt man eine Mauer hinunter oder wird man vom Wasserfall oder aus dem Fenster geworfen, wird ohne nachzuladen weitergekämpft! Punkt

3: Beim Team-Battle setzt das Team Ninja noch eins drauf. Hier befinden sich zehn Kämpfer gleichzeitig im Speicher. Ob der Dreamcast während des Kampfes nachlädt (also streamed) oder ob dies binnen der wenigen Sekunden Ladezeit zu Beginn des Kampfes geschieht, konnten wir bislang nicht genau feststellen. Im Endeffekt ist das auch egal, denn wichtig ist, dass es funktioniert!



Swen: Dead or Alive 2 löste schon einige Streitereien in der Redaktion aus. Was soll man höher bewerten, das opulente Grafikfest Soul Calibur mit seinen einsteigerfreundlichen Charakteren und den vielen, vielen Extras oder das ausgefeilte Dead or Alive 2 mit seinem Profi-Gameplay und dem neuartigen Vierspieler-Modus? Entscheidet selbst. Ich für meinen Teil finde beide Spiele absolut genial und glaube, dass sie eigentlich nur von einem Titel, der die Vorzüge beider Spiele miteinander verbindet, geschlagen werden können. Besonders beeindruckt haben mich die technischen Kleinigkeiten, die unterm Strich Dead or Alive 2 zu einer Augenweide machen. Negativ anzumerken ist, dass es keine weiteren Charaktere bzw. Kostüme wie noch im ersten Teil freizuspielen gibt (zumindest haben wir noch nichts entdecken können). Das schmälert den Langzeitspaß für den Single-Player-Mode ein wenig.



Die fernöstlichen Kampfstile werden in Dead or Alive 2 natürlich immer noch hochgehalten.



Wieder vereint: Tina und Bass Armstrong können sich am Ende wieder herzlich liebkoosen.

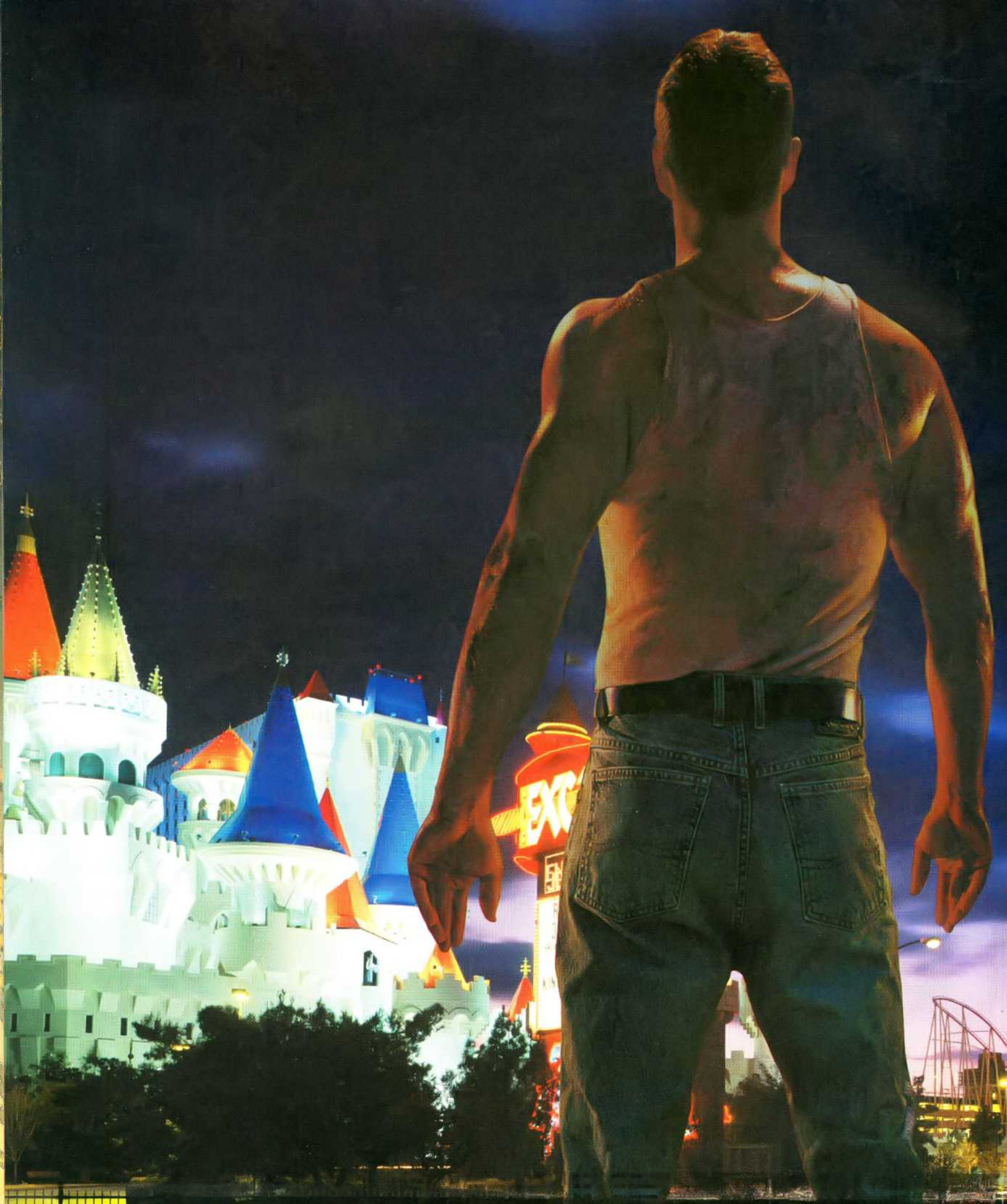
Test Dreamcast

Hersteller: **Tecmo**
Vertrieb: **Acclaim**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
Ca. Preis: **109,- DM**
Muster von: **Acclaim**
Vergleichbar mit: **Virtua Fighter 3tb (86%), Soul Calibur (92%)**
Fakten: **12 Kämpfer, VGA-Box, VMU, Vibration-Pak, Vierspieler-Modus**
Erscheint: **28. April**

Grafik: 91 Sound: 80

Fun: 92





McClane in Vegas

... und wieder am falschen Platz
zur rechten Zeit



Drei Spielmodi. Jede Menge Action.



www.diehardtrilogy2.com

John McClane's back.

Pokémon Stadium

Nintendo 64 Rollenspiel Nach der Game-Boy-Hysterie suchen die Pocketmonster jetzt auch das Nintendo 64 heim.

Auf dem Game Boy landete Nintendo mit Pokémon einen wahren Top-Hit. Was sich in Japan als absoluter Mega-Seller ankündigte, ist auch hier zu Lande ein großer Erfolg. Obwohl bisher nur zwei verschiedene Versionen für den kleinen Hosenmatz erhältlich sind, sorgen die kleinen Taschenmonster für große Abverkaufszahlen. Mit Pokémon Stadium teleportiert Nintendo seine Monster das erste Mal auf die aktuelle Konsole.

Spielablauf: Taktischer Schlagabtausch

Um den richtigen Reiz bei Pokémon Stadium zu bekommen, sollte der Spieler erst einmal im Besitz eines Game-Boy-Pokémon sein. Die kleinen Spielgefährten auf diesem Modul können dann via mitgeliefertem Transfer-Pak auf das Modul der Konsole gezogen werden. Auch wer keinen Game Boy sein Eigen nennt, kommt hier auf seine

Kosten. Durch den Game-Boy-Emulator dürfen leider vorerst nur Pokémon Spiele auf dem Nintendo 64 gezockt werden. Nachdem man seinen Spielstand auf das Nintendo 64 übertragen hat, stehen verschiedene Spielmodi zur Auswahl. In dem Stadium-Modus geht es dann aber richtig zur Sache. In einem Auswahl-Screen sucht sich der Spieler seine stärksten Pocketmonster aus, um diese im Kampf gegen Computergegner oder andere Freunde antreten zu lassen. Hierbei stehen alle Fähigkeiten der Pfleglinge zur Verfügung, die der Spieler den Tierchen auf dem Game-Boy-Modul anernogen hat. Mit mächtigen Zaubersprüchen oder anderen Fähigkeiten tragen die Kämpfer heiße rundenbasierende Gefechte mit den anderen Artgenossen aus. Die meisten sind eindrucksvoll in Szene gesetzt und trumpfen mit genialen Effekten auf. Damit auch bis zu vier Spieler ihren Spaß haben, hat Nintendo noch einige Bonus-Games integriert, die ganz im Mario-Party-Stil gegeneinander gespielt werden dürfen. Für fleißige Pocketmonster-Sammler gibt es zusätzliches Bonusmaterial über ihre Freunde. Neben einer dreidimen-



Aufgestöbert: Im Pokedex könnt ihr auf einer dreidimensionalen Karte die Fundorte der Pocketmonster betrachten.



Geschützt: Um keinen Schaden zu nehmen, wenn ein Gegner angreift, bildet dieses Pocketmonster eine harte Schale.



Feurig: Dieser kleine Lindwurm sollte auf keinen Fall unterschätzt werden. Mit seinem leuchtenden Feuerstrahl heizt er seinen Gegnern stark ein.



Mächtig: Dieses starke Pocketmonster beschwört gerade einen tödlichen Wasserzauber.

sionalen Karte, auf der genau die Fundgebiete der Tierchen verzeichnet sind, ist ein aufwändig gestalteter Pokedex enthalten, der genau über Fähigkeiten und Schwachstellen der Taschenmonster informiert.

Technik: Nette Grafik mit vielen Effekten

Dank der sauberen Arbeit von Nintendo haben alle Game-Boy-Pokémon die Teleportation in die dritte Dimension sehr gut überstanden. Durch ihr überaus abwechslungsreiches Auftreten gibt es beim Spieler immer wieder neue Aha-Erlebnisse. Besonders gut sind die aufwändig animierten Zaubersprüche gelungen, die meist mit vielen Effekten aufwarten. Mit dem Game-Boy-Transfer-Pak werden nicht nur Spielstände kopiert, sondern auch Pokémon-Spiele auf dem Nintendo 64 spielbar gemacht. Die Soundkulisse

passt sich immer perfekt der jeweiligen Spielsituation an.



Gewaltig: Der Größenunterschied zwischen den Kämpfern steht nicht im Verhältnis zu ihren Fähigkeiten.



Mario: Bei Pokémon scheiden sich leider die Geister. Wer schon fasziniert stundenlang vor seinem Game Boy saß und sich nicht von diesem Spiel trennen konnte, der wird auch an Pokémon Stadium seine Freude haben. Um seine kleinen Zöglinge erfolgreich im Kampf einzusetzen, kann man diesem Spiel eine gewisse Portion Strategie nicht verleugnen. Vor allem wer noch mehrere Freunde hat, die sich auch für dieses Spiel begeistern, hat mit Sicherheit einige vergnügliche Stunden vor sich. Auch an der Grafik gibt es an diesem Spiel nicht viel auszusetzen.

Test Nintendo 64

Hersteller **Nintendo**
Vertrieb **Nintendo**
Spieleranzahl **1 - 4**
Geignet für **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis **99,- DM**
Muster von **Nintendo**
Vergleichbar mit: **Pokémon (GB, 88%)**
Fakten **Game-Boy-Transfer-Pak**

Erscheint: **April 2000**

Grafik: **80** Sound: **83**

Fun: 83



Pokémon - Der Hype

Nachdem auch ganz Amerika von dem Pokémon-Fieber erwischt wurde, hält der Wahn jetzt in deutschen Landen Einzug.

Was viele Zocker an Pokémon begeistert, wird für manche bis in alle Ewigkeit ein Rätsel bleiben. Nur wenige Konsolenspieler ließen sich bisher zu diesem außergewöhnlichen Rollenspiel hinreißen. Dafür hat dieser Titel in der Game-Boy-Gemeinde eingeschlagen wie eine Bombe. Seit dem Release der beiden Game-Boy-Versionen finden sich in den Regalen der Händler tonnenweise Action- und Plüsch-Figuren, Hüpfbälle, Kalender,

Sammelkarten und Game-Boy-Zubehör. Dieses Kleinzeug wird vor allem von Müttern gekauft, deren Kinder dem Pokémon-Wahn verfallen sind. Besonders die Sammelkarten erfreuen sich immer größerer Beliebtheit und sind ständig ausverkauft. Das Kartenspiel kann es mittlerweile sogar mit dem Klassiker Magic aufnehmen. Gerade in diesen Tagen erscheinen die neuen Sets des Spielhits. Mit Pokémon-Dschungel kommen völlig neue Karten auf den

Markt, die meistens etwas stärker sind als die vorhergehenden. Wer sich keinen Game Boy leisten kann, der legt sich einfach das kleine Pikachu-LCD-Spiel zu. Bei diesem Tamagotchi-Klon muss sich der Spieler um den Knuddelcharakter Pikachu kümmern, der in seiner virtuellen Welt allerlei Schabernack treibt. Interessant ist dabei insbesondere das Weg-Feature. Je mehr der Besitzer dieses kleinen Apparates herumspringt, desto mehr Watt stehen für den kleinen Pikachu bereit. Diese Energieeinheiten verfüttert der Spieler anschließend an das kleine Wollknäuel. Da sich das Wesen von Elektrizität ernährt, steigt dabei natürlich der Freudepegel des Zöglings. Um diesen Produkten noch eines obendrauf zu setzen, erscheint demnächst noch ein Pokémon-Monopoly, das von Hasbro vertrieben wird. Vor kurzem startete hier zu Lande



Elektrisch: Bei seinen zahlreichen Abenteuern begleitet der kleine Pikachu unseren Helden Ash.

die Zeichentrickserie zu Pokémon auf RTL 2. Hier zieht Ash mit seinem kleinen Weggefährten Pikachu durch die Lande und bestreitet aufregende Kämpfe mit anderen Poké-Trainern. Wer aber noch immer nicht genug hat, darf sich auf den kommenden Kinofilm freuen, der bereits in den USA angelaufen ist und dort großen Erfolg verzeichnet. Spätestens wenn die neuen Pokémon-Spiele für den Game Boy erscheinen, dürfen sich die Händler wieder über gefüllte Kassen freuen.

Konsum ohne Ende!

Vor allem die knuddeligen Action-Figuren haben es den meisten Pokémon-Fans angetan.



Für den Setzkasten gibt es ebenfalls alle Pocketmonster zum Sammeln.



Damit der Spieler keinen Pokémon-Event verpasst, können alle Termine in den Pokémon-Kalender eingetragen werden.



Genau wie im Spiel gibt es die Pokébälle in Geschäften zu kaufen. Allerdings befinden sich die Monster schon im Inneren.



Größter Hit im Merchandising-Repertoire sind die Pokémon-Sammelkarten. Diese sind in den Geschäften ständig ausverkauft.



Für die Kleinsten gibt es einen Game-Boy-Dummie mit reichlich Pokémon-Zubehör.



Wer noch nicht alle Pocketmonster gefunden hat, entdeckt diese mit dem Spieleberater ganz bestimmt.



Bisher sind nur diese beiden Pokémon-Versionen in Deutschland erhältlich, aber bald folgen viele andere Spiele.



Game-Boy-Klon

Ganz im Tamagotchi-Style ist das Pokémon-LCD-Spiel. Während ihr euch um den kleinen Pikachu kümmern müsst, will er ständig mit euch spielen oder stellt Unfug an.



Pokémon-Flugzeug: Nintendo scheute keine Mühen und beklebte sogar ein ganzes Flugzeug.



Vandal Hearts II

PlayStation Strategie Wir haben euch die US-Version von Konamis RPG-Strategie-Mixtur bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. Hier also der Test der lokalisierten Fassung.

Die Geschichte handelt von einem Jungen namens Joschi, der in einen jahrelangen Bürgerkrieg verwickelt ist. Nachdem ihm ein Mord an einem angesehenen Bürger vorgeworfen wird, muss er aus seinem Heimatdorf fliehen und führt mit seinen beiden Freunden seitdem ein Leben als Gesetzloser. Doch statt sich wie andere Banditen über die schwache Bevölkerung herzumachen, greift das schlagkräftige Trio nur militärische Einheiten beider Bürgerkriegsparteien an.

Spielablauf: Taktik vom Feinsten

Wer Final Fantasy Tactics oder Tactics Ogre gespielt hat, wird sich bei Vandal Hearts II sehr schnell heimisch fühlen. Die Handlung wird euch in teilweise ellenlangen Dialogen erzählt. In diese sind dann die schachähnlichen Schlachten eingebaut. Es finden sich darin viele bewährte Elemente, wie das ständige Verbessern der Eigenschaften eurer Leute oder ein menügeführter rundenbasierender Kampf. Doch Konami

versucht auch, neue Elemente, die im Prequel nicht auftauchten, einfließen zu lassen. So zieht ihr und der CPU-Gegner gleichzeitig. Es kann daher vorkommen, dass ihr eine feindliche Figur attackiert, die bereits weggezogen wurde. Ein Angriff geht dann schnell ins Leere. Sehr interessant ist das Charaktermanagement geworden. Bestimmte Zauber sind grundsätzlich mit Waffen und Rüstungen verknüpft. Ein Charakter kann nur gesund werden, wenn er einen Schild mit Heilzauber trägt. Wird ein Ausrüstungsstück neu gekauft, muss der Träger erst mit dem Gegenstand vertraut gemacht werden, was zwei oder drei Kampfrunden dauern kann.

Technik: Ein bisschen old-school

Vandal Hearts II ist, um realistisch zu bleiben, nicht gerade die Ausgeburt an Grafik-Zauber. Nur bei den schön animierten Zaubersprüchen sieht man Konamis Können aufblitzen. Ansonsten herrscht ein antiquiert wirkender Stil vor. Sehr übersichtlich und sinnvoll ist



Parallel: Der Computergegner und ihr seid immer gleichzeitig am Zug.



Karte: Zwischen den einzelnen Schlachten und Dialogsequenzen wandert ihr auf einer Weltkarte hin und her.



Bewegungsradius: Wenn ihr wissen wollt, ob einer eurer Leute von einem Gegner bedroht wird, lasst ihr euch den Bewegungsradius anzeigen.

Vandal Hearts



Schon im ersten Teil überzeugte die Mixtur aus Rollenspiel und Strategical. Dutzende Charaktere und eine detailverliebte Storyline sind dabei nur das Zubrot zu einem erstklassigen Kampfsystem. Mit 28 Levels, die eine sehr gute CPU-Intelligenz alles andere als einfach erscheinen ließen, war für monatelangen Spielspaß gesorgt.



Daneben: So hübsch dieser hundsgemeine Zauber anzusehen ist, er ging doch ins Leere, da unser Held bereits vom Zielfeld weg bewegt wurde.



Schlachtenanfang: Vor jedem Kampf müssen eure Leute geschickt im blauen Bereich positioniert werden.



Unglücklich: Ab und zu sind die Übersetzungen der Sprüche etwas misslungen.

die Bedienung geworden. Sämtliche Aktionen lassen sich über ein einfach strukturiertes Menü erreichen. Werfen wir einen Blick auf die Übersetzung. Angesichts der langen Dialoge hat man sich viel Mühe gegeben, diese so kurzweilig wie möglich zu präsentieren. Das ist in weiten Phasen gelungen. Schwächen zeigten sich vor allem dann, wenn man gezwungen war, sich aufgrund des Platzmangels in den Dialogfenstern kurz, ab und zu sogar zu kurz, zu fassen. Aber dabei unterscheidet sich Vandal Hearts II kaum von anderen Spielen, die mit ähnlichen Problemen zu kämpfen haben.



René: Wer Spiele wie Final Fantasy Tactics oder Tactics Ogre mag, wird sich auch bei Vandal Hearts II sehr wohl fühlen.

Dabei sind vor allem die ausgeklügelte Taktik, die interessante Charakterverwaltung und der anspruchsvolle CPU-Gegner auf der Habenseite zu verbuchen. Schwächen gibt es ganz klar im technischen Bereich. Insbesondere die Grafik sei hier erwähnt. Die Portierung auf unser hiesiges PAL-System ist gut gelungen. Dabei sollte man auf alle Fälle die gute Übersetzung bemerken. Zusammen mit der einfachen und intuitiven Bedienung ist Vandal Hearts II ein Titel, der über Monate begeistern kann.

Test PlayStation

Hersteller: Konami
Verteiler: Konami
Spielerschlüssel: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 89,- DM
Hersteller von: Konami
Vergleichen mit: Final Fantasy Tactics (88%)
Faktoren: ca. 100 Stunden Spieldauer
Erscheint: März 2000

Grafik: 52 Sound: 64

Fun: 81



Innovation: Wer wollte nicht schon immer mal einen heißen Ritt auf einer Wespe wagen? Da sage einer, Sequels wären langweilig.



Wave-Race: Nicht nur zu Fuß bestreitet ihr die Rennen, auch zu Wasser und in der Luft müsst ihr euer Können beweisen.

Micro Maniacs

PlayStation Rennspiel Codemasters kommt von den Spielzeugautos ab. Denn hier startet ihr nicht mit Fahrzeugen jeglicher Art, sondern jagt kleine "Männchen" über die Pisten.

Nach dem sehr erfolgreichen Micro Machines V3 war ja klar, dass wir uns eines Tages mit einem Nachfolger vergnügen dürfen. Nach inzwischen drei Jahren ist es endlich so weit. Leicht modifiziert, aber noch immer mit demselben Spielprinzip schicken die englischen Programmierer nun die Micro Maniacs ins Rennen.



Absolut Retro: In einem Level springt ihr in einen Atari VCS und bestreitet einen Streckenabschnitt in einem alten Klassiker.



Springinsfeld: Die Hauptschwierigkeit ist nicht das Rennen an sich, sondern der Versuch, auf der Strecke zu bleiben. Neben Hindernissen sind vor allem fehlende Streckenstücke schuld daran.

Georg: Micro Maniacs ist schon ein gutes Spiel, vor allem wenn ein paar Leute zusammensitzen und gegeneinander antreten. Alleine verliert das Game leider relativ früh seinen Reiz. Zwar motivieren die vielen

Spielablauf: Micro Maniacs ist ein echter Fun-Racer

Tretet ihr alleine an, startet ihr im Turnier-Modus gegen vier computer-gesteuerte Gegner. Mit jedem Sieg und der guten Platzierung erhaltet ihr dann Punkte und schaltet dadurch neue Kurse und Charaktere frei. Der Schwerpunkt des Spiels liegt allerdings auf seinen diversen Multiplayer-Varianten, denn bei Micro Maniacs können via Multitap bis zu acht menschliche Spieler gegeneinander antreten. Durch die Power-ups und die beiden Spezialattacken jeder Figur kommt erst recht Party-Stimmung auf. Beim Design der über 30 Strecken legte sich Codemasters mal wieder richtig ins Zeug. So variieren die Strecken von einem Rundkurs durch ein Versuchslabor, über einen Hindernislauf durch den Hobbykeller, bis hin zu einem Skateboard-Rennen durch die Dach-

freizuspielenden Strecken eine ganze Zeit lang, am meisten Spaß macht das Spiel aber einfach in der Gruppe. Und das ist das große Manko von Micro Maniacs. Ansonsten ist dieser Titel ein würdiger Nachfolger der Micro-Machines-Reihe.



Siegespose: Nur wenn ihr ein Rennen gewinnt, seht ihr euren Charakter mal von vorne. Ansonsten spielt sich das Game nur in der Vogelperspektive ab.

rinnen der Umgebung. Ebenso ist das Charakter-Design hervorragend gelungen. Alle zwölf Charaktere sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern sie sind auch differenziert animiert. Die Steuerung reagiert gefühlvoll auf alle Bewegungen und je nach Untergrund bleiben die "Renner" ihrer Spur treu oder rutschen auch mal aus der Kurve. Kommt ihr zu weit von der Strecke ab, werdet ihr zurückgebeamt, was natürlich entsprechend Zeit kostet.

Technik: Der positive Eindruck setzt sich fort

Sowohl grafisch als auch technisch gehört das Spiel zu den besseren Vertretern auf der PlayStation. Die Grafik läuft auch bei vielen Mitspielern immer flüssig und detailliert ab. Die Figuren sind gut modelliert und animiert. Grafikfehler sind bei diesem Game Fehlanzeige. Der Sound passt sich dem Spiel an und ist mal treibend und mal etwas ruhiger.

Test PlayStation

Hersteller: Codemasters
Vertrieb: Codemasters
Spieleranzahl: 1-8
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ok. Preis: 99,- DM
Modell von: Codemasters
Vergleichbar mit: Micro Machines (78%)
Fakten: 33+ Strecken, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 68

Fun: 82



Marvel vs Capcom

PlayStation Beat 'em Up

Ja, Spider Man, Wolverine, Ryu und Chun-Li halten einen einsamen Rekord in der Konsolenbranche. Mit Teil 327 beglückt Capcom einmal mehr Anhänger zweidimensionaler Prügelefreuden. Zwar frage ich mich selbst immer wieder, ob diese Art des Genres im Schatten von Spitzen-Games wie Soul Calibur noch ihre Daseinsberechtigung hat, aber wen interessiert das schon. Erneut dürft ihr euch mit Combos, Special-Attacks und diversen anderen Moves die Finger am Pad verknoten. Zugegebenermaßen sieht das Spiel durch seine Farbenfreude nicht einmal so schlecht aus. Um den Spielern vor den Monitor zu fesseln, ist mittlerweile wirklich mehr nötig als starre Kämpfer mit lahmen Bewegungsanimationen zu zeigen. Sicher darf man davon ausgehen, dass die Lizenzierung der Marvel-Charaktere einen gigantischen Betrag verschlingt, aber warum versucht Capcom nicht endlich mal den Jungs eine Spielumgebung zu spendieren, wie sie beispielsweise Biohazard liefert? Es reicht langsam wirklich nicht mehr aus, eine Standard-Engine immer wieder umzu-modellieren und einen Teil nach dem anderen auf den Markt zu werfen. Vielleicht funktioniert das in Japan, aber die kaufen auch noch ganz andere Sachen.

Fun 12%

Beatmania

PlayStation Geschicklichkeit

Es ist schon wirklich erstaunlich, mit welchen Titeln japanische Software-Produzenten Geld verdienen. Während hier zu Lande Spiele wie Resident Evil 3, Tomb Raider IV oder Gran Turismo 2 die Charts sprengen, sind im Fernen Osten ganz andere Titel erfolgreich. Vor allem Musik- und DJ-Produkte liegen ganz hoch im Trend. Auch bei Beatmania handelt es sich um einen Vertreter dieses Genres. Um bei diesem Spiel den Highscore zu sprengen, müssen zu einem Musikstück die richtigen Töne beige-steuert werden. Dabei hilft euch eine Tabelle, die aus herunterfallenden Strichen besteht, den richtigen Moment abzupassen. Stimmt das Timing, werdet ihr mit einem "Great" oder mit nicht enden wollenden Combos belohnt. Dieses Spiel ist für Fans japanischer Lebenskultur sicherlich ein absoluter Hit, aber der Durchschnittsspieler wird nur sehr kurz seinen Spaß daran haben.

Fun 63%



PGA European Tour Golf

Nintendo 64 Sport Infogrames setzt immer noch auf das Nintendo 64 und bringt eine solide Golf-Simulation.

Das Nintendo 64 ist bis jetzt nicht gerade mit guten Golfspielen gesegnet. Damit sich diese Tatsache ändert, erscheint demnächst European Tour Golf. Mit der offiziellen Lizenz versuchen sich die Franzosen an die Spitze dieses Genres zu katapultieren. Das scheint ihnen auf den ersten Blick auch zu

gelingen. Mit einem simplen Schlag-system und dem durchsichtigen Spielmenü schafft es jeder Spieler, erfolgreich seinen Ball ins Loch zu putten. Neben einem Schnellspiel-Modus haben die Coder den umfangreichen European-Tour-Modus integriert. Nachdem der Sportler in einem einfachen Editor seine



Kinderleicht: Damit ihr den Ball relativ einfach über den Platz schlagen könnt, hilft euch ein gelber Balken bei der Orientierung.



Mario: Mit PGA European Tour Golf präsentiert sich dem Zocker ein relativ schlichtes Sport-Game. Mit dem simplen Spielprinzip kommen auch Einsteiger sofort klar und schlagen erfolgreich ihre Bälle über den Platz. Auch wenn sich die Computergegner als ziemlich gute Sportler erweisen, gelingen schon nach kurzer Zeit die ersten

Erfolge. Leider wirkt die Grafik sehr verschwommen und die Bäume bauen bei der Kamerafahrt eine höhere Detailstufe auf, was reichlich seltsam aussieht. Besonders im Replay wird deutlich, wie seltsam die Ballphysik dieses Spieles wirkt. Puttet man den Ball beispielsweise schnell ein, fällt er nicht ins Loch, sondern verschwindet einfach vom Rasen.

Figur kriecht hat, startet sofort das Tunier. Ausgerüstet mit einem Golfschläger, spielt unser Charakter dann abwechselnd gegen einen computergesteuerten Kontrahenten. Um dem Ball die richtige Schlagweite zu verpassen, ist im Bildschirm ein runder Balken eingeblendet, der die Kraft des Schlages festlegt. Hat der Spieler diese ausgewählt, muss er nur noch die Anzeige in einem bestimmten Bereich platzieren, um exakt schlagen zu können. Befindet sich der Ball auf dem Grün, zeigt ein gelber Balken den Weg an. Mit der richtigen Schlagstärke landet der Ball dann sicher im Loch. Grafisch bietet dieses Spiel nichts Außergewöhnliches. Die gewohnt verwaschenen Texturen sind sehr unauffällig und die Bäume sehen relativ detailliert aus. Leider ist die Ballphysik nicht so spektakulär, besonders dann, wenn der Ball im Loch verschwindet.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Infogrames**
Vertrieb: **Infogrames**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **119,- DM**
Muster von: **Infogrames**
Vergleichbar mit: **Mario Golf**
(85%)
Fakten: **4 Spieler, PGA-Lizenz**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **65** Sound: **75**

Fun: 71

ECW Hardcore Revolution

DC/N64 Fun-Sports Na endlich! Nintendos Toaster und Segas Schleuder erhalten Wrestling-Nachschub.

Alle von euch, die Wrestling-Spiele mögen, werden früher oder später über Acclaim Studios' WWF Warzone bzw. WWF Attitude gestolpert sein. Der direkte Nachfolger bietet die gewohnt hochqualifizierte Kost, jedoch mit den Charakteren der ECW. 36 der Prügler sind von Anfang an auswählbar. Weitere erhaltet ihr, indem ihr euch erfolgreich durch die

verfügbaren Modi kämpft. Sämtliche Moves sowie die Kollisionsabfrage überzeugen auch hier wieder. Kein Wunder, da das gesamte Spiel auf der Vorgänger-Engine WWF Attitude basiert. Auch der Bastel-Mode wartet mit überzeugender Vielfalt auf. Leider erfolgte für die Plattformen von Nintendo und Sega eine mittlere Konvertierung.



Georg: ECW Hardcore Revolution ist für alle Wrestling-Freunde eine Anschaffung wert. Ihr erhaltet für euer sauer verdientes Geld einen guten Gegenwert. Saubere Moves sowie eine genaue Kollisionsabfrage lassen Freude pur aufkommen. Stundenlanger Spielspaß ist somit garantiert. Ich möchte an dieser Stelle darauf hinweisen, dass sich die Wertungen auf den direkten Vergleich zu anderen Wrestling-

Spiele beziehen. Reine Beat'emUp-Fans sollten also lieber erst ein Probispiel wagen. Leider mussten wir der Dreamcast-Version Punkte abziehen, denn es wird weder Vibration unterstützt noch erfolgte eine grafische Anpassung an das Gerät. Hier verweisen Spiele wie Soul Calibur diesen Titel ganz klar auf hintere Ränge. Zusätzlich vermisse ich persönlich die bekannten Wrestler aus den großen Ligen WWF und WCW, aber die kreierte ich selbst im Bastel-Mode.



Party-Laune: Es ist so richtig was los, wenn im Ring vier menschliche Spieler gleichzeitig ihrem Ärger freien Lauf lassen.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Acclaim Studios**
Vertrieb: **Acclaim**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **SCED**
Vergleichbar mit: **WWF Attitude (N64, 86%)**
Fakten: **36+ Spieler, Rumble-Pak, Memory-Pak, Expansion-Pak**
Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **80** Sound: **45**

Fun: 81

Test Dreamcast

Hersteller: **Acclaim Studios**
Vertrieb: **Acclaim**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **89,- DM**
Muster von: **Acclaim**
Vergleichbar mit: **WWF Attitude (DC, 85%)**
Fakten: **36+ Spieler, VMU**
Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **41** Sound: **45**

Fun: 77



Verschiedene Themen: Das Traumland ist eine von mehreren Thematiken, denen ein Park gewidmet ist.



Ausgereifter Park: In Parks mit mehreren Achterbahnen nehmen sich die Stützen und die anderen Einrichtungen gegenseitig den Platz weg.

Theme Park World

PlayStation Simulation Nach gut fünf Jahren meldet sich ein Klassiker unter den Wirtschaftssimulationen zurück.

Eine der berühmtesten WiSim-Serien ist die Designer-Series des EA-Teams Bullfrog. Dazu gehören unter anderem Theme Park (1995) und Theme Hospital (1998), von denen es auch jeweils eine PlayStation-Version gibt. Das Besondere an der außerordentlich erfolgreichen Serie ist der charmante Witz und das unkonventionelle Spielprinzip.

Spielablauf: Bau dir dein eigenes Disney-World

Ihr spielt den Chef eines aufstrebenden Themenparks. Eure Aufgabe dabei ist es, den Park mit Attraktionen wie Karussells und Achterbahnen auszustatten, Läden und Buden zu bauen sowie dem Park ein hübsches Äußeres zu verleihen. Dafür steht euch ein Startkapital von 50.000 Mark zur Verfügung. Zunächst dürft ihr allerdings nur wenige und eher langweilige Karussells errichten. Damit der Laden funktioniert, muss Personal eingestellt werden. Wächter kümmern sich um die Sicherheit, Putzen um die Sauberkeit und Clowns heitern genervte Besucher wieder auf. Besonders wichtig sind Mechaniker und Forscher. Die Techniker reparieren kaputte Attraktionen und rüsten bestehende auf, während die

Entwickler neue Karussells, Läden und Buden erschaffen, die dann als Publikumsmagneten für mehr Kunden und höhere Eintrittspreise sorgen sollen. Theme Park World ist in einzelne Missionen untergliedert. In jedem Level sollt ihr drei spezielle Ziele erfüllen, beispielsweise 150 Besucher in den Park locken. Für eine vollendete Aufgabe gibt es dann eine goldene Eintrittskarte, die euch den Zugang zu einem neuen Park eröffnet. Zudem könnt ihr versteckte Tickets ergattern, die ihr für besondere Leistungen, etwa besonders hohe Sicherheit, erhaltet.

Technik: Eine Fahrt mit der Achterbahn

Grafisch präsentiert sich Theme Park World auf durchschnittlichem Niveau. Sämtliche Einrichtungen sind sehr detailverliebt animiert, allerdings zwingt die Grafik-Engine den Prozessor mächtig in die Knie. Dieses Manko ist leider überall zu bemerken. So fällt die Steuerung eher träge aus und der eigentlich recht ansehnliche Kamera-Modus, in dem ihr in der Ego-Perspektive durch euren Park wandern und mit den einzelnen Attraktionen fahren könnt, ruckelt erbärmlich.



Menüs: Viele kleine Menüs geben euch die Möglichkeit, den Park zu managen.



René: Theme Park World wird angesichts des vor fünf Jahren erschienenen

Vorgängers den Erwartungen inhaltlich voll und ganz gerecht. An vielen Stellen ist das Spielprinzip vereinfacht worden, was der Simulation im Großen und Ganzen entgegen kommt. Eine netter Anreiz sind neben dem freundlichen Grinsen der kindlichen Kunden vor allem die versteckten goldenen Eintrittskarten, die zum Weiterspielen animieren, obwohl die Hauptaufgaben eines Levels bereits erfüllt sind. Technisch ist TPW leider etwas enttäuschend. Die langsame Steuerung nervt ebenso wie das starke Ruckeln im Kamera-Modus. Schafft ihr es aber, großzügig darüber hinweg zu sehen, erwartet euch ein goldiges Spielchen, das nicht nur für Simulationsfans geeignet ist.



Kameraperspektive: Hin und wieder macht es Spaß, durch den eigenen Park zu laufen und diesen aus der Sicht der Besucher zu betrachten.

Test PlayStation

Hersteller: Bullfrog
Vertrieb: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: Electronic Arts
Vergleichbar mit: Theme Hospital (73%)
Fakten: 10+ Levels, Analog, Dual Shock
Erscheint: März 2000

Grafik: 63 Sound: 71

Fun: 83



Urban Chaos

PlayStation Beat 'em Up

Wie schon in Schwarzeneggers End of Days spielt auch Urban Chaos kurz vor dem neuen Millennium. In einer Großstadt haben sich alle Straßen-Gangs zusammengeschlossen, um rechtzeitig zur Jahreswende die Apokalypse heraufzubeschwören. Ganz nach den Prophezeiungen von Nostradamus wäre dieses Unglück auch geschehen, gäbe es unsere Heldin nicht. Nach einer kleinen Einführungs-runde wird die junge Rasta-Frau auch gleich alleine auf Streife geschickt. An einem Kompass erkennt der Spieler seinen nächsten Einsatzort. Dort angekommen, muss er Fahrzeuge überführen oder Gangster mit bloßer Faust verdreschen. Nach erledigter Arbeit zeigt eine Übersichtskarte, was als Nächstes zu erledigen ist. Urban Chaos ist grafisch sehr altbacken und die teils langweiligen Missionen bieten keine langfristige Motivation.

Fun 41% NBA Showtime

PlayStation American-Sport

Midways neuestes Arcade-Sportspiel ähnelt doch stark dem Klassiker NBA Jam. Auf dem Court treffen jeweils zwei Vertreter aktueller NBA-Profimannschaften aufeinander, um dort so richtig die Sau raus zu lassen. Dank unterstütztem Multitap können auch alle Akteure per Pad gesteuert werden. Die einfache Steuerung ist auch zugleich das beste am gesamten Spiel. Mit einfachen Kommandos heben Shaq, Kidd und Co. Bis unter die Hallendecke ab, um dann den Ball im Sturzflug durch die Reuse zu stopfen. Zu Anfang macht NBA Showtime wegen der spektakulären Bewegungen und der emotionalen englischen Sprachausgabe noch Spaß, allerdings nach nur wenigen Stunden Spielzeit hat man alles gesehen (und gehört) und es wird langweilig. Grafisch ist diese Arcade-Umsetzung recht schwach. Die Animationen wirken teilweise abgehackt und die Wiedererkennung der NBA-Stars ist nahezu null. Unterm Strich bleibt ein kurzer Spaß für eingefleischte NBA-Fans. (Sven)

Fun 41%





Inferno: Sobald ihr die dritte CD erreicht habt, befindet ihr euch in einer zombieverseuchten Umwelt wieder.



Ausgelaugt: Das grüne untote Wesen hat sich etwas übernommen und streicht die Segel.



Langer Weg: Zahlreiche tote Körper pflastern den von euch eingeschlagenen Weg.

Fear Effect

PlayStation Action-Adventure Ganz im Gegensatz zur Tomb-Raider-Reihe verfolgen die englischen Publisher optisch einen neuen Ansatz.

Die Coder aus dem Hause Kronos vermengen auf geschickte Art und Weise die besten Elemente aus einem Science-Fiction-Streifen à la Bladerunner mit dem Comic-Stil japanischer Mangas. Trotz aller neuen Elemente kommen dennoch Untote im Stile eines Resident Evil zum Einsatz. Aber eins nach dem anderen.

Spielablauf:

Drehungen und Wendungen en masse

Fear Effect lässt euch abwechselnd in die Haut gleich dreier nahezu gleichberechtigter Charaktere schlüpfen. Allmählich kommt ihr somit in den Genuss, einen Teil des dynamischen Trios rund um die anmutige Ex-Prostituierte Hana zu steuern. Neben der äußerst attraktiven

Hana stehen euch noch der wohlbeliebte Deka sowie der amerikanische Auftragskiller Glas zur Verfügung. Die drei Gesetzlosen haben sich zusammengefunden, um einen schwierigen Auftrag im futuristischen Hongkong zu erledigen. Die Tochter des steinreichen asiatischen Industriellen Lam ist auf seltsame Art und Weise wie vom Erdboden verschwunden. Kurzerhand lobte der vom Geld gesegnete Lam einen großen Batzen für denjenigen aus, der ihm seine geliebte Tochter heil zurück bringt. Von dieser Offerte angelockt, steigen die drei in ihren wendigen Gleitern, um im Lam-Building nach dem Rechten zu sehen. Jetzt greift ihr in das actiongeladene Geschehen. Zuerst beginnt Hana, sich einen Weg ins Innere des Gebäudes zu bahnen. Doch scheinbar hat es der besagte Hauseigentümer nicht so sehr mit unangemeldeten Besuchern, denn der Weg durch den Wolkenkratzer ist mit Wachpersonal nur so gepflastert. Glücklicherweise befindet sich von Anfang an ein netter Peacemaker in Form einer Pistole in eurem Handgepäck, um den Schergen ihre Grenzen deutlich aufzuzeigen. Ihr solltet stets



Gnadenschuss: Die hartnäckigen Zombies brauchen schon einige blaue Bohnen aus eurem Lauf, um ein für alle Mal abzutreten.

darauf bedacht sein, nicht allzu viel Aufsehen zu erregen, denn andernfalls stürmen die Schergen nur so auf euch ein. Nachdem ihr einige genreübliche Schlüssel- und Schalterrätsel gelöst habt, bekommt ihr es mit der ersten härteren Nuss zu tun. Ein alter Bekannter wurde von den Handlangern Lams geschnappt und sieht sich einer unwirtlichen Situation gegenüber, denn um seinen Oberkörper wurde eine fiese Vorrichtung gebastelt. Eine Zeitbombe soll den armen Schlucker direkt ins Jenseits befördern. Dies könnt ihr natürlich nicht zulassen und versucht die Bombe zu entschärfen. Nachdem ihr dieses Unterfangen gemeistert habt, schlüpft ihr in die Rolle von Glas, um Hana aufzufinden. Hierbei schlagt ihr nicht den gleichen Weg ein, sondern lernt einige neue Abschnitte kennen. Im Laufe der

Nachforschungen stoßt ihr nun nicht nur auf die sattem bekannten Schlüssel-finden-Schlüssel-nutzen-Problematiken, sondern bekommt es darüber hinaus mit einigen kniffligen Geschicklichkeitstests zu tun. Beispielsweise müsst ihr Glas über eine unter Strom stehende Ansammlung metallischer Bodenplatten dirigieren. Bereits ein falscher Schritt führt zum unausweichlichen Dahinscheiden des Akteurs. Um alle euch gestellten Prüfungen erfolgreich zu meistern, bescherte euch Kronos eine Reihe unterschiedlicher Aktionsmöglichkeiten. Langsames Kriechen oder schnelle Sprints gehören ebenso zum Repertoire wie blitzartig ausgeführte Drehungen. Sobald ihr an einer ent-



Auf der Flucht: Diese nett in Szene gesetzte Zwischensequenz zeigt einen eurer Helden auf der Flucht vor Lams todbringenden Schergen.



Rätselkost: Einige Rätsel bieten leichtes Futter. Hier müsst ihr euch nur den Code merken.



Mysteriöser Daddy: Um die Story völlig zu entwirren, müsst ihr herausfinden, wie weit Lam in das Geschehen verstrickt ist.



Geschicklichkeitstest: Zombies versuchen euren Weg durch Nutzung der Fackeln unbegehrbar zu machen.



Showdown am Bahnhof: Deka bekommt es an den Gleisen mit mehreren schießwütigen Haudegen gleichzeitig zu tun.



Luftig: Mit den riesigen Ventilatoren, die im Boden eingelassen sind, gelangt ihr ein Stockwerk nach oben.



Düsentrieb: Ist das Jetpack vollgetankt, überwindet Max spielend den Höhenunterschied.



Heran gezoomt: Dieser fiese Endgegner kann nur im Sniper-Mode erfolgreich erledigt werden.

MDK 2

Dreamcast Shoot 'em Up Nachdem Shiny Entertainment mit *Messia* alle Hände voll zu tun haben, programmiert nun Bioware MDK 2.

Der schlaue Kopf von Shiny Entertainment, Dave Perry, gilt als einer der produktivsten Spiele-Entwickler der letzten Jahre. Mit seinem Earthworm Jim landete der smarte Amerikaner einen absoluten Top-Hit. Leider waren seine letzten Projekte nicht ganz so erfolgreich, darunter auch der erste Teil von MDK. Die Neuauflage dieses Games wird daher nicht von Shiny, sondern von Bioware entwickelt.

Spielablauf: Grandiose Materialschlacht

Kaum hat sich unser Held Kurt aus seinem hautengen Kampfanzug gequält und mit seinen Freunden über den gelungenen Sieg über die Alien-Flotte angestoßen, tönt erneut die Alarmglocke. Ein riesiges, rasenmäherähnliches Objekt beginnt die Erde in einen Schrotthaufen zu ver-

wandeln. Kurt und sein Team, das aus dem schlaunen Doktor und dem Roboterhund Max besteht, machen sich sofort auf den Weg, um Schlimmeres zu verhindern. Gerade hat sich der Held mit seinem Hightech-Faltschirm abgeseilt, trifft er auch schon auf die ersten Alien-Horden. Nach einem kleinen Trainingslevel findet sich der Spieler in einer abgefahrenen und gleichzeitig faszinierenden Welt wieder. Um sich durch die zahlreichen Räume zu bewegen, müssen abermals das Maschinengewehr und der Sniper-Modus kombiniert eingesetzt werden. Sind erst alle Gegner und Generatoren vernichtet, beginnt die Suche nach den kleinen Schlüsselkugeln, die alle restlos zerstört werden müssen. Erst dann öffnet sich die Tür, die den Spieler in weitere Locations führt. Auch der Faltschirm spielt wieder eine große Rolle beim Gameplay. Nachdem der Spieler verschiedene Ventilatoren aktiviert hat, gleitet er mit der

Spielfigur in die Höhe und erreicht dadurch auch weit entfernte Plattformen. Neu hingegen sind die zusätzlichen Spielfiguren, die gesteuert werden dürfen. Nachdem der erste Level mit Kurt erfolgreich beendet ist, steuert man den Roboterhund May durch die Levels. Dieser hat andere Fähigkeiten, mit denen er Kurt zu Hilfe eilt. Vor dem nächsten Level wartet immer ein gigantischer Endgegner auf den Helden, der nur mit List und Tücke zu besiegen ist.

Technik: Bombastischer Effekthagel

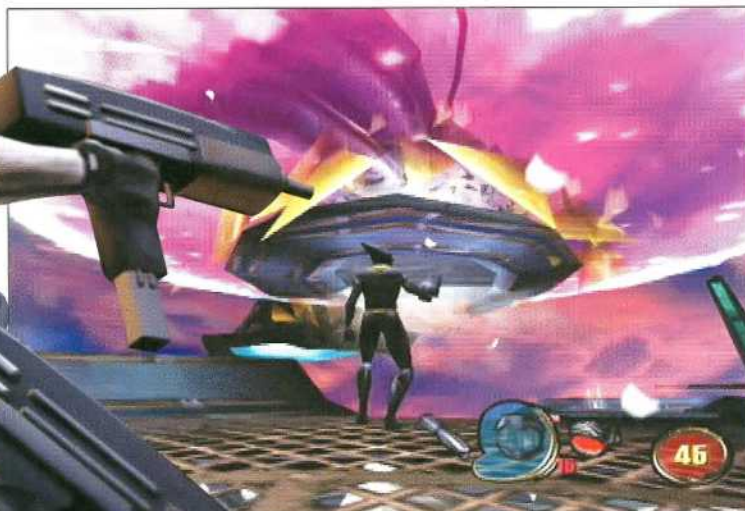
Bioware versteht sein Handwerk, wenn es darum geht, die Fähigkeiten des Dreamcast sehr gut einzusetzen. So finden sich an jeder Wandtextur aufwändige Bump-Mapping-Effekte, die dem Titel eine prächtige Atmosphäre verleihen. Setzt man größere Sprengwaffen ein, gibt es sehr schöne Explosionen zu bestaunen, die in dieser Qualität bislang nur selten zu begutachten waren. Mit einer konstant flüssigen Framerate bietet MDK 2 grafisch beeindruckende Spielkost für den Dreamcast. Auch die Musik passt hervorragend zu der beklemmenden Alien-Atmosphäre.



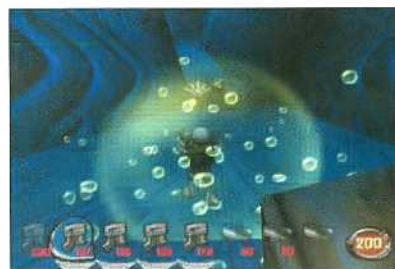
Schwierig: Über die schwebenden Plattformen muss Max hüpfen, um den Level zu verlassen.



Gut bewaffnet: Damit sich Max erfolgreich gegen seine Widersacher zur Wehr setzen kann, hat er für jede Pöte eine Waffe.



Beeindruckend: Was der Programmierer Bioware aus dem Dreamcast herauskitzelt, ist wirklich enorm.



Blubberblasen: Beschießen euch die Aliens, erzeugen ihre Geschosse lustige Blasen.



Mario: Mit MDK 2 ist es Bioware gelungen, den optisch beeindruckendsten Dreamcast-Titel abzuliefern. Schon nach den

ersten Spielminuten befindet sich der Spieler in einer perfekt designen Welt, die vor Spezialeffekten nur so strotzt. Überwältigend ist vor allem das Bump-Mapping, welches in diesem Überfluss noch bei keinem anderen Spiel zu sehen war. Spielerisch hat sich gegenüber dem Vorgänger auch einiges geändert. Mit den beiden übrigen Charakteren, die völlig andere Fähigkeiten besitzen, verfolgt der Spieler ständig Nebenstorys, die sich am Ende aber alle wieder zusammenfügen. Besonders viel Aufmerksamkeit sollte der Zocker den Endboss-Kämpfen widmen. Nur wer die Aktionen des Giganten genau verfolgt, entdeckt eventuell die kleinen Schwachstellen, die zum Vernichten der Kampfmaschinen bearbeitet werden müssen.

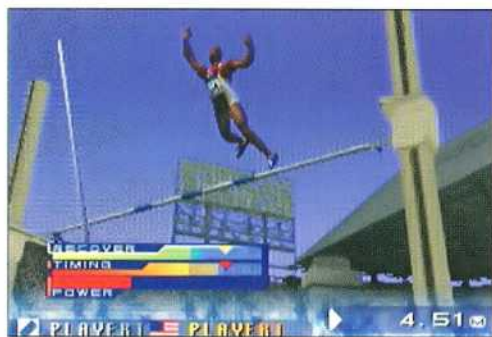
Test Dreamcast

Hersteller: **Bioware**
Vertrieb: **Virgin**
Spieleranzahl: **1**
Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Musiker von: **Virgin**
Vergleichbar mit: **MDK (77%)**
Fakten: **3 Charaktere, Vibration-Pak**
Erscheint: **April 2000**

Grafik: 89 Sound: 85

Fun: 85





Geschafft: Zwischen der Stange und dem Körper liegt noch massig Platz für die nächsten Versuche.



Hürdenlauf: Über 110 Meter führt euch die technisch anspruchsvolle Disziplin. Springen und Laufen in einem.



Überschlag: Die härteste Übung im Feld stellen ohne Zweifel die artistischen Einlagen am Reck dar.

International Track & Field: Summer Games

Nintendo 64 Sport Pünktlich zu den im Sommer stattfindenden olympischen Sommerspielen startet Konami mit einem neuen Gedaddel durch.

Konami weitet die erfolgreiche Track&Field-Serie aus. Gegenüber der erst vor wenigen Wochen erschienenen Version für Sonys 32-Bitter schickt man jedoch einige teils neue sportliche Disziplinen auf den heimischen Screen, um das besondere olympische Flair der Sommerspiele einzufangen.

Spielablauf: Wildes Hämmern

Wer schon einmal das Vergnügen genossen hat, einen Titel dieser Machart zu zocken, weiß, worauf es ankommt. Je schneller ihr die Button-Kombinationen via Pad drückt, desto schneller bewegen sich eure Modellathleten über den Screen. Doch darüber hinaus wird euch natürlich ein gewisses Feingefühl in puncto Timing abverlangt. Gerade bei

technisch anspruchsvollen Sportarten wie dem Weit- oder Stabhochsprung, aber auch dem Speerwurf erfordert die sportliche Betätigung auch eine punktgenaue Eingabe der jeweiligen Absprung- oder Abwurfwinkel. Die verschiedenen technischen Phasen werden euch vor dem Start in dem automatischen Tutorial genauestens erläutert. Im Vergleich zu dem erst kürzlich erschienenen Sony-Pendant brachten die Coder einige neue Disziplinen auf den Screen. Ein rasanter Sprint über 110-Meter-Hürden kommt ebenso zum Einsatz wie eine artistische Übung am Reck. Euch steht die Option offen, entweder in den Einzeldisziplinen auf Rekordjagd zu gehen oder in einem kompletten Turnier alle Sportarten der Reihe nach zu zocken. In letzterer Variante müsst ihr

euer Können zu allererst in einer knallharten Qualifikationsrunde unter Beweis stellen. Die hier zu schlagenden Vorgaben lassen euch oft bis ans Eingemachte gehen. Am unterhaltsamsten bleibt jedoch nach wie vor der Spaß mit mehreren menschlichen Kontrahenten zur gleichen Zeit. Eine Rekordjagd artet so meist in ein lautstarkes Geplärre aus. Von den insgesamt 14 Disziplinen stehen euch zu Beginn der sportlichen Anstrengungen lediglich zehn zur freien Auswahl, während ihr die übrigen vier erst durch gute Leistungen freispielen müsst.

Technik: Saubere Umsetzung

Man sollte von einem International Track & Field keine grafischen Wunderdinge erwarten. Nichtsdestotrotz gelang es den Codern, die unterschiedlichen Sportarten authentisch einzufangen und in Szene zu setzen. Die Animationen der Athleten wirken enorm realistisch und zeichnen sich ferner durch feine Animationsphasen aus. Soundtechnisch setzt Konami jedoch eher auf ein tristes Bild, denn einen guten



Tutorial: In dem automatisch vor jeder Disziplin ablaufenden Lehrer-Modus werden euch die Feinheiten gezeigt.

Moderator oder lautstark jubelnde Sportskanonen sucht man leider vergebens. Dennoch erscheinen die jeweils besten Vertreter der jeweiligen Sportarten etwas weicher und rundlicher als in der direkten Konkurrenz auf

Sonys grauer Scheibenschleuder.



Mario: Konamis neuester Spross der Track&Field-Serie reiht sich in puncto Qualität nahtlos in die Liste der Vorgänger ein. 14 Disziplinen, wobei vier erst freigespielt werden müssen, bieten einige Neuerungen gegenüber der PlayStation-Version. Doch eins sollte nicht vergessen werden: Track and Field ist und bleibt ein Multiplayer-Game. Für einsame Nächte vor dem heimischen Screen fehlt es immer noch an ausreichender Langzeitmotivation, in großen Party-Runden bleibt das Pad-Gehämmere jedoch nach wie vor ein Spaßgarant de Luxe.



And the winner is: Gott sei Dank funktioniert auch in der N64-Variante der gute alte Feuerzeugtrick, mit dem ihr sehr oft als Sieger vom Feld geht.



Belohnung: Schafft ihr es, einen Rekord zu schlagen, winkt euch eine schicke Medaille.



Wie ein Fisch im Wasser: Dieser Schwimmerin kann niemand das buchstäbliche Wasser reichen, denn sie enteilt dem Feld.



Übertreten: Technische Fehler, wie dieses Übertreten der Absprunghinrichtung, werden in den Replays aufgedeckt.

Test Nintendo 64

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller: Konami
Vergleichbar mit: International Track & Field 2 (76%)
Faktoren: 14 Disziplinen, Rumble-Pak
Erscheint: April 2000

Grafik: 80 **Sound:** 55

Fun: 76

Syphon Filter 2

PlayStation Action-Adventure Im letzten Jahr sorgten die bis dato unbekannten Coder von Eidetic mit dem Prequel für beachtliches Aufsehen.

Die brachiale Action-Orgie sorgte gerade jenseits des großen Teiches für Begeisterungstürme. Dort hielt sich der Titel monatelang an der Spitze der Verkaufscharts und gehört zu den erfolgreichsten PlayStation-Games. Grund genug, die Zocker mit einer Fortsetzung zu beglücken. Erstmals werden nun auch hiesige Action-Freunde offiziell in den Genuss des Spektakels gelangen, da Teil 1 hier zu Lande nie erschienen ist.

Spielablauf: Eidetic feilte am Umfang

Wie ihr sicherlich schon erraten habt, steht erneut das Ein-Mann-Einsatzkommando Gabe Logan im Mittelpunkt des spielerischen Interesses. Doch

neben dem Hauptcharakter Gabe muss auch die anmutige Lian Xing durch einige Levels geleitet werden. Nachdem Mr. Logan im Vorgänger den todbringenden Syphon-Filter-Virus und den deutschen Terroristen Rhoemer ausgeschaltet hat, treten einige neue finstere Gesellen auf den Plan. Ihre Absichten und Ziele beschränken sich nicht auf Kavaliärsdelikte, denn die Organisation plant erneut einen großen Coup gegen die mächtige USA. Um dem Vorhaben Einhalt zu gebieten, schlüpft ihr anfangs in die Rolle des Agenten Logan. Euer erster Einsatzbereich befindet sich in eisigen und verschneiten Gebirgsregionen der ehemaligen Sowjetunion. Nachdem euer Flugzeug von den Schergen abgeschossen wurde, müsst ihr euch den Weg zu euren Kameraden bahnen, die sich teils schwer verletzt um das Wrack verteilt befinden. Wie schon im Erstling besteht die Aufgabe darin, sich euch in den Weg stellendes Feindesvolk galant per Fangschuss ins virtuelle Jenseits zu befördern. Hierbei sollten Moralapostel durch Verwendung grünen Blutes zumindest etwas besänftigt werden. Nach dem Erkunden der eisigen Umgebung



Letzte Möglichkeit: Mit Hilfe eines Flammenwerfers lassen sich einerseits nette Effekte auf den Screen zaubern, andererseits aber auch die schießwütigen Jungs rösten.

stürzt plötzlich ein Gang ein. Ihr macht euch auf, etwas C4-Sprengstoff aus dem Wrack zu bergen, um den Weg wieder zugänglich zu machen. Die gut vermummten Terroristen zeigen sich jedoch von diesen Plänen wenig beeindruckt und versuchen alles, um euch schnellstmöglich auszuschalten. Gut platzierte Scharfschützen stellen dabei sicherlich das größte Problem dar, denn die

Jungs wissen genau, wie man einen guten Headshot setzt. Aber glücklicherweise lässt sich über die Schultertasten erneut eine flinke Strafe-Bewegung ausführen, die den Helden aus der Schusslinie befördert. Sollten die Widersacher immer noch nicht locker lassen, hilft geschicktes Abrollen, um die Kerle flugs ins eigene Visier zu nehmen. Aufgrund eurer bereits zu Anfang relativ guten Ausrüstung, die eine 9mm-Pistole und ein Messer umfasst, sollten die Jungs leichtes Futter für die Peacemaker darstellen. Im späteren Verlauf gesellen sich mehr als 20 Möglichkeiten hinzu, dem Pack den Garaus zu bereiten. Ein Taser oder ein Flammenwerfer zählen neben einer Sniper-Rifle oder einer Uzi



Schlafen gelegt: Der Taser lässt die wachsamten Wärter schnell verstummen.



Strafe: Mit Hilfe der Schultertasten lassen sich brenzlige Situationen meistern.



Aus allen Rohren: Aufgrund des hohen Aufkommens an Feindesvolk lassen sich einige Missionen nur mit konstant glühenden Läufen meistern.



Schleichend: Die Chinesin sollte sehr leise durch den Komplex schleichen.



Deathmatch: Syphon Filter 2 bietet eine gelungene Umsetzung der Ego-Shooter-Thematik. Zahlreiche Charaktere und Locations stehen hierbei zur Auswahl.



Stiller Abschied: Nur durch einen beherzt angesetzten Schnitt verstummt dieser Scherge ein für alle Mal.



Umgeschaltet: Sobald ihr euch an einer Wand befindet, wird der virtuelle Gabe durchsichtig, um besser zuschlagen zu können.



Kartografie: Ohne die detaillierten Maps würdet ihr verzweifeln.

Intro

Der Syphon-Filter-Virus kehrt auf brachiale Art und Weise zurück.



ebenso zum Repertoire. Nachdem die erste Mission endlich zu den Akten gelegt wurde, stimmt euch eine von zahlreichen Cut-Scenes auf den weiteren Spielverlauf ein. Nun dürft ihr erstmals in die Rolle der in einem Militärkomplex eingesperrten Lian Xing schlüpfen. In der Haut der schlanken Schönheit solltet ihr euch behutsam durch das Areal schleichen, denn bereits der geringste Fehler sorgt für das unweigerliche Ende eures Auftrags. Sobald ihr einem der gut postierten Wächter auffallt, seid ihr bereits Geschichte. Metal-Gear-Solid-Fans kommen hier stark auf ihre Kosten, denn leises, unauffälliges Fortbewegen gehört zum A und O eines virtuellen Agenten. Nachdem ihr die virtuelle Schönheit zu ihrer versteckten Ausrüstung dirigiert habt, seid ihr zumindest für Notsituationen waffentechnisch gut gerüstet. Zu den weiteren Missionen zählen etwa freudige Grillpartys mit dem Flammenwerfer oder aber das exakt getimte Eliminieren eines feindlichen Leutnants.

Technik: Verbesserungen unübersehbar

Syphon Filter 2 überrascht mit einer höheren Detailtreue im Vergleich zum



Waffen-Narren: Die Info-Screens geben genaue Auskunft über Feuerrate und Schlagkraft der Peacemaker.

Prequel. Die über 20 Missionen wurden äußerst ansprechend in Szene gesetzt und erhöhen somit gekonnt den Grad an Realismus. Egal ob ihr euch durch die Eiswüsten Ostasiens oder innerhalb militärischer Sicherheitstrakte bewegt, die fein texturierten Levels wirken wie aus einem Guss und bieten viel Abwechslung. Die Tatsache, dass die gewählten Farben nunmehr nicht ausschließlich im dunklen Bereich angesiedelt sind, fällt positiv ins Gewicht. Die Sprachausgabe lässt ein wenig zu wünschen übrig, denn die Dialogszenen sind zwar anspruchsvoll umgesetzt, treiben durch fehlenden inhaltlichen Tiefgang aber weder die Story voran, noch sorgen sie für unterhaltende Momente.



Spring, Soldat: Gabe und seine Kollegen wagen einen äußerst riskanten Absprung über der Eiswüste.



Letzte Rettung: Zahlreiche Cut-Scenes leiten gekonnt zwischen den Handlungssträngen über.



Georg: Ich möchte mich zuerst als großer Fan des Vorgängers outen, da es selten zuvor ein

Action-Titel für Sonys 32-Bitter geschafft hat, mich trotz knackiger Missionen immer wieder zu einem Spielchen zu motivieren. Im Nachfolger verbesserte man nun sogar die misslungene Speicherfunktion des Erstlings. Doch trotz allen technischen Tunings vermag Teil 2 nicht mehr so zu knallen. Durch manche Missionen gleitet ihr so schnell wie ein Messer durch ein Stück Butter, während ihr in anderen aufgrund der ungleich gewichteten KI der Rivalen verzweifelt. Syphon Filter 2 bietet die konsequente Fortführung eines erfolgreichen Titels, wobei es aber an Innovation mangelt.

Test PlayStation

Hersteller: **Eidetic**
Vertrieb: **SCED**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Geignet für: **Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Musik von: **SCED**
Vergleichbar mit: **Syphon Filter (83%)**

Fakten: **20+ Missionen, Deathmatch-Modus, Dual Shock**
Erscheint: **April 2000**

Grafik: **84** Sound: **72**

Fun: 82



Gut geklettert: Am höchsten Punkt angelangt, lässt sich ein Funkkontakt zu den eigenen Jungs herstellen. Doch bis dorthin ist es ein weiter Weg.

MediEvil 2

PlayStation Jump & Run In MediEvil 2 meldet sich das eingestaubte Skelett von Sir Daniel Fortesque wieder zurück.

Es ist schon ein Elend, wenn ein Held selbst im Tod nicht seine Ruhe finden kann. Schon im ersten Teil dieses Erfolgstitels wurde der arme Sir Daniel Fortesque aus seinem Totenschlaf gerissen und musste die Welt vor einem mächtigen Bösewicht retten. Mit diesem Teil gelang der englischen Entwicklungsabteilung von Sony ein Riesenerfolg. Nicht nur die Grafik war atemberaubend, auch die Story und das Gameplay zogen die Spieler in ihren Bann. Dementsprechend hoch sind natürlich die Erwartungen an den Nachfolger.



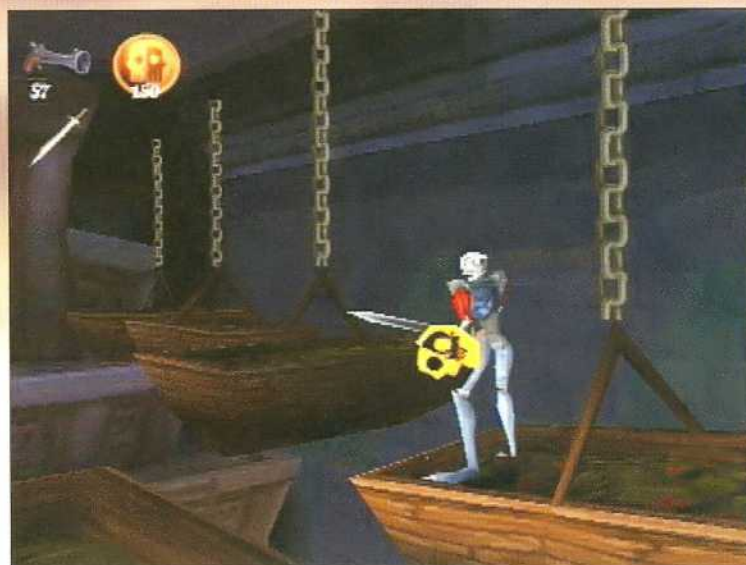
Hilfreich: Der kleine Geist Wilhelm versorgt den tapferen Helden immer wieder mit kleinen Informationen.



Komisch: Die Mauer spiegelt sich in der Pfütze, der Held aber nicht.

Spielablauf: Action-Kost in altbekannter Manier

Es ist fast ein Jahrhundert ins Land gezogen und die Gebeine von Sir Daniel Fortesque verrotten so langsam in einem Museum in London. Als Held gefeiert, haben die Briten dem ehemaligen Edelmann ein richtiges Denkmal gebaut, auf dem er eigentlich seine Ruhe finden sollte. Hätte der stadtbekannte Bösewicht nicht ein mächtiges Zauberbuch gefunden, wäre dieses Vorhaben sicherlich aufgegangen. Als dieser jedoch einige Beschwörungsformeln aus dem magischen Buch vorliest, geschieht das Unglück. Mit einem lauten Knall legt sich ein grauer Schleier über die Stadt, der alle Toten und Monster wiederauferstehen lässt. Auch der gute alte Daniel wird dadurch wieder



Haarig: Bei dieser Passage solltet ihr nicht abstürzen, wenn ihr nicht in einer Horde von Höllenhunden landen wollt.

zum Leben erweckt. Nach den ersten Metern in seinem neuen Leben empfängt ihn der kleine Geist Wilhelm, der den Held im Spielverlauf immer wieder mit neuen Informationen versorgt. Um sich gegen seine Feinde zur Wehr zu setzen, bedarf es natürlich zuerst der richtigen Bewaffnung. Zum Glück befindet sich ein großes



Gewaltig: Um diesen riesigen Endgegner zu besiegen, muss im richtigen Moment der Hebel gezogen werden.

Intro

Mit einem kleinen Zauberspruch betritt der neue Bösewicht die Welt.





Bissig: Im Museum greifen euch immer wieder gefährliche Hundemumien an.



Romantisch: Am Ende eines Levels befreit euer Held sogar noch eine ägyptische Göttin.



Belohnung: Nur wer in jedem Level den Seelenkelch findet, erhält eine neue Waffe.

Schwert, welches die Grundbewaffnung des Helden bildet, in seiner unmittelbaren Nähe. Frisch bewaffnet, beginnt der Spieler nun das Museum zu ergründen. Bereits hier pflastern aggressive Zombies und wütende Ritter den Weg des Ausnahme-Helden. Sobald diese erledigt sind, kann sich Daniel nach wichtigen Geldsäcken umschauen, die seinen Barbestand erhöhen. Trifft er dann auf den fiesen Händler, kann das Geld in wichtige Waffen investiert werden. Der Weg zu den riesigen Endgegnern führt den knöchernen Helden in bester Jump&Run-Manier durch fantasievoll gestaltete Welten. Mit einigen neuen Moves ist

der Hauptcharakter jetzt fähig, Leitern zu erklimmen oder über Trampoline weit nach oben zu springen. Trifft der Held auf die riesigen Ungetüme, ist viel Köpfchen gefragt. Nur wer sich die passende Taktik zurechtlegt, vermag diese Monster zu bezwingen. Nach getaner Arbeit erhält der Spieler meist ein besonderes Item, das ihm einen neuen Weg öffnet. Am wichtigsten für das Erfüllen des Spielzieles sind aber die heiligen Kelche. Nur wer diese vollständig mit Seelen füllt, darf sie aufnehmen und erhält dadurch neue Waffen von einem kleinen Forscher.

Technik: Solide, aber nicht ganz ausgereift

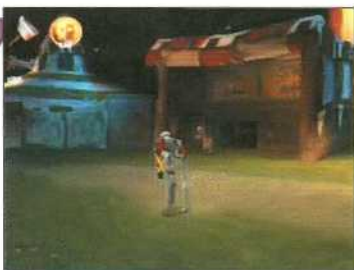
Leider hat die Grafik von MediEvil 2 mittlerweile etwas an Faszination verloren. Zwar sind die Welten immer noch mit viel Liebe zum Detail gestaltet, dennoch wirken sie nicht so hypnotisierend, wie es beim Vorgänger der Fall war. Zudem finden sich viele kleine Grafikfehler in den Gebäuden, die auf ein unausgereiftes Produkt zurückzuführen sind. Auch wenn sich die Spielfigur eigentlich hinter einer Mauer befinden sollte, scheint der Körper durch die Mauer hindurch. Die Kollisionsabfrage versagt ebenfalls und macht es dem Spieler möglich, in einen Gegenstand hineinzulaufen.



Sportlich: Mit Hilfe eines Trampolins erreicht Daniel jetzt auch spielend höher gelegene Ebenen.



Gemein: Kaum füllt unser Held seine Energie auf, greift auch schon ein Matrosen-Zombie an.



Lästig: Während Daniel seinen Aufgaben nachgeht, kommen aus dem Loch immer neue Kobolde.



Verspielt: In kleinen Mini-Games erhält der Spieler wichtige Gegenstände, die für ein erfolgreiches Vorankommen nötig sind.



Vorsicht! Im zweiten Level wird Sir Daniel Fortesque von fetten Ballerinemännern attackiert, die sich mit aller Wucht auf ihn werfen.



Explosiv: Schlägt Daniel die falschen Kisten auf, wird seine Unachtsamkeit mit einer Detonation bestraft.



Swen: Ich habe mich wirklich sehr auf MediEvil 2 gefreut. Meine Erwartungen, was das Gameplay und die Story angeht, wurden nicht enttäuscht. Allerdings ist die grafische Präsentation nicht ganz so gut gelungen, wie ich es mir eigentlich gewünscht hätte. Vor allem das schlecht überarbeitete Grafikgerüst des Spieles lässt mich an der Qualität dieses Produktes zweifeln. Nicht gerade selten kommt es vor, dass man mit seiner Spielfigur in eine Mauer oder Rampe hineinflaut und sich plötzlich mit dem Unterkörper in den Steinen befindet. Dennoch ist MediEvil 2 ein guter Titel, der vor allem durch seine geniale Story zu faszinieren weiß. Wer sich schon für den ersten Teil dieses Fantasy-Spieles begeistern konnte, der wird hier bestimmt nicht enttäuscht werden.

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
Vertrieb: **Sony**
Spieleranzahl: **1**
Geignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Marken von: **Sony**
Vergleichbar mit: **Spyro: Gateway to Glimmer (83%)**
Fakten: **Dual Shock**
Erscheint: **April 2000**

Grafik: 75 Sound: 83

Fun: 80



Action-Kämpfe: Ihr steuert in den Fights nur den Anführer der Gruppe. Alle anderen Charaktere agieren eigenständig.



Volle Suppe! Wenn ein Gegner von Energiepfeilen getroffen wird, sagt er danach nichts mehr.



Überwältigende Sequenzen: Eine der sehenswertesten Sequenzen ist eine real wirkende Brücke, die bei einem Erdbeben zusammenbricht.

Star Ocean

The Second Story

PlayStation Rollenspiel Kennt ihr noch das Star Ocean für Super Nintendo? Hier kommt der Nachfolger des hübschen 16-Bit-Rollenspiels.

Wie so oft hat es ein Weilchen gedauert, bis das Sequel den Weg aus Japan über die Staaten nach Deutschland gefunden hat. Die Geschichte des zweiten Teils, der bereits Anfang letzten Sommers in Amerika erschienen ist, handelt vom Sohn des legendären Helden Roxinis, der als General in der terranischen Raumschiff-Flotte seine Erfüllung fand. Bei einer Untersuchung eines außerirdischen Artefakts wird Sohn Claude in eine fremde, unterentwickelte Welt teleportiert. Hier trifft er auf das Mädchen Rena und gemeinsam versuchen sie, einen Weg für Claudes Rückkehr zu finden.

Spielablauf: Lebensfrohes und detailverliebtes Abenteuer

Ihr habt die Wahl, die Geschichte entweder aus der Sicht des 19-jährigen Claude oder der 17-jährigen Rena zu spielen. Scheint die Story zunächst sehr linear, so eröffnen sich euch bald breite Möglichkeiten. Ihr hört beispielsweise von einem Drachen, der sich in einer Mine eingenistet hat. Entweder ihr kümmert euch nicht darum oder ihr nehmt den versteckten Auftrag wahr und werdet mit vielen Erfahrungspunkten und einem weiteren Mitstreiter für eure Party belohnt. Letztendlich bleibt es über weite Strecken euch überlassen, welche Aufträge ihr annehmt oder



Dämonen-Vogel: Gigant Xine ist auf die beiden Drachen neidisch, die den armen Ashton belästigen.

bleiben lasst. Außergewöhnlich sind auch die zufällig auftretenden Kämpfe. Ihr steuert darin nur den Anführer eurer Party. Die anderen Figuren agieren selbstständig. Ihre Taktik ist im Charaktermenü einstellbar. Allerdings habt ihr die Möglichkeit, zu einem anderen Partymitglied zu wechseln und mit diesem zu kämpfen. Neben den üblichen Erfahrungsstufen erhält jeder Charakter so genannte Fertigungspunkte. Diese Punkte könnt ihr frei zwischen den Talenten, die eine Figur besitzt, verteilen. Die Kombination mehrerer Fertigkeiten ergibt neue Spezialaktionen, wie Identifizieren oder Kochen.

Technik: Top-Grafiken und -Sprites

Bei der Grafik sind Höhen und Tiefen zu finden. Auf der einen Seite sind sämtliche Zauber wunderschön animiert und die englisch-sprachigen Zwischensequenzen, die den Plot auflockern, fantastisch gerendert. Auf der anderen Seite bestehen die Personen im Spiel aus altbackenen Sprites. Wiederum gut geworden ist die abwechslungsreiche Musik. Viel Mühe hat sich SCED auch bei der Übersetzung ins Deutsche gegeben. Die Dialoge sind sehr gut geworden. Leider fallen im Menü einige bis zur Unkenntlichkeit abgekürzte Begriffe auf.



Besessen: Party-Neuling Ashton ist von zwei Drachendämonen besessen, die er unbedingt exorziert haben will.



Macht der Magie: Dieses Trommelfeuer übersteht nichts und niemand.

Die beiden Haupthelden



Claude Kenni ist der 19-jährige Sohn des legendären Helden Roxinis, welcher heute General in der terranischen Raumschiff-Flotte ist. Claude besucht zu Beginn seines Abenteuers die Militärakademie. Nach dem Willen seines ehrgeizigen Vaters soll er in dessen Fußstapfen treten. Deshalb wird der zum Leutnant beförderte Junge von seinem Vater auf eine Untersuchung mitgeschleift. Bei der Erforschung des außerirdischen Artefakts wird Claude auf eine fremde Welt teleportiert.



Rena Lanford ist eine Magierin. Sie beherrscht allerdings Formen der Magie, die nicht im Handbuch der Zaubergilde ihres Heimatkontinents zu finden sind. Rena ist bei ihren Adoptiveltern in einem kleinen Dorf aufgewachsen, ihre eigentlichen Eltern waren dort nicht bekannt. Ihre Neugier und die Frage nach ihrer Herkunft treiben sie mit Claude mit.



René: Star Ocean ist ein erstklassiges Rollenspiel geworden. Die neben dem eigentlichen Handlungsstrang eingebauten Quests geben dem Spiel

ebenso seinen Reiz wie die Spezialfähigkeiten, die ihr euch nach Belieben für jeden Charakter zusammenstellen könnt. Leider gibt es ein paar Schwächen in der Technik. Zum Beispiel hätten die Sprite-Figuren durchaus durch Polygone ersetzt werden können, andere RPGs machen es vor. Auch die prinzipiell sehr gute Übersetzung wartet mit ein paar unverständlichen Abkürzungen auf, in der US-Fassung hat man das besser gelöst. Doch trotz der paar Schwächen ist Star Ocean: The Second Story ein fantastisches RPG mit fesselnder Story.

Test PlayStation

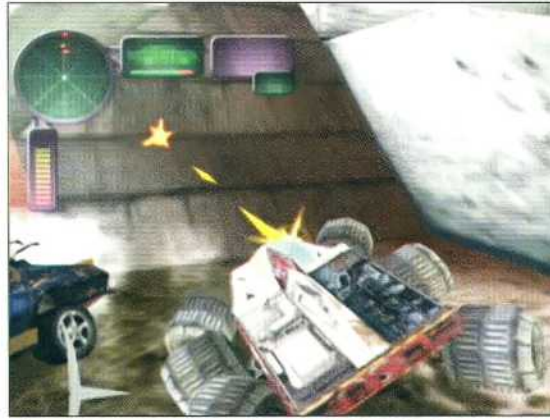
Hersteller: Enix/tri-Ace
Vertrieb: SCED
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: SCED
Vergleichbar mit: Final Fantasy VIII (95%)
Fakten: Analog, Dual Shock, 2 spielbare Geschichten
Erscheint: April 2000

Grafik: 75 **Sound:** 74

Fun: 85



Friedensstifter: Mit der richtigen Waffe sorgen wir für Respekt und Energieverlust beim Gegner.



Abgeschnitten: Schon bevor wir potentielle Ziele richtig im Fadenkreuz haben, eröffnen wir gnadenlos das Feuer.

Vigilante 8

2nd Offense

Dreamcast/Nintendo 64 Shoot 'em Up Teil 2 bietet altbackene Kost. Erneut beweist ihr euch in verschiedenen Arenen.

Grundsätzlich ist das Spielprinzip schnell umrissen: Autos, Waffen, und wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt. Auf eine Hintergrund-Story wurde bei Teil 2 stillschweigend verzichtet.

Spielablauf: Kampfeinsatz total
18 Fahrer und deren klasse Vehikel stehen euch zur Auswahl, um in den verschiedenen Arenen aufzuräumen. Dass jeder Wagen bis unter die Zierleiste mit Waffen vollgestopft ist, brauchen wir bestimmt nicht zu erwähnen. An jeder Ecke der Levels warten Goodies nur darauf, euch mit weiteren Waffen zu versorgen oder den Munitionsnachschub zu garantieren. Ihr habt stets ein normales Maschinengewehr zur Selbstverteidigung an Bord, das permanent eingesetzt werden darf. Größere Waffen, die mehr Schaden anrichten, wie beispielsweise der handliche Raketenwerfer, müssen jedoch erst eingesammelt werden. Jede Location besitzt ihre eigene Charakteristik sowie dementsprechend Fähigkeiten für euren

Untersatz. Euer Flitzer verwandelt sich schon mal in einen Schneepflug oder ein Hovercraft, um die örtlichen Gegebenheiten besser zu meistern. Als Spielmodi steht euch ein schnelles Arcade- oder Survival-Duell zur Auswahl. Einzelgänger bedienen sich des Quest-Mode, um ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

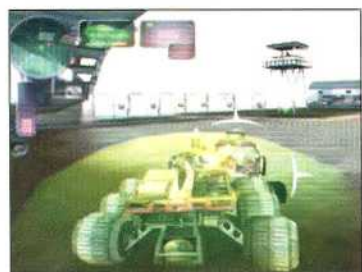
Technik: Zeitgemäß?

Im Regelfall besticht der coole Soundtrack, der so richtig zum Grooven einlädt. Das war es aber schon. Sämtliche Fahrzeuge sind auf dem Schlachtfeld recht zäh steuerbar. Man muss schon etwas Übung haben, um mit ihnen klar zu kommen. Grafisch bekleckern sich beide Versionen nicht mit Ruhm. Die N64-Version läuft zwar im Gegensatz zur DC-Version insgesamt etwas schneller, aber dafür ruckelt die Engine. Segas Schlachtschiff zeigt an allen Ecken und Enden ein Polygon-Ploppen nach dem anderen, was so weit geht, dass kurzfristig der Überblick weg ist. Beide Spiele beinhalten



Mario: Wieder mal das typische Beispiel auf dem derzeitigen Spielmarkt. Würden die Versionen für Dreamcast und Nintendo 64 nicht als fertige Produkte vor mir liegen, hätten wir auf Preview-Versionen getippt. Vigilante 8 2nd Offense ist vom Spielprinzip her, gerade durch den Vierspieler-Mode, bestimmt ein klasse Titel, aber die Ausführung im fertigen Produkt ist nicht ausreichend genug. Eine ruckelnde Grafik im HiRes-Mode beim N64, eine grauenhafte Kollisionsabfrage und eine ungenaue Steuerung beim DC sorgen für Punktabzug auf der ganzen Linie.

unlogische Elemente in der Kollisionsabfrage. So kann es passieren, dass ihr mit eurem Vehikel einfach durch Gegner hindurch fahrt oder an ein Gebäude knallt, ohne Schaden zu nehmen. Auch ist es komisch, dass manche Objekte zwar gerammt werden können, bei Beschuss aber keinen Schaden nehmen. Der Vierspieler-Modus an sich ist in beiden Fassungen zwar eine gute Idee, der jeweilige Screen-Ausschnitt jedoch zu klein, um den Überblick zu behalten. Schade eigentlich...



Abgeprallt: Ein Schutzschild sorgt kurzfristig dafür, dass euch und eurem Vehikel gegnerische Geschosse egal sind.



Ulkig: Mit dem richtigen Goodie verwandelt sich euer Fahrzeug. Jeder Abschnitt bietet hier etwas anderes.

Test Dreamcast

Hersteller: **Luxaflux**
Vertrieb: **Activision**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Activision**
Vergleichbar mit: **Vigilante 8 (PS, 74%)**
Fakten: **18 Fahrzeuge, 8 Arenen, VMU, Vibration-Pak**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 55 Sound: 78

Fun: 63

Test Nintendo 64

Hersteller: **Luxaflux**
Vertrieb: **Activision**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **109,- DM**
Muster von: **Activision**
Vergleichbar mit: **Vigilante 8 (PS, 74%)**
Fakten: **18 Fahrzeuge, 8 Arenen, Expansion-Pak, Rumble-Pak**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 73 Sound: 78

Fun: 65



Resident Evil: Survivor

PlayStation Ego-Shooter

Einen gänzlich anderen Weg gehen die Schöpfer der RE-Serie mit ihrer neuesten Zombiehitz Survivor. Diesmal erlebt der Spieler das virtuelle Abenteuer nämlich aus der Ego-Perspektive. Gesteuert wird die Figur wahlweise mit dem GunCon-Controller oder einem herkömmlichen Pad. Dabei dürft ihr euch frei durch die mit Zombies verseuchten Areale bewegen. Die aus den Vorgängern bekannten Kontrahenten werden mit Hilfe von insgesamt zwei verschiedenen Ballermännern vom Screen geputzt. Kleinere Rätsleinlagen, wie das Einsammeln von Gegenständen, die geschickt eingesetzt werden müssen, wurden von den Programmierern ebenfalls integriert. Auf der technischen Seite wird leider nur unteres Mittelmaß geboten. Die Locations sowie die Charaktere wirken extrem pixelig und die unkonstante Framerate der Engine stört den Spielfluss nachhaltig. Somit dürfte der Survivor samt seinem zähen Spielverlauf und der dürftigen technischen Gestaltung lediglich Fans der RE-Serie ansprechen.

Fun 70%

Ghoul Panic

PlayStation Shoot 'em Up

Namco hat ein Herz für alle PlayStation-Pistoleros und schickt ein neues Lightgun-Game ins Rennen. Wie schon in der Point-Blank-Reihe geht es hier weniger gewalttätig zu, dafür aber um so lustiger. Zahlreiche Geister in allen Variationen stellen euer Ziel dar. Das Spielprinzip ist einfach und schnell erklärt: Bevor ihr auf den „Schießstand“ geschickt werdet, bekommt ihr kurz gezeigt, worauf ihr zielen sollt, und schon geht es los. Technisch ist das Spiel Namco-typisch nahezu tadellos. Einzig die relativ düstere Umgebung fällt negativ auf. Ghoul Panic ist somit ein kurzweiliges Lightgun-Spiel für bis zu zwei Spieler gleichzeitig und durch den Story-Modus auch für Einzelspieler interessant.

Fun 62%



Paperboy

Nintendo 64 Geschicklichkeit Der Klassiker rund um den typischen Nebenjob des amerikanischen Vorzeige-Teenagers kehrt zurück.

Neuaufgaben von alten Arcade-Titeln haben sich, ob verdientermaßen oder nicht sei erst einmal dahingestellt, einen festen Platz in der allmonatlichen Release-Liste errungen. Midway, zur Zeit neben Hasbro Interactive einer der ganz Großen im Recyclinggeschäft, hat sich nun an einer Adaption des Atari-Hits Paperboy versucht und dem ursprünglich sehr simpel, aber genial aufge-

bauten Titel eine Rundumerneuerung zukommen lassen. Neben einer 3D-Grafik-Engine wird vor allem die Tatsache, dass im Sequel sowohl Häuser zur linken als auch zur rechten Seite mit der allmorgendlichen Tagespost beliefert werden müssen, dem erfahrenen Zocker ins Auge fallen. Erneut gewinnt diese Geschicklichkeitsübung aus Fahren, Abbremsen und Zeitungen auf



Immer feste drauf: Man sollte diesen beiden Raufbolden nicht zu nahe kommen.

Gekido

PlayStation Beat 'em Up Im New Tokyo der nahen Zukunft gilt es, sich gegen Verbrecher zu behaupten.

Double Dragon und Streets of Rage lassen grüßen! Gekido bietet dem geneigten Spieler einen Mix aus oben genannten Spielen sowie klassischen Beat'emUp-Elementen. Neun glorreiche, unterschiedliche Fighter stehen zur Auswahl. Mit einer dieser Gestalten dürft ihr euch mit bis zu vier menschlichen Spielern gegenseitig in

den Schluchten der Großstadt behaupten. In Kampfarenen zelebriert ihr grundlegende klassische Prügelkunst. Alles, was das Genre zu bieten hat, ist hierbei vertreten, anfangen von einfachen Schlag- und Trittkombinationen bis hin zu gewaltigen Specialmoves. Im Story-Mode hingegen versucht ihr euch den Weg durch die Abgründe



Specialmove: Die Specials sind zwar ansprechend in Szene gesetzt worden, nur schafft die ungenaue Kollisionsabfrage es nicht zu überzeugen.



Mario: Neuaufgaben noch und nöcher, ich kann es langsam nicht mehr sehen. Midways Paperboy-Revival bewegt sich zum einen technisch auf sehr niedrigem Niveau, zum anderen ist die Steuerung sehr hakelig. Zwar haben sich die Entwickler durchaus ihre Gedanken gemacht, wie

Veranden, Briefkästen oder - im misslungenen Sinne - Fensterscheiben zu werfen an Spannung, da sich dem tapferen Zeitungsjongen etliche Hindernisse - lebendige wie tote - in den Weg stellen. Die Palette ist hierbei schier unendlich. Von prügelnden Raufbolden, spielenden Kindern, dem ganz normalen Gegenverkehr, bis hin zu Amok laufenden Hirschkühen wird alles geboten. Neu ist wiederum, dass am Ende eines aus fünf einzelnen Kursen bestehenden Abschnitts ein fetter Endgegner auf den



Die Qual der Wahl: Als geübter Zeitungsjonge bevorzugt man natürlich den Briefkasten, die Türschwelle ist jedoch das breitere Ziel.



Mario: Ansatz gut, Ausführung mangelhaft. Bestimmt hat man sich den Mix des Spiels aus einem normalen Prügler und den Veteranen Double Dragon von Tekken 3 abgeschaut. Dennoch erreicht Gekido dessen Qualität leider nicht einmal annähernd. Die Charaktere sind zwar recht unterschiedlich ausgefallen, aber deren Move-Vielfalt kann heutzutage kei-

die Odyssee eines Zeitungsjongen im Jahre 2000 A.D. begeistern könnte, aber die Umsetzung reproduziert leider nicht den Charme und die Spielbarkeit des Originals. Also bleibt am Ende das Fazit, dass man dem betagten Spieleklassiker wohl eher seine verdiente Ruhe im Software-Grab gönnen sollte.

Paperboy oder (wer es lieber mag) auf das Papergirl wartet.

Test Nintendo 64

Hersteller: **High Voltage**
Vertrieb: **Midway**
Spieleranzahl: **1**
Geignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Konami**
Vergleichbar mit: **Fakten: 45 Strecken, 2 Spielfiguren, Rumble-Pak**
Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 32 Sound: 40

Fun: 42

Test PlayStation

Hersteller: **N.A.P.S. Team**
Vertrieb: **Infogrames**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Infogrames**
Vergleichbar mit: **Tekken 3 (85%)**
Fakten: **9 Spieler, Dual Shock, 17 Levels**
Erscheint: **April 2000**

Grafik: 64 Sound: 60

Fun: 43

New Tokyos zu schlagen. Euer Auftrag lautet, als privater Ermittler die kleine Angela aufzustöbern und sicher zurück zu ihren Eltern zu geleiten. Es liegt an euch, diese Aufgabe erfolgreich abzuschließen. Fairness ist dem Abschaum der Straße ein Fremdwort. So attackieren euch die Gegner gleich gruppenweise, und das recht aggressiv. Übrigens, der Spielverlauf ändert sich, je nachdem welcher Fighter eingesetzt wird.



Unfairness: Im Story-Mode attackieren euch die Verbrecher der Straße gleich rudelweise.



TV-Übertragung: Wie in allen F1-Spielen mit Lizenz erscheinen die Screen-Displays im TV-Stil.



Ausrutscher: Selbst einem Doppelweltmeister passiert so etwas.



Neuer Kurs: Die Strecke von Malaysia beschließt die Saison 2000.

F1 2000

PlayStation Rennspiel Electronic Arts
beglückt uns zum ersten Mal mit einem lizenzierten Formel-1-Spiel.

Die Formel-1-Saison hat wieder mal mit einem Paukenschlag begonnen. Beide Silberpfeile raus, Ferrari-Doppelsieg und BMW-Williams hat im ersten Rennen den ersten Podiumsplatz erreicht. Interessanter hätte es fast nicht kommen können. Spannend wird es nun für F1-Fans, die eine PlayStation ihr Eigen nennen, denn nun mischt auch EA, dank der erstandenen FIA-Lizenz, um die Gunst der Käufer mit.

Spielablauf: Tolle Renn-Sim

F1 2000 ist eine schnörkellose Rennsimulation, die ohne Arcade-Modus oder dergleichen echte Freaks ansprechen will. Im Gegensatz zur großen Konkurrenz aus dem Hause Psygnosis ist die Steuerung ein wenig anfangersfreundlicher ausgefallen, so dass Einsteiger sich schnell zurechtfinden werden.

Dieser Unterschied fällt besonders in schwierigen Kurven oder schnellen Schikanen auf. Obwohl die Brems- und Lenkhilfen abgeschaltet sind, kommt man recht schnell an gute Rundenzeiten heran. Müßig zu erwähnen, dass das Game mit der Lizenz alle Fahrer, Teams und die 17 Strecken der Saison 00/01 umfasst. Die Computerfahrer haben eine durchweg gelungene KI zu bieten. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad werden eigene Fahrfehler bestraft. Auf "Experte" hat man nach einem Dreher oder Kiesbettbesuch so gut wie keine Chance mehr auf den Sieg. Um den Simulationsanspruch zu gewährleisten, darf man Testrunden drehen, Telemetrie-Daten auswerten und seine Rennstrategie dem Wetter und der Teamstärke anpassen.



Technik: Sauber, Prost!

EAs Formel-1-Debüt ist aus technischer Sicht ebenfalls sehr bemerkenswert. Die Grafik steht dem Klassen-Primus Formel Eins 99 nur wenig nach. Detailreichtum und Framerate gehen absolut in Ordnung, das Fahrverhalten wirkt sogar realistischer und der Sound ist in etwa auf demselben Niveau. Die Menü-Führung ist gut aufgeräumt und die Ladezeiten sind recht flott. Alles in allem also ein solides Produkt.



Swen: F1 2000 hat mich wirklich überrascht. EAs Sim-Racer muss sich nur knapp hinter Formel Eins 99 einreihen, denn lediglich kleine Details, wie die Auslegung des Regelwerks, wirken bei F1 2000 nicht so ausgearbeitet wie bei Psygnosis' Titel. Alle Leute, denen Formel Eins 99 zu schwierig ist, sollten einmal einige Testrunden mit F1 2000 drehen. Aber auch alte Hasen können mit diesem Spiel viel Spaß haben, da es bisher die einzige akzeptable F1-Sim mit den neuen Teams und Fahrertransfers der aktuellen Saison ist. F1 2000 ist meiner Meinung nach weitaus mehr als ein guter Übergang.



Am Start: Die Engine von F1 2000 hat glücklicherweise keine großen Probleme beim Darstellen von 22 Fahrzeugen.



Planung ist das halbe Leben: Ohne Rennstrategie hat man bei den hohen Schwierigkeitsgraden keine Chance.



Lobgesang: Beendet man ein Rennen als Erster, gibt es als Belohnung die originale Trophäe des Grand Prix.



Rauchender Gummi: Heinz-Harald Frentzen wird über diesen Fahrfehler von Nick Heidfeld wenig begeistert sein. Frontflügelschaden!

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
Vertrieb: **Electronic Arts**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Geignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Musik von: **Electronic Arts**
Vergleichbar mit: **Formel Eins 99 (89%)**
Fakten: **FIA-Lizenz, Dual Shock, Memory-Card**
Erscheint: April 2000

Grafik: 80 Sound: 74

Fun: 85



Tony Hawk's Skateboarding

Nintendo 64 Fun-Sports Vor nunmehr sechs Monaten sorgte ein innovatives PS-Skate-Game für Furore.

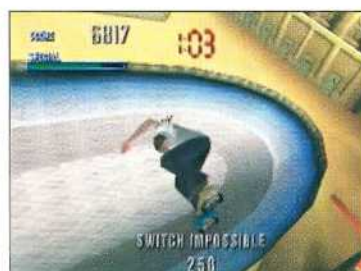
Neversofts Geniestreich rund um einen der weltbesten Skater, Tony Hawk, und dessen Buddies sorgte nicht nur bei Fans rund um das Rollbrett für Aufsehen. Trendsportarten lustlos hinzuschludern oder zu versoffen war bis zu eben jenem Game gang und gäbe.

Spielablauf: Großes Motivationspotential

Tony Hawk's Skateboarding bietet Kennern der PlayStation-Variante prinzipiell nichts Neues. Abgesehen von der Tatsache, dass ihr die technisch versierten Moves der insgesamt elf Skater in einem Tutorial einzeln betrachten könnt, blieb alles beim Alten. Die komplette Crème de la crème der Skater-Szene hat sich neben Namensgeber Hawk zusammengefunden. Wahlweise schlüpft ihr in die Haut eines Bucky



Fortschritt: Je mehr Tapes ihr gesammelt habt, desto besser ist das zur Verfügung stehende Equipment.



Possessed to skate: Wie schon die guten Suicidal Tendencies vor einem Jahrzehnt, dürft auch ihr euch im Pool austoben.



Challenge: Im Rahmen der Skater-Wettbewerbe müsst ihr euch über drei Runs hinweg gegen die massive Konkurrenz durchsetzen. Die beiden besten Performances werden gewertet.

Lasek, Andrew Reynolds oder einer Elissa Steamer. Schnallt euch das Board an und versucht, euch die unterschiedlichen Moves der Artisten im Free-Skate-Modus einzuverleiben. Habt ihr genügend technisches Training hinter euch gebracht, dürft ihr euch endlich beim eigentlichen Schwerpunkt, dem Karriere-Modus, beweisen. Für jeden der Kurse stehen jeweils fünf Aufgaben bereit, von euch gemeistert zu werden. Anfangs stellen die Hürden noch leichtes Futter dar. Ihr müsst lediglich eine festgelegte Punktzahl erreichen oder ein gut verstecktes Secret-Tape finden. Schafft ihr eine Vorgabe, erhaltet ihr als Belohnung ein Video-Tape. Eine bestimmte Zahl an gesammelten Tapes eröffnet euch den Zugang zu neuen Arealen oder besserem Material. Apropos Material, wie schon in der PlayStation-Variante bringen die Top-Skater ihr komplettes Equipment mit. Somit treten alle Pros in ihren Original-Outfits an und skaten auf ihren Original-Decks durch die Locations. Je weiter ihr euch voranarbeitet, desto haariger werden die Prüfungen, um an



Gewagter Grind: Lange Grinds auf Geländern bringen viele Punkte. Wer hier noch ein paar Tricks abliefern, multipliziert den Score.

die heiß begehrten Tapes zu kommen. Gerade ab dem dritten oder vierten Areal, der Mall und dem Downhill-Jam, einem rasanten Ritt durch einen stillgelegten Kanal, wird euch die zu erreichende Punkthürde einiges an Nerven kosten. Ferner birgt der Multiplayer-Modus durch mehrere Varianten vielfältigen Spaß.

Technik: Geniale Umsetzung des Rollsports

Alle Animationsphasen der Skater wurden sehr gut in Szene gesetzt. Gleiches gilt für die schön inszenierten Areale, welche enorme Abwechslung garantieren. Gegenüber Sonys Vertreter bringt man zudem ein paar neue Musikstücke, die sich angenehm ins Gesamtbild einfügen.



Nettes Feature: Für Neueinsteiger hält der virtuelle Lehrer einige interessante Moves bereit.



Mario: Tony Hawk's Skateboarding überzeugt auf Nintendos Modultaster ebenso wie auf Sonys 32-Bitter. Der Skateboard-Sport wurde noch nie vorher so motivationsfördernd in Szene gesetzt. Ich frage mich aber dennoch, wo die Neuerungen gegenüber der mittlerweile über sechs Monate alten PlayStation-Variante liegen. Abgesehen vom Tutorial gibt es diese nicht. Hätte man doch neue Strecken oder neue Skater eingebaut! Für N64-Zocker wird Tony Hawk's Skateboarding trotz allem der lang erwartete Skate-Knaller.



Geschafft: Im Laufe des gesamten Karriere-Modus gibt es viele Tapes zu ergattern. Wer alle holt, wird entsprechend belohnt.



Special-Meter: Nach gelungenen Flips und Grabs erhöht sich die Special-Leiste. Nun lassen sich besondere Tricks vollführen.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Neversoft**
Vertrieb: **Activision**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Geignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **139,- DM**
Hersteller von: **Activision**
Vergleichbar mit: **Tony Hawk's Skateboarding (PS, 88%)**
Faktor: **11 Skater**
Erscheint: März 2000

Grafik: 84 Sound: 85

Fun: 86



Hupen-Angriff: Statt eines Boost dürft ihr alle anderen Gegner auch per Hupe mit einem hässlichen Knockout belegen.



Turbo-Antrieb: Ist die Booster-Anzeige komplett aufgefüllt, wird euer Gefährt mit einem besonders explosiven Gemisch vorwärts getrieben.

Muppet RaceMania

PlayStation Rennspiel Nach dem sechsten Kinofilm macht Jim Henson Interactive mit einem amüsanten Fun-Racer auf sich aufmerksam.

Meister der Handpuppen, so wird Jim Henson, Schöpfer der un-nachahmlichen Muppet Show, genannt. Dass der Kult, der um ihn und seine Figuren gemacht wird, auch entsprechend vermarktet wird, versteht sich von selbst. Der letzte Kinofilm „Muppets in Space“, der Ende letzten Jahres in den hiesigen Cinemas lief, machte wieder auf die schräge Truppe aufmerksam.

Spielablauf: Mit Booster und Abkürzungen zum Ziel

Immerhin 26 Charaktere der Muppet Show lassen sich in RaceMania steuern. Von dieser stolzen Anzahl stehen zu Beginn allerdings nur gut ein Dutzend zur Verfügung. Jede der Figuren hat ihr ganz spezielles Fahrzeug mit eigenem Fahr-

gefühl. So gurkt Hakennase Gonzo mit einem Hovercraft umher und die Maus Rizzo gibt sich in einem passenden Käse-Kart die Ehre. Im Laufe der Rennen könnt ihr die Gefährte der anderen Figuren freispielen, so dass ihr eurem Liebling ein besseres verpassen dürft. Die Kurse sind sehr abwechslungsreich angelegt. So düst

ihr über 28 teilweise ziemlich skurrile Strecken, die allesamt an die sechs Muppets-Filme ange-

lehnt sind. Damit ihr nicht nur im Kreis herum fahrt, wurden viele verschiedene Rennvarianten eingebaut. In der Standardform müsst ihr als Erster von sechs Gegnern im Ziel ankommen. Dabei helfen euch ein Booster, der mit herumliegenden Früchten aufgefüllt wird, und diverse Attacken, die sich hinter den Sternen verbergen. Diese reichen von rennenden Hühnern über Bomben bis hin zu glitschigen Fischen. In den anderen Modi versucht ihr, eure Gegner abzuschießen, oder ihr sollt einen kniffligen Stunt-Parcours bewältigen.

Technik: Eigenwillige Steuerung

Muppet RaceMania ist technisch gut geworden. Die Grafik ist zwar nicht herausragend, weist aber nur wenige Fehler auf. Zudem wird die übliche Spielegrafik durch hübsche Filmsequenzen aufgelockert. Einziger Schwachpunkt ist die Steuerung. Zumindest am Anfang erweist sich das schwammige Fahrverhalten der Karts als gewöhnungsbedürftig. Meist lassen sie sich mit den digitalen Richtungstasten besser kontrollieren als mit dem Analog-Stick.



Adventure-Modus: Aufgabe in diesem Level ist es, eine Anzahl bestimmter Gegenstände in zwei Minuten einzusammeln.

René: Mit Muppet RaceMania ist ein amüsantes Rennspiel gelungen. Abwechslungsreiche Strecken und Spielmodi sowie eine scheinbar endlose Anzahl an steuerbaren Figuren und Fahrzeugen setzen den Fun-Racer ins rechte Licht. Auch von

der technischen Seite her braucht sich der Rennspielspaß nicht zu verstecken. Der einzige echte Kritikpunkt ist das schwammige Fahrverhalten der Karts. Das erfordert sehr viel Gewöhnung. Doch lässt euch davon nicht abschrecken. Für Fun-Racer-Fans ist Muppet RaceMania allemal eine Kaufempfehlung wert.



Psychic

Force 2

PlayStation Beat 'em Up

Es gibt Momente in unserem Alltag, die das Übles erahnen lassen. Ein definitives Indiz hierfür ist der Gesichtsausdruck des Chefs, wenn er ein Testmuster auf den Tisch klatscht, stets mit der freundlichen, jedoch kurzen Auskunft „Testen!“ untermauert. Sehr oft erahnt man schon die Einschätzung eines Titels an der vorgegebenen Artikelgröße. Manchmal wird man eines Besseren belehrt. Aber nicht bei Psychic Force 2. Gut, der Vorspann und die Charaktere aus dem Anime-Bereich sind immer wieder nett, doch das reicht bei einem Beat 'em Up nicht aus. In Psychic Force 2 steht ihr euch in einem dreidimensionalen cubusförmigen Kampfareal gegenüber. Ihr habt nicht nur die Möglichkeit, hier auf dem Boden zu kämpfen, vielmehr beherrschen alle Fighter das freie Schweben im Raum. Mit einigen Specials beharkt man sich nun gegenseitig. Der restliche Kampfverlauf setzt sich aus ungenauer Kollisionsabfrage, ewigem Fliegen sowie Hinterherjagen durchs Areal zusammen. Und wenn man nach 10 Minuten nicht eingeschlafen ist, dann schaltet man die PlayStation in den Memory-Card-Screen, denn da ist mehr los.

Fun 6%

Brunswick

Circuit Pro Bowling 2

PlayStation Shoot 'em Up

Wer überfüllten Bowling-Centern aus dem Weg gehen will, wird sich entweder eine eigene Bahn in heimischen Gefilden bauen müssen oder greift zu einer virtuellen Simulation. Im Sequel von BCPB packen die Jungs von Adrenalin zahlreiche Neuerungen auf den Silberling: So stehen dem ambitionierten Sportler neun verschiedene Spielmodi zur Verfügung, um die zehn Pins aus der Ruhe zu bringen. Dabei stechen vor allem die verschiedenen Turnierwettbewerbe heraus, die man gegen die virtuelle Konkurrenz bzw. bis zu acht Freunde via Multitap bestreitet. Ob nun bei einem Einzel-Game, dem Skin-Mode, bei dem es um Geld geht, oder einer ganzen Karriere, überall wird man von den unterschiedlichen Spielabläufen und der Konkurrenz gefordert. Dabei hilft einem die Steuerung, die zwar umfangreiche Einstellungen bietet, aber auch Anfängern schon nach kurzer Übungsphase schnell vertraut ist. Fazit: In puncto Präsentation und Simulation kann die Konkurrenz sich wahrlich mehrere Scheiben abschneiden, jedoch ist meiner Meinung nach ein Einzelspiel lediglich für wahre Fans des US-Sports eine längere Angelegenheit. Im Gegensatz dazu steht der Party-Effekt, wenn man mit Freunden die eine oder andere Runde bowlt.

Fun 60%



Test PlayStation

Hersteller: Traveller's Tales/
Jim Henson Interactive
Vertrieb: SCED
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: SCED
Vergleichbar mit: South Park Rally (80%)
Fakten: 26 Figuren, 25 Fahrzeuge, 28 Strecken, Dual Shock
Erscheint: April 2000

Grafik: 74 Sound: 68

Fun: 78



Flächenzauber: Magie ist ein extrem guter Angriff. Insbesondere die Sprüche, die viel Fläche abdecken, sind nicht zu unterschätzen.

Grandia

PlayStation Rollenspiel Eines der am liebevollsten gestalteten Rollenspiele hat nach vielen Jahren den Weg auf die deutschen PlayStations gefunden.

Es gab einmal eine inzwischen in Vergessenheit geratene Konsole, die auf den Namen Saturn hörte. Zu ihrer Blütezeit erschien für sie ein wunderschönes Rollenspiel, das trotz aller Ankündigungen niemals nach Deutschland gelangte. Doch nun hat die Wartezeit endlich ein Ende. Dank Ubi Soft dürft ihr euch jetzt an das 70-Stunden-Abenteuer Grandia wagen.

Spielablauf: Willkommen in einer kunterbunten Welt

Hauptheld von Grandia ist der Junge Justin. Er lebt zusammen mit seiner Mutter in der Hafenstadt Parm. Sein Hobby ist es, Abenteuer zu spielen. Eines Tages wird ihm ein Floh ins Ohr gesetzt, woraufhin er zusammen mit Kusine Sue von Zuhause ausbücht und über den Ozean in eine neue Welt auswandert. Hier will er das Ende der Welt und die sagenumwobene Stadt Angelou finden. Zusammen mit sechs weiteren Charakteren, die zumindest zeitweilig der Party angehören, durch-

stöbert er die kunterbunte Welt. Dabei stellen sich natürlich viele Monster in den Weg. In den Szenarien, zwischen denen ihr per Weltkarte hin und her wechselt, seht ihr die angriffslustigen Kreaturen bereits, so dass ihr einem Konflikt bei Bedarf aus dem Weg gehen könnt. Aufgrund des speziellen Echtzeit-3D-Kampfsystems solltet ihr aber den Fight suchen. Eure Leute kämpfen mit Waffen oder Magie gegen ihre Gegner. Mit jeder Anwendung einer Waffe oder eines Zaubers verbessert sich deren Handhabung. Insbesondere bei Magie ist das Üben sehr wichtig, da ihr neue, stärkere Zaubere erst dann erlernt, wenn ihr eine bestimmte Erfahrung mit den einfacheren Magien



Weltkarte: Bevor ihr eine neue Stadt erreicht, müsst ihr die zwischen den Ortschaften liegenden Hindernisse bewältigen.



Erstes Ziel geschafft: Die neue Welt liegt vor Justin. Hier beginnt für ihn das richtige Abenteuer.

gesammelt habt. Die sich bewegenden Kontrahenten sind auf dem Schlachtfeld recht willkürlich verteilt. Zauber, die eine größere Grundfläche treffen, sind da gerade recht, zumal Getroffene in ihren Angriffsvorbereitungen zurückgeworfen werden. Grandia bietet fraglos eines der interessantesten Kampfsysteme im Rollenspiel-Bereich.

Technik: Vier Jahre sind eine lange Zeit

Und genau so sieht Grandia auch aus. Die krabbeltunte Sprite-Grafik ist, sanft ausgedrückt, ziemlich old-school. Allerdings sollte man herausheben, dass die Territorien, auf denen eure Party herumläuft, frei drehbar sind. Die andere Ausnahme bilden die absolut sehenswerten Zwischensequenzen. In Sachen Musik braucht sich Grandia nicht zu verstecken, auf eine Sprachausgabe wurde bis auf die angesprochenen Sequenzen, verzichtet. An der einfachen Steuerung gibt es nichts auszusetzen.



Sichtbare Gegner: Seid ihr euch eurer Sache nicht sicher, könnt ihr früh genug auf die Androhung von Gefahr reagieren.



René: Ich habe Grandia bekommen und konnte es mir nicht nehmen lassen, das niedliche RPG in einer Hauruck-Aktion durchzuspielen. Es macht einfach Spaß, dem naiven und neunmal-klugen Lausejungen Justin bei seinen Aktionen zuzusehen. Dass viel mit älterer 2D-Grafik gearbeitet wurde, ist ziemlich Banane. Das einzige Manko ist, dass Grandia zu wenige Hürden bietet. Zwar sind ca. 70 Stunden bis zum Abspann nötig, doch der einzig heftige Gegner ist der Endboss. Die deutsche Übersetzung ist ziemlich gut geworden, Fehler und sprachliche Inkorrektheiten sind die absolute Ausnahme. Für jeden, der Rollenspiele mag, ist Grandia ein Muss!

Grandia 2

Während wir uns hier zu Lande den ersten Teil vorknöpfen, freut man sich in Japan bereits auf das Sequel. Folge 2 wird auf dem Dreamcast erscheinen und eine erwachsenere Story besitzen. Parallelen zum ersten Teil sind unverkennbar. So taucht eine gigantische Mauer ähnlich der Ende-der-Welt-Mauer auf. Hauptheld Rudo (17 Jahre) besitzt ein Haustierchen, einen Falken, der ihn überall hin begleitet und seine spätere Bekannte Millenia ist genauso emanzipiert wie Justins Freundin Feena. Technisch wird Grandia 2 komplett aus Polygongrafik bestehen. Das Erscheinungsdatum steht sowohl für Amerika als auch für Europa leider noch nicht fest.



Effektvoller Angriff: Auch wenn es sich hier um einen einfachen Treffer mit Feenas Peitsche handelt, ist dieser schön umgesetzt worden.



Strafarbeit: Weil Sue sich als blinder Passagier auf ein Schiff geschlichen hat, müssen die beiden nun das Deck schrubben.

Test PlayStation

Hersteller: Game Arts
Vertrieb: Ubi Soft
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: Ubi Soft
Vergleichbar mit: Breath of Fire III (86%)
Faktum: ca. 70 Stunden Spieldauer, Dual Shock, Analog
Erscheint: März 2000

Grafik: 74 **Sound:** 78

Fun: 86



Guilty Gear

PlayStation Beat 'em Up In Japan ein angeblich beachtlicher Erfolg! Ob uns das als Gütesiegel ausreicht?

Die Geschichte der Beat 'em Ups ist anscheinend genauso endlos wie die Fortsetzungshysterie des 2D-Prügel-Genres. Gerade Capcom hat hier bestimmt einen Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde verdient. Ähnlich wie die Musik von Modern Talking gleicht hier ein Stück dem anderen. Guilty Gear versucht erst gar nicht, seine Wurzeln, die in Street Fighter liegen, zu verleugnen. Vielmehr setzt der Teil auf die in Japan anscheinend recht beliebte Serie.

Zu Beginn stehen euch zehn unterschiedliche Charaktere, die eine Mischung aus Fantasy-Figuren und Monster darstellen, zur Auswahl. Mit diesen beharkt ihr euch gegenseitig in wohlbekannter Tradition. Schier unendliche Combos sowie Specialmoves sorgen für Energieverlust beim Gegner. Hierbei bringt jeder Kämpfer seine eigene individuelle Kampfarm mit. Da das gesamte Game im Anime-Stil aufgezogen ist, wurden die Spezial-



Ausgeschmiedet: Mit etwas mehr Zielwasser würde dieser Specialmove seinem Gegenüber reichlich Lebensenergie abziehen.



Mario: Wirklich, Hand aufs Herz, auch wenn solche Titel in Japan angeblich beliebt sind, wer von uns spielt denn noch den x-ten Teil einer Serie? Einfach ein paar neue Charaktere zusammenzuschustern und auf wohlbekannte und mittlerweile veraltete Grafik-Engines aufzusetzen, die keinesfalls mehr up to date sind, mag zwar Entwicklungskosten

reduzieren, aber es langweilt einfach nur. Um es mit Gunthers Worten auszudrücken: Ich mag nicht mehr! Bitte, entwickelt endlich mal etwas Neues! In Zeiten, in denen Highlights wie Soul Calibur und Dead or Alive 2 den Spieler verwöhnen und überzeugen, entzieht sich uns wirklich jedes Verständnis für 0815-2D-Prügler.

Attacken auch dementsprechend kreierte. Gewaltige Feuerattacken wechseln sich mit Zaubenangriffen und übermenschlichen Fähigkeiten ab. Aber auch die Hintergründe sind farbenfroh wie eine Packung Smarties realisiert worden und gefallen dem oberflächlichen Betrachter kurzfristig. Sie passen jedoch sehr gut zum gesamten Spiel. An musikalischer Untermalung konnten wir nicht viel vernehmen. Die obligatorischen Modi aufzuzählen, erspare ich euch, denn wer ein Spiel des Genres kennt, kennt alle.



Effektreich: Die farbenfrohen Hintergründe passen gut zu den Charakteren.

Test PlayStation

Hersteller: ARC
Vertrieb: Virgin Interactive
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: SCED
Vergleichbar mit: Marvel vs Capcom (PS, 12%)
Fakten: 10 Kämpfer + 4 versteckte Kämpfer, Dual Shock
Erscheint: April 2000

Grafik: 45 **Sound:** 30

Fun: 35



Army Men: Sarge's Heroes

PlayStation Shoot 'em Up Bereits zum zweiten Mal in diesem Jahr schlagen die Soldaten von 3DO zu und wollen fette Beute machen.

Es herrscht wieder einmal Krieg im Land der Plastiksoldaten und der böse General Plasto überfällt mit seinen braunen Horden die freiheitsliebenden Plastikvölker. In der Person von Sergeant Hawk tretet ihr auf den Plan und versucht in über 18 Missionen dem Feind die Stirn zu bieten. Bevor ihr euch aber in das

Schlachtgetümmel begeben, trainiert ihr eure Fähigkeiten mit Panzer, MG und Flammenwerfer im eigenen Feldlager. Danach gilt es, die erste Mission, die Befreiung eines Informanten, hinter euch zu bringen. Während eines Auftrags rennt ihr in einer Verfolgerperspektive durch das virtuelle Einsatzgebiet, sammelt



Gegrillt: Mit dem Flammenwerfer zerschmelzt ihr euren Konkurrenten in Sekunden.



Georg: Oh ja, da werden alte Erinnerungen an meine Sandkastenzeit wieder aufgewärmt, jedoch kann mich das kriegerische Treiben der Plastikkameraden nicht gerade überzeugen. Zwar sind die Missionen umfang- und abwechslungsreich, dennoch ist unter dem Strich nicht viel von spielerischem Tiefgang zu sehen. Grund dafür sind in erster Linie die hakelige

Steuerung und die mangelhafte Grafik. Will man einen genauen Sprung über einen Wassergraben vollführen, stürzt man normalerweise in die reißenden Fluten. Im Nahkampf hat sich eure Zielsicherheit extrem verringert und es wird fast zum reinen Glücksspiel, den Feind zu treffen. Im grafischen Bereich drücken der unnatürliche Nebel und eine allgemeine Pixeligkeit enorm auf die Spaßbremse.

Waffen auf, klettert über Hindernisse und attackiert die braune Flut der Feindsoldaten. Hauptwaffe des Sarge ist seine M-16, die ihr stehend, kniend und liegend zum Einsatz bringt. Beim Anvisieren hilft euch ein rotes Zielkreuz. Wechselt ihr jedoch mit der Zoom-Taste in die Ego-Perspektive, holt ihr euch den Feind näher heran. Habt ihr eine Panzerfaust oder gar ein Scharfschützengewehr, dann sind die gegnerischen Radaubrüder ohne Probleme zu vernichten. Darüber hinaus stehen noch diverse andere Instrumente der Zerstörung, wie Granatwerfer oder Handgranaten, zur Verfügung und ihr habt die Möglichkeit, Fahrzeuge, etwa Panzer, zu besteigen und quer über alle Hindernisse zu fahren. Zwischen den einzelnen Missionen werden CG-Sequenzen eingestreut, die euch auf nette Art und Weise mit einer guten Story beglücken.

Test PlayStation

Hersteller: 3DO
Vertrieb: Infogrames
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Infogrames
Vergleichbar mit: Small Soldiers (72%), Army Men: 3D (63%)
Fakten: Rumble-Pak, Memory-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 44 **Sound:** 60

Fun: 47



Star Ixiom

PlayStation Shoot 'em Up Namco versucht sich in der Sparte Weltraum-Shooter. Wie es scheint, nur mit geringem Erfolg.

Nachdem sich die Menschheit wieder einmal aufgeschwungen hat, die Weiten des Weltalls mit ihrer Anwesenheit zu beglücken, treten natürlich einige Aliens auf den Plan, die mit der Expansion des Homo sapiens nicht einverstanden sind. So sind es die Grenzwelten, die den ersten Angriffswellen der Feinde widerstehen müssen, und ihr befindet euch als wagemutiger Verteidiger

Roy Heinick mitten im Focus des Geschehens. Nachdem ihr euer Heimatplanetensystem erfolgreich verteidigt habt, geht es zum nächsten Raumsektor. Hier gilt es schon, drei verschiedene Punkte vor vier anfliegenden Flotten von Galaga-Raum-schiffen zu schützen. Während ihr um die Sicherheit des Hauptplaneten kämpft, werden die beiden Nachschubbasen bedrängt. Ihr müsst via



Harakiri: Einige der gegnerischen Einheiten suchen den direkten Kollisionskurs mit euch und wollen gar nicht überleben.

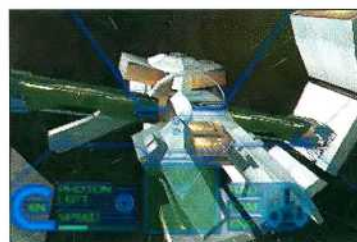


Georg: Es ist zwar ganz nett, dass uns Namco auf die Jagd nach Galaga-Raum-schiffen schickt, jedoch fehlen dem Spiel drei wesentliche Dinge: abwechslungsreiche Missionen, eine epische Story und fulminante Raumschlachten à la Colony Wars.

Ohne Wing-Man oder eigene Flottenteile spielt sich das Unternehmen Weltraum-Shooter auf lange Sicht ziemlich fade. Namco sollte auf dem Boden der Tatsachen bleiben, weiterhin Beat 'em Ups und Rennspiele programmieren und nicht nach den Sternen greifen!

Raumkarte und Hyperantrieb schnell zu den kritischen Punkten springen und in klassischer Wing-Commander-Manier weitere Aliens aus ihren Kreuzern, Jägern und Schlachtschiffen schießen. Dafür stehen euch neben der Plasma-Gun diverse Sekundärwaffen, zum Beispiel Raketenwerfer oder Vulkangeschütze, zur Verfügung. Darüber hinaus lassen sich neue Schutzschilde, Nachbrenner oder Tarnvorrichtungen an Bord eurer Schiffe installieren. Auf den Raumstationen tretet ihr in

Kontakt mit anderen Streitkräften, die euch nützliche Tipps geben. Ihr speichert dort auch euren Spielstand.



My home is my castle: In den Raumstationen wird euer Schiff repariert bzw. neu bewaffnet und speichert eure Fortschritte im Kampf gegen die Aliens.

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
Vertrieb: **SCEE**
Spieleranzahl: **1**
Geignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Master von: **SCEE**
Vergleichbar mit: **Colony Wars: Red Sun (88%)**
Faktor: **Dual Shock, Analog**
Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 61 Sound: 63

Fun: 42

Crusaders of Might and Magic

PlayStation Action-Adventure Might and Magic ist jedem PC-Rollenspieler ein Begriff, doch auf der Konsole suchte man die erfolgreiche Serie bisher vergebens.

Crusaders of Might and Magic hat nur am Rande etwas mit der großen RPG-Reihe zu tun. Bis auf den Namen hat es eigentlich nichts mit der Saga gemein, immerhin handelt es sich hierbei um ein waschechtes Action-Adventure. Die Fantasy-

Geschichte des Lara-ähnlichen Abenteuers handelt von Drake, einem Krieger. Er führt eine Art Guerillakrieg gegen die dunklen Mächte der Finsternis. Bei einer Attacke gerät er jedoch in einen Hinterhalt und wird gefangen genommen. Mit Hilfe einer



René: Crusaders of Might and Magic reißt mich nicht gerade vom Hocker. Die Storyline ist nicht tief genug ausgearbeitet und die Technik kommt nicht über den Durchschnitt hinaus. Immerhin muss ich anerkennen, dass 3DO eine deutsche Sprachausgabe

eingepflanzt hat. Leider klingen manche Sprecher ziemlich amateurhaft, ein Problem, das bereits in PC-Teilen der Might-and-Magic-Reihe vorhanden war. Aber denkt jetzt nicht, dass Crusaders das mieseste Action-Adventure ist. Es ist halt nur Durchschnitt.

telepathischen Magierin kommt er frei und kann aus dem Schloss der Nekromanten fliehen. Drake steht ein recht breites Spektrum an Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Er kämpft mit Keule oder Wurfaxt, kann verschiedene Zauber verwenden oder sich mit seinem Schild verteidigen. Trifft er gerade einmal nicht auf aggressive Monster, ist seine Geschicklichkeit gefragt. Er springt und hüpfert wie in einem Jump & Run und verschiebt Kisten. Technisch bewegt sich Crusaders im Mittelmaß. Die Polygongrafik wirkt schnell programmiert und die

Stimmen der deutschen Sprecher klingen eher fade.



Keine Chance: Den trübseligen Zombies wird schnell eine mit der Keule übergeben.



Angriff: Im Intro wird euch erzählt, warum Drake Hass gegen die finsternen Mächte hegt.

Test PlayStation

Hersteller: **3DO**
Vertrieb: **3DO**
Spieleranzahl: **1**
Geignet für: **Fortgeschrittene**
Ca. Preis: **89,- DM**
Master von: **3DO**
Vergleichbar mit: **Tomb Raider IV (90%)**
Faktor: **Dual Shock, Analog**
Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 68 Sound: 64

Fun: 63



Kamikaze: Bei den Positionskämpfen geht es zwar hart her, zu Stürzen und Unfällen führen solche Rempelen allerdings nicht.

Superbike 2000

PlayStation Rennspiel Wenn sich die Motorradfahrer nun langsam wieder auf die Straße trauen, dürft auch ihr virtuell dabei sein.

EA Sports ist ja inzwischen mehr als bekannt für seine grandiosen Sport-Titel. Ebenso bekannt sind ihre jährlichen Updates. Nun landet mit Superbike 2000 ein neues Motorradrennspiel in den Regalen. Und da man bei EA mal wieder an nichts sparen wollte, kommt auch dieses Game mit einer offiziellen Lizenz, der Superbike-Weltmeisterschaft, daher. Das bedeutet für den Spieler, dass er aus sechs Original-Herstellern, 26 realen Fahrern und 13 echten Rennstrecken (zum Beispiel dem Nürburgring) auswählen darf. Die Präsentation des Spiels ist wieder sehr gut gelöst worden. Zentrales Element ist der Meisterschaftsmodus, doch gibt es selbstverständlich ein Einzelrennen und einen Zweispieler-Modus. Auch bei der Steuerung geben sich die Kanadier keine Blöße. Die Lenkung reagiert feinfühlig genug, um die hochgezückelten Bikes gekonnt um die Kurven zu zirkeln. Allerdings bekleckert man sich die weiße Weste bei der Grafik merklich. So fallen immer wieder Clipping-Probleme ins Auge und ganze Wälder und andere Hintergrundobjekte ploppen ins Bild. Das geht selbst auf der inzwischen betagten PlayStation besser. Auch die Kollisionsabfrage hat man etwas übertrieben sensibel eingestellt.

Berührt ihr nur den Grünstreifen, bremst euer Bike so stark ab, dass es euch eigentlich über den Lenker werfen müsste. Wen dieses Manko nicht stört, der bekommt mit Superbike 2000 ein spielerisch gutes Rennspiel mit einer gehörigen Portion Langzeitmotivation.



Mario: Normalerweise bin ich ein Fan von EAs Sportspielen, gleich welcher Sportart, doch Superbike 2000 enttäuscht durch eine nur durchschnittliche Grafik-Engine und Schwächen im Gameplay. So fliegt ihr selbst bei einem Frontalaufprall vom Bike ab und die Kollisionsabfrage ist ziemlich ungenau. Da kommt häufig Frust auf. Ein mittelmäßiges Rennspiel ist dieses Game zwar immer noch, doch erwarte ich gerade von EA Sports heute einfach mehr.

Test PlayStation

Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Electronic Arts
Vergleichbar mit: Extreme 500 (42%)
Fakten: 13 Strecken, 6 originale Teams, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 58 **Sound:** 74

Fun: 67



Cockpit-Perspektive: In dieser Ansicht sieht das Rennen zwar sehr spektakulär aus, allerdings sollten sich mit dieser Perspektive nur Profis auf die Strecke wagen.

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation - Hardware		Playstation - aktuelle Software	
Playstation incl. Umbau	249,99	4x4 Supersports	79,99
PSX-Boot-Chip (für Jap und us)	4,99	Armored Core: Projekt Swam	84,99
Ghost Chip	9,99	Baldur's Gate	84,99
Memory-Card		Colin McRay Rally 2	89,99
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99	Jeremy Mc G. Supercross 2000	84,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99	Jimmy White's Queball 2	79,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99	Need for Speed - Porsche	89,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99	NBA in the Zone 2000	89,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	29,99	Premier Manager 2000	85,99
Memory-Card 32 MB	39,99	Prince Naseem Boxing	84,99
Kabel		Rayman 2	84,99
RGB Kabel	7,99	Ronaldo V-Football	89,99
RGB Audio Kabel	11,99	Supercross 2000	84,99
Link Kabel	7,99	Toca 3 Int. Touring Cars Platinum	39,99
Padverlängerung	7,99	Toca 3 Int. Touring Cars	81,99
Controller		Vandal Hearts 2	84,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99	Vanishing Point	84,99
Flashfire Power Shock	32,99	WWF Smack Down	84,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99	... und vieles mehr, wie z.B.	
Infrarot Wireless Controller	55,99	Final Fantasy VIII	95,99
Gun Universal Rocker	39,99	GTA 2	89,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99	Medal of Honor	89,99
Gun Falcon mit Pointer	89,99	Metal Gear Solid Platinum	39,99
Gun Scorpion	54,99	Millenium Soldier	84,95
Panther Gun	29,99	Railroad Tycoon 2	89,99
PSX-Maus	19,99	Rainbow Six	89,99
Shock Rattle Gun	69,95	Ready to Rumble Boxing	89,99
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99	SEGA DreamCast	
Lenkrad V3 SV-1118 A	129,95	SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90	Controller	54,99
Lenkrad Race32-64 Kompakt	69,99	Arcade Stick	84,99
Zubehör		Keyboard	54,99
PSX-Gehäuse (versch. Farben)	45,99	Vibrationspack	44,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99	VMU Memory-Card	54,99
PAL Booster	29,99	RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RF Adapter	19,99	RGB Scart Audio Kabel	29,99
Power Replay	39,99	RGB Scart Kabel	24,99
Game Buster CDX	89,99	Padverlängerung	19,99
X-Ploder Classic	54,90	Software	
X-Ploder-FX	75,99	Crazy Taxi	84,99
X-Ploder-Pro	119,99	Cool Boarders	89,99
Dexdrive	72,99	Dynamite Cop	89,99
Multi Tap (versch. Farben)	49,90	Get Bass incl. Angelrute	164,99
Smart Joy Adapter	69,99	MS-R (Metropolis)	109,99
PSX Tasche	34,99	NBA	89,99
... und vieles mehr!		Ecco the Dolphin	84,99
Nintendo		Racing Simulation 2	89,95
Pokemon blau Edition - GBC	59,99	Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Pokemon rot Edition - GBC	59,99	Sega Rally 2	109,99
Pokemon Stadium - N64	119,99	Sonic Adventure	89,99
Pokemon Pikachu	59,99	Soul Calibur	109,99
weitere N64 & Gameboy		Toy Commander	89,99
Soft- und Hardware verfügbar		UEFA Striker	95,99
PC-Software & DVD		Zombie Revenge	84,99
reichhaltiges Angebot verfügbar		weitere Soft- und Hardware verfügbar	

Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99

Lenkrad Jordan GP 2
(PSX & N64)
109,99

Memory-Card
1 MB (15 Bl.)
9,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage

WWF SmackDown!

PlayStation Fun-Sports Die World Wrestling Federation kämpft nun für THQ!

Die Lizenzen der Branche sind nun verteilt. Während Acclaim ECW innehat, bedient sich Electronic Arts der WCW. Die Wrestler der WWF stehen dafür im Dienst von THQ. Und THQ hat den Jungs gleich mal eine komplett neue Spiele-Engine spendiert, und zwar mit Erfolg. Die Charaktere wirken sehr agil und dynamisch. Neben 36 Prügelknaben verstecken sich noch weitere, freispielbare Kämpfer im Spiel. Bevor

ihr diese steuern dürft, gilt es allerdings erst einmal, sich zu beweisen, oder ihr kreierte euch einfach einen eigenen Favoriten. Dass jedem Charakter sein eigenes Spektrum an normalen und speziellen Moves zur Verfügung steht, dürfte so klar sein wie die Tatsache, dass CPU-gesteuerte Fighter unterschiedlich agieren. Die körperlichen Attribute kommen hier zwar nicht so fein ausgearbeitet zum Tragen wie beispiels-



Action satt! Zu viert macht das Game noch einmal so viel Spaß, und die PlayStation geht in keinen Moment in die Knie.



Mario: Alle Wrestling-Freunde werden bei WWF SmackDown! sehr gut bedient. Neben den originalen Charakteren, die auch hier zu Lande recht bekannt sind, stehen die berühmten Schauplätze und Events zur Verfügung. Zwar hätte die Kollisionsabfrage ein klein wenig mehr Feinschliff vertragen, aber andere Features machen diesen Umstand wieder wett.

Hintergrundsound, Kampfgeschrei und die sauber animierten Charaktere werden zusätzlich durch die schnelle aktive automatische Kamera überzeugend in Aktion gesetzt. Das gesamte Spiel erzeugt hierbei eine sehr dichte Atmosphäre. Zu meckern gibt es nicht viel. Der Bastel-Mode für eigene Wrestler könnte umfangreicher sein. Und wo ist eigentlich der Schiedsrichter?

weise in Acclaims ECW Hardcore Revolution. Dafür kann das gesamte Spielflair etwas mehr überzeugen. Wilde Zwischenrufe der Zuschauer neben dem heftigen Hintergrundsound sorgen für gute Unterhaltung, während ihr im Ring aufräumt. Das dürft ihr sogar zu viert celebrieren, vorausgesetzt ihr habt ein Multitap parat. Wer derzeit auf der Suche nach einem Wrestling-Spiel ist, sollte zugreifen.



Überblick: Die automatische Kamera sorgt permanent für eine perfekte Übersicht, ohne zu verwirren.



Georg: Silicon Dreams neuester Streich bietet zu wenig Neues, um vollends zu überzeugen. Zwar wurde die technische Seite erfreulicherweise verbessert, dennoch bleibt ein leicht fader

Nachgeschmack. Die künstliche Intelligenz der CPU-Teams ist einfach zu durchwachsen. Summa summarum stellt der Titel eine nette Abwechslung zu FIFA 2000 oder ISS Pro dar, ist aber kein langfristiger Killer.

UEFA Championsleague 99/00

PlayStation Sport Eidos setzt den in der letzten Saison begonnenen virtuellen Kick fort.

An der Fußball-Front scheint kein Ende in Sicht: Alle Monate wieder treten neue Titel bzw. Sequels auf den virtuellen Rasen, um die Meisterschale zu erringen. Gleiches gilt für Silicon Dreams Sequel zum letztjährigen Kick rund um die finanzstarke Championsleague. Wie ihr bereits aus dem Titel ableiten könnt, liegt der Schwerpunkt der Torejagd erneut auf der aktuellen Saison in der höchsten europäischen Klasse. Kurzerhand wählt ihr euer per-

sönliches Lieblingsteam aus dem reichhaltigen Angebot aller verfügbaren Mannschaften, die sich entweder über den Gewinn der nationalen Meisterschaft bzw. durch die Kräfte zehrende Qualifikation Zugang zur Königsklasse verschafft haben. Um euch mit der Kontrolle eurer elf Lieblinge vertraut zu machen, solltet ihr zunächst ein Quick-Match oder aber ein Freundschaftsspielchen bestreiten, bevor ihr euch in eine komplette Saison wagt.



Freudentaumel: Wie berauscht tanzen die erfolgreichen Ajax-Kicker über den Platz. 1996 war die Welt für die Niederländer noch in Ordnung.

Erwartungsgemäß stehen dem Soccer-Freak zudem 19 Originalstadien zur Verfügung, denn in einem Match gegen die Jungs aus Barcelona kommt eben erst so richtig Atmosphäre auf, sobald ihr den ehrwürdigen Rasen des Nou Camp betretet. Ferner bietet Silicon Dreams dem Fan historischer Paarungen die Möglichkeit, alle Endspiele seit 1968 wieder zu zocken. Hiermit wird euch eine nette Möglichkeit eröffnet, bereits verlorene Titelkämpfe des eigenen Lieblingsteams nochmals zu bestreiten, um den Pokal nach Hause zu holen. Technisch liegt UEFA Championsleague 99/00 auf einem angenehm hohen Niveau. Die Animationen der Balljäger

wirken sehr detailliert. Leider bleibt die künstliche Intelligenz der CPU-Kicker ein bisschen zurück, denn einige Aktionen wirken zu unausgewogen.



Vergebliche Anstrengung: Der Arm des Goalies wird zwar länger und länger, dennoch reicht es nicht und der Ball zappelt in den Maschen.

Test PlayStation

Hersteller: Silicon Dreams
Vertrieb: Eidos
Spieleranzahl: 1 - 8
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Eidos
Vergleichbar mit: FIFA 2000 (89%)
Fakten: Classic-Cup-Modus
Erscheint: erhältlich

Grafik: 78 **Sound:** 75

Fun: 79



Blebschaden: Um den Truck zu stoppen, dürft ihr ihn nicht aus den Augen verlieren und müsst ihn so lange rammen, bis der Balken voll ist.

Dukes of Hazard

PlayStation Rennspiel Eine US-Fernsehserie aus den frühen 80er-Jahren wird im neuen Jahrtausend reanimiert und mit einem actiongeladenen Racer geehrt.

Ein Duke kommt selten allein. Unter diesem Titel lief die US-Serie auch in deutschen Gefilden über die Flimmerkiste und begeisterte meist die jüngeren Zuschauer der frühen 80er-Jahre. Die beiden Protagonisten des Racers, Luke und Bo Duke, sorgen mit ihrem roten Flitzer für viel Aufregung in dem Kaff Hazard im amerikanischen Mittelwesten. Im Einzelspieler-Modus gilt es Verbrecher zu jagen, dem Sheriff ein Schnippchen zu schlagen und irgendwie harte Dollars zu verdienen, um dem Onkel in einer finanziellen Notlage zu helfen. Der Spielablauf: Aus der Sicht der Verfolgerkamera donnert ihr mit eurem roten Spaßmobil über die staubigen Straßen und versucht zum Beispiel ein Zeitlimit einzuhalten, einen Pick-up zu stoppen oder den Staatsdienern zu entkommen. Dabei sorgt nicht nur der kurvige Streckenverlauf für Dellen im Gefährt, sondern auch der Gegenverkehr und zahlreiche Hindernisse. Mit den verschiedenen Boni, wie eine Portion Nitro oder ein Ölkannister, lassen sich Vorteile gegenüber den Verfolgern effektiv ausspielen. Im Multiplayer-Modus erwarten euch ein deftiger Demolition-Showdown und einige Strecken, auf denen ausnahmslos um die Plätze gefahren wird.



Georg: Mit Dukes of Hazard wird uns ein nettes Spiel für zwischendurch präsentiert. Mit dem einfach gehaltenen Spielablauf entfällt das lästige Wälzen des Handbuchs und die relativ kurzen Missionen schmecken wie ein schneller "Heiße-Hexe-Snack". Framerate, Grafik und musikalische Untermalung sind adäquat gehalten und sorgen für eine gelungene Abrundung des ordentlichen Softwaretitels. Das Prädikat "schöne Abwechslung" haben sich die Jungs von Sinister Games auf jeden Fall für die zahlreichen Zwischensequenzen verdient. Auf die Dauer kann die Pistenhatz mich jedoch nicht fesseln und ich greife wieder zu Driver und Gran Turismo 2.

Test PlayStation

Hersteller: Sinister Games
Vertrieb: Ubi Soft
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Ubi Soft
Vergleichbar mit: Driver (86%)
Faktor: Analog, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 65 **Sound:** 62

Fun: 61



Unterhaltung: Zwischen den Missionen wird die Geschichte der wilden Brüder durch solche Sequenzen erzählt.



Palm Pad Shock Controller

- Kompaktes Design
- Mikroschalter-Stick
- Dual Shock™-kompatibel

DM 29.95*



Mars attacks!

Infrarot Cyber Shock Controller

FÜR PLAYSTATION™

- Infrarot Verbindung
- hocheffiziente analoge und digitale Steuerung
- starker Vibrationseffekt

DM 69.95*



8 MB Memory Card

FÜR PLAYSTATION™

- 120 Speicherplätze
- schneller Datenzugriff

DM 59.95*



16 MB Memory Card

FÜR PLAYSTATION™

- 240 Speicherplätze
- größte unkomprimierte Memory Card für PlayStation™

DM 89.95*

ohne Kompression



XPloder 9000

FÜR PLAYSTATION™

- mehr als 10.000 Cheats für über 700 Spiele vorab gespeichert
- 8 MB Virtual Memory System zum Ablegen von Spielständen
- auch für die PlayStation™ ohne Parallelport

DM 79.95*

* empfohlener VN-Preis

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
(3,93 DM / Min.)

BLAZE®

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

e-mail: service@blaze.de

MEGA FUN

Leser Award 1999 Zuerst möchten wir euch großen Dank aussprechen. Eure überwältigende Beteiligung hat uns positiv überrascht und auch in unserer Einschätzung bestätigt, denn zum besten Videospiel des Jahres 1999 wurde von euch eindeutig Metal Gear Solid gewählt. Herzlichen Glückwunsch an Konami für dieses innovative Action-Adventure.

2. Bestes Rollenspiel

Final Fantasy VIII mit 94 %

Squaresoft



3. Bestes Jump & Run

Donkey Kong 64 mit 40 %

Nintendo/Rare



4. Bestes Shoot 'em Up/ Bester Ego-Shooter

The House of the Dead 2 mit 47 %

Sega



5. Bestes Videogame- Babe

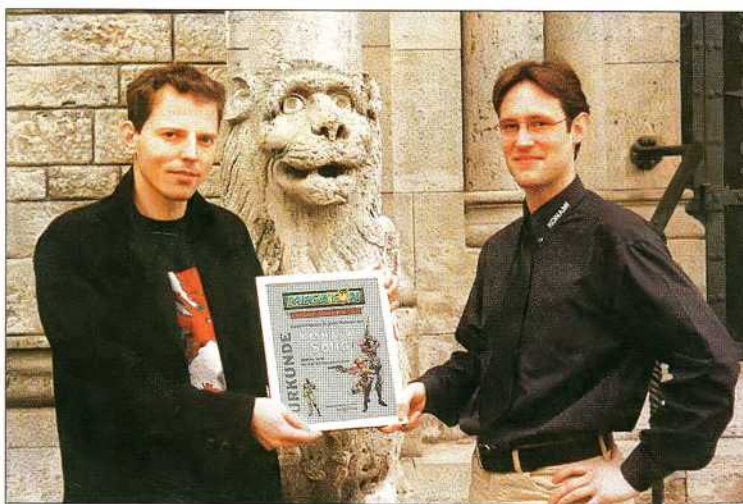
Jill Valentine mit 40 %
Resident Evil



1. Bestes Videospiel des Jahres 1999

Metal Gear Solid mit 22 %

Konami TFE



Übergabe-Zeremonie: Stolz nahm Wolfgang Ebert, Konamis PR-Recke, die Auszeichnung zum Spiel des Jahres 1999 von Uwe in Empfang.

6. Bestes Beat 'em Up

Soul Calibur mit 82 %

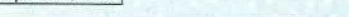
Namco/Sega



7. Beste Rendersequenz

Final Fantasy VIII mit 36 %

Squaresoft/SCED



9. Bestes Strategiespiel

Populous: The Beginning mit 46 %

Electronic Arts



8. Bestes Sportspiel

Mario Golf mit 24 %

Nintendo



10. Bestes Importspiel

Shenmue mit 84 %

Sega



11. Bester Fremdhersteller

Rareware mit 24 %



12. Schlechtestes Videospiel des Jahres 1999

Autobahn Raser II mit 8 %

Davilex



13. Bestes Action- Adventure/Adventure

Metal Gear Solid mit 36 %

Konami



14. Bestes Rennspiel

Gran Turismo 2 mit 47 %

SCED



15. Bestes Geschicklichkeitsspiel

Mario Party mit 41 %

Nintendo



INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Hauptgewinn:
Ein Ferrari MODENA

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

Preise im Gesamtwert
von über 350.000 DM

Und zusätzlich!
Jeden Monat
Verlosung
von vier
Top-PCs!



2. - 5. Preis:
VIP Weekend bei einem
heimischen Grand-Prix



6. - 20. Preis:
Flat-Screen
Monitor



21. - 50. Preis:
V4 Force Feedback
Racing Wheel



Einfach anrufen und gewinnen

0190 59 58 53

Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®



Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000 - www.interact-europe.de



Strider Hiryu 1&2

PlayStation Beat 'em Up

Auf 2 CDs liefert Capcom das klassische Strider Hiryu aus, inklusive dessen direkten Nachfolger Teil 2. In guter alter seitlich scrollender Beat'em-Up-Manier à la Legend bahnt ihr euch mit eurem Charakter den Weg durch endlose Reihen fieser Gegner. Neben normalen Schlägen und Tritten darf natürlich auf das allseits vorhandene Schwert, welches durch diverse Goodies aufgewertet wird, zurückgegriffen werden. Teil 1 bietet bestimmt nur dem Classic-Fan ausreichend Kost, da hier Grafik auf Mega-Drive-Niveau (meine ich nicht negativ) geboten wird. Part 2 hingegen kann schon mit verschiedenen Effekten und Polygonen der PlayStation ein wenig mehr abverlangen. Fazit: Wer einfache, seitlich scrollende, historische Hau-drauf-Kost ohne Nachdenken mag, ist hier bestimmt nicht schlecht bedient. Aber ihr solltet nicht allzu viel erwarten. (Gunter)



Chaos Break

PlayStation Action-Adventure

Auch die japanische Software-Schmiede Taito will ein Stück vom Survival-Horror-Kuchen abbekommen und schickt einen RE-Klon ins Rennen. Die kürzlich in Japan erschienene Version weist jedoch in allen Belangen extreme Mängel auf. Doch zunächst zum Gameplay: Mit einem von zwei zu Beginn an wählbaren Helden geht es durch eine feindverseuchte Fantasie-Welt. Die Locations wirken sehr steril und die Animationen der comic-haften Figuren erinnern eher an die Bewegungen einer lebendig gewordenen Vogelscheuche als an die eines Menschen. Zudem ist die Grafik-Engine mit einer Vielzahl unschöner Fehler behaftet. So kommt es nicht selten vor, dass euer Charakter komplett in einer Wand versinkt. (Udo)



Who Is It?

Den Tod vor Augen: Im Verlauf des Abenteuers trifft ihr neben den mutierten Ungetümen auch auf menschliche Charaktere, die euch wichtige Hinweise bezüglich des Abenteuers geben.

Carrier

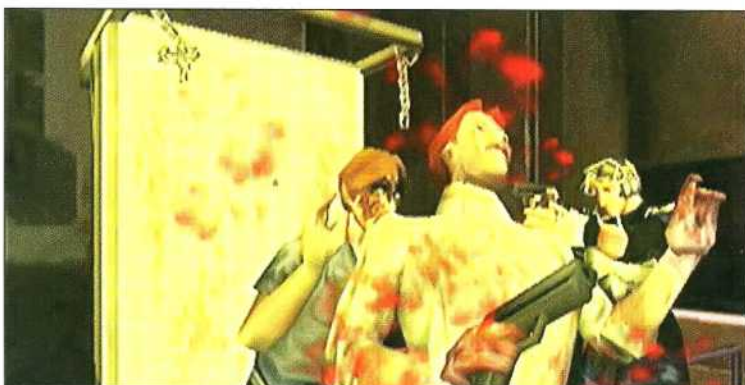
Dreamcast Action-Adventure Auf die äußerst erfolgreichen Spuren Capcoms begibt sich die japanische Schmiede Jaleco, die mit Carrier einen waschechten Vertreter des Survival-Horrors entwickelte.

Die Welt, in der Carrier spielt, wird vom kalten Krieg beherrscht. Im Gegensatz zu vergangenen Zeiten tobt jedoch die Auseinandersetzung nicht zwischen Ost- und Westmächten. Vielmehr verläuft die Front in der virtuellen Welt von Jaleco horizontal und teilt unseren Heimatplaneten in eine Nord-Süd-Allianz. Eines Tages erfährt das nördliche Bündnis (NTA) einen mysteriösen Zwischenfall. Der schwere Flugzeugträger Heimdal kehrt von einem Einsatz nicht zurück. Sogleich wird eine Spezialeinheit via Hubschrauber ausgesandt, um das rätselhafte Verschwinden des Vehikels aufzudecken. Zu den vermeintlichen Rettern gehören unter anderem Jack Ingles und Jessifer Manning. Beim Erreichen der Heimdal erleben die Helden jedoch eine böse Überraschung. Ihr Helikopter wird plötzlich von den Geschütztürmen des Schiffes beschossen und dabei stark beschädigt. Dem Piloten gelingt es dennoch, auf dem Flugzeugträger notzulanden. Dabei wird aber der Hubschrauber

vollkommen zerstört und die Besatzung des Luftfahrts schwer verletzt.

Spielablauf: Simpler RE-Klon?

Auf den ersten Blick scheint Carrier ein simpler RE-Ableger zu sein. Nachdem der Held aus seinem Koma erwacht ist, wird er in bester Tomb-Raider-Manier durch die düsteren Räumlichkeiten des Schlachtschiffes gesteuert. Dabei begegnet ihr fiesen Mutationen, die von einem geheimnisvollen Virus befallen sind. Doch nicht alle Schurken lassen sich ohne weiteres als Bösewichter identifizieren, da sie sich rein äußerlich nicht verändern. Zu Beginn des Abenteuers erhält der Held eine Art Fernglas, mit dem ihr die Bösewichter ausmacht. Betätigt ihr den roten Button, betrachtet ihr den Raum durch das Sichtgerät quasi aus einer Ego-Perspektive. Hier verrät euch das nützliche Werkzeug, ob in der unmittelbaren Umgebung Gefahr lauert. Zudem identifiziert das Fernglas auch Gegenstände, die dem Helden von Nutzen sein könnten.



Geschossen wird in bester RE-Tradition: Bei Betätigung der R-Taste zieht der Held seine Waffe. Drückt ihr den L-Button, lässt sich eine andere Wumme auswählen.

Willkommen in der Import-Zone!

Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Einsendeschluss ist der 30.04.00. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



In einer beeindruckenden Rendersequenz vorgestellt: Neben dem heldenhaften Hünen Jack Ingles dürft ihr auch die attraktive Jessifer Manning durch die düsteren Locations führen.



Solid Snake stand Vorbild: Dank eines speziellen Fernglases lassen sich die Mutanten aufspüren.

Neben dieser Besonderheit des Gameplays unterscheidet sich Carrier auch in der Gesamtspielzeit von seinen RE-Kollegen. Ihr benötigt alleine zehn Stunden Spielzeit für das erfolgreiche Bestreiten des Abenteuers mit Jack. Im Anschluss daran bieten euch die Schöpfer ferner die Möglichkeit, mit einem zweiten Charakter, Jessifer Manning, auf Zombiejagd zu gehen.

Technik: Die Schwachstelle von Carrier

Die Räume, durch die ihr Charaktere steuert, wirken allesamt etwas detailarm. Die vorberechneten Hintergründe können ebenfalls nicht mit den Vorbildern aus Code Veronica mithalten. Zudem gerät die Engine ins Stocken, sobald sich mehrere Gegner im Sichtfeld befinden.



Georg: Carrier ist ein gelungenes Abenteuer und ein guter Titel für alle Freunde des Survival-Horror-Genres, die Code Veronica bereits erfolgreich gemeistert haben und sehnsüchtig auf Nachschub warten. Allerdings erreicht Jalecos Zombiehitz in keinem Gesichtspunkt die Klasse eines Resident Evil: Code Veronica.



DR- EXPERT- TEAM

Ich schaffe die Lizenzen bei GT 2 nicht!

Jörg, 22: Die Lizenzprüfungen bei Gran Turismo 2 sind echt ziemlich knifflig. Entweder komme ich von der Strecke ab oder die Zeit reicht nicht aus. Aber ohne Lizenz kann ich die guten Rennen nicht fahren. Was tun?

Dr.-Expert-Team:
Keine Angst, mit dem richtigen Training klappt's!
Wir haben uns durch alle sechs Lizenzen durchgefahren und geben hilfreiche Tipps und genaue Angaben zu Brems- und Beschleunigungspunkten.

Natürlich können wir dir das Fahren nicht abnehmen, aber die Fahrtrips machen dir das Leben auf jeden Fall leichter. Neben Tuning-Tipps, einer ausführlichen Fahrschule und einer Beschreibung jeder Strecke findest du in unseren Tipps auch eine Übersicht aller Rennen. Das erspart dir das lästige Hüpfen durch die vielen Menüs. Du suchst dir ein Rennen aus, kannst anhand der PS-Grenze das passende Auto wählen und dann ohne langes Rumgesuche losfahren. Viel Spaß dabei.

Grandia – Knuddelgrafik und knackige Rätsel!

Kevin, 14: Meine Helden-Gruppe soll den Taifun-Berg besteigen und dort in den Turm eindringen. Das Gebäude zu finden, ist ja noch recht einfach, aber die unübersichtlichen Treppen und verschiedenen Schalter bringen mich noch zur Verzweiflung. Könnt Ihr mir helfen?

Dr.-Expert-Team:
Ruhe bewahren und durchatmen!
Manchmal ist das Abenteuerleben schon recht mühsam. Du musst eine Vielzahl von Bodenschaltern auslösen, um damit neue Treppen und somit neue Levelabschnitte erreichen zu können. In unserer Komplettlösung kannst du genau nachlesen, welche Schalter du in welcher Reihenfolge betätigen musst, um weiterzukommen.

Natürlich erklären wir dir auch alle Boss-Gegner und führen dich sicher bis zum Finale.

FIFA 2000: Ich will Tore sehen!

Mike, 18: Meine FIFA 2000-Mannschaft macht einfach zu wenig Tore. Benutze ich vielleicht die falsche Formation?
Dr.-Expert-Team:
Fernsehen hilft!

Die richtige Formation deiner Elf ist mindestens genauso wichtig wie dein Können am Gamepad. Für Standardspiele ist die 4-4-2-Aufstellung immer noch am effektivsten. Ansonsten lohnt sich mit Sicherheit ein Blick in unsere Profitipps, um dich und dein Team optimal auf ein Fußballmatch vorzubereiten.

Die Pyramiden bei Tomb Raider IV bringen mich um den Verstand.

Svenja, 19: Ich bin bei Tomb Raider IV ziemlich weit gekommen, aber jetzt steht Lara vor einer Pyramide wie der Ochs vorm Berg. Wenn ich gerade mal nicht abgerutscht bin und mich in Sicherheit wähne, werde ich von herabstürzenden Felsen getroffen.

Dr.-Expert-Team:
Wir machen die Kletterpartie zum Kinderspiel
Zugegeben – knifflig ist der Weg zur Spitze der Pyramide schon. In unzähligen Versuchen haben wir alle Gefahren und Hindernisse auf dem Weg genauestens dokumentiert. Anhand dieser Aufzeichnungen sollte es für dich ein Leichtes sein, die graziöse Lara in einem Stück nach oben zu bringen. Danach wartet dann das spannende Ende der Geschichte um Lara und die unheilvolle Gottheit Seth auf dich. Wie du die letzten Schritte

meisterst, verraten wir dir natürlich auch im zweiten Teil unserer Tomb Raider IV-Komplettlösung.

Ich hätt' so gern ein Lenkrad

Thorsten, 17: Als absoluter Rennspiel-Fanatiker bin ich auf der Suche nach einem wirklich guten Lenkrad. Da die Teile aber allesamt ziemlich teuer sind, scheue ich mich davor, mir eins zuzulegen.

Dr.-Expert-Team:
Am Rad drehen – aber richtig!

Anlässlich unserer großen Gran Turismo 2-Lösung haben wir aktuelle Lenkräder getestet. Wir stellen eine Auswahl der besten am Markt erhältlichen Geräte vor. Da ist für jeden Geldbeutel und Anspruch etwas dabei.

Komplettlösungen, Tipps, Tricks für die PlayStation



Wieder neu!
Ab 12. April am Kiosk!

Geschicklichkeit



Bomberman World/PS	Hudson 5/98 S.108	83%
Toy Commander/DC	Sega 12/99 S.60	83%
Blast Corps/N64	Rare 9/97 S.64	82%
Iggy's Reckin' Balls/N64	Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
Swing!/PS	Software 2000 4/99 S.61	80%
Mario Party/N64	Hudson 4/99 S.51	78%
Tetrisphere/N64	Nintendo 3/98 S.77	76%
Wetrix/PS	Ocean 8/98 S.87	75%
Blast Chamber/PS	ATD 2/97 S.72	73%
Bust-A-Move 4/PS	Taito 2/99 S.68	73%



Über zehn Neueinsteiger und drei neue Referenzen beweisen, dass selbst nach Weihnachten hervorragende Spiele verkauft werden!

Beat 'em Up



Berserk/DC	ASCII 2/00 S.79	86%
Zombie Revenge/DC	Sega	80%
Soul Fighter/DC	Toka 1/00 Beilage	78%
Fighting Force 2/PS	Eidos 1/00 S.78	75%
Nightmare Creatures/N64	Kalisto 2/99 S.71	75%
Dynamite Cop/DC	Sega 10/99 S.83	73%
Nightmare Creatures/PS	Kalisto 11/97 S.68	72%
Fighting Force 64/N64	Crave 10/99 S.67	70%
Ninja/PS	Core Design 11/98 S.76	68%
Fighting Force 2/DC	Core Design 3/00 S.74	68%



Soul Calibur/DC	Namco 10/99 S.70	92%
Dead or Alive 2/DC	Acclaim 5/00 S.46	92%
Virtua Fighter 3tb/DC	Sega 10/99 S.76	86%
Tekken 3/PS	Namco 9/98 S.90	85%
Soul Blade/PS	Namco 3/97 S.74	85%
Ehrgeiz/PS	Squaresoft 3/00 S.72	81%
Tekken 2/PS	Namco 10/99 S.38	80%
Power Stone/DC	Capcom 10/99 S.84	79%
Dead or Alive/PS	Tecmo 7/98 S.42	78%
Bloody Roar II/PS	Virgin 5/99 S.76	76%

American Sports



NFL 2K/DC	Sega	93%
NFL Quarterback Club 99/N64	Iguana 1/99 S.86	85%
Madden NFL 99/PS	Electronic Arts 12/97 S.100	84%
Madden 2000/PS	Electronic Arts 11/99 S.50	82%
NFL Quarterback Club 98/N64	Iguana 12/97 S.114	81%

Flipper



Pro Pinball Big Race USA/PS	Empire 6/99 S.67	66%
Tilt/PS	Virgin 3/97 S.78	65%
Timeshock/PS	Another Cuning 3/98 S.64	64%
Pro Pinball - The Web/PS	Empire 8/96 S.65	61%
Full Tilt Battle Pinball/PS	Empire 9/97 S.66	61%

Denkspiele



Kula World/PS	Game Design/Sony 6/98 S.83	77%
Devil Dice/PS	Shift 1/99 S.106	74%
Lemmings/PS	Psygnosis 1/99 S.74	73%
Shanghai True Valor/PS	Sunsoft 4/99 S.61	70%
Silicon Valley/N64	DMA Design 12/98 S.91	69%

Simulation



Theme Park World/PS	Bullfrog 5/00 S.57	83%
Theme Park/PS	Bullfrog 1/96 S.72	83%
A-Train/PS	Maxis 5/96 S.76	76%
Theme Hospital/PS	EA 4/98 S.74	73%
Constructor/PS	System 3/Acclaim 11/98 S.90	70%

Adventure



Discworld Noir/PS	Psygnosis 1/00 S.66	84%
Discworld/PS	Psygnosis 2/96 S.74	84%
Discworld 2/PS	Psygnosis 12/97 S.103	82%
Baphomets Fluch 2/PS	Revolution/Virgin 12/97 S.102	82%
Baphomets Fluch/PS	Revolution/Sony 11/96 S.62	80%
Blazing Dragons/PS	BMG Int. 10/96 S.42	77%
Riven - The Sequel to Myst/PS	Cyan/Acclaim 3/98 S.69	73%
Blood Omen/PS	Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
Atlantis/PS	Cryo 3/99 S.68	67%
Myst/PS	Sunsoft 10/96 S.75	66%

Sport



FIFA 2000/PS	Electronic Arts 12/99 S.38	89%
ISS Pro 98/N64	Konami 10/98 S.76	87%
ISS Pro Evolution/PS	Konami 3/00 S.49	86%
FIFA 99/PS	Electronic Arts 1/99 S.48	86%
FIFA 99/N64	Electronic Arts 5/99 S.68	85%
ISS Pro 99/PS	Konami 10/98 S.73	85%
Fußball Live!	SCED 12/99 S.48	84%
UEFA Striker/DC	Infogrames 2/00 S.74	83%
UEFA Striker/PS	Infogrames 11/99 S.51	83%
Bundesliga Stars 2000/PS	Electronic Arts 10/99 S.48	81%



Everybody's Golf/PS	SCCE/Camelot 7/98 S.78	85%
Mario Golf/N64	Nintendo 10/99 S.58	85%
Cyber Tiger/PS	Electronic Arts 1/00 S.72	84%
Tiger Woods/PS	Electronic Arts 4/99 S.55	82%
Tee Off/DC	Acclaim 3/00 S.76	81%
Actua Golf 3/PS	Gremlin 1/99 S.47	80%
PGA Tour 98/PS	Electronic Arts 1/98 S.99	73%
PGA Tour Golf 2000/N64	Electronic Arts 5/00 S.56	71%
Actua Golf 2/PS	Gremlin 12/97 S.102	71%
PGA Tour 97/PS	Electronic Arts 12/96 S.69	70%



Centre Court Tennis/N64	Hudson 3/99 S.74	79%
Sampras Extreme Tennis/PS	Codemasters 8/96 S.42	74%
Anna Kournikova S. C. Tennis/PS	Namco 7/99 S.86	74%
Smash Court Tennis/PS	Namco 11/96 S.70	73%
All Star Tennis/PS	Ubi Soft 11/98 S.79	67%
All Star Tennis/N64	Ubi Soft 4/99 S.55	63%
V-Tennis 2/PS	Tonkin House 4/97 S.66	59%
Hyper Final Match Tennis/PS	Human Ent. 5/96 S.79	59%
Tennis Arena/PS	Ubi Soft 12/97 S.121	58%
Davis Cup Tennis/PS	Telstar 11/96 S.59	55%



Ready 2 Rumble Boxing/DC	Midway 1/00 S.60	85%
Box Champions 2000/PS	Electronic Arts 1/00 S.75	84%
Ready 2 Rumble Boxing/PS	Midway 1/00 S.60	84%
Virtual Pool/PS	Interplay 4/97 S.71	57%
Backstreet Billiards/PS	ASCII 4/98 S.71	56%
Jimmy White's Cueball 2/DC	Virgin 3/00 S.73	54%



Brunswick C. Pro Bowling 2/PS	THQ 5/00 S.71	60%
Brunswick C. Pro Bowling/PS	THQ 2/99 S.64	41%
Ten Pin Alley/PS	ASC Games/Adr. 5/97 S.81	25%
Get Bass/DC	Sega 10/99 S.79	80%
International Track & Field 2/N64	Konami 5/00 S.61	76%
International Track & Field 2/PS	Konami 3/00 S.64	76%

Fun-Sports



Snowboard

1080° Snowboarding/N64	
Nintendo 11/98 S.84	88%
Snow Surfers/DC	
UEP Systems 2/00 S.67	83%
Cool Boarders 3/PS	
989 Studios 12/98 S.88	80%
Cool Boarders 4/PS	
989 Studios 3/00 S.68	79%
MTV Sports Snowboarding/PS	
THQ 2/00 S.58	78%
Snowboard Kids/N64	
Atlus 3/98 S.76	76%
Snow Racer 98/PS	
Infogrames 5/98 S.109	74%
Extreme Snowbreak/PS	
Microids 4/98 S.76	70%
X-Games Pro Boarder/PS	
Radical Ent. 2/99 S.68	69%
Cool Boarders 2/PS	
UEP Systems 2/98 S.70	68%



Wrestling

WWF Attitude/N64	
Acclaim 10/99 S.46	86%
WWF Attitude/DC	
Acclaim 12/99 S.56	85%
WWF SmackDown!/PS	
THQ 5/00 S.76	84%
WWF Attitude/PS	
Acclaim 9/99 S.64	84%
WWF Warzone/N64	
Iguana/Acclaim 10/98 S.82	81%
ECW Hardcore/N64	
Acclaim 5/00 S.56	81%
WWF Warzone/PS	
Acclaim 9/98 S.95	80%
ECW Hardcore/DC	
Acclaim 5/00 S.56	77%
WCW vs NWO/N64	
THQ 12/98 S.86	76%
WCW Mayhem/N64	
Electronic Arts 2/00 S.72	72%



Sonstige

Tony Hawk's Skateboarding/PS	
Activision 10/99 S.52	88%
Tony Hawk's Skateboarding/N64	
Activision 5/00 S.70	86%
Thrasher: Skate and Destroy/PS	
Take 2 2/00 S.54	66%
Dodgem Arena/PS	
Formula 1/99 S.71	62%
Riot/PS	
Beyond/Psygnosis 3/97 S.79	60%
Cyball Zone/PS	
GT Int./Rage 6/98 S.85	55%
Pitball/PS	
Warner Int. 11/96 S.67	54%

Rennspiele



Action

Wip3out/PS	
Psygnosis 10/99 S.40	90%
Ridge Racer Type 4/PS	
Namco 4/99 S.44	88%
Hydro Thunder/DC	
Midway 11/99 S.58	85%
Star Wars: Episode I Racer/N64	
Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76	85%
Need for Speed III/PS	
Electronic Arts 6/98 S.78	85%
Test Drive 5/PS	
Accolade 12/98 S.96	84%
Trickstyle/DC	
Acclaim 11/99 S.72	83%
Rollcage Stage II/PS	
ATD 4/00 S.74	82%



Fun

Diddy Kong Racing/N64	
Rare 12/97 S.108	90%
Crazy Taxi/DC	
Sega 4/00 S.64	89%
Crash Team Racing/PS	
Naughty Dog 12/99 S.40	89%
Speed Freaks/PS	
Funcom 9/99 S.50	86%
Beetle Adventure Racing/N64	
Electronic Arts 5/99 S.56	85%
Mario Kart 64/N64	
Revolution/Sony 11/96 S.62	83%
South Park Rally/PS	
Acclaim 3/00 S.66	83%
Micro Maniacs/PS	
Codemasters 5/00 S.55	82%
Road Rash Jailbreak/PS	
Electronic Arts 4/00 S.80	80%
Muppet RaceMania/PS	
SCED 5/00 S.71	78%



Simulation

Sega Rally 2/DC	
Sega 10/99 S.40	90%
Gran Turismo 2/PS	
Sony 3/00 S.74	90%
Gran Turismo/PS	
Sony 6/98 S.70	90%
V-Rally 2/PS	
Infogrames 8/99 S.32	89%
Formel Eins 99/PS	
Psygnosis 12/99 S.58	89%
Wave Race 64/N64	
Nintendo 3/97 S.66	88%
Ridge Racer 64/N64	
Namco 3/00 S.78	86%
F1 2000/PS	
Electronic Arts 5/00 S.69	85%
F1 World Grand Prix II/N64	
Nintendo 6/99 S.50	85%
Rally Championship/PS	
Electronic Arts 3/00 S.51	84%

Action-Adventure



Comic

Zelda - Ocarina of Time/N64	
Nintendo 1/99 S.38	96%
Alundra/PS	
Psygnosis 4/98 S.77	83%
Brave Fencer Musashi/N64	
Konami 11/97 S.84	82%
MediEvil 2/PS	
SCED 5/00 S.64	80%
Mystical Ninja/N64	
Konami 11/97 S.84	74%
Bomberman Hero/N64	
Hudson 7/98 S.72	73%
Castlevania 2/N64	
Konami 3/00 S.70	64%



Horror

Soul Reaver: Legacy of Kain/DC	
Eidos 4/00 S.68	91%
Shadow Man/DC	
Acclaim 1/00 S.80	90%
Shadow Man/N64	
Acclaim 10/99 S.36	87%
Soul Reaver: Legacy of Kain/PS	
Eidos 8/99 S.60	87%
Resident Evil: Nemesis/PS	
Capcom 3/00 S.44	86%
Biohazard 2/PS	
Capcom 9/98 S.102	85%
Blue Stinger/DC	
Activision 10/99 S.78	85%
Resident Evil Director's Cut/PS	
Capcom 12/97 S.100	84%
Dino Crisis/PS	
Capcom 12/99 S.36	84%
Silent Hill/PS	
Konami 9/99 S.44	82%
Resident Evil 1/PS	
Capcom 6/96 S.38	80%



Real

Metal Gear Solid/PS	
Konami 3/99 S.58	93%
Tomb Raider IV/PS	
Eidos 1/00 S.46	90%
Fear Effect/PS	
Eidos 5/00 S.58	86%
Tomb Raider II/PS	
Eidos 12/97 S.52	84%
Mission: Impossible/PS	
Infogrames 11/99 S.55	83%
Tomb Raider/PS	
Eidos 12/96 S.44	83%
Syphon Filter 2/PS	
989 Studios 5/00 S.62	82%
Tomb Raider III/PS	
Eidos 1/99 S.52	81%
Syphon Filter/PS	
989 Studios 10/99 S.68	80%
Hybrid Heaven/N64	
Konami 11/99 S.56	78%
Broken Helix/PS	
Konami 1/98 S.78	71%
Overblood/PS	
Riverhillsoft 6/97 S.78	70%



Strategie



Dune 2000/PS	
Electronic Arts 3/00 S.50	92%
Command & Conquer 2/PS	
Westwood/Virgin 12/97 S.98	90%
Final Fantasy Tactics/PS	
Squaresoft 4/98 S.82	88%
Warcraft 2/PS	
Electronic Arts 9/97 S.40	88%
C&C2: Gegenschlag/PS	
Westwood/Virgin 10/98 S.86	88%
Populous: The Beginning/PS	
Electronic Arts 4/99 S.62	88%
Warzone 2100/PS	
Eidos 6/99 S.62	84%
Command & Conquer/PS	
Westwood/Virgin 1/97 S.36	84%
Command & Conquer/N64	
Infogrames 8/99 S.68	82%
Worms/PS	
Team 17/Ocean 2/96 S.68	82%

Jump & Run



Donkey Kong 64/N64	
Rare/Nintendo 1/00 S.56	94%
Sonic Adventure/DC	
Sega 10/99 S.80	92%
Banjo Kazooie/N64	
Rare/Nintendo 7/98 S.46	92%
Rayman 2-The Great Escape/DC	
Ubi Soft 4/00 S.76	92%
Rayman 2-The Great Escape/N64	
Ubi Soft 11/99 S.38	90%
Super Mario 64/N64	
Nintendo 3/97 S.36	86%
Toy Story 2/PS	
Activision 2/00 S.60	85%
Gex: Deep Cover Gecko/PS	
Crystal Dynamics 5/99 S.70	85%
Crash Bandicoot: Warped/PS	
Naughty Dog 1/99 S.76	84%
Spyro - Gateway to Glimmer/PS	
SCED 12/99 S.66	83%

Rollenspiel



Final Fantasy VIII/PS	
Squaresoft 11/99 S.46	95%
Final Fantasy VII/PS	
Squaresoft 12/97 S.90	92%
Grandia/PS	
Ubi Soft 5/00 S.72	86%
Parasite Eve/PS	
Squaresoft 11/98 S.96	86%
Breath of Fire III/PS	
Capcom 8/98 S.76	86%
Star Ocean 2/PS	
SCED 5/00 S.66	85%
Wild Arms/PS	
Sony 3/99 S.66	85%
Diablo/PS	
Blizzard/EA 5/98 S.41	84%
Pokémon/N64	
Nintendo 5/00 S.52	83%
Xenogears/PS	
Squaresoft 1/99 S.108	83%

Multiplayer



Mario Party/N64	
Hudson 4/99 S.50	++++
Bomberman 64/N64	
Hudson 12/97 S.110	++++
Worms/PS	
Ocean 2/96 S.68	++++
Indiziertes Spiel/N64	
Rare 11/97 S.78	++++
Mario Kart 64/N64	
Nintendo 4/99 S.38	++++
Diddy Kong Racing/N64	
Rare 12/97 S.108	++++
Pen Pen Tricelion/DC	
Sega	+++
KKND Krossfire/PS	
Infogrames 4/98 S.52	+++
NBA 2K/DC	
Sega 2/00 S.78	++
South Park Chef's Luv Shack/DC	
Cryo 3/99 S.66	++

Genre-Mix



Indiziertes Spiel/PS	
Probe 10/96 S.62	78%
Arcade's Greatest Hits/PS	
Hudson 6/98 S.82	76%
Atari Greatest Hits/PS	
Midway 4/97 S.72	74%
Museum Pieces Vol. 1/PS	
Namco 3/96 S.70	74%
Williams Arcade's Greatest/PS	
Williams 10/96 S.65	72%
Museum Pieces Vol. 2/PS	
Namco 4/96 S.75	63%
Museum Pieces Vol. 5/PS	
Namco 6/97 S.68	63%
Arcade's Greatest Hits 2/PS	
Midway 3/98 S.66	60%
Irem Arcade Classics/PS	
Imax 7/96 S.68	57%
Perfect Weapon/PS	
4/97 S.66	51%

Shoot 'em Up



Arcade

Colony Wars: Red Sun/PS	
Psygnosis 4/00 S.52	88%
Star Wars: Rogue Squadron/N64	
Factor 5 2/99 S.60	85%
Colony Wars: Vengeance/PS	
Psygnosis 1/99 S.92	83%
Eagle One: Harrier Attack/PS	
Infogrames 2/00 S.48	83%
Omega Boost/PS	
SCED 8/99 S.64	80%
Wing Commander 3/PS	
Electronic Arts 4/99 S.81	78%
Future Cop L.A.P.D. 2100/PS	
Electronic Arts 11/98 S.82	78%
Colony Wars/PS	
Psygnosis 12/97 S.56	78%
Ace Combat 2/PS	
Namco 12/97 S.107	77%
Nuclear Strike/N64	
THQ 4/00 S.71	77%



Gun

The House of the Dead 2/DC	
Sega 10/99 S.82	92%
Indiziertes Spiel/PS	
Namco 12/97 S.107	81%
RE: Survivor/PS	
Capcom 5/00 S.67	70%
Ghoul Panic/PS	
SCED 5/00 S.67	62%
Judge Dredd/PS	
Gremlin 2/98 S.67	52%
Point Blank 2/PS	
Namco 10/99 S.54	50%
Point Blank/PS	
Namco 4/98 S.73	35%
Crypt Killer/PS	
Konami 5/97 S.62	30%



Ego

Indiziertes Spiel/N64	
Rare 11/97 S.78	92%
Turok 3/N64	
Acclaim 12/99 S.68	85%
Turok 2: Seeds of Evil/N64	
Acclaim 11/98 S.68	83%
Armored Core/N64	
Acclaim 12/97 S.102	82%
Forsaken/N64	
Iguana/Probe 6/98 S.88	81%
Turok: Dinosaur Hunter/N64	
Acclaim 3/97 S.62	75%
Forsaken/PS	
Probe/Acclaim 5/98 S.38	75%
Exhumed/PS	
Lobotomy 4/97 S.67	74%
Indiziertes Spiel/N64	
Midway 6/97 S.60	69%
Disruptor/PS	
Interplay 12/96 S.50	65%



Scroller

MDK 2/DC	
Virgin 5/00 S.60	70%
Jet Force Gemini/N64	
Rare 12/99 S.44	85%
Apocalypse/PS	
Neversoft 12/98 S.82	82%
One/PS	
ASC/Visual C. 2/98 S.76	82%
Mega Man 8/PS	
Capcom 4/98 S.84	81%
Spec Ops/PS	
Take 2 3/00 S.52	78%
Red Dog/DC	
Argonaut 4/00 S.82	75%
Small Soldiers/PS	
Dreamworks 1/99 S.64	72%
Millennium Soldier Expendable/DC	
Infogrames 10/99 S.83	71%
Blasto/PS	
SCEE 7/98 S.44	71%

DSF Fußball Manager (GBC)

Eine Sparte in der Spielewelt, die vorrangig im fußballbegeisterten Deutschland seine Klientel hat, sind Bundesliga-Manager-Simulationen. Nun wird auch unser kleiner Game Boy mit einer Adaption beglückt. Der



Sportsender DSF hat sich des englischen Total Soccer Manager angenommen, ihn auf die deutschen Ligen übertragen und dem Game gleich noch einen werbeträchtigen Namen verpasst. Der Fußball-Manager wartet mit einer ganzen Palette von Spielmodi auf. So dürft ihr euch in zwei Arcade-Modi, einer Karriere und zwei Manager-Modi betätigen. Bei den Arcade-Modi agiert ihr selbst in einer Partie. Wahlweise zockt ihr ein einzelnes Freundschaftsspiel oder eine ganze Meisterschaft. Im Klartext bedeutet das, dass ihr wie in einer herkömmlichen Fußball-

simulation dem Gegner einheizt. Das Strickmuster ist simpel: Aus der Vogelperspektive wechselt ihr zu einem Spieler, nehmt Bälle an, passt und kloppt das Ding rein. Als Manager müsst ihr mehr auf die hintergründigen Details achten. So kauft ihr Spieler, verordnet ihnen unterschiedliche Trainingseinheiten und stellt die Taktik für die nächste Partie auf. In das Spiel selbst dürft ihr nicht mehr eingreifen. Der letzte Modus, eine Karriere, lässt euch als ein bestimmter Spieler antreten. Hier liegt das Hauptaugenmerk auf die Laufbahn des Spielers inklusive

Wechsel zwischen den Vereinen und andere Feinheiten. Der DSF Fußball Manager hat eigentlich nur ein Problem: Es ist eine GBC-Version, was den Leistungsumfang des Managers mächtig einschränkt. Gemessen daran ist der Manager gut gelungen. Er reißt den Spieler zwar nicht vom Hocker, ist aber aufgrund der vielen Spielmöglichkeiten recht kurzweilig.



Spirou (GBC)

Eine der bekanntesten Comic-Serien sind die Geschichten rund um den französischen Jungen Spirou, der mit seiner unbestechlichen Schnüffelnase immer wieder fantastisch anmutende Fälle knackt. Der Herstellerverlag Dupuis hat jetzt seinen Segen für ein Game-Boy-Abenteuer gegeben. In der Geschichte hat Spirous Freund Fantasio eine Fotomaschine gekauft, die plötzlich verschwindet. Natürlich ist das ein Fall für den kleinen Schnüffler, der den wild gewordenen Roboter wiederfinden soll. Die Suche beginnt in dem stillgelegten Bahnhof von

Rummelsdorf, in dem Spirou über eine gefesselte Frau stolpert. Anstatt sich für ihre Befreiung zu bedanken, rennt die Frau einfach davon. Doch nun ist Spirous Jagdinstinkt erwacht. Während Spirou zu Beginn noch den umher-schwirrenden Monstern ausweichen muss, die seine Kreise stören wollen, erhält er bald einen Hammer, mit dem er wild auf einen der herannahenden Roboter oder Robo-Hunde einkloppen kann. Recht ungewöhnlich sind die Aufträge, die er erhält, um eine Stage zu absolvieren. So muss er den kleinen Telesphore finden und zu seinem

Besitzer zurückbringen. Deshalb springt, kriecht und klettert Spirou durch den Level, bis er den kleinen Roboter gefunden hat. Das Abenteuer



präsentiert sich in einer entsprechend originellen Art und Weise. Statt der üblichen Jump&Run-Levels besteht ein Spirou-Level aus einer Folge von Comic-Bildern, die von den Machern von Ubi Soft gut an den GBC angepasst wurden. Insgesamt gesehen ist Spirou ein kurzweiliges Abenteuer, an dem nicht nur die Fans ihre Freude haben werden.



International Karate 2000 (GBC)

Einer der Klassiker schlechthin kehrt zurück. Bereits 1983 erschien die allererste International-Karate-Version, die bald zu einem gewissen Kult aufstieg. Das Entwicklerteam von Studio 3 hat sich einer Neuauflage angenommen und es für den GBC umgesetzt. Das grundsätzliche Spielprinzip der Kloppelei ist natürlich erhalten geblieben. Ihr habt insgesamt einen Pool von 28 Kämpfern aus aller Herren Länder, von denen ein Großteil erst freigespielt werden muss. Wenn ihr euch erst an den Charakter gewöhnen wollt, steht

euch ein Practice-Mode zur Verfügung, in dem ihr in acht Schwierigkeitsstufen gegen einen beliebigen Gegner antreten dürft.



Danach geht es in den Story-Modus. Die Fights laufen über je 40 Sekunden. In der Zeit müsst ihr, so oft es geht, die Energieleiste des Gegners leeren. Je nachdem wie effizient ihr zur Sache geht, gibt es als Belohnung einen oder nur einen halben Punkt. Besonders geschickte Spieler dürfen danach in einem Bonus-Spiel, in dem herannahende Bälle abgewehrt werden sollen, ein paar zusätzliche Punkte einsammeln. Es kann selbstverständlich auch per Link-Kabel gegeneinander antreten werden. Technisch präsentiert sich International Karate 2000 auf

recht hohem Niveau. Insbesondere bei den Hintergrundgrafiken hat man sich sehr viel Mühe gegeben. Ob ihr International Karate 2000 gut findet, ist letztendlich Geschmackssache. Schließlich habt ihr nur zwei Tasten für irgendwelche Moves zur Verfügung, die zudem nicht so spektakulär animiert sind wie beispielsweise bei einem Titel wie Street Fighter.



The Mask of Zorro (GBC)

Erfolgreiche Filme haben den oft unangenehmen Beigeschmack mehr oder weniger schlechter Computerspiele, die mit einem minimalen Aufwand gestrickt wurden und zum immer viel zu knappen Budget des Films ein paar Einnahmen beisteuern sollen. Auch bei The Mask of Zorro scheint dies zuzutreffen. Die Handlung spielt im Jahr 1821. Zu der Zeit war der sonnige US-Bundesstaat noch unter spanischer Herrschaft. Der von der Krone eingesetzte Gouverneur Don Rafael Montero versuchte mit aller Gewalt, seine schwindende Macht

wiederherzustellen, und schreckte dabei vor keinem Mittel zurück. Aber einer will ihm einen Strich durch die Rechnung machen. Der Degenheld Zorro knöpft sich in einem finalen Kampf den skrupellosen Gouverneur vor. Das Spiel beschreibt den Weg, wie Zorro in die Bastion des Machthabers eindringt und diesen stellt. Dabei hüpf und klettert er durch die teilweise ziemlich verworrenen Levels, in denen Fenster von Häusern als Abkürzungen zu anderen Stellen im Level dienen. Natürlich wird er ständig von irgendwelchen Typen

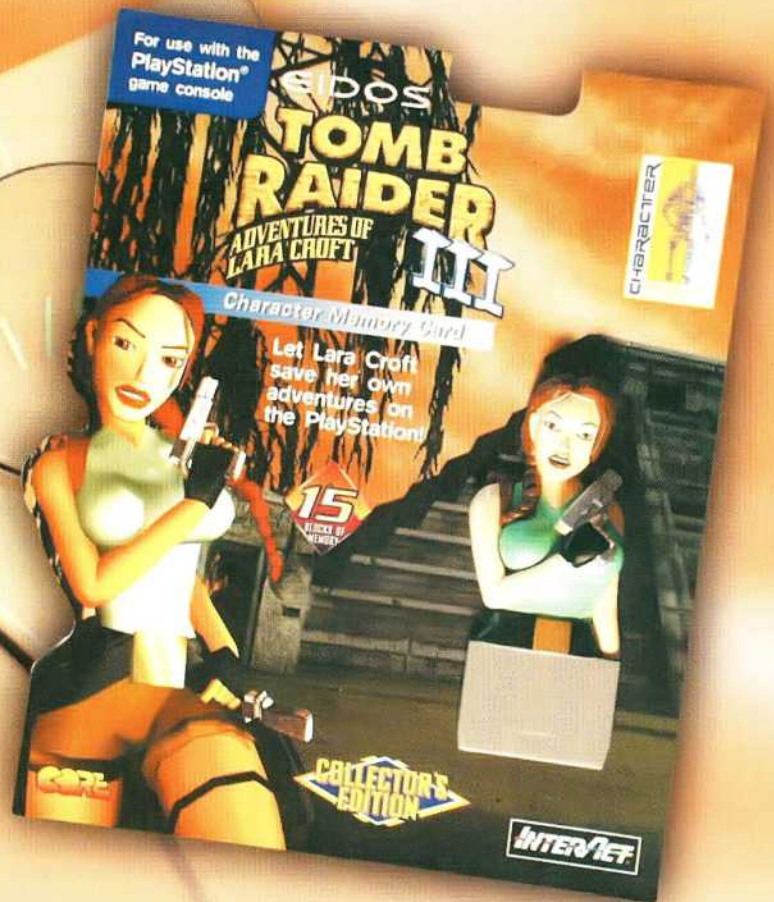
aufgehalten, die mit ihm die Schwerter kreuzen wollen. Klar, dass es Hiebe setzt. Problematisch wird es nur dann, wenn Zorro mal getroffen wird. Dann stirbt er



gleich beim ersten Treffer und ihr müsst den Level neu beginnen. The Mask of Zorro ist eines von den Games, die ziemlich schnell öde werden. Spätestens wenn man zum x-ten Mal von ein und demselben Gegner mit einem Schlag in die ewigen virtuellen Jagdgründe geschickt wird, hat auch der letzte Zocker die Nase voll.



Voll der Speicher



Wenn Sie für Mega Fun einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☒ **JA, ich möchte das Mega-Fun-Abo**

für nur 69,- DM jährlich (Ausland: 93,- DM jährlich); 528,- ÖS

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

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

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die Mega Fun selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der Mega Fun.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

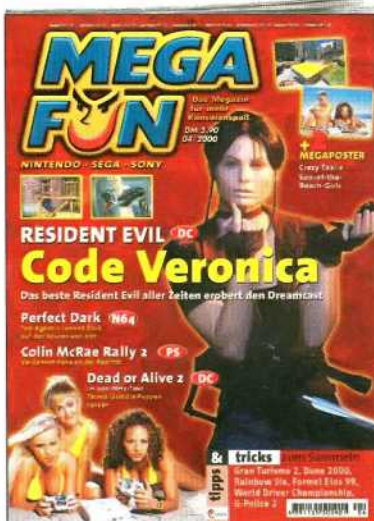
☐ Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!



➤ **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**

➤ **Pünktlich – keiner kriegt sie früher.**

➤ **Da die Auflage der Memory Card limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**



PS 2 - na und?!

Nur wenige Stunden nachdem Sonys neuste Konsole in Japan über die Ladentische ging, wurden schon negative Gerüchte und Analysen verbreitet. Auch die meisten unserer Leser scheinen der Next-Gen-Konsole skeptisch gegenüber zu stehen.

Euer Swen

Rosige Zeiten

Ich als PS-Besitzer muss den DC mal ordentlich loben. Zum Glück erschien letztes GT2, sonst hätte ich mir schon längst einen DC geholt. Was Sega derzeit softwaremäßig anbietet, ist sensationell, super Spiele wie Soul Calibur, F1 WGP, Sonic Adventure, House of the Dead 2 etc. Und mit Spielen wie Shenmue oder Sega GT sieht die Spiele-Zukunft rosig aus! Ich würde es schade finden, wenn Sega nach dem PS2-Launch untergeht. Sony sollte sich seiner Sache aber nicht so sicher sein. Ich habe jedenfalls keine Lust, 700 DM für die PS 2 auszugeben. Übrigens, wenn wir schon beim Thema Geld sind, der DC-Preis ist auf 349 DM gefallen! Noch ein Wort zur aktuellen PS. Ich war von GT2 ein wenig enttäuscht. Vor allem grafisch. Spiele wie V-Rally 2 oder Ridge Racer Type 4 haben gezeigt, dass aus der PS deutlich mehr zu holen ist. Klar, die Grafik bringt nicht allein den Spielspaß, aber je besser die Grafik, desto realistischer ist auch das Spiel (auf Rennspiele bezogen). Zu eurem neuen Wertungssystem kann ich euch nur gratulieren.

Olaf Tobianski aus Hamburg

Mit dieser Meinung stehst du bestimmt nicht alleine da, Olaf.

Technisches Problem

Ich habe ein Anschluss-Problem mit dem DC. Ich kaufte mir gleich ein Scart-Kabel dazu, was jetzt mein Problem ist. Da mein Fernseher nur einen Scart-Anschluss hat, wo schon mein Video-Rekorder steckt, muss ich den DC am Video-Rekorder anstecken. Gesagt getan, steckte ich das Kabel an den Line-2-

Anschluss (2. Scart-Anschluss). Kein Bild, kein Ton. Wenn ich den Video-Rekorder ausschalte, flimmert ein Bild umher, aber kein Ton. Wieso geht es dann bei meiner PlayStation? Wann erscheint Soul Calibur 2 und Sonic 2? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

Matthias Treitler

Dieses Problem wurde nun schon des Öfteren an uns herangetragen. Es hängt wahrscheinlich mit dem „günstigen“ Original-SCART-Kabel von Sega zusammen. Interact bietet beispielsweise ein SCART-Kabel mit geschweiftem Chinch-Anschluss, das zum einen dein geschildertes Problem löst und zum anderen 15 Mark billiger ist!

TR4 als RK auf PSX

Eins muss ich mal loswerden, und zwar: Ihr geht überhaupt nicht auf das mittlerweile gigantisch große Raubkopierproblem ein. Seht ihr das nicht? Die Spiele für PC und PSX verkaufen sich einfach nicht mehr in dem Maße wie vor zwei Jahren. Wenn's gut geht, sind es vier Wochen, danach liegen die wie Blei. Das haben wir nur den RKs zu verdanken. Eidos hat sich zum Beispiel zuerst mit Soul Reaver und dann mit Tomb Raider 4 gehörig verschätzt. Das stecken die nicht so locker weg. Ohne die RKs wären die PSX-Hardware-Verkaufszahlen schon viel früher zurückgegangen. Die meisten Leute, die sich in den letzten Monaten eine PSX zugelegt haben, können "billig" an die Software kommen. Und da denken die Publisher, die installierte Hardware hier in Deutschland muss auch mit Software versorgt werden, aber die Heinis kopieren ja alles und kaufen nix

außer Zubehör. Bedenklich, bedenklich!
Peter Gruber

Ich persönlich finde Raubkopien auch zum Kotzen, aber was sollen wir als Konsolen-Mag tun, als dies immer wieder zu sagen? Es ist nun mal Aufgabe der Industrie, sich gegen Raubkopieren zu wehren. Und das dies eigentlich recht einfach geht, haben Saturn, 3DO oder Dreamcast bereits bewiesen. Sicher, man kann niemals sämtliche Raubkopierer von einer Konsole fernhalten, aber wenn man ein Standard-Format wie die PlayStation (oder PS 2) benutzt, braucht sich Sony nicht zu wundern, dass kopiert wird.

Fragenkatalog

Ich habe mir letztes Jahr den Dreamcast zugelegt und bin auch nicht enttäuscht worden. Ich habe über den Dreamcast ein paar Fragen zusammengestellt.

1. Wann wird das Spiel Berserk in der Schweiz und in Deutschland erhältlich sein? 2. Kann man dieses Spiel im Multiplayer spielen? 3. Ist es wirklich wahr, dass Soul Calibur 2 auf dem DC erscheint? 4. Wird Namco noch weiter für den DC entwickeln? 5. Kann man bei The House of the Dead 2 keine Cheats einstellen?

Raffael (raffi_wild@hotmail.com)

1. Bisher gibt's noch keine offizielle Ankündigung. Zu rechnen ist mit diesem Titel wahrscheinlich im Sommer.
2. Berserk ist für nur einen Spieler.
3. Aufgrund des immensen Erfolgs des Beat 'em Ups würde mich ein Sequel nicht wundern.
4. Ja. Namcos nächster DC-Titel ist Mr.

Driller, die PlayStation-Umsetzung eines Denkspiels (daran hast du wahrscheinlich nicht gedacht).

5. In THotD2 gibt es keine Cheats à la fünfmal X, dreimal A, sondern nur freispielbare Modi und Bonuswaffen. Dieses Zeug gibt es aber ohne Ende in diesem Ausnahme-Shooter.

Luft ablassen

In euren letzten Ausgaben habt ihr so gut wie nichts von Nintendo gebracht! Auf eurem Titelbild ist nichts von Nintendo zu sehen auch in euren Tests sind gerade mal zwei N64-Tests gegenüber sieben oder acht DC-Tests und doppelt so vielen PS-Tests. Bei den Previews ist es ebenfalls so. Auch in den News ist das Bild so, dass ihr doppelt bis dreimal soviel über die anderen beiden (ebenfalls guten) Konsolen berichtet. Als Abo-Angebot hat man als N64-Besitzer das Nachsehen, da die Gimmicks nur für PS-Besitzer in Betracht kommen. Kann man da nicht auch für N64-Besitzer ein Angebot machen? Scheinbar nicht. Auch bei dem Highscore-Spiel hat man als N64-Besitzer wenig Freude: zwei PS-Titel und ein DC-Spiel. Auf den Tricks-Seiten hat man zwei NTSC-N64-Cheats und drei bis vier Seiten für die PSX- und DC-Gemeinde. Und das als Multiformat-Heft?

Sebastian Kirchner

Du hast wirklich Recht, dass das N64 vergleichsweise schlecht in der Mega Fun wegkommt. Als Erklärung sei



PEPPI PLATTEUR by ENTE



Humpty-Bumpy-Spruch des Monats

„Humpty Bumpy ist ein Bounty
auf der Party mampft mampft!“

Ein Humpty-Bumpy-T-Shirt geht an: Oliver „Emil“ Bigler, Bettlach (Schweiz)

gesagt, dass das N64 bekanntermaßen nur sehr wenige Neuerscheinungen zu bieten hat. Wir versuchen immer unser Augenmerk auf die Highlights zu legen. Zuletzt hatten wir übrigens wieder ein N64-Cover (Armorines) und einen ausführlichen Bericht zu Perfect Dark. Beim Highscore-Wettbewerb haben wir bei den N64-Spielen meistens kaum Resonanz. Wir finden das zwar schade, es lässt sich aber nicht ändern. Wir rufen daher alle N64-Anhänger auf, sich mehr zu beteiligen!

Meinung

Sega senkt die Preise! Was hat man gestaunt, als am 14.10.1999 der neue Hoffnungsträger von Sega auf dem europäischen Markt erschien. Der Dreamcast sollte ein neues Videospiel-Internet-Zeitalter einläuten. Doch aus der Verkaufsstrategie wurde nichts. Der Mangel an Spielen und der hohe Preis von 499,- DM war für viele zu hoch. Das Weihnachtsgeschäft war mal wieder ganz im Zeichen der „grauen Kiste“, also der PSX. Doch der Dreamcast war ja internetfähig, doch was musste man feststellen: Die Internet-Homepage Dreamarena wurde zur „Nightmare-Arena“. Die Seiten waren noch gar nicht fertig gestellt (schade, Sega). Man muss jedoch sagen, dass die Spiele einfach klasse sind. Ganz besonders hat mir Soul Calibur gefallen.

Also habe ich mir Anfang Februar den Dreamcast für schlappe 430 DM (statt 499,- DM) gekauft. Die Grafik sucht ihresgleichen. Jeden Tag zocke ich Soul Calibur (mein Lieblingscharakter ist Ivy). Zum Vergleich habe ich meine PSX mit Soul Blade

angeschlossen: Spitzengrafik bis ins kleinste Detail!

Doch was musste ich bei Media Markt sehen: Dreamcast für nur 350 DM. Woran kann dies nur liegen? Ich glaube an den schlechten Verkaufszahlen in Europa und dem baldigen Erscheinen der PS 2. Mit dem niedrigen Preis versucht Sega die Verkaufszahlen zu steigern. Ob es gelingt? Ich wünsche Sega alles Gute, und macht keine Fehler wie beim Saturn oder Mega Drive. Der Preissturz

ist sicherlich gut für die Kundschaft, aber schlecht im Sinne von Sega. Die Konkurrenz Sony und Nintendo werden sich wahrscheinlich denken, Sega ist dead! Ich wünsche euch von der Mega Fun alles Gute und viel Spaß noch beim Zocken!

Mike Haahrus aus Stadthagen

Danke, Mike, für dieses Statement.

PS 2 und mehr

1. Ich habe bei GNN im Internet gelesen, dass für die PlayStation 2 eine Workstation herauskommen wird. Was soll ich darunter verstehen? In diesem Text steht, dass es drei Phasen geben wird, in der die PS 2 immer leistungsfähiger wird. 2. Wird man die PS 2 aufrüsten können oder hat das was mit den Workstations zu tun? Wie teuer wird sie sein? 3. Wann wird sie nach Deutschland kommen (genau)? 4. Jetzt zum Thema Raubkopierer. Kann man es auf der PS 2 so machen, dass ein Spiel mit einer DVD und mit einem eigenen Speichermedium aus dem Hause Sony läuft, so dass es Platz spart und nicht gebrannt werden kann? 5. Wie wird das mit dem Netzwerk-Spielen sein? Werden PlayStations über die USB-Ports angeschlossen mit einem speziellen Verbindungskabel oder mit einer Netzwerkkarte, die einfach nur zwischen zwei PS 2 gesteckt wird? Das stelle ich mir wie bei dem Game Boy vor, wo man vier Game Boys an einem Teil anschließen konnte, halt nur dass man bei der PS 2 mehrere verbinden kann, zum Beispiel zwei bis zwölf PlayStations, um so Unreal spielen zu können. 6. Stimmt es, dass die PS 2 zweimal schneller ist, als ein P3 mit 733 MHz und bessere Grafik als eine GeForce256 hinzaubert?

Kai Urban aus Neu-Angpach

1. Workstations sind Entwicklungs-Plattformen für die Spielehersteller. Auch diese Geräte werden immer weiter entwickelt, um den Herstellern eine immer bessere Plattform zu bieten.
2. Theoretisch wird man die PS 2 schon über die PCMCIA-Schnittstelle aufrüsten können. Wie oder ob es überhaupt sinnvoll ist, bleibt abzuwarten.
3. Herbst 2000 (genauere Infos gibt's nur beim BND).
4. Die Sony-Konsole unterstützt kein spezielles DVD-Format.
5. Wahrscheinlich wird die Kiste über USB gelinkt. Bisher gibt es aus Japan noch keine Infos. Ich vermute, dass es sich um ein Link-Kabel ohne weitere Hardware handeln wird.
6. Ich halte diese direkten Vergleiche immer für sehr unangebracht. Was wäre, wenn ja? Dann würde jeder sagen: „Ui, das ist aber schnell!“, auch wenn sich niemand darunter etwas vorstellen



Gelungene Neuauflage? Der Nachfolger zu Zelda „Majora's Mask“ wird wohl einer der letzten großen N64-Titel sein, die mit den Next-Gen-Konsolen mithalten können.

könnte. Fakt ist, dass die bislang erhältlichen Spiele bei weitem nicht an die Performance eines Hochleistungs-PCs heranreichen.

Zu viel ist zu viel

Ich muss sagen, dass mir die jetzige Situation der Videospiele nicht gefällt. Ich finde, dass die Videospiele zur Zeit eine viel zu große Beachtung bekommen. Die drei großen Firmen, die versuchen, sich gegenseitig fertig zu machen und dabei kaum noch an die Wünsche des Spielers denken (es gibt Ausnahmen). Früher waren Videospiele noch Videospiele, als es den Kampf zwischen Sega und Nintendo gab, die versuchten, ihr Maskottchen zum populärsten Aushängeschild zu machen, zu der Zeit, als alle Bereiche der Videospiele noch überschaubar waren (Beispiel: Früher war es etwas Besonderes, einen Mega Drive, einen Atari oder ein Super Nintendo zu besitzen. Wenn man heute sagt, dass man eine PlayStation hat, dann ist das doch nichts mehr.) Ich bin auch der Meinung, dass alle, die mit der PlayStation anfangen zu spielen, irgendwie keine richtigen Videospieler sind, sondern nur Besitzer einer billigen Massenmarkt-Konsole einer Firma, die reichlich wenig mit Videospielkonsolen zu tun hat und deren Besitzer bald im Fortsetzungswahn und in Idolvergötterung der Programmierer ersticken werden. Ich hoffe, es kommt bald zu einem neuen Videospiel-Crash, den nur die Firmen überleben, die sich seit jeher mit der Erfindung neuer Spiele, Automaten, Konsolen, Handhelds und Zubehör beschäftigten und auch weiterhin beschäftigen werden. In dem Sinne, macht weiter so!

Christian Jobst aus Meckenheim

Dummerweise wird nur die Firma einen Konsolen-Crash überleben, die nicht die besten Spiele macht, sondern am meisten Kohle hat.

Layout-Fehler

Ich finde euer Magazin echt klasse und habe deshalb die Mega Fun abonniert. Die Rubrik „dumm gelaufen“ finde ich gut, aber es wundert mich, dass es euren Layouter Peter gleich zweimal hintereinander so heftig erwisch hat. Anscheinend hat er zur Zeit eine Pechsträhne. Das einzige, was mir an dem Magazin nicht so gefällt ist, dass es nicht sehr aktuell ist. Da ich durch Marios Artikel ganz heiß auf Perfect Dark bin, war ich sehr enttäuscht davon, dass es in Deutschland nicht erscheinen

Lesercharts

E-Mail: lesercharts@megafun.de

Top 20 im Februar

- 1 **Soul Calibur**
DC - Beat 'em Up, Namco
- 2 **Sega Rally 2**
DC - Rennspiel, Sega
- 3 **Crazy Taxi**
DC - Rennspiel, Sega
- 4 **Resident Evil 3: Nemesis**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 5 **Final Fantasy VIII**
PS - Rollenspiel, Square
- 6 **The House of the Dead 2**
DC - Shoot 'em Up, Sega
- 7 **Shadow Man**
DC - Action-Adventure, Acclaim
- 8 **Sonic Adventure**
DC - Jump & Run, Sega
- 9 **Donkey Kong 64**
N64 - Jump & Run, Rare
- 10 **Dino Crisis**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 11 **Gran Turismo 2**
PS - Rennspiel, SCE
- 12 **Indiziertes Spiel 2**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 13 **Medal of Honor**
PS - Shoot 'em Up, Dreamworks
- 14 **Tony Hawk's Skateboarding**
PS - Fun-Sports, Activision
- 15 **Tomb Raider IV**
PS - Action-Adventure, Eidos
- 16 **Virtua Striker 2**
DC - Sport, Sega
- 17 **Worms Armageddon**
PS - Strategie, Team 17
- 18 **Zelda - Ocarina of Time**
N64 - Action-Adventure, Nintendo
- 19 **Metal Gear Solid**
PS - Action-Adventure, Konami
- 20 **Soul Reaver**
DC - Action-Adventure, Eidos

wird, weil es indizierungsgefährdet ist. Ich bin aber der Meinung, dass ich mit meinen 15 Jahren solche Spiele zocken darf, und mir ist auch klar, dass brutale Spiele nicht für Kinder unter zwölf Jahren zugänglich sein sollten. Es ist doch Schwachsinn, wenn man mit 16 Alkohol trinken und rauchen darf, aber



Pechsträhne: Layouter Peter mag's öfter mal feucht-fröhlich.



keine brutalen Games spielen darf. Wenn man bedenkt, was für gute Spiele den Zockern in Deutschland wegen der BPJS entgehen, ist die Kritik an dieser Institution durchaus gerechtfertigt. Man kann doch nicht einfach Indizierungen von Spielen mit Massakern von Jugendlichen begründen. Obwohl in Österreich Spiele wie Silberblick 007 (N64) für Minderjährige nicht verboten sind, ist mir noch kein Vorfall, wie zum Beispiel in Bad Reichenhall, bekannt. Aber eigentlich ist mir das egal, weil ich mir das Spiel auch in Österreich besorgen kann. Deshalb würde es mich interessieren, wann Perfect Dark in Österreich erscheint. Auch zu den Next-Generation-Konsolen würde ich gerne meinen Senf dazugeben. Die Aussage eines Lesers aus dem SegaMagazin, der Dolphin und Microsofts X-Box wären jetzt schon tot, wobei der Dreamcast und die PlayStation 2 das Rennen machen würden, ist doch wohl ziemlich absurd. Der PS 2 schreibe ich aufgrund des geringen Texturspeichers, der angeblich sehr schweren Programmierbarkeit und der Gerüchte von Problemen mit der Abwärtskompatibilität usw. eher weniger gute Chancen für ein langes Überleben auf dem Markt zu. Abschließend hätte ich noch ein paar Fragen zum Thema Nintendo Dolphin: Wann wird Nintendos Next-Generation-Konsole der Öffentlichkeit vorgestellt? Welche Spiele wird es zum Deutschland-Launch geben? Ich hoffe, es werden einige Ego-Shooter dabei sein und nicht so viele dumme Jump & Runs. Werden die Controller und Memory-Cards des N64 mit der Dolphin-Konsole kompatibel sein? Außerdem dürfen wir Deutschen sehr stolz darauf sein, dass es die BPJS gibt. Bestimmt werden wir von den Amis und den anderen europäischen Staaten um diese Institution beneidet.

Stefan Bauer aus Rudelzhausen

Wie sich die Konsolen-Branche in den nächsten Jahren weiterentwickeln wird, steht heute noch in den Sternen. Eigentlich haben alle Firmen gute Chancen auf einen respektablen Marktanteil. Sega wird durch den Erfolg in den Staaten sicherlich weiterhin eine Rolle unter den Arcade-Fans spielen, Sony wird so schnell nicht von der Marktführerschaft zu verdrängen sein, Microsoft peilt eine neue PC-orientierte Zielgruppe an und Nintendo hat wegen des starken Handheld-Bereichs auch noch ein Wörtchen mitzureden, ganz zu schweigen vom sagenumwobenen Dolphin.

Kurz beantwortet

Stimmt es, dass Sega die Rechte zu Tomb Raider gekauft hat?
Nein. Sony hat zum 31.12.99 die Exklusivrechte abgeben müssen. Daher konnte Sega nun mit dem 4. Teil von Tomb Raider kommen.

Wurde ein Game-Buster für den Dreamcast angekündigt?
In Amerika werkelt Datel an einer GD-ROM-Lösung.

Warum ist der Heftpreis stabil geblieben, der Abo-Preis hingegen von 62 auf 67 DM gestiegen?
Der Kostenaufwand beim Vertrieb des Abos hat sich erhöht.

Wann erscheint Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) in Deutschland?
Da es bisher noch nichts Offizielles gibt, lässt sich darüber nur spekulieren. Vielleicht überrascht uns Nintendo zu Weihnachten wieder einmal. In Japan soll es bereits im März erhältlich sein.

Wann kommt Ecco the Dolphin Defender of the Future für DC in Deutschland heraus?
Leider wurde Appaloosas Delfin-Spiel auf Mai verschoben.

Gibt es etwas Neues über die Shenmue-Lokalisierung? Wird Yu Suzukis Hammerspiel eine deutsche Sprachausgabe haben?
Voraussichtlich nicht. Wenn Sega nämlich dieses Feature hätte einbauen wollen, müsste die Sprachausgabe schon längst in Bearbeitung sein. Jedoch gibt es hinsichtlich einer deutschen Sprachausgabe keine Aktivitäten. Also, es wird höchstens deutsche Untertitel geben.

Gibt es die Möglichkeit Spielemusiken außerhalb des eigentlichen Spieles zu hören?
Nun, Titel aus der Mega-CD-, Saturn- oder PlayStation-Ära haben ihre Musikstücke im „Orange-Book-Verfahren“ auf die CDs abgelegt, sprich man konnte sie in einen normalen CD-Player einlegen und ab Track 2 anhören. Dreamcast hat zwar auch eine solche CD-Spur, jedoch nutzen die Spiele diese Option nicht. Hat ein Leser bereits einen DC-Titel entdeckt, der Musik abspielt?

Ihr über uns

Um die Mega Fun besser zu machen, ist deine Meinung gefragt. Die Mühe lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist ☐ männlich ☐ weiblich Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

☐ PlayStation ☐ Nintendo 64 ☐ Dreamcast ☐ Game Boy ☐ PC

andere Systeme, nämlich: _____

Welche der Next-Generation-Konsolen möchtest du dir zulegen?

☐ Dreamcast ☐ PlayStation 2 ☐ Dolphin ☐ Microsoft X-Box

Besitzt du einen Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

Wie häufig bist du im Internet?

☐ nie ☐ bis zu 10 Stunden/Monat ☐ mehr als 10 Stunden/Monat

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

☐ Ja ☐ Nein

Für die Charts

Was sind deine derzeitigen Lieblingsspiele? _____

Welche Spiele möchtest du dir zulegen? _____

Auf welche Titel (auch inoffiziell) freust du dich besonders? _____

Angaben zum Heft

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

☐ sehr gut ☐ gut ☐ mittel ☐ mäßig ☐ schlecht

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

☐ sehr gut ☐ gut ☐ mittel ☐ mäßig ☐ schlecht

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität ☐ sehr gut ☐ gut ☐ mittel ☐ mäßig ☐ schlecht

Kompetenz ☐ sehr gut ☐ gut ☐ mittel ☐ mäßig ☐ schlecht

Objektivität ☐ sehr gut ☐ gut ☐ mittel ☐ mäßig ☐ schlecht

Über welches Thema sollen wir berichten? _____

Welche Rubriken gefallen dir am besten? _____

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten? _____

Welche Rubriken sollten größer ausfallen? _____

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken: _____

Redaktion Mega Fun

Stichwort: Ihr über uns

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Fax: 0931/7842515

Meine Adresse _____

5/100

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Fan-Post dankbar.

Schickt eure Briefe daher an:

Redaktion Mega Fun

Stichwort: Leserecke

Franz-Ludwig-Straße 9

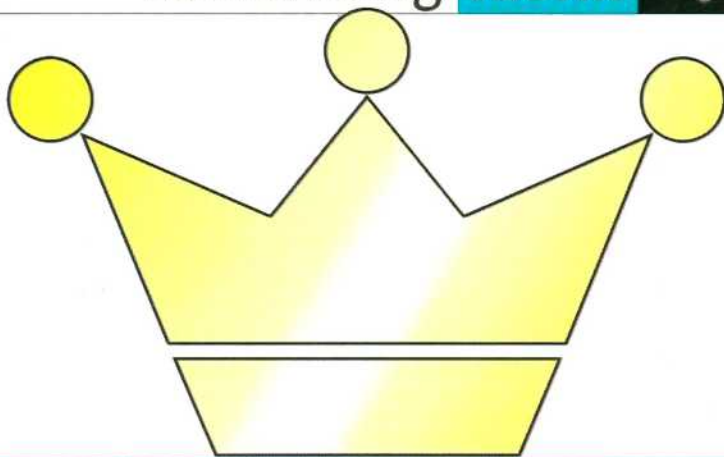
97072 Würzburg

E-Mail:

leserecke@megafun.de



Zeichenkunst: Stephanie Habrich aus Berlin schickte uns ihre Interpretation zu Hard Edge.



Zockerkönig

Eric vom Schweinfurter Skateshop Yo-C hat sich für die virtuellen Skater ein besonderes Extra einfallen lassen: Dem Erstplatzierten bei Tony Hawk winkt ein nagel-neues Deck inklusive Achsen, Rollen und Grip. Zu erreichen ist der Shop unter: www.yo-c.de oder 0 97 21/1 64 51. Vielen Dank für dieses nette Extra!

Die Regeln:

Schickt uns ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!!!) plus ein Passbild von euch (!!!) an die unten genannte Adresse.

Bei Punktgleichstand bzw. bei identischen Bestleistungen gewinnt das jeweils zuerst eingegangene Tape.

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun

Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg



Tony Hawk's SB (PS)
Der beste Skater schafft es bei uns auf Siegertreppchen. Derjenige, der beim Downhill Jam in Phoenix die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Also, auf die Bretter, fertig, los! Welchen Skater ihr für den halsbrecherischen Ritt durch die Betonröhre wählt, entscheidet einzig und allein ihr selbst.



- | | | |
|-----|----------------|-------------------------------|
| 1st | 329.525 Punkte | David Becker, Leipzig |
| 2nd | 233.489 Punkte | Pascal Lupp, Moers |
| 3rd | 221.152 Punkte | Marcus Dellling, Niederfrohng |

Crash Team Racing (PS)



Wer legt die schnellste Zeit im Time-Trial für die Mystery Caves vor? Mit welchem Pilot ihr euch auf die gefährliche Piste wagt, ist uns egal. Also, gehörig Vollgas geben!!!



- | | | |
|-----|--------------|---------------------------|
| 1st | 1:58:38 min, | Pascal Lupp, Moers |
| 2nd | 2:05:73 min, | Dominik Landua, Wiesbaden |
| 3rd | 2:13:47 min, | Pascal Lupp, Moers |



Snow Surfers (DC)
Wer erzielt die beste Punktezahl auf der von Anfang an frei befahrbaren Downhill-Piste? Derjenige, der die meisten Grabs und besten Moves praktiziert, gewinnt. Die Wahl der Boarder und Boards wird euch erneut freigestellt.

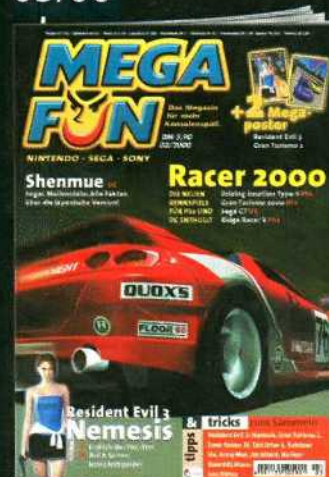


- | | | |
|-----|----------------|---------------------------|
| 1st | 16.071 Punkte, | Thomas Öfner, A-Schwarz |
| 2nd | 4.008 Punkte, | Dominik Landua, Wiesbaden |
| 3rd | 3.056 Punkte, | BoM Siebertz, Troisdorf |

02/00



03/00



04/00



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 02/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 03/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 04/00	zu DM 5,90	
zusätzlich Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Der Kracher unter den PlayStation-Magazinen

Fetziges Heft plus bombige CD

Ein Magazin von
COMPUTEC MEDIA



Sprengladung!

Einkaufshilfe –
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 720 PS-Games.
First Aid – Tipps &
Tricks-Data-Base zu
360 PS-Games.
Der umfangreichste
Tipps & Tricks-Teil
aller PlayStation-
Magazine.

Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!

Zeitzünder!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
WWF Smackdown,
Micro Maniacs,
Mobil 1 Rally Cham-
pionship. Monatlich
die aktuellsten Infos
zur neuen Konsolen-
Generation in den
PlayStation 2-News.

Knalleffekt!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick –
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
Vanishing Point,
World Touring
Cars, Galerians,
Armorines und
Hydro Thunder.

**Mehr Heft –
mehr Fun!**

Play Zone ist die
geballte PS-Energie
auf 156 Seiten.
Spannende Infos
und aufregendes
Insiderwissen über
Deine Konsole und
alle aktuellen
Games. Ein abso-
lutes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.

**Play Zone –
wissen was läuft.**

05/00 ab 5.4. • monatlich • 156 Seiten plus CD • 12,8

erste hilfe inhalt



tipps & tricks 5/00

Dreamcast

Buggy Heat (dt)	Cheats	491
Centipede (us)	Cheat	491
Wild Metal (dt)	Cheats	491

Nintendo 64

Nuclear Strike 64 (dt)	Cheats	492
Top Gear Rally 2 (dt)	Cheats	492

PlayStation

Die Schlümpfe (dt)	Level-Select	493
Dune 2000 (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	492
ECW Hardcore Revolution (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	492
FIFA 2000 (dt)	Tipps	492
Medal of Honor (dt)	Cheats/Passwörter	493
Rainbow Six (dt)	Cheats	492
RC Stunt Copter (dt)	Cheats	492
Resident Evil 3: Nemesis (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	492
Road Rash Jailbreak (dt)	Tipps	492
Trick'n Snowboarder (dt)	Charaktere	493
WWF SmackDown! (dt)	Charaktere	492

komplettlösung 5/00

PlayStation

Dune 2000 (dt)	Die letzten Missionen	500
Fear Effect (dt)	Komplett gelöst!	494
Theme Park World (dt)	So passt der Park	502

Buggy Heat

Dreamcast (dt) Cheats

Es gibt sie einfach, die Monate, in denen kein Cheat oder Tipp unseren Titel verdient. Deshalb nutze ich den Platz hier und biete den Dreamcast-Fans ein paar Hinweise. Gebt die folgenden Codes im Mode-Selection-Screen ein.

LE-2001-Truck:
Y, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
T4-Fighter-Jet:
←, →, ↓, X, X, X, X.
Alternative Farben:
↓, ←, ↑, →, X, Y, L, R.

Random Wetter im Time-Attack:
R, X, X, X, X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.
Super-Expert-Mode:
←, ←, →, →, ←, →, X, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.

Wild Metal

Dreamcast (dt) Cheats

Level-Skip:
Gebt während des Spiels Folgendes ein:
↑, →, B, Y, ↓, ←.
Unverwundbarkeit:
Y, →, B, ←, X, ↓.
Energie auffüllen:
↓, ↓, A, X, B, X.

Alle Waffen:
A, A, →, Y, A, →.
Speed-Boost:
↑, X, ↓, B, A, Y.
Tokens auffrischen:
Y, B, A, ←, ↓, ↓.
Freundliche AI-Einheiten:
B, ↓, A, ↓, X, Y.

Centipede

Dreamcast (us) Cheat

Schon wieder etwas zum Austesten: Haltet während eines Spiels folgende Tasten gedrückt: L + R + A + B + X + Y. Rotiert nun den Analog-Stick im Uhrzeigersinn sowie entgegen des Uhrzeigersinns. Angeblich soll man sich somit Leben und einen Level-Select erschwindeln können.



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen

Durch Hongkong jagen und für Ordnung sorgen, als Parkwächter für reichlich Einnahmen sorgen oder die letzten Schlachten um das Spice schlagen. Erneut haben wir euch wieder einen Trick-Cocktail gemixt, der für jeden etwas parat halten sollte. Da ich diese Zeilen immer zum Abschluss der Rubrik tippe, bedeutet das, dass ich endlich meinem Hobby ein wenig frönen kann und den Kollegen hier in der Redaktion den Tag mit den neuesten 00000mph!!!-Hits versüße! Oder sollte ich ein wenig die Virensammlung archivieren? Lustig, was sich mit der Zeit so alles aus Mails ansammelt. Oder verrate ich noch schnell allen PlayStation2-Besitzern den Trick, wie man auch DVDs mit Regional-Code 1 NTSC (US-Scheiben) zum Laufen kriegt? Bootet die Kiste einfach und haltet Select + L1 + O! >:0)

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativsten Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
GreetinZZZ
euer Gunther

**Theo
KRANZ
VERSAND**

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Rainbow Six

PlayStation (dt) Cheats

Vergangene Ausgabe haben wir euch schon einige Cheats verraten. Hier ein paar weitere. Gebt diese im Pause-Screen oder im Start-Screen ein. Die Eingabe erfordert ein gewisses Timing. Sollte der Cheat nicht auf Anhieb klappen, dann solltet ihr die Eingabe einfach mit einer anderen Geschwindigkeit probieren.

Wichtig: Vergesst nicht die L1-Taste bei der Eingabe gedrückt zu halten.

Keine Terroristen:

Δ, O, O, Δ, □, X, Δ, O.

Munition:

□, □, O, Δ, X, Δ, X, Δ.

Endsequenz:

□, Δ, □, □, O, O, X, Δ.



FIFA 2000

PlayStation (dt) Tipps

EA-Sports-Teams: Bei der Team-Auswahl wählt ihr den Rest der Welt.

Sucht die Teams, die mit dem Buchstaben E beginnen. Hier findet ihr Teams von EA. Übrigens findet ihr unter dem Buchstaben S ein Team namens Special Guest, das sehr gute Fähigkeiten aufweist.

Dicke Spieler: Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:

X, O, O, O, ↓, ↑, ↑, ←, R1.

WWF SmackDown!

PlayStation (dt) Bonus-Charaktere

Ivory	(nach 1 Jahr)
Prince Albert	(nach 2 Jahren)
Jacqueline	(nach 3 Jahren)
Viscera	(nach 4 Jahren)
Mideon	(nach 6 Jahren)
Gerald Brisco	(nach 7 Jahren)
Pat Patterson	(nach 8 Jahren)
Sable	(nach 13 Jahren)
Tiger Ali Singh	(nach 15 Jahren)
Rock Fan	(nach 20 Jahren)



RC Stunt Copter

PlayStation (dt) Cheats

Levels eröffnen:

Gebt Folgendes im Titel-Screen ein:

↓, ↑, →, ←, Δ, X, □, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

Gold-Medaillen:

Gebt Folgendes im Titel-Screen ein:

↓, ↑, ←, →, Δ, X, □, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

Mega-Points:

Gebt Folgendes im Titel-Screen ein:

L2, R2, L1, R1, Δ, O, X, □.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

Long Name:

Gebt Folgendes im Titel-Screen ein:

↑, ↓, ←, →, Δ, X, □, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

Endsequenz:

Gebt Folgendes im Titel-Screen ein:

↑, ↓, ←, ←, X, □, Δ, O.

Wurde der Code richtig eingegeben, erfolgt eine Meldung.

Road Rash Jailbreak

PlayStation (dt) Tipps

Quick-Start: Sobald der Countdown bei der Nummer 2 steht, solltet ihr

L1 sowie X drücken.

Verhaftungen vermeiden: Sobald eine Verhaftung ansteht, kann diese mit einem schnellen Restart verhindert werden. Pausiert und wählt einfach die Option.

Vom Motorrad steigen:

L1 + R1 + ↑.



Nuclear Strike 64

Nintendo 64 (dt) Cheats

Unverwundbarkeit für das

Einsatzfahrzeug:

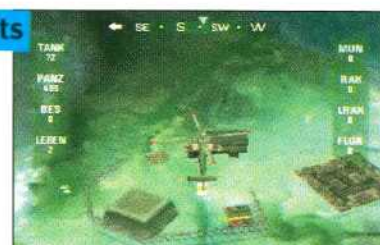
Passwort CPPLM

Panzerung verstärken:

Passwort PCPNL

Mehr Vernichtungskraft:

Passwort BDGFK



Top Gear Rally 2

Nintendo 64 (dt) Cheats

Einiges zur US-Version. Gebt die entsprechenden Codes im Titel-Screen ein.

No Damage:

L, Z, Start, ↑, ↑.

100.000 Kredit:

L, Z, Start, L, L.

Champ-Points:

L, C↑, ←, L, L.

Speed-Base:

Z, C←, L, ↑, →.

Speed-Warp:

Z, C←, R, ↑, →.

Fat World:

Z, C→, L, ↑, →.

Thin World:

Z, C→, R, ↑, →.

Upside down:

C↑, Z, Start, ↑, ↓.

Bouncy Cars:

C↑, C←, R, ↑, ←.

Large Tire:

C←, Z, R, ↓, ↓.

Wobbly Tire:

R, C→, Start, ↓, Z.

HiRes-Mode (benötigt Memory-

Extension):

C←, C←, ←, L, L.

Repair-Tower:

L, Z, R, L, Start.

Xploder-/Game-Buster-

PlayStation (dt) Codes

Codes

ECW Hardcore Revolution

PAL2NTSC:

800A 222E 3C00

Unendlich Gesundheit Spieler 1:

D003 9258 01A0

800E 0EE0 0000

Unendlich Zeit außerhalb des Ringes

Spieler 1:

D003 9258 01A0

800E 0DE4 03C0

Spieler 1 kann nicht gepinnt werden:

D003 9258 01A0

800E 0E74 0000

Unendlich Gesundheit Spieler 2:

D003 9258 01A0

800E 2D66 0000

Unendlich Zeit außerhalb des Ringes

Spieler 2:

D003 9258 01A0

800E 2C5C 03C0

Spieler 2 kann nicht gepinnt werden:

D003 9258 01A0

800E 2CEC 0000

Dune 2000

Atreides - Unendlich Spice:

800E 090E 0098

Atreides - Strukturen umsonst:

800E 061C FFFF

Atreides - Einheiten umsonst:

800E 062C FFFF

Atreides - Instant Build Structures:

800E 0622 5A00

Atreides - Instant Build Units:

800E 0632 5A00

Atreides - Instant Upgrade:

800E 06D2 59FF

Harkonnen - Unendlich Spice:

800E 15BA 0098

Harkonnen - Strukturen umsonst:

800E 12C8 FFFF

Harkonnen - Einheiten umsonst:

800E 12D8 FFFF

Harkonnen - Instant Build

Structures:

800E 12CE 5A00

Harkonnen - Instant Build Units:

800E 12DE 5A00

Harkonnen - Instant Upgrade:

800E 137E 59FF

Ordos - Unendlich Spice:

800E 2266 0098

Ordos - Strukturen umsonst:

800E 1F74 FFFF

Ordos - Einheiten umsonst:

800E 1F84 FFFF

Ordos - Instant Build Structures:

800E 1F7A 5A00

Ordos - Instant Build Units:

800E 1F8A 5A00

Ordos - Instant Upgrade:

800E 202A 59FF

Resident Evil 3: Nemesis

Wichtig! Diese Codes funktionieren teilweise nur mit Game-Buster 2.81 und Game-Buster Deluxe 3.2!

Hyper-Mode:

800D 6B9C 0002

Unendlich Gesundheit:

800C F2E0 00C8

Gesundheit immer gut:

300C F2E7 0004

Immer 10 Einheiten in Tasche:

800D 48AE 000A

Habe alle Karten:

300D 4777 00FE

300D 477B 00FE

Habe alle Files:

800D 477C FFFF

800D 477E FFFF

Geheim-Modus:

800D 4582 FFE0



Trick'n Snowboarder

PlayStation (dt) Charaktere

ihr folgendermaßen vor:

Gebt die folgende Tastenkombination im Start-Screen zügig ein:



Um an drei richtig coole Charaktere zu gelangen, geht

△, △, X, X, □, O, □, O. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Wählt dann als Rennart "Free", legt die Strecke fest und wechselt in der Charakterauswahl mit der R2-Taste in einen Bereich, in welchem ihr drei neue Boarder vorfindet. Diese drei schaltet ihr mit dem Steuerkreuz durch.



Die Schlümpfe

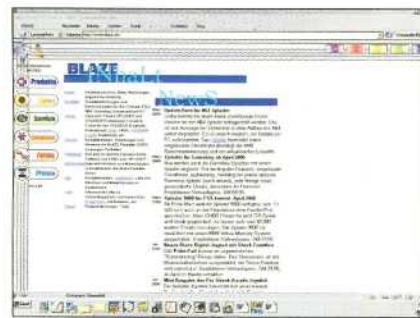
PlayStation (dt) Level-Select

Wählt ein neues Spiel und selektiert den Schwierigkeitsgrad: It's no Picnic. Betätigt die X-Taste. Wartet die folgende FMV-Sequenz ab und gebt dann Folgendes ein:

L1, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←, ↑, R2.

Link des Monats

Alle Systeme (dt) <http://www.blaze.de>



Erfahrungswerte auszutauschen. Aber auch die Jungs von Blaze helfen euch hier weiter. Fazit: Top-Service!

Alle Besitzer eines Xploder-Moduls mit Surfmöglichkeit sollten mal das eine oder andere Auge auf <http://www.blaze.de> werfen. Hier findet ihr neben den neusten und aktuellsten Codes auch tonnenweise Informationen rund um Blaze. Bei Problemen habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, per Forum mit anderen Surfern

Medal of Honor

PlayStation (dt) Cheats/Passwörter

Gebt die folgenden Codes im Passwort-

Screen ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Unverwundbarkeit:

MOSTMEDALS

Unbegrenzt Munition:

BADCOPSHOW

Schnelles Feuer:

ICOSIDODEC

Reflecting Shots:

GOBLUE

Wire-Frame-Mode:

TRACERON

American-Movie-Mode:

SPRECHEN

Captain-Dye-Mode:

CAPTAINDYE

Bild von Lynn Henson:

COOLCHICK

Bild von Adrian Jones:

AJRULES

Bilder des Entwicklerteams:

DWIMOHTEAM

DWIGALLERY

Spezielle Power-ups im

Multiplayer-Mode:

DENNISMODE

Bismark The Dog im Multiplayer-

Mode:

WOOFWOOF

Evil Colonel Muller im

Multiplayer-Mode:

BIGFATMAN

Gunther im Multiplayer-Mode:

GUNTHER

Noah im Multiplayer-Mode:

BEACHBALL

Otto im Multiplayer-Mode:

HERRZOMBIE

Werner von Braun im

Multiplayer-Mode:

ROCKETMAN

William Shakespeare im

Multiplayer-Mode:

PAYBACK

Winston Churchill im

Multiplayer-Mode:

FINESTHOUR

Wolfgang im Multiplayer-Mode:

HOODUP

Velociraptor im Multiplayer-Mode:

SSPIELBERG

Mission 1 erfolgreich beendet:

RETTUNG

Mission 2 erfolgreich beendet:

ZERSTOREN

Mission 3 erfolgreich beendet:

BOOTSINKT

Mission 4 erfolgreich beendet:

SENFAS

Mission 5 erfolgreich beendet:

SCHWERES

Mission 6 erfolgreich beendet:

SICHERUNG

Mission 7 erfolgreich beendet:

EINSICKERN

Mission 8 erfolgreich beendet:

GESAMTHEIT

History und Making Of Level 1:

INVASION

History und Making Of Level 2:

BIGGREGA

History und Making Of Level 3:

DASBOOT

History und Making Of Level 4:

STUKA

History und Making Of Level 5:

KOMET

History und Making Of Level 6 und 7:

TWOSIXTWO

History und Making Of Level 8:

VICTORYDAY

Unbekannte Passwörter, deren Effekt bislang geheim ist:

JIMMY

ROBBIE

MANON

ULF

HELMUT

HEINRICH

SMPSMDMILK

KENNY

Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertreiber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600

(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielhotline: 0190/510055

(Mo.-So. 16.00-18.00)

HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:

Spielhotline: 0190/510051

(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)

Fragen per Fax: 05241/953395

HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:

Spielhotline: 0190/900030

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.ea.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251

(Mo.-Fr. 15.00-17.00)

HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:

Spielhotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)

(Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)

01805-254392 (Helpline-Operator)

01805-254393 (Helpfax)

HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielhotline: 069/95081288

(Mo.-Fr. 14.00-18.00)

HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940

(Mo.-Fr. 13.00-19.00)

Spielberatung: 0130/5806

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Kundendienst: 0180/3000410

Internetunterstützung: 0190/770499

Spielhotline: 0190/780009

HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielhotline: 0190/578578

(Mo.-Fr. 10.00-20.00)

HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielhotline: 0190/87326836

(Mo.-Fr. 08.00-24.00)

HP: <http://www.take2.de>

THQ:

Spielhotline: 0190/505511

(Mo.-Fr. 16.00-20.00)

HP: <http://www.thq.de>

Anfragen per Email: thq@maxupport.de

Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/33800133

(Mo.-Fr. 09.00-16.00)

Spielfragen per Fax:

0221/3380015

HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

Spielhotline: 0190/5897033

(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe:

02622/83517

Fear Effect

PlayStation Jag die Kuh Kronos' Adventure im Comic-Style gehört mit Sicherheit nicht zu den einfachsten Vertretern seiner Art. Um einigermaßen unbeschadet in den Genuss aller Outros zu gelangen, soll euch dieser Guide helfen.



Bereits ein falscher Schritt führt zum unweigerlichen Dahinscheiden eures lieb gewonnenen Protagonisten.



Nachdem ihr euch der Wächter entledigt habt, werft ihr einen Blick durch das Fenster links neben der Treppe. Mit dem Messer zerschlagt ihr die Scheibe, um Munition zu sparen, und gelangt so ins Innere. Betätigt hier den roten Hebel und nehmt noch die Sicherung aus dem Regal an euch. Geht anschließend die Treppe nach oben, um hier das Ventilrad zu drehen. Dies schaltet den Wächter aus und ihr könnt nun dessen Schlüssel an euch nehmen. Die nächsten Jungs räumt ihr am besten mit dem Messer aus dem Weg, um kein Aufsehen zu erregen. Schnappt euch dann deren Munition und auch die rote Key-Card. Mit dieser Karte öffnet ihr die entsprechende Tür. Zieht schnell eure Waffe, denn im Inneren lauert bereits ein schießwütiger Geselle auf euch. Habt ihr denselben niedergestreckt, dürft ihr euch an der Monitorwand eine kurze Sequenz ansehen, in deren Verlauf euer Freund Jin auf übelste Art und Weise niedergeschlagen wird. Hier seht ihr auch einen Schlüssel fallen. Nachdem ihr gespeichert habt, verlasst ihr diesen Raum durch die Tür auf der linken Seite.



Schnappt euch die **Sicherung** aus dem Regal, da ihr sonst bereits kurz darauf nicht mehr weiterkommen werdet.



Eliminiert die Männer und nehmt euch ihre Munition sowie die Maschinenpistole. Den Aufzug könnt ihr erst einmal links liegen lassen. Geht um die Terrasse herum, bis ihr zu einigen bewaffneten Gegnern kommt. Schleicht euch hier so weit nach vorne, bis sich der erste Typ im Fadenkreuz befindet. Nachdem derselbe die Löffel abgegeben hat, wechselt zur Uzi und

mäht den Rest der Schergen einfach vom Screen. Um hierbei nicht allzu viel Energie zu verlieren, solltet ihr häufigen Gebrauch vom Hin- und Herrollen der Heldin machen. So entgeht ihr dem Kreuzfeuer des Wachpersonals. Daraufhin könnt ihr den Schlüssel zum Schrank Nr. 67 an euch nehmen. Geht nun zurück in den Raum mit den Monitoren, um den Schlüssel an dem Spind zu verwenden. Darin liegen eine blaue Key-Card sowie eine zweite Pistole. Anschließend geht ihr die Rampe am besten mit beiden gezogenen Pistolen voran hinunter. Entledigt euch der Wächter und setzt unten die Sicherung in den dafür vorgesehenen Sicherungskasten ein. Marschiert zurück zu den elektrisch geladenen Platten. Feuert hier auf den Typen und lauft im richtigen Rhythmus über die Platten. Mit dem Aufzug geht es dann nach unten.



Am besten nehmt ihr den hier auffindbaren Schlüssel gleich mit, denn damit lässt sich später ein Schrank öffnen.



Schnappt euch unten den Kabelschneider vom Kontrollpult. Nehmt ein paar Gegner hops, ehe ihr mit der blauen Key-Card die entsprechende Tür betretet. Nach der Cut-Szene benutzt ihr den Kabelschneider an der Zeitbombe, die dem armen Jin um den Hals hängt. Geht ihr folgendermaßen vor, überleben beide Protagonisten die knifflige Situation: Wählt den orangenen Schalter und durchtrennt hier das rote und das gelbe Kabel. Am lila Schalter durchschneidet ihr das rote und das blaue Kabel, ehe ihr beim grünen Schalter das gelbe und letztlich das blaue Kabel trennt. Geschafft! Anschließend geht ihr zurück zu der vormals unpassierbaren Tür. Benutzt hier den mitgenommenen C4-Sprengstoff, um diese zu knacken.



Nach der Fahrt mit dem Aufzug greift ihr euch den **Kabelschneider** aus dem schon offenen Werkzeugkasten.



HILFESTELLUNG

Fear Effect fordert euch gerade in puncto Geschicklichkeit heraus. Deshalb solltet ihr folgende Einsteiger-Tipps beachten:

Schleichende Vorgehensweise

Manche Widersacher stellen hartes Brot für eure Gesundheit dar. Des Öfteren solltet ihr daher die Roll-Taktik anwenden. So lassen sich die meisten Gefahrensituationen unbeschadet überstehen.

Genaue Beobachtungsgabe

Die im direkten Vergleich zu einem Resident Evil eher schwierigen Rätsel fordern einiges an Gehirnschmalz.

Aus diesem Grund solltet ihr euch alle Hinweise genau ansehen und gegebenenfalls Notizen machen.



HILFESTELLUNG

Szene 3/Jin und die Bombe

Sobald auch nur ein Kabel falsch durchtrennt wurde, wird der Countdown enorm beschleunigt. Deswegen hier noch einmal das exakte Vorgehen in Kurzform:

oranger Schalter: rot, gelb
lila Schalter: rot, blau
grüner Schalter: gelb, blau



Prägt euch die **Neon-Symbole** genau ein und löst das Rätsel mit deren genauer Abfolge.

Geht jetzt zurück zu dem Ort, an dem ihr die Uzi an euch genommen habt. Benutzt die Leiter nach unten. Hier ist die Gelegenheit günstig, um den Spielstand zu save. Entledigt euch der Typen auf der Terrasse vor der Leuchtreklame und speichert gegebenenfalls noch einmal ab. Nun ist die Zeit für den ersten wirklichen Boss-Kampf angebrochen. Geht in den kleinen Gang zwischen den Reklametafeln und trifft auf einen enorm widerspenstigen und ausdauernden Gegner. Es wird euch hier eine Menge Laufarbeit bzw. Herumrollen abverlangt. Nutzt die in der Mitte befindlichen Schränke, um euch vor den Salven des Schurken in Sicherheit zu bringen. Prägt euch den Schussrhythmus genau ein und feuert nur in dem Moment, in dem der Kerl die Waffe nachlädt. Tretet hierzu blitzschnell wahlweise vor oder hinter den Schurken und gebt ihm Saures. Am besten lockt ihr ihn immer wieder aus der Reserve, um ihn zum Schießen zu bewegen. Diesen Vorgang müsst ihr einige Male erfolgreich wiederholen, um dem Widersacher den Garaus zu bereiten. Wenn ihr den schießwütigen Gesellen ins vorzeitige Grab befördert habt, darf kurz durchgeatmet werden, ehe die temporeiche Hatz durch das futuristische HongKong weitergeht. Mit dem Sign-Key geht ihr zurück an die Position, an welcher ihr zuletzt gesavt habt. Sobald ihr versucht, nach oben zu gelangen, erwartet euch eine Cut-Scene.



An dieser Tür wird der **C4-Sprengstoff** platziert. Nach der Explosion könnt ihr durch die Tür gehen.



HILFESTELLUNG

Szene 3/

Die richtige Kombination

Prägt euch die Reihenfolge der Neon-Symbole vor dem Eingang zum Endgegner genau ein. Wenn ihr diese Symbole in der richtigen Reihenfolge eintippt, öffnet ihr ohne Probleme den anschließenden Geheimgang. Stellt euch am besten vor die Leuchtreklame und versucht euch die Symbole mit Hilfe einer Eselsbrücke einzuprägen bzw. zeichnet diese ab. Da sich von Versuch zu Versuch die Startreihenfolge ändert, kann man leider nie genau vorhersagen, welche Symbole im Code-Eingabe-Screen geändert werden müssen.



Nun schlüpft ihr in die Rolle von Glas. Untersucht den Schalter und begeht euch nach der Cut-Scene schnell über die Leiter nach oben. Dort angekommen, sucht ihr den Weg zur nächsten Leiter, um dort erneut auf den Helikopter zu treffen. Verharrt an der obersten Stelle der Leiter und wartet die Feuerpause des stählernen Ungetüms ab, um rapide die andere Seite des Daches zu erreichen. Hier klettert ihr schnellstens nach unten. Nehmt jetzt das Stahlrohr an euch. An dem Gastank verwendet ihr diesen Gegenstand. Geht ein paar Schritte nach hinten und nehmt den Tank ins Visier. Nach der brillanten Explosion tut sich ein neues Loch auf. Blickt hier nach unten. Es folgt wieder eine kurze Cut-Scene, ehe ihr in die Rolle der anmutigen Hana schlüpfen dürft.



Hana ist nun leider unbewaffnet. Deswegen muss eine kleine List herhalten. Rennt zur Mitte des Raumes und greift euch das Messer. Es folgt erneut ein heftiges Herumrollen eurer Heldin, ehe der richtige Moment gekommen ist, um dem Schurken einen sauberen Schnitt zu verpassen. Sobald der Halunke nur noch Geschichte ist, nehmt ihr dessen Gewehr an euch. Schleicht euch zum Eingang und entledigt euch des Wachpostens. Dann nehmt ihr euch die beiden anderen Posten vor. Hiernach geht ihr den Weg zurück, den ihr gekommen seid, um abermals eine Cut-Scene zu Gesicht zu bekommen.



Wieder nehmt ihr die Rolle von Glas an. Nach der Cut-Scene begeht ihr euch durch die Tür auf der linken Seite. Dort werdet ihr schon sehnsüchtig von zwei Gegnern erwartet, denen ihr mit einigen schnellen Feuerstößen die Lichter aushaut. Begeht euch nun an den Ort, an dem ihr mit dem C4-Sprengstoff die Tür vernichtet habt. Bevor ihr diesen betretet, solltet ihr die beiden Posten links noch eliminieren, um an das Gewehr zu gelangen. Mit der Wumme in der Hand passiert ihr nun die Tür. Im Inneren wird euer Waffenarsenal auf eine große Bewährungsprobe gestellt, denn gleich mehrere Schergen warten auf ein schnelles Ende. Schickt die Pappnasen ins Grab und marschier die Rampe hinauf. Einige Feuerstöße später gelangt ihr zur Sign-Access-Tür. Erschießt drei weitere Posten und klettert die Leiter nach unten. Es folgt eine weitere Cut-Scene.



erste hilfe

HILFESTELLUNG

Szene 6/

Die Helikopter-Attacke

Der Helikopter bietet euch einiges an nervenaufreibendem Stoff. Der einfachste Weg, den fliegenden Koloss vom Himmel zu putzen, besteht darin, einen gekannten Kniff anzuwenden. Rollt euch dazu hin und her. In den Feuerpausen müsst ihr nun versuchen, die wehenden Banner auf der rechten Seite ins Visier zu nehmen. Sobald dieses getroffen ist, saugt sich das Teil in die Düsen des Helikopters. Den gleichen Vorgang wiederholt ihr auf der linken Seite. So seid ihr das fliegende Ungetüm ein für allemal los.



Wieder einmal erfolgt ein Wechsel des Protagonisten, erneut steuert ihr nun Hana. Sowohl Hana als auch Glas befinden sich in einer brenzligen Situation. Hana nimmt sich des Helikopters an, während Glas selbstständig die ankommenden Wachen unter Feuer nimmt. Sobald das Fluggerät nach links steuert, schnappt ihr euch die zwei Magazine in der Mitte des Raumes. Vergesst jedoch keinesfalls, euch ständig herumzurollen, um den Salven der fliegenden Festung auszuweichen. Nach einigen gezielten Feuerstößen aus der Pistole solltet ihr das schwirrende Vehikel bzw. dessen Besatzung ausgeschaltet haben. Hana springt dann an Bord und manövriert das Fluggerät. Um das Ende der ersten Scheibe zu erreichen, müsst ihr in Glas' Rolle schlüpfen. Hier habt ihr eine Vielzahl an Schergen im Rücken. Am Ende des "Catwalks" springt ihr gen Heli und Disk 1 ist passee.



Nach der optisch ansprechenden Dusch-Szene mit Hana begeben sich ihr euch mit der holden Grazie zurück ins Geschehen, und zwar nur mit einem

Handtuch umwickelt. Nehmt die zwei grünen Zombies hops. Es folgt eine kurze Sequenz mit Glas und Deke, in welcher ihr auch Wee Ming zu Gesicht bekommt. Folgt nun dem Pfad nach

links, bis ihr an eine Gabelung stoßt. Mit beiden Pistolen bewaffnet, nehmt ihr euch den herumlunggernden Schergen vor. Danach verarbeitet ihr die beiden anderen Zombies zu Fischfutter, am günstigsten indem ihr erneut beide Pistolen gleichzeitig verwendet. Bereitet euch nun mental auf die kommenden munitionsintensiven Aktionen vor.



Arbeitet euch mit Hana weiter voran. Spart euch aber die Munition, soweit es geht, auf. Die meisten Ungeheuer sind nicht gerade die Schnellsten ihrer Spezies, so dass ein gezielter Sprint meist ausreicht, um diese zu überlisten. Die letzten beiden Untoten solltet ihr jedoch kalt stellen, um an den Po-Mon-Key zu gelangen. Von hier lauft ihr weiter nach links zu der Stelle, an der sich ein Toter am Boden befindet. Benutzt hier den besagten Schlüssel. Geht hinein und sprecht mit der alten Frau. Verlasst die Hütte durch die andere Tür und eliminiert die beiden Männer. Begeben sich nach rechts, bis ihr wieder eine Cut-Szene zu sehen bekommt.

Schleichen und Rollen gehört hier zu euren ständigen Fortbewegungsarten. Nachdem ihr einige Schergen vernichtet habt, startet ihr günstigerweise zum Savepoint durch und sichert vorsichtshalber. Von hier ab geht ihr weiter in Richtung der kleinen Rampe, wo ihr erneut auf einige Posten trifft. Die zurückgelassene Munition packt ihr nach dem Feuergefecht sofort ins Inventar. Sind aber alle Freaks erledigt, marschiert ihr weiter in Richtung der Zugtür. Am besten speichert ihr vorher noch einmal ab, ehe ihr im Zug dem nächsten Boss-Gegner gegenübertrittet. Stellt euch hinter die Box auf der rechten Seite und rollt jeweils dann nach links, wenn der Schütze seine Feuerstöße kniend abgegeben hat. In diesem Moment feuert ihr einige Schüsse schnellstmöglich auf den Halunken, um dann auch schon schleunigst zurück hinter die Boxen zu rollen. Schnappt euch den Leiterschlüssel. An der Leiter legt ihr alle drei Schalter um. Nun fügt ihr die Sicherungen im mittleren Teil ein und zwar in "Power" und Position drei. Schaltet die Power erneut ab und setzt die Sicherungen im linken Abschnitt in "Power" sowie in "Leiter". Nun könnt ihr die Leiter nach oben nutzen. Nehmt euch dabei vor einigen Aggressoren in Acht.



Hier erwartet euch außer konstanter Ballerei kein größeres Problem. Achtet jedoch ständig auf die maskierten Asiaten, die omnipräsent zu sein scheinen.



Wieder mal kommt Hana ins Spiel. Geht nach rechts ins Dorf zurück zu der Hütte, an der ihr den Po-Mon-Key aufgenommen habt. Nun findet ihr an der gleichen Stelle den so genannten Xi-Mon-Key. Schnappt euch denselben und geht zurück zum Punkt, an dem ihr die Szene begonnen habt. Betretet die Hütte mit dem schlafenden Einwohner. Dort befindet sich der benötigte Zugschlüssel. Verwendet diesen am Zug. Deke muss nun die Wachen eliminieren und dann schnellstens nach unten laufen.

erste hilfe

HILFESTELLUNG

Szene 2/

Die Frottee-Überraschung

Der Wächter scheint euch endgültig geschnappt zu haben. Benutzt nun das Handtuch im Inventar und Hana lässt die Hüllen fallen. Diesen Moment nutzt Deke, um einen galanten Genickbruch zu präsentieren.



In der Rolle Dekes geht es nun weiter. In der Fabrik erwarten euch zahllose Feinde.

erste hilfe

HILFESTELLUNG

Szene 5/Das Zahlenrätsel

Das folgende Rätsel ist ohne Zweifel eines der leichteren Sorte. Habt ihr euch im Zug den Notizzettel vorher genauer angesehen, ist es euch möglich, die Kombination aufzuschreiben. Ihr könnt euch diese Prozedur jedoch getrost ersparen, wenn ihr folgenden

Code eingibt:
- 4 N 2 B
- 4 2 2 C
- 8 0 0 0

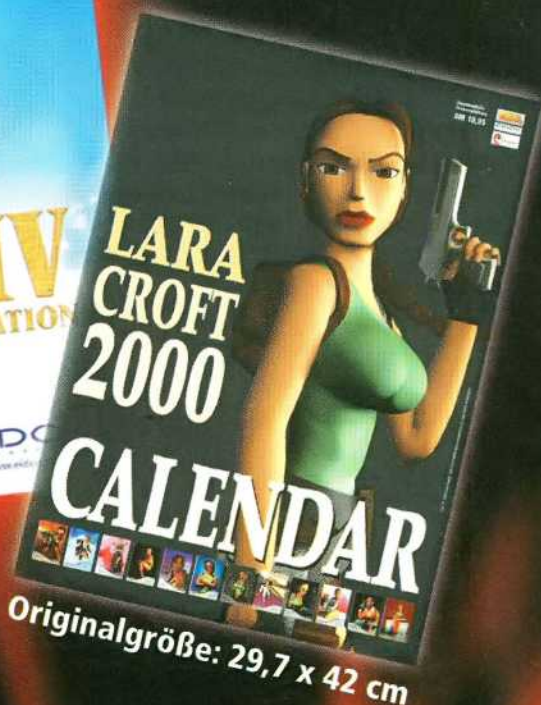


Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo MEGA FUN: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Croft-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt MEGA FUN im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

☒ Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

☐ Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198

☐ „Lara-Croft-Kalender“ 2000, Art.-Nr 2020

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte Mega Fun jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Mega Fun, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.





Begebt euch vom Wrack hin zum Jeep. Hier treten eine Menge schwerbewaffneter Feinde auf den Plan, um euch das Leben schwer zu machen. Feuer frei aus allen Rohren, so lautet hier die Devise, um an den begehrten Truck-Schlüssel und die herumliegende Munition zu gelangen. Nun verwendet ihr den zugehörigen Schlüssel am Truck und schon habt ihr das Ende der zweiten Disk erreicht.



In der Küche ist genaues Timing gefragt. Prägt euch die Abfolge der Aktionen der Köche genau ein. Schleicht in dem Moment los, in dem der Ball durch die Luft geflogen ist. Haltet zwischen den beiden Paaren inne. Das gleiche Spiel wiederholt ihr nach der nächsten Abfolge an Bewegungen der Kochkünstler. Gleiches gilt für den Koch, welcher die Kakerlake zerquetscht. Nachdem ihr die beiden nächsten Jungs überlistet habt, erwartet euch ein netter Schusswechsel.



Eine große Anzahl Schurken wartet von hier an auf Glas. Denkt daran, die Munition einzusammeln, und begeben euch durch die Tür, an der vormals der Türsteher stand. Oben lauft ihr zu der lila Tür und eliminiert den Wachposten. Schnappt euch den Lounge-Key und weiter geht es durch die lila Tür. Nach dem Einsammeln der Goodies führt euch der weitere Weg durch die Tür zur linken und ihr bekommt eine anmutige Prostituierte zu Gesicht. Nach der zugehörigen Cut-Szene erwartet euch auch schon der nächste Boss-Gegner. Feuert nur in dem Moment, wenn euer Fadenkreuz leuchtet, andernfalls stirbt die schöne Dienstleisterin.



Ein wenig Öl und eine zerschmetterte Vase überlisten den schießwütigen Schergen.

Erneut ist Glas an der Reihe. Greift euch das kochende Öl aus dem Regal. Stellt euch nun genau vor die dunkle Vase und zerschmettert diese mit dem Action-Button. Nach der Cut-Szene lauft ihr schnell zu dem rechteckigen Gitter, welches im Boden eingelassen ist. Schüttet das Öl über diese Fläche. Der ankommende Wächter nimmt euch sofort unter Feuer. Rollt so lange hin und her, bis der garstige Widersacher auf dem schmierigen Feld ausrutscht. Schnappt euch dessen Munition und verlasst den Raum. Erledigt den nächsten Gegner und begeben euch in Richtung Küche.



Nachdem ihr Hana getroffen habt, steuert ihr die grazile Schönheit. Geht in den Umkleide-raum, um dort euer Outfit zu wechseln. Geht dann zum Türsteher, der euch flugs Einlass gewähren wird. Solange ihr keine Waffe zieht, dürft ihr euch unbehelligt durch die Räume bewegen. Lauft den Gang entlang, bis ihr in einem Raum auf Deke trifft. Weiter geht es in dessen Haut. Geht den Weg zurück, bis ihr gegenüber der Treppe eine Münze findet. Begebt euch erneut zurück und steckt dieselbe in den Automaten mit dem tanzenden Chinesen. Nachdem das Puzzle gelöst wurde, erhaltet ihr Zugang zu einem vorher geheimen Gang. Hinter der braunen Tür findet ihr den Aufzugsschlüssel. Mit diesem fahrt ihr hinunter. Greift euch den Schraubenschlüssel und benutzt diesen am Kessel. Vergesst nicht, den Schlüssel der Madame mitzunehmen. Nach dem Schusswechsel in der Halle betretet ihr mit dem besagten Schlüssel die vormals verschlossene Haupttür. Hier erwartet euch ein kleiner Schock.



Um den widerspenstigen Halunken zu erledigen, dürft ihr keinesfalls die Dame treffen.



Schnappt euch nun die weiße Vase. Geht zu dem Raum, in dem ihr die Münze gefunden habt, und greift euch den Lounge-Key. Lauft anschließend durch die Lounge bis hin zum Brunnen. Hier erhaltet ihr einige Blumen. Lauft nun zurück und nach einem Shooting findet ihr den Office-Key am Boden. Mit dem Aufzug fahrt ihr nach oben. Greift euch die schwarze Vase und löst das Puzzle. Nun geht es zurück zum Ankleidezimmer. Nehmt euch den Schlüssel und zieht euch um. Leider seht ihr nun einen gepeinigten Glas. Erledigt jetzt die böse Madame Chen, indem ihr eine Papierpuppe in das Feuer werft.



Szene 1/Absturzgefährdet

Damit der leidgeplagte Deke nicht noch einmal sein Leben aushaucht, solltet ihr hier erneut gewissenhaft vorgehen. Entweder betrachtet ihr das Schattenspiel und merkt euch die kaputten Glasflächen oder ihr geht folgendermaßen über das Feld:

Startet auf der dritten Platte von links, geht ein Feld nach unten, zwei Felder nach rechts, zwei Felder nach unten, zwei nach rechts und schließlich nach unten!



Damit ihr hier nicht euren Löffel abgibt, solltet ihr genau nach dem obigen Schema vorgehen.



Szene 3/ Der tanzende Chinese

Um den Chinesen choreografisch richtig zum Tanzen zu bewegen, müsst ihr die korrekte Reihenfolge der Moves einhalten:

- rechts unten
- links Mitte
- rechts oben
- rechts Mitte
- links unten



Bringt den Chinesen zum Tanzen. Jedoch sollte es choreografisch richtig sein.



Szene 5/ Die Ming-Dynastie

Ihr erhaltet durch das Glas der Türen Hinweise zur Lösung des Rätsels. Die linke Tür trägt das Symbol eines lebendigen Blumenstrauches. Dieser steht für die weiße Vase. Das Bild auf der rechten Seite trägt das Symbol des toten Blumenstrauches. Dieser steht für die schwarze, kaputte Vase. Platziert nun jede Vase in der richtigen Position und drückt die Aktionstaste. Nun stellt ihr die jeweiligen Blumen in die dafür passenden Vasen, um das Rätsel zu lösen und die Tür zu öffnen. Hierzu legt ihr die Sonnenblume in die weiße Vase, die Lilie ihrerseits in die schwarze Vase. Schließlich betätigt ihr noch einmal den Action-Button. Simsalabim, die Tür öffnet sich!



Entscheidung in der Hölle Szene 1

Von hier ab wird es haarig. Nachdem ihr das leichte Boden-Puzzle gemeistert habt, begeben sich euch zu den Hütten der Dämonen. Ganz rechts wird gespeichert. Lauft hinunter und nehmt die Ansammlung der Kreaturen auseinander, um ein Papiertor zu erhalten. Begeben sich nun zum Eingang zum Bereich der dämonischen Chen. Um hier hineinzugelangen, lauft ihr zurück zu den Hütten und die Rampe hinab. Von hier müsst ihr weiter nach links zum Scheiterhaufen. Benutzt das Papiertor am Feuer und erhaltet Zugang zu Chens Gefilden. Ergreift die Papierpuppe und lauft zurück zu den Hütten. Hier begeben sich euch ins Kinderzimmer und tauscht die Papiermunition und -waffe in "reale" Objekte ein. Gebt die Papierpuppe an die kleine Tochter Chens. Lauscht anschließend genau den Erzählungen des kleinen Mädchens. Diese Story enthüllt einige schockierende Aspekte, die euch zudem Hinweise für das Puzzle liefern. Danach lassen sich das weiße und das schwarze Mausoleum betreten.



Der Scheiterhaufen dient perfekt dazu, Dinge, etwa Papier, zu verheizen.

erste hilfe HILFESTELLUNG

Showdown 1/Wählt Hana:

Ihr glaubt Wee Ming und tötet Glas. Daraus resultiert ein Kampf auf Leben und Tod mit dem fiesen Lam. Schnappt euch das Papiergeld der Dämonen und werft dieses ins Feuer. Diesen Vorgang wiederholt ihr etwa drei Male. Achtet jedoch ständig auf die blauen Blitze. Auch hier müsst ihr häufig aus der Gefahrenzone rollen, um einem vorzeitigen Ende zu entrinnen. Solltet ihr versagen, überlebt ihr zwar, erhaltet jedoch das schlechte Ende.



Am Fluss der Untoten Szene 2

Nun betritt Glas mit nur einem Arm erneut die Bühne. Ihr folgt dem Geist Dekes. Öffnet die steinernen Türen. Marschiert weiter durch die zwei Gänge, um an den Moon-Key zu gelangen. Laft nun wieder zurück und nutzt den Key am entgegengesetzten Ende des Ganges. Folgt weiter dem Geist Dekes und schlägt die linke Biegung ein. Erledigt die Geschöpfe, die um die Ecke lauern. Geht nun zurück um die Biegung

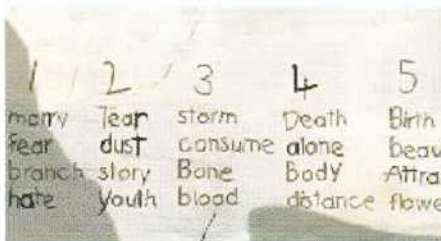
erste hilfe HILFESTELLUNG

Szene 1/Die vertrackte Uhr

Hört dem kleinen Mädchen genau zu, andernfalls wird die Lösung des Problems nahezu unmöglich. Die Worte der Göre stehen im direkten Zusammen-



hang mit den aufgelisteten Notizen an der Wand. Merkt euch "fünf" und "eins". Wendet euch nun der Uhr zu. Dreht die Wälscheibe so, dass sich die fünf Striche unter der Zahl "5" befinden. Bestätigt



mit dem Action-Button. Dreht nun weiter, bis sich der einzelne Strich unter der Zahl "5" befindet. Bestätigt erneut. Diesen Vorgang wiederholt ihr mit der Zahl "18", indem ihr zuerst die zwei und dann die fünf Striche darunter platziert. Weiter zur "35". Hier sind der einzelne und danach die fünf Striche zu wählen. Das Spielchen endet bei der "88". Hier wählt ihr vier, vier, drei und zwei. Finito!



erste hilfe HILFESTELLUNG

Showdown 2/Wählt Glas:

Ihr tötet Hana und bekommt es mit der teuflischen Wee Ming zu tun. Nehmt euch zuerst die fliegenden Dämonen vor. Solltet ihr keine Munition mehr parat haben, schnappt ihr euch die der Kontrahenten und tauscht diese durch einen Wurf ins Feuer in "reale" Munition um. Hier ist jedoch besondere Vorsicht angebracht, da euch die Schergen schnell ans Leder gehen. Mit der neuen Munition schaltet ihr letztlich zuerst die Dämonen und dann Wee Ming aus.



Entscheidung in der Hölle Szene 3

Mit Hana betretet ihr nun das schwarze Mausoleum. Sprecht mit dem schwarzen Sensenmann, um das zweite Teil des Stone Willow sowie eine eiserne Kurbel zu erhalten. Laft zu der Öffnung neben dem Scheiterhaufen zurück, um die Kurbel hier zu verwenden. Als Belohnung erhaltet ihr das steinerne Auge. Begeben sich zurück ins Gefecht.



Entscheidung in der Hölle Szene 4

Hier habt ihr keine Möglichkeit einzugreifen. Deshalb betrachtet ihr schlicht und einfach die folgende Cut-Szene. Danach legt ihr Disk 2 ein.

erste hilfe HILFESTELLUNG

Szene 4/Vier Symbole

Laft weg von Glas bzw. dem Scheiterhaufen bis zum Ende des Weges. Um das Puzzle zu bewältigen, bringt ihr schlicht die vier Symbole in Übereinstimmung mit den Orten, an denen ihr dieselben gefunden habt.



Feng Shui Szene 1

Werft die Papierpuppe in den Ofen, um die drei Symbole zu erhellen. Benutzt die entsprechenden Gegenstände, zum Beispiel das Auge, an den jeweiligen Punkten. Spielt ihr im "Normal"-Modus, so werdet ihr nun vor zwei Wahlmöglichkeiten gestellt, während ihr bei Stufe "Hard" drei Optionen habt.

erste hilfe HILFESTELLUNG

Showdown 3/Wählt beide:

Diese Möglichkeit wird euch leider nur auf der härtesten Spielstufe gegeben. Ihr stimmt Hana zu und bekommt es mit der gleichen Ausgangsposition wie unter "Showdown 1" zu tun. Doch seht am besten selbst.



Das war es schon. Hinter euch liegt ein hartes Stück Arbeit und ihr habt euch einen der Abspanne redlich verdient.

Dune 2000

Teil 2

PlayStation Strategie Der zweite und letzte Teil unserer Komplettlösung hilft euch bei der Lösung der finalen Harkonnen-Missionen, die wahrlich kein Zuckerschlecken sind.



Aufgabe:

Alle gegnerischen Truppen samt der Stellungen der Fremten vernichten

Zunächst besteht eure Aufgabe darin, eine schlagkräftige Basis samt aller Upgrades aufzubauen. Schützt euch jedoch vor den Angriffen der Fremten, die aus nördlicher Richtung attackieren. Nachdem ihr ca. 30 Einheiten gesammelt habt, solltet ihr die Basis der Ordos im Südwesten zerstören. Dabei werdet ihr jedoch immer wieder von Fremten gestört, deren erste Stellung im Fels südlich der Ordos-Basis liegt. Nachdem diese ebenfalls ausgelöscht wurde, gilt es die letzte Fremten-Ansammlung im Norden zu zerstören. Diese ist nahezu ungeschützt, so dass zwei Panzer vollkommen ausreichen, das letzte Ziel auszulöschen.



Aufgabe:

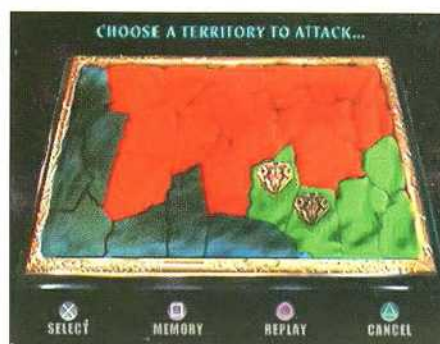
Zerstört die Ordos und schützt eure Radarstation

Zunächst müsst ihr einige Einheiten zur Radarstation schicken, da diese Einrichtung bereits kurz nach Beginn der Mission vom Feind angegriffen wird. Anschließend gilt es, eine Basis mit allen zur Verfügung stehenden Einrichtungen aufzubauen. Achtet darauf, dass ihr mindestens zwei große Panzerfabriken errichtet, um Einheiten schneller bauen zu können. Nachdem ihr mehr als 30 Units produziert habt, solltet ihr euch die Ordos-Ansammlung im Osten vornehmen. Diese ist nur schwach gesichert. Vernichtet zunächst die Geschütztürme und im Anschluss daran den Bauhof. Im Süden befindet sich eine zweite, relativ kleine Ordos-Station. Um diese zu vernichten, bedarf es nur weniger Kampfpanzer.



Aufgabe:

Zerstört den gegnerischen Flughafen



Wählt den ersten Auftrag. Wie bei den vorangegangenen Aufträgen gilt es auch jetzt wieder eine schlagkräftige Basis mitsamt aller Upgrades zu errichten. Es bestehen zwei Ordos-Basen auf der Karte, von denen jedoch lediglich die im Osten befindliche Stellung für euch von Interesse ist, da sich dort der gegnerische Flughafen befindet. Die Basis ist natürlich außerordentlich gut mit diversen Geschütztürmen ausgestattet, so dass ihr zunächst eine ausreichende Anzahl (ca. 20) von Raketen bestückten Panzerfahrzeugen bauen solltet. Zusätzlich solltet ihr gleichzeitig eure Stellung vor den Angriffen der Ordos, die aus dem Norden anrücken, verteidigen. Konzentriert euch bei euren Angriffen voll auf den Flughafen des Feindes, da ihr aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit des Gegners bei einem offenen Schlagabtausch kaum eine Chance hättet.



HARKONNEN

Mission 7

Aufgabe:

Zerstört alle gegnerischen Basen und Einheiten

Nehmt zu Beginn den Bauhof des Gegners mit Hilfe eures Technikers ein. Nun müsst ihr schnellstmöglich eine schlagkräftige Basis samt aller Upgrades errichten. Sammelt anschließend etwa 50 Raketenwerfer-Fahrzeuge und schickt diese in östliche Richtung, wo sich die Hauptbasis des Feindes befindet. Diese ist extrem gut durch diverse Abwehranlagen geschützt, die jedoch schnell mit gut gezielten Raketenangriffen dem Erdboden gleichgemacht werden. Der Gegner verteidigt seine Geschütztürme mit einer Vielzahl schwerer Panzerfahrzeuge. Daher solltet ihr ständig für Nachschub sorgen. Nach einem zähen Kampf solltet ihr jedoch die Überhand gewinnen und die Einrichtungen des Feindes vernichten. Wendet euch nun der kleinen Basis im Westen zu, die sehr schwach befestigt ist. Es reichen ca. fünf schwere Panzereinheiten für die Vernichtung dieser Ansammlung aus.



HARKONNEN

Mission 8

Aufgabe:

Zerstört die Ordos



Erneut muss eine Basis mit allen verfügbaren Gebäuden und Upgrades errichtet werden. Achtet darauf, dass der Gegner aus nördlicher und westlicher Richtung ständig angreift. Errichtet Raketenentwürme, um diese Attacken abwehren zu können. Im Westen befindet sich eine kleine Ansammlung gegnerischer Truppen und Gebäude. Bereits zehn Kampfpanzer reichen daher aus, die Basis zu zerstören. Der feindliche Stützpunkt, der sich nördlich von euch befindet, ist hingegen wesentlich besser befestigt. Nur mit mindestens 40 schweren Panzerfahrzeugen lässt sich der Verteidigungsriegel der Ordos hier knacken. Auch die letzte Stellung des Feindes, die sich im Nordwesten befindet, ist bestens bewacht. Schickt immer wieder große Truppenverbände zur Unterstützung nach. Das Zünden eurer Atombombe kann bei der Vernichtung dieser Basis ganz hilfreich sein. Achtet dabei jedoch darauf, dass sich keine eigenen Einheiten während des Angriffsschlages in der Nähe befinden, weil sonst auch diese vernichtet werden würden.



HARKONNEN

Mission 9

Aufgabe:

Zerstört alle gegnerischen Basen

Wählt die obere der beiden Missionen. Baut eure Basis mit allen zur Verfügung stehenden Gebäuden aus. Denkt daran, alle Upgrades zu nutzen. Verteidigt eure Festung mit Raketenentwürmen und schweren Panzereinheiten. Der Feind greift ständig aus nördlicher und westlicher Richtung an. Nachdem ihr mehr als 30 Panzerfahrzeuge erbaut habt, gilt es die erste gegnerische Stellung im Nordwesten anzugreifen. Produziert währenddessen unentwegt neue Truppen, greift die dahinterliegenden drei Basen an und vernichtet auch diese. Dabei solltet ihr so oft wie möglich eure Atombomben nutzen, um die Feinde zu vernichten.



The End

Theme Park World

PlayStation Simulation Bullfrogs dritter PlayStation-Teil der Designer-Series bietet viele Einstellmöglichkeiten und Management-Problemchen. Damit ihr zu Beginn nicht völlig auf dem Schlauch steht, geben wir euch ein paar Einsteiger-Tipps.

Testspiel:

Für jeden, der noch keine Erfahrungen mit Theme Park gemacht hat, ist ein Übungsspiel fast Pflicht. Hier habt ihr von Beginn an vollen Zugriff auf alle Einrichtungen, die gebaut werden können. Auf viele Features des Hauptspiels wurde verzichtet. So braucht ihr kein Personal einzustellen, die Attraktionen können nicht kaputt gehen und die Eintrittspreise werden automatisch an das Optimum angepasst.

Geschicktes Bauen:

Wie ihr euch denken könnt, ist es wichtig, dass ihr alle Attraktionen, Läden und Buden errichtet, die euch zum jeweiligen Zeitpunkt zur Verfügung stehen. Es macht keinen Sinn, dass ihr ein Karussell oder eine Bahn doppelt habt. Das kostet nur unnötig Geld! Das solltet ihr schon eher bei den Buden einplanen. Verteilt diese gut über euren Park und ihr werdet schnell hohe Gewinne mit ihnen einfahren. In der Regel sollten aber zwei bis drei jeden Typs ausreichen. Spannend wird es bei den Läden. Insbesondere Fressbuden sind wichtig. Beschränkt euch in großen Parks auf zwei bis drei Kostümläden und Souvenir-Shops, errichtet dafür ausreichend viele Trinkhallen und Hamburger-Stände. Am günstigsten ist es, wenn ihr sie immer beisammen baut. Bei viel Publikum wird der Besuch dieser Stände bald Priorität besitzen. Verteilt diese also entsprechend gut und macht sie leicht erreichbar.

Schöner unser Park:

Ein Park besteht nicht nur aus Karussells, Buden und Läden. Ihr solltet daher die Extras nicht unterschätzen. Am wichtigsten sind Toiletten, Lautsprecher, Überwachungskameras, Mülleimer und Aufenthaltsräume für das Personal. Sie lösen die alltäglichen Probleme des Parks. Auch hier ist es wichtig, diese Einrichtungen gut und gleichmäßig über das Gelände zu verteilen. Im Laufe des Wachstums eures Parks wird dessen Schönheit immer bedeutsamer. Reichen zu Beginn ein paar Bäumchen aus, solltet ihr bald sehr viel Platz für die kleinen Gimmicks opfern. Viele Brunnen, Bäume und Statuen geben dem Park erst das richtige Flair. Kommt erst die Meldung, dass es an Extras fehlt, ist es schon fast zu spät für den großen Kundenandrang.



Das richtige Personal:

Die Wahl der Angestellten ist oft entscheidend für das Funktionieren eines Parks. Zur Eröffnung eures Parks solltet ihr je einen Mitarbeiter jeden Typs haben. Nur bei den

Forschern solltet ihr nicht sparen. Nehmt ruhig drei bis fünf Forscher in euer Team auf, je nachdem wie motiviert das auf dem Arbeitsmarkt angebotene Personal ist. Habt ihr genügend Leute, schickt ihr sie am besten gleich in die Ausbildung. Das könnt ihr im Mitarbeiter-Informationsmenü vornehmen. Zwar wollen sie dann mehr Lohn haben, doch ist die erhaltene Arbeitsleistung entsprechend hoch. Es hat sich bewährt, das Personal gleich nach der Einstellung auf Stufe 3 ausbilden zu lassen. So bleiben die Lohnkosten auf erträglichem Niveau. Größere Parks erfordern mehr Personal. Habt ihr mehr als zwei Leute in einer Sparte eingestellt, solltet ihr ihnen möglichst kleine Arbeitsbereiche zuteilen, in denen sie effizienter werkeln können. Bei Forschern ist das nicht nötig.



Forschungsdrang:

Das Forschungsmenü ist relativ simpel gestaltet. Stellt die Forschungsleistungen von Anfang an auf 100 Prozent und entwickelt alle Sparten gleichzeitig. Welches Feature wann erforscht wird, ist im Prinzip egal. Einzig bei den Aufrüstungen für die Attraktionen solltet ihr die pannenanfälligeren Systeme bevorzugen. Ist eine Aufrüstung entwickelt, dann setzt diese gleich ein. Im Infomenu des jeweiligen Karussells ruft ihr nun einen Mechaniker, der die Verbesserung vornimmt.



Versteckte Goldene Eintrittskarten:

In jedem Level sind Goldene Eintrittskarten versteckt. Es ist nicht gerade einfach, alle zu finden, zumal die Verstecke sehr vielfältig sind. So erhaltet ihr welche für ein hohes Sicherheitsniveau, für die Entwicklung aller möglichen Attraktionen oder gar für ein siegreiches Rennen im Kart-Race. Habt ihr die Minimalziele erreicht, solltet ihr alles ausprobieren, was dafür in Frage kommt.



Mehr Spaß mit den Karussells:

Im Informationsmenü einer Attraktion könnt ihr die Attraktivität beeinflussen. So ist der Spaßfaktor bedeutend größer, wenn ihr die Geschwindigkeit hoch setzt. Das geht leider zu Lasten der Haltbarkeit der Geräte und auf den Magen einiger Besucher, denen dann schlecht wird. Deshalb solltet ihr es nicht übertreiben. Wartezeiten vor den Attraktionen gleicht ihr durch höhere Kapazitäten und kürzere Laufzeiten aus.



Hoch und runter:

Mit dem Bau einer Achterbahn stellt sich oft ein Problem: Wo führt am dümmsten die Strecke lang? Deshalb solltet ihr von Beginn an darauf achten, dass ihr nicht zu eng baut. Lasst ruhig einige Felder Platz, wo ihr später einen Pylonen hinsetzen könnt. Oft passiert es, dass ein Bahnabschnitt trotz genügend Platz nicht gebaut werden kann. Das liegt zumeist daran, dass der Abschnitt zu niedrig ist. Verändert dann die Höhe der beiden angrenzenden Pylonen und das Problem ist bereinigt. Analog kann man eine Achterbahnkreuzung errichten, indem man die eine unter der anderen hindurch führt. Ihr dürft auch einen Pylon auf einen anderen setzen, was dieses Problem ebenfalls löst.



Nuperman empfiehlt:

Nimm' nur die Nummer 1

- **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster in jeder Ausgabe
- **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten für nur 3,90 DM

Das meistverkaufte

Nintendo-Magazin



Kleinanzeigen

Neo Geo

Verkaufe Module: 3 Count Bout, Alpha Mission 2, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special, Magician Lord, Last Resort, Ninja Combat, Samurai Shodown, Samurai Spirits 2, King of Fighters 96. Alle komplett und in gutem Zustand. Preise VHS. Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Kaufe/Verkaufe/Tausche Neo-Geo Module und CD's. Suche auch komplette Sammlungen.

Biete neu Games und Raritäten. Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an Tel.:0171/6751597 /ab 18.00 Uhr)

Kaufe/Verkaufe/Tausche Neo-Geo Module und CD's. Suche auch komplette Sammlungen. Biete neu Games und Raritäten. Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an Tel.:0171/6751597 /ab 18.00 Uhr)

Suche ständig komplette NEO GEO Module und CD Spielesammlungen zu kaufen oder tauschen! Verkaufe 35 PC-Engine, Hu Cards, darunter viele Raritäten! Verkaufe außerdem 25 Neo Geo Module z.B. Ninja Commando! Viewpoint! Last R. Pulsar Blazing Star, F.F.R.B. Spec. Und F.F.R.B. New Com. Windjammers! Metal Slug II! Shock Troopers! Weitere Spiele auf Anfrage. Suche ständig neuere sowie ältere Module! Interesse? Tel.:08431/41991 od. 0170/3691231

Verkaufe NGCD: The Super Spy für DM 40, Art of Fighting 2 für DM 50, World Heroes 2 für DM 60, Raguy für DM 70, Robo Army für DM 80, Magician Lord für DM 100. MD: Phelios für DM 40, Leynos für DM 50, Twinh. für DM 60. SAT: Tera Cresta 3 D für DM 40, In the Hunt für DM 50, Gradius DP für DM 80, Salamander DP für DM 100. Tausche auch N 64 und 2 Pads und Rumble Pack und 6 top Games, wie Forsa, Zelda, Banjo, Diddy usw. für DM 350. Tel.:07222/151269

Mega Drive

Verkaufe Mega Drive II mit 4 Pads (und Adapter) und 9 Spielen (NBA, Fifa, Toy Story, Theme Park, Batman Forever, Super Street Fighter II usw.) für schlappe DM 100! Tel.:05231/629051 Sebastian

Dreamcast

Verkaufe Monaco GP Racing S. für DM 70. Für Saturn NBA Jam Extreme, Hi Octane, NHL 97, F 1-Challenge, Skeleton Warriors, PGA 97, SWWS 97, Hau Drauf, Parodius, Fifa 97, NBA Live 97, Crusader, Ultimate 3 für je DM 10. Meldet euch unter Tel.:07761/2503 bei Matthias

Verkaufe Japan-Importe: Buggy Heat, Giant Gram, Lightgunshooter 2, Monaco GP 2, Sonic, SF Zero 3, Tetris 4 D, Toukon Retsouden 4, VF 3 tb, King of Fighters 99, Marvel vs. Capcom, Sega Rally 2, Soul Calibur u.a. ab DM 30. Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Schnäppchen! DC Spiele (JAP) Virtua Fighter 3 für DM 60, Sonic für DM 40, Giant Gram 2 für DM 50, July für DM 30, Tetris 4 D für DM 40, Super Speed Racing für DM 40, Aero Dancing für DM 40, King of Fighter 1999 für DM 60, Buggy Heat für DM 60, Climax Canders für DM 80, Virtua Striker 2 für DM 100, Power Stone für DM 70, Biohazard 2 und Code Veronica für DM 150, Zombie Revenge für DM 100. Tel.:09841/79501 Mike

Verkaufe Dreamcast Spiele z.B. Hot D 2, Get Bass, Sonic, Blue Stinger, Aero Dancing, Monaco, Virtual Strike 2, Street Fighter, Suzuki, Shenmue, Zombie Revenge, Spiel 2, Tetris, The King of Fighters, D 2, uvm, alles JAP. 1-A Zustand. Preis nach VB (auch einzeln). Tel.:0170/2963434 oder 09231/661579

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren 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 Blue Stinger für DM 75, Virtua Fighter 3 Tb für DM 75, Dreamcast Video für DM 10, Mega Fun 1/99 bis 12/99 für DM 20, Dreamcast Demo CD für DM 10, Sega Saturn und 2 Pads für DM 100. Hallo FCB Fans verkaufe Bayern Magazin 98/99, Poster Book 97/98 und Jahrbuch 97/98 für zusammen DM 35. Tel.:09931/5913 Andi

Verkaufe Dreamcast, Sega Rally 2, VMU-Card, und RGB Kabel. Alles PAL und Top Zustand für DM 470. Tel.:02931/13350

Verkaufe dt. Dreamcast, Pad, RGB-Kabel, Modem, Tastatur, 2 Spiele (Aero Wings und Lightgunshooter) alles komplett verpackt in top-Zustand (noch Garantie) für VHB DM 450. Tel.:0177/5266738 (Sascha)

64, International Soccer 64 für VB DM 169,95. Tel.:0170/5319494öfter versuchen wegen verschiedener Arbeitszeiten. Verkaufe Dreamcast Spiele für DM 60, Sega Rally 2, Expendable Tel.:0173/7604601

Super Nintendo

Verkaufe SNES multi: Lufia 1 und 2 (US), BoF II (US), FF III (US), Chrono Trigger (US), SMRPG (US), DKC (DT), Pac Attack (DT), Arkanoiddt, nur im Set für DM 600. N 64 (DT): Banjo Kazooie (DT), Zelda (DT), Turok 2 (engl. PAL), Donkey Kong 64 (DT) nur im Set für DM 300. Tel.:0202/473850 ab 18.00 Uhr

Verschiedenes

Suche für Mega CD: Shining Force, Dark Wizard, Pitfall, Pirates Gold, Next Generation. Für Saturn: Nights mit Pad, Panzer Dragoon II (PAL/US). Kauf und Tausche PSX/MD Games (viele US). Tel.:04627/495 E-Mail:leasophie@01019freenet.de

16 BIT - Rauswurf!! Ca. 200 Mega Drive Spiele und 120 Super NES Spiele!! Suche und Tausche Spiele für Dreamcast (PAL und Import). Suche Playstation 2!! Tel.:0177/6940803 und 0441/5940803

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Börse
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

Wichtig!
Einsendungen, die nicht leserlich sind und die selbst durch kreatives Raten keinerlei Sinn ergeben, landen gnadenlos im Altpapier. Wer das Heft nicht zerschneiden will, kann diesen Coupon auch kopieren (eventuell gleich im Verhältnis 2:1, also vergrößert!)

Bitte unbedingt beachten: Pro Kleinanzeige 5,- DM (als Schein und nicht als Münzen!) 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 ☐ Dreamcast ☐ Verschiedenes

Verkaufe, Tausche oder Kaufe Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme auch Oldies! Verkaufe Sega Multimega Original verpackt mit Anleitung wie neu gegen Gebot! Suche Spiele und Games besonders für Dreamcast und Saturn!

Tel./Fax.:05561/982042. Bitte ab 16.30 Uhr! Bitte alles anbieten! Danke! Thomas

Verkaufe Biohazard „Code Veronica“ (JAP) (Dreamcast für DM 120, Soul Reaver, Tomb Raider 4 je Dm 50 (PAL PSX).

Tel.:0171/7776885

Stop!!! Verkaufe Spiele/Geräte für SAT (Ad.M.C.), PC-E (E.-Duo Monitor, Core Graf 2, Link-Kabel, Bomb. 93/94 Langrissler, ...), PC-Fx (PC-Fx, Langrissler, Dragon Knight 4...), Neo Geo (Kof 96 – 98, FFRB2, Mag. Drop 3...), MD (P. Star 1, Langrissler 1 und 2 Elemental M., Undead L. Milit. Comm...), SNES (FF 4-6, Tac. Orge, Orge B... N 64 (Bangaioh, Orge B.64...)

GB (Nectaris, Mag. K.Rayearth...), GG (Shining F., Ma K.Rayearth 1 und 2...). Ständig neue Spiele. Tel.:0221/699101 ab 18.00 Uhr Markus

Verkaufe Command & Conquer 1 und 2, Tomb Raider 2, Abes Oddyssee, Rage Racer für DM 150. Verkaufe auch Animes/Mangas: BGC 1 bis 4, Macross Plus 1 bis 4, Domenion 1 bis 5, City, Hakkenden, Domenion Tank Police 1 und 2, Fotns, Wings of Honneamise für DM 200. Tel.:02246/169002, Abends.

Verkaufe, Tausche 30 US, JAP, PAL Spiele auch 2 x PS JAP. Z.B. Sailor Moon Various Emotion für DM 200, Panzer Dragon Saga für DM 80, Z für DM 50, Sega Touringear für DM 40, Magic Knight Ray Polizei 1 und 2, Dead or Alive für DM 50, Last Bronx und CD usw. Suche Metal Slug. Wer hat noch Probleme mit Zero Hour 64. Tel.:03622/902341

Verkaufe PAL-DVD's: Maverick, Outbreak, Auf der Flucht, Species 1, Species 2, True Lies, Armee der Finsternis (RE), Last Man Standing, Postman je DM 30 und P/NN. Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau Tel.:0340/8825696 (auch AB-rufe zurück)

Verkaufe Sega Mega-Drive 1, JAP, US, DT, Mega-CD 2, 32 X und 40 Spiele. Alles original verpackt für zusammen für DM 500. VB. Dolby Surround-Set von Cat, Prozessor, Center und Rearspeakers, für DM 300. Alle Geräte und Spiele 1 A in Ordnung! Tel.:02421/292563

Ich verkaufe und kaufe Videospiele und Konsolen. Einfach mal anrufen. Tel.:0177/8432773

Tausche Final Fantasy Anthology originalverschweisst gegen FF II oder Ogre Battle und DM 50 bzw. FF III Instruction Booklet nur bei gutem Zustand evtl. verkauf. Suche dringend Farbkopie vom Cover von Phnatasy Star MS gegen Kostenerstattung! Tel.:02373/67764 Volker ab 18.00 Uhr

Biete Sega Mega Drive-Konsole und Adapter für MS und folgende Spiele: Wonder Boy III (MS), Wonder Boy in Monster-Land (MS), Fantasy Star (MS), Mickey Mouse Land of Illusion (MS), Mickey Mouse Castle of Illusion (MS), Hau Drauf (MS), Shining in the Darkness (MD), Light Crusader (MD), Prinz of Persia (MD), Story of Thor (MD), Super Hydlide (MD), Shining Force II (MD), Landstalker (MD), Eco the Dolphin (MCD), Sonic (MCD). Suche für Sega Saturn: Shining in the Holy Ark, Pandmonium, Nights inkl. Pad, Atlantis, Jewels of the Oracle, Backup Memory 8Mbit. Nur Tausche!!! Alles komplett oder einzeln. Angebote an Mathias Tel.:0177/2112049 oder e-mail:fiedler@tal-knet.de

Suche Sega Nomand PAL/US/JAP-Version einschließlich Adapter und Kabel. Zahle im guten Zustand Dm 130. Suche auch MD-Spiele. Zahle bis zu DM 20. Suche auch Spielmagazine mit Berichten zu MD-Spielen. Tel.:0821/2182767

GameXX-Videospiele-Börse (Flohmarkt) Berlin im Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf.: Prinzenstr. 14-17 Uhr. Spiele von Gestern und Heute! Von Freaks für Freaks! Tombola ab 16.00 Uhr. Termine: 9. Börse: 02.04., 10. 14.05., 11. 18.06., 12. 30.07.2000. Weitere Termine folgen! GameXX-Hotline (Infos & Tische): Tel.:030/6858756

Kaufe, Verkaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:0173/8453399 oder 089/1403732

Verkaufe Spiele und Zubehör für SATURN ab DM 15, Mastersystem ab DM 10, Mega Drive ab DM 20, Game Gear ab DM 20, Nintendo 64 ab DM 30, Super NES ab DM 20 und Game Boy Spiele ab DM 15. Viele Sammlerstücke! Tel.:0231/463961 oder 0171/4880281

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für folgende Systeme: Dreamcast, Saturn, MD, MCD, Game Gear, SNES, 3DO, Jaguar, andere auf Anfrage! Habe für MD Phantasy Star 2, Shining Force 1 und 2 uvm. Saturn: Shining Force 3 Part 1, 2, 3, Grandia uvm. MCD: Shining Force CD, Chronotrigger (US) für SNES. Tel.:/Fax.:05561/982042. Bitte ab 16.30 Uhr, Danke! Thomas verlangen!

Verkaufe Spiele und Zubehör für MD/CD/32X/Master System/Saturn/DC/PSX/3DO/Jaguar/SNES/N ES/Neo Geo/PC, viele Japan und US Sachen z.B. Biohazard 3 (JAP) für DM 125, Zeit Vertreib 3 DO für DM 85, Saturn Backup 8MB für Dm 85, PSX Namco G-Con DM 45, Light Gun DM 65, Mega Drive 32 X ür Dm 125, etc. incl. Porto. Tel.:/Fax.:0306258637

Verkaufe für MD! Animiacs (US) für DM 65, Beavis & Butthead für DM 65, Castlevania Bloodlines (US) für DM 85, Gunstar Heroes für Dm 85, Mickey's Ultimate Challenge (US) für DM 65, Mercs für Dm 85, Streets of Rage 3 für DM 85. Für SNES: Super Mario RPG (JAP) für DM 100, Ultima (US) für DM 85, UN Squadron (US) für DM 65, etc. incl. Porto Tel.:/Fa.:0306258637

Tausche/Kaufe/Verkaufe Games für DC, Sat, MD. Habe DC: SWWS 2000, Sonic, Soul Calibur, Sat: Tomb Raider, Last Bronx, SF alpha, Sega Rally, Andretti, D, Daytona, Myst etc. MD: Soleil, Earth Worm Jim 2, Sonic 2, SF SCF (JAP), Rocket Knight etc. Suche vor allem Rollenspiele. Tel.:02563/6200, e-mail tb@de.dreamcast.com

Verkaufe FF Anthology neu für DM 155, FF 3 und Adapter (SNES) für DM 155, Chrono Trigger für DM 135, Hagane für DM 35, Super Street Fighter 2 für DM 25, Mario Allstars für DM 25, Phantasy Star 2 für DM 70, Shining Force 1 und 2 für DM 75, Hellfire für DM 40, Batman für DM 15, Ultima 4 für DM 65, Sonic CD für DM 15, R. Aleste alles komplett und gut. Tel.:030/99902878 abends

Verkaufe für PS: Analog Pad, Memory Card, Verl. Kabel, RGB-Kabel und 4 Demos für zusammen DM 50. 7 Sat-Spiele (U.F. II, Daytona, Blast Chamber, Roo Pit usw.) für zusammen DM 60. 4 MCD-Spiele (Hook, Sewer Sharkus usw.) zusammen für DM 45. Alles zusammen für DM 200. Verkaufe noch Megafun und Sega Magazin-Hefte. Tel.:02237/8905 Andreas

Inserentenverzeichnis

Barmer Ersatzkasse	20, 21
BauConTec	75
CDG	45
Computec	81, 85, 89, 90, 97, 103, 105
Dynatex	33
Eidos	U2, 5, 9, 15
Eightball	31
Electronic Arts	50, 51
Fire	77
First Class	U3
Freak Shop	11
Game Store	35
Interact	79
Joysoft	23
Power VideoUllrich	39
Primal Games	37, 41
Take 2	U4
Theo Kranz Versand	26, 27, 28, 29

Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der PC Action zum Preis von nur DM 57,60.

Als Dankeschön senden wir Ihnen das PC-Action-Komplett-Archiv 1999 auf CD.

- Alle Heftseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Action
- Über 1.800 Seiten im Original-Layout

Einfach anrufen: **01 80/5 95 95 06**



Das lest ihr in der nächsten



Resident Evil: Code Veronica

Endlich liegt uns die testfertige PAL-Version rund um die neuste Zombie-Hetzjagd in Raccoon City vor. Wir decken gnadenlos alle Fakten auf, um zu sehen, ob wir erneut mit eventuellen Beschneidungen à la Resident Evil:



Nemesis rechnen müssen. Da uns bereits die japanische Fassung zu Begeisterungstürmen hingerissen hat, hoffen wir das Beste für die hiesigen Zocker. Letzten Meldungen zufolge soll jedoch, abgesehen von der erfolgten Lokalisierung, alles beim Alten geblieben sein!

Driving Emotion Type-S

Square scheint sich nicht mehr beinhardt auf erstklassige RPGs zu versteifen. Bereits die Ankündigungen abseits der State-of-the-Art-Rollenspiele sorgen für offene Ohren. So versuchen sich die Coder zum nunmehr zweiten Mal nach Racing Lagoon im Rennspielsektor. Wir begeben uns auf den heißen Square-Asphalt, um zu sehen, ob man mit den großen Konkurrenten mithalten kann.



Mega Fun 6/00 erscheint am 3.5.2000

Weitere Themen:

• Rayman-2-Preview: Der französische Edelhüpfen kommt für Sonys

Scheibenschleuder • Front Mission 3: Squares neuester Streich, besser als die Vorgänger? • Dead-or-Alive-2-Preview • Dead or Alive 2 im ausgedehnten PS2-Preview

sekunde +++ in 1e

Konsolenvielfalt

Gerüchten zufolge möchte nach Sega, Sony, Nintendo und zuletzt Microsoft ein weiterer Player ein Stück vom Konsolenkuchen abhaben. Die noch unbekannte Firma Indrema arbeitet derzeit an einer auf dem Betriebssystem Linux basierenden Konsole. Die technischen Daten lesen sich schon recht beeindruckend, denn 600 MHz und eine 50 GB große Festplatte lassen Raum für Spekulationen. Dank einer 100-MBit-Netzwerkkarte soll das Gerät auch für Internet- und LAN-Sessions bestens gerüstet sein. Wir bleiben am Ball...



index

Army Men: Sarge's Heroes	T	73
Beatmania	T	55
Brunswick Bowling 2	T	71
Buggy Heat (dt)	EH	91
Centipede (us)	EH	91
Chase the Express	N	24
Crus. of Might and Magic	T	74
Dead or Alive 2	N	19
Dead or Alive 2	T	46
Die Schlümpfe (dt)	EH	93
Dukes of Hazard	T	77
Dune 2000 (dt)	EH	92, 100
ECW H. Revolution (dt)	EH	92
ECW H. Revolution	T	56
Everybody's Golf 2	N	38
Extermination	N	19
F1 2000	T	69
Fear Effect (dt)	EH	94
Fear Effect	T	58
FIFA 2000 (dt)	EH	92
4 Wheel Thunder	N	40
Galerians	N	30
Gekido	T	68
Ghoul Panic	T	67
Grandia	T	72
Gran Turismo 2000	N	18
Guilty Gear	T	73
Int. T&F: Summer Games	T	61
ISS 2000	N	19
Marvel vs. Capcom	T	55
MDK 2	T	60
Medal of Honor (dt)	EH	93
MediEvil 2	T	64
Micro Maniacs	T	55
Munch's Oddysee	N	16
Muppet RaceMania	T	71
NBA Showtime	T	57
NHL 2K	N	39
Nightmare Creatures 2	N	36
Nuclear Strike 64 (dt)	EH	92

Paperboy 64	T	68
PGA Golf	T	56
Pokémon	T	52
Psychic Force	T	71
Rainbow Six (dt)	EH	92
Rally Master	N	33
RC Stunt Copter (dt)	EH	92
Resident Evil 3: Nemesis (dt)	EH	92
Resident Evil: Survivor	T	67
Ridge Racer V	N	12
Road Rash Jailbreak (dt)	EH	92
Ronaldo V-Soccer	N	32
Street Fighter Ex 3	N	19
Silent Bomber	N	41
Star Ixiom	T	74
Star Ocean 2	T	66
Suikoden II	N	38
Superbike 2000	T	75
Syphon Filter 2	T	62
Technomage	N	21
Tekken Tag Tournament	N	18
Theme Park World (dt)	EH	102
Theme Park World (dt)	T	57
Tombi 2	N	34
Tony Hawk's SB	T	70
Top Gear Rally 2 (dt)	EH	92
Trick'n Snowboarder (dt)	EH	93
UEFA Championsleague 2000	T	76
Urban Chaos	T	57
Vagrant Story	N	22
Vampire Hunter D	N	31
Vandal Hearts 2	T	54
Vigilante 8	T	67
Virtua Squad 2	N	35
Wild Metal (dt)	EH	91
WWF SmackDown! (dt)	EH	92
WWF SmackDown!	T	76
Zelda: Majora's Mask	N	25

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

Ercheinungstermine

Japan

Tekken Tag Tournament	30. März	PS2
Dead or Alive 2	30. März	PS2
Snowboard Super Cross	30. März	PS2
Square Baseball	30. März	PS2
Driving Emotion Type-S	30. März	PS2
Billiard Master 2	30. März	PS2
Gauntlet Legends	April	DC
Grandia 2	April	DC
Daytona 2	Mai	DC

USA

Ecco - The Dolphin	7. April	DC
Hot Rod City	April	DC
Star Wars Ep. I: Racer	April	DC
Evolution-World of	April	DC

Deutschland

Star Ocean	12. April	PS
All Star Baseball	14. April	N64
Metropolis Street Racer	14. April	DC
Muppet RaceMania	19. April	PS
Barbie Super Sports	19. April	PS
MediEvil 2	19. April	PS
4x4 World Trophy	19. April	PS
Gekido	21. April	PS
Vanishing Point	21. April	PS
Everybody's Golf 2	26. April	PS
Ronaldo V-Football	26. April	PS
Bugs Bunny F. Heroes	26. April	PS
Dead or Alive 2	28. April	DC
GTA 2	April	DC
Tenchu 2	April	PS
Premier Manager	April	PS
South Park Rally	April	DC
Spiderman	April	PS
Galerians	April	PS
F1 WGP III	April	N64
Armorines	April	PS
Legend of Legaia	April	PS
J. McGrath Supercross 2000	April	PS, N64
Speedball 2010	April	PS
Vandal Hearts 2	April	PS
F1 WGP 3	April	N64
ISS 2000	April	N64
NBA: In the Zone 2000	April	N64
Int. T&F: Summer Games	April	N64
Castlevania	Mai	N64
Hydro Thunder	April	N64
Super Magnetic Neo Geo	April	DC
Super Run About	April	DC
Deep Fighter	April	DC
Tony Hawk's SB	April	DC
Time Stalkers	5. Mai	DC
V-Rally 2	10. Mai	DC
Fur Fighters	26. Mai	DC
Speedball 2100	Mai	PS
Alien Resurrection	Mai	PS
Heroes of Might & Magic	Mai	DC
Martian Gothic	Mai	PS
Suikoden II	Mai	PS
Hidden & Dangerous	Mai	DC
Sword of the Berserk	Mai	DC
Tazmanian Express	Mai	N64
N-Gen	Mai	PS
Rally Masters	Mai	PS
Street Fighter EX+Alpha 2	Mai	PS
Alundra 2	Mai	PS
Arcatera	Mai	DC
Spirit of Speed	Mai	DC
F1 Racing Championship	Mai	DC, N64
Giga Wing	Mai	DC
South Park Rally	Mai	DC

So erreicht Sie uns:

Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
email: computecabo@dsb.net
Anschrift der Redaktion
Compute Media, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: leserecke@megafun.de
Fax: 0931/7842515
Anschrift des Abo-Service
Mega Fun
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Vorstand
Christian Gellert (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne
Redaktion

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Stellv. Chefredakteur
Udo Lewalter
Textkorrektur
Claudia Brose
Redaktion
Uwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther Hruby, Sven Harder
Bildredaktion
Karel Stumpf
Redaktion England
Derek dela Fuente
Freie Mitarbeiter
René Schneider, Georg Dötter, Mario Brkuj
Layout
Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen
Konzeption
Uwe Kraft

Titel
Tecmo/Atclaim
Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder 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 bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt
Compute Media Services GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 -143
Fax: +49 - (0)911 - 28 72 -241
email: service@compute.de
Web: www.adthebest.de

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne (-144) (Fax -244)
Jens Klüber (-348) (Fax -240)

Anzeigenabrechnung
Andreas Klopfer (-140) (Fax -240)

Anzeigenassistent
Jana Schubert (-346) (Fax -241)

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat (-142) (Fax -241)

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241)
inszameitat@compute.de

Anzeigenmarketing
Monika Fleener (-345) (Fax -240)

Assistent der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143) (Fax -241)

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag
Compute Media
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Martin Clossmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb
Göng Verlag GmbH

Abonnement
Mega Fun kostet im Abonnement
DM 69,- (Ausland DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
eMail: eabner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
Mega Fun wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6282 VZK 1 11355

Computer Media ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen. Übernehmen keinerlei Verantwortung für im Heft dargelegte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTER MEDIA voraus.

Sollte Sie Beschwerden zu einer unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins und der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTER MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

COMPUTER MEDIA - Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: COMPUTER MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999: 38.958 Exemplare

Bei COMPUTER MEDIA erscheinen außerdem:

GAMES
MCV
PC ACTION
PSG
N-ZONE

Das Inhaltsregister wird ohne Verwendung von Honorar zu 100 % aus Anzeigenherstellern und entspricht den Anforderungen des Informationsrechts.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Alle Pal-Spiele ab sofort:

VERSANDKOSTENFREI!!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Toy Story II	109,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	124,95
Daikatana *	114,95
F 1 Racing Championship *	109,95
Operation Winback *	114,95
Inter. Superstar Soccer 2000 *	109,95
Pokemon Stadiumincl. Transferp. *	129,95
Ridge Racer 64 *	109,95
Castlevania Legacy of Darkness	99,95
F1 World Grand Prix III	109,95
Mario Golf	94,95
Super Smash Brothers	94,95
Army Men Sarges Heroes *	109,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal	99,95
Paperboy	99,95
Grand Theft Auto (GTA)	99,95
Starcraft 64 *	109,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95
Top Gear Hyperbike *	109,95
Int.Track & Field Summer Games *	109,95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	69,95



Händleranfragen erwünscht. Fax: 02151-487246

Dreamcast Japan

Adv. Military Commander DC *	149,95
Gunbird 2 *	139,95
King of Fighters 99 *	139,95
Sega GT	139,95
Lake Masters Fishing	139,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Crazy Taxi	139,95
Virtual On	139,95
Zombie Revenge	139,95
Undercover	139,95
Tokyo Bus Guide	139,95
Take the Bullet *	139,95
Soul Calibur	129,95
Virtua Striker V2	139,95
Sonic Adventure	99,95
Carrier	149,95
Star Gladiator II	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Daytona USA - Battle on the Edge *	149,95
Street Fighter III	139,95
Rainbow Cotton 3D	139,95
D2 D's Diner	149,95
Chu Chu Rocket	89,95
Maken X	139,95
Hiryo No Ken Retsuden	79,95
King of Fighters 99 *	149,95
Death Crimson II	129,95
Panzer Front	139,95
Typing the Dead *	139,95
Shen Mue (Free)	169,95

Dreamcast US

NHL 2 K	139,95
NBA 2 K	139,95
NFL 2 K	139,95
Rayman II	139,95
Dead or Alive II	149,95
MDK 2 *	139,95
Rainbow Six	139,95
Microsoft Flight Combat *	139,95
Zombie Revenge	129,95
Carrier *	139,95
Crazy Taxi	139,95
Shadowman	139,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Anstoß Premier Manager *	99,95
Resident Evil Nemesis Pal	89,95
Jade Cocoon	79,95
Duke Nukem Planets o.t. Babes	89,95
Beatmania *	129,95
WWF Smackdown *	94,95
Need for Speed Porsche *	99,95
Fear Effect	99,95
Bundesliga 2000	89,95
Int. Track & Field 2	94,95
Dracula	89,95
Euro 2000 *	94,95
F 1 Racing Championship *	94,95
Army Men Air Attack	99,95
Galerians *	94,95
Army Men Sarges Heroes *	99,95
Rally Championship Mobil 1	69,95
Legend of Legaia *	89,95
Gauntlet Legends *	99,95
Die Hard II *	99,95
ECW Hardcore Revolution uncut	94,95
Theme Park World	94,95
Vampire Hunter	99,95
F1 2000	94,95
Road Rash Jailbreak	94,95
Toy Story II	89,95
Grandia *	94,95
Railroad Tycoon II	94,95
Medi Evil II *	89,95
Metal Gear Solid Platinum	49,95
Need for Speed Porsche	94,95
Saga Frontier 2	89,95
Overblood 2	89,95
ISS Pro Evolution	99,95
Star Ocean 2 *	89,95
Discworld Noir	94,95
Star Wars Jedi Power Battles *	94,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	399,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	499,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Roadster *	99,95
Crazy Taxi	89,95
Arcatera *	94,95
Ecco the Dolphin *	99,95
The Nomad Soul	94,95
Jo Jo's Bizarre Adventure *	109,95
ECW Hardcore Revolution	89,95
Shadowman	94,95
MSR (Metropolis..) *	99,95
Plasma Sword *	109,95
Tomb Raider IV	99,95
WWF Attitude	69,95
Heros of Might & Magic 3 *	99,95
Fighting Force II	89,95
Rayman 2	99,95
Soul Reaver : Legacy of Kain	94,95
Slave Zero *	99,95
Evolution *	89,95
Soul Calibur	99,95
Star Wars Episode 1 Racer *	99,95
Virtua Striker	69,95
Sonic Adventure	94,95
NBA 2 K	99,95
Resident Evil Code Veronica *	109,95
MDK 2 *	109,95
Armada *	94,95
Toy Story II *	99,95
Red Dog *	94,95
Tony Hawk's Skateboarding *	99,95
Street Fighter Alpha III *	99,95
Deadly Skies	99,95
Dreamcast Gun	79,95



* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

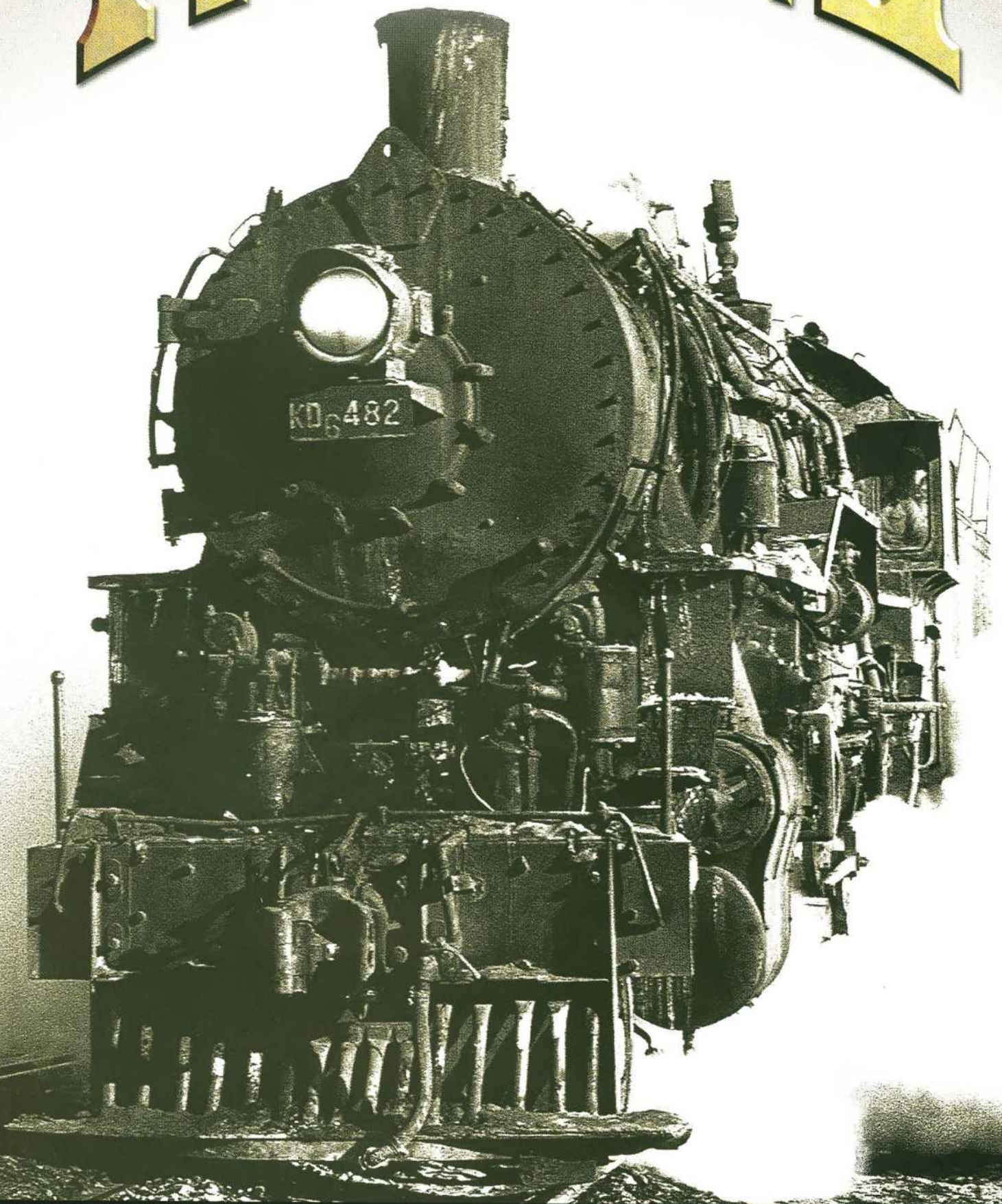
Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten. Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.

Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax: 02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

RAILROAD TYCOON II



- ★ SPIELEN SIE HISTORISCHE SZENARIEN NACH
- ★ SEIEN SIE EIN ECHTER EISENBAHN-PIONIER
- ★ KARTENMATERIAL AUS SATELLITENFOTOS
- ★ 51 UNTERSCHIEDLICHE LOKOMOTIVEN
- ★ REALISTISCHE SIMULATION DER AKTIENBÖRSE
- ★ EINSTELLBARER SCHWIERIGKEITSGRAD

JETZT ENDLICH FÜR DIE
PLAYSTATION ERHÄLTlich



PAL

