

DM 5,90
12/99

MEGA FUN

NINTENDO • SEGA • SONY

Testpremiere!

Dino Crisis PS

Etwas hat überlebt: Erreicht Capcoms Dino-Hatz die Resident-Evil-Klasse?

Final Fantasy VIII PS

Komplettlösung: 10 Seiten vollgepackt mit geballter Information zu Squares neuestem Mega-Hit

Resident Evil 3 PS

Überlebenskampf in Raccoon City: Wirklich alles über Capcoms schaurig-schönes Meisterwerk

Armorines N64

Die Spinneninvasion: Nur 128 Stunden bis zum Weltuntergang

tipps & tricks zum Sammeln

Final Fantasy VIII, Mission: Impossible, Ready 2 Rumble, WWF Attitude, Star Wars: Die Dunkle Bedrohung, Bundesliga Stars 2000, Tony Hawk's Skateboarding, Seld Storm

COMPUTER
12

4 391135 505901

KÖRPERFLÜSSIGKEITEN VERLÄNGERN DEN BREMSWEG

CARMAGEDDON

>> DEUTSCHE VERSION <<

>> Wer bremst, verliert. Dann und wann auch wichtige Körperteile. Auf 30 Strecken mit 40 Fahrzeugen lassen sich Totalschäden in Milliardenhöhe basteln. Und das Schönste dabei: Alles ohne Anschnallen und Gurt.

>> Den Zündschlüssel gibt es jetzt für Nintendo64, Playstation und Gameboy Color.



Der Minister für Verkehr warnt: Das Spielen dieses Videospiele kann zu aggressivem Verhalten im Straßenverkehr führen.

©1999 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Carmageddon ist ein Warenzeichen von SCI (Sales Curve Interactive) Limited. SCI (Sales Curve Interactive) Limited ist eine Firma der SCI Entertainment Group plc. Alle Rechte vorbehalten. Playstation Logo und 'Playstation' sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment. NINTENDO64, NINTENDO 64, GAME BOY, und das NINTENDO Logo sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.



DUMM gelaufen

Wir haben gerade eine brandheiße Meldung kurz vor Redaktionsschluss bekommen, die wir euch im Rahmen der Rubrik „Dumm gelaufen“ vorstellen wollen. Eidos hat nun offiziell bekannt gegeben, dass Tomb Raider in einer speziellen Version für den Game Boy Color erscheinen soll. Das ist kein Witz! Core Design möchte nach eigenen Aussagen die Polygonschönheit nicht zu einem Pixelweiblein verkommen lassen und verspricht eine technisch revolutionäre Umsetzung. Core-Chef Jeremy Smith schwärmt: „Wir waren in der Lage, jede einzelne Animationsphase von der PlayStation auf den Game Boy zu konvertieren.“ Da fragen wir uns doch, ob die PlayStation bislang von den Eidos-Programmierern maßlos unterfordert war. Oder schlummert vielleicht ein Zusatzchip im Tomb-Raider-Modul? Außerdem möchte der Lara-Hersteller eine neue Zielgruppe erreichen: „Kinder möchten immer das spielen, was die älteren Geschwister spielen.“ Also, so ne Sauerei...



Yo, it's Xmas time, baby!

Der Dreamcast-Start in Deutschland liegt hinter uns und neue Erkenntnisse über Erfolg und Misserfolg des Next-Generation-Launches gibt es eigentlich nicht. Sega selbst spricht natürlich von rekordverdächtigen Absätzen binnen weniger Tage. Der Handel ist hingegen verärgert über den akuten Geräteengpass, ganz zu schweigen von den vielen Käufern, die am ersten Wochenende fast gar nicht das Online-Angebot nutzen konnten. Grund: Zu großer Andrang in der Dream Arena. Dieses Malheur wäre sicher zu verschmerzen gewesen (wir hatten so etwas eigentlich erwartet), warum die leistungsstärkste Konsole der Welt aber mit einem HF-Modulator (einfaches TV-Antennenkabel) und nicht mit AV- oder Scart-Kabel ausgeliefert wird, ist uns absolut schleierhaft. Nun, vielleicht besinnt sich Sega in diesem Punkt noch ein wenig an ältere Tage. Ebenfalls an die Vergangenheit erinnert uns so manche „Neuerscheinung“ in diesem Spätherbst. Wie unser Testcenter diesmal offenkundig zeigt, setzt die Spieleindustrie auch in diesem Weihnachtsgeschäft verstärkt auf Bewährtes. So versucht Capcom wieder einmal in dem geliebten Horror-Adventure-Genre mit ihrer legendären Resident-Evil-Serie (in Japan be-

kannt als Biohazard) Fuß zu fassen. Ohne Frage ist dies dem renommierten Hersteller auch diesmal gelungen, denn die uns vorliegende Version verschafft schon jetzt den absoluten Nervenkitzel. Lest dazu das ultimative Preview auf Seite 6. In eine ähnliche Richtung geht auch unser Titelthema-Spiel Dino Crisis (Seite 34), das wir für euch ausführlich auf vier Seiten getestet haben. Es ist schon erstaunlich, wie sehr das Jurassic-Park-Ambiente zu fesseln vermag. Ihr wisst ja, Weihnachtszeit ist Lara-Croft-Zeit! Und so ist die Polygondame einmal mehr auf PlayStation unterwegs. Wir haben zu diesem Thema ein ausführliches Preview ab Seite 26, das sicher nicht nur Fans der Serie interessieren wird. In diesem Zusammenhang steht auch eine vielversprechende Dreamcast-News, die es mit anderen Konsolen-Neuigkeiten wie immer in unserem Szenegeflüster nachzulesen gibt. Neben dem brandheißen Test von Jet Force Gemini für das N64 haben wir diesmal auch einen großen Test für Nintendos Kleinen. Wir berichten im Rahmen unserer Klein-und-Fein-Rubrik über den Game-Boy-Abräumer Pokémon. Dieses Spiel beginnt bereits weite Teile des Landes zu infiltrieren, und es wird wahrscheinlich nur noch wenige Wochen dauern, bis Deutschland komplett dem Pokémon-Fieber erliegt. Wir hoffen, dass ihr trotzdem die kalten Monate und die folgende Grippewelle gut übersteht.

Euer Mega-Fun-Team



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast	
MDK 2	25
PlayStation	
KnockOut Kings	23
Le Mans 24	22
MTV Sports: Snowboarding	21
NBA Live 2000	24
Prince Naseem Boxing	18
TT Resident Evil 3: Nemesis	10
Spec Ops	20
Supercross 2000	20
Tomb Raider IV	26

Nintendo 64

TT Armorines	14
KnockOut Kings	23
News	30

test

Dreamcast	
Buggy Heat	72
Incoming	60
Toy Commander	60
WWF Attitude	56
PlayStation	

Action Man	50
Carmageddon	71
Centipede	52
Championship Motocross	72
Crash Team Racing	40
Demolition Racer	70
TT Dino Crisis	34
Hot Wheels Turbo Racing	52
FIFA 2000	38
Formel Eins 99	58
Fußball Live	48
Grand Theft Auto 2	54
Millennium Soldier - Expendable	60
Missile Command	62
Mulan	56
NBA Basketball 2000	74
NHL Champions 2000	65
No Fear Mountainbiking	62
Pac-Man World	56
Plane Crazy	63
Pong	67
Q'Bert	62
Rainbow Six	52
Ronin Blade	53
South Park	64
Space Invaders	51
Spyro 2	66
Star Wars: Die dunkle Bedrohung	64
Tarzan	77
The Next Tetris	64
Worms Armageddon	76
Worms Pinball	61
Wu Tang	74

Nintendo 64

Gauntlet Legends	78
Jet Force Gemini	44
NBA Jam 2000	76
Rainbow Six	52
Road Rash 64	50
Rugrats	50
Turok: Rage Wars	68
World Driver Championship	46

erste hilfe

Dreamcast	
Ready 2 Rumble Boxing (dt)	92
PlayStation	
Akuji - The Heartless (dt)	97
Bundesliga Stars 2000 (dt)	97
Carmageddon (dt)	97
Destrega (dt)	97
TT Final Fantasy VIII (dt)	98
Mission: Impossible (dt)	112
RC Stunt Copter (dt)	97
Sled Storm (dt)	97
South Park (dt)	97
Speed Freaks (dt)	96
Star Wars: Die dunkle Bedroh. (dt)	110
Tony Hawk's Skateboarding (dt)	96
Tony Hawk's Skateboarding (dt)	97
WCW Mayhem (us)	96

Lara Croft is back!

Tomb Raider IV: Für die einen ist es ein Segen, für die anderen ein Fluch! Tomb Raider geht auch in diesem Jahr pünktlich zur Weihnachtszeit mit einem Sequel an den Start.



ab Seite 26



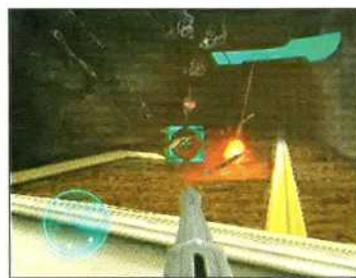
erste hilfe

Nintendo 64

Mario Kart 64 (dt)	96
Road Rash 64 (us)	97
WCW Mayhem (us)	96
WWF Attitude	116

rubriken

Börse	119
Ihr über uns	92
Impressum	122
Inserenten	121
Klein & Fein	82
Leserecke	90
Pokémon-Special	84
Referenzen	80
Spielhölle	88
Technik-Ecke	86
Vorschau	122
Wir über uns	3
Zockerkönig	93



ab Seite 14

Armorines

Acclaim hat sich die Turok-Engine vorgeknöpft und überarbeitet. Das Londoner Entwicklungsstudio lässt euch statt gegen Dinos gegen mutierte Insekten kämpfen, die die Erde bedrohen. Dafür habt ihr 128 Stunden Zeit (Echtzeit). Der sehenswerte Ego-Shooter wird euer Nintendo 64 pünktlich zum Weihnachtsgeschäft beglücken.



ab Seite 98

Final Fantasy VIII

Endlich geht es weiter mit der Geschichte um Squall Leonhart und seine Freunde. Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu Squaresofts großem Abenteuer erfahrt ihr, wie sich der kleine Trupp mit der Hexe Cifer herumärgern muss. Aber lest selbst!

WORMS

ARMAGEDDON

Nichts für schlaffe Würmer!



PlayStation

PAL

auch für:



<http://worms.team17.com>



0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Games

Theo KRANZVERSAND UND LADEN

Laden
TKG GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
in Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
TKG ZVERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



PlayStation

PlayStation Dual Shock 249,-



Contr. Original Dual Shock 59,95



Lenkrad Jordan GP Dual Shock 119,95



Memory Card Blaze - 60 Blocks 34,95



Lenkrad Ferrari Shock 2 109,95



PlayStation

PlayStation - Dual Shock ... 249,00

CONTROL PAD

- Original - neGcon Pad ... 89,95
- Blaze - Cyper Shock ... 59,95
- Dual Shock - Low Budget ... 33,50
- JoyTech-DualShock-color ... 34,95
- Shockhammer Thrustmaster ... 64,95
- Infra Red Controller ... 78,95
- Evolution Pad ... 99,95
- Control System Evolution ... 139,95
- Innovation - Color ... 19,95
- Original Controller digital ... 29,95

JOYSTICK

- Pro Shock Arcade - SW/SI ... 69,95
- Bio-Grip Advanced ... 34,95
- Logic3 Dominator ... 69,95

KABEL

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

LENKRAD

- Fanatec Speedster mit Pedale 174,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
- Gamester Dual Force Wheel 118,95
- JoyTech Jordan-GP Dual Shock 119,95

MEMORY CARD

- Innovation 120 Block ... 34,95
- NexGen/Datel 120 Blocks ... 44,95
- Innovation 15 Blocks ... 16,95
- Original 15 Block color ... 29,95
- Blaze 30 Block ... 24,95
- Innovation 30 Blocks ... 22,50
- JoyTech 360 Block-colour ... 54,95
- NexGen/Datel 360 Blocks ... 54,95
- Blaze 60 Block - Colour ... 34,95
- Guillemont 60 Block ... 34,95
- Innovation 60 Blocks ... 29,95
- NexGen/Datel 720 Blocks ... 64,95
- NexGen/Datel 1080 Blocks ... 84,95

SCHUMMELMODUL

- Xploder - Classic ... 59,95
- Xploder FX ... 84,95
- Xploder Pro ... 134,95
- Equalizer ... 44,95
- Game Buster Deluxe ... 89,95
- Gamebuster CDX (Nov.) ... 99,95

(Anschluss an Mem-Card-Slot)

PlayStation

MOUSE

- Original inkl. MousePad ... 59,95
- Innovation Low Budget ... 33,50

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 ... 59,95
- JoyTech Real Arcade ... 99,95
- Sony G-Con 45 ... 79,95

SPIELEBERATER

- Croc 2 ... 19,95
- Dino Crisis (Okt.) ... 24,95
- Final Fantasy VIII (Okt.) ... 24,95
- Gex - Deep Cover Geck ... 19,95
- James Bond (Nov.) ... 24,95
- Soul Reaver ... 19,95
- Metal Gear Solid ... 24,95
- Ridge Racer Type 4 ... 24,95
- Saboteur (Dez.) ... 24,95
- Silent Hill ... 24,95
- Street Fighter Alpha 3 ... 24,95
- Tekken 3 ... 24,95
- Tomb Raider 3 ... 19,95
- Tomb Raider 4 (Nov.) ... 19,95
- Urban Chaos (Dez.) ... 19,95
- Xena: Warrior Princess (Nov.) 124,95
- Heft Final Fantasy VII ... 9,95
- Heft Medi Evil ... 14,80
- Heft Shadowman ... 11,95
- Heft Syphon Filter ... 14,80
- Action & Adventure Lim. Ed. ... 19,95
- Game Breaker Vol.3 ... 24,80
- Game Breaker Vol.4 ... 24,80
- Jump & Run Lim. Edition ... 19,95
- Tips&Tricks - Future Press ... 14,95
- Xploder - Das offizielle Buch ... 29,95

SONSTIGES ZUBEHÖR

- Pro Carry Case - Blaze ... 69,95
- Power Flash - Game Boy Adapt. 84,95
- Space Station - Disk Station ... 24,95
- Games Station ... 44,95
- PSK Case Bundle original ... 69,95
- Staubschutzhäube -color ... 9,95

PlayStation



Mouse Original inkl. MousePad 59,95



Pistole Original G-Con 45 79,95



Spielerberater orig. Croc 2 19,95



Spielerberater orig. Silent Hill 24,95



Spielerberater orig. Soul Reaver 19,95



Spielerberater orig. Tomb Raider 4 19,95



Spielerberater Game Breaker 24,95



offizielles XPloder - Buch 29,95

PSX Case Bundle (ohne Inhalt) 69,95

Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Vs (Versus) 29,95
- POPULOUS 49,95
- World League Soccer '98 29,95
- Blast Radius 29,95
- Newman Haas Racing 29,95
- Wild 9's Sp. Ed. 49,95
- International Superstar Soccer Pro '98 29,95
- Ninja - Shadow of Darkness 39,95
- Hard Boiled 19,95
- B-Movie 19,95
- Racing Simulation 2 39,95
- Zero Divide 2 29,95
- Unholy War 49,95
- R-TYPES 29,95
- Rascal 29,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, die Nachlieferung erfolgt
für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Annahme: 9:00-20:00
Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)
Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

10 Jahre Theo Kranz Games

10 Jahre Theo Kranz Games

0931-3545222 ODER 0180-5211844
 INTERNET: [HTTP://WWW.TK-GAMES.DE](http://www.tk-games.de)

PlayStation

- Action Man (Nov.) 79,95
- Aironauts 89,95
- Akuji - The Heartless 89,95
- Ape Escape 99,95
- Ape Escape + Dual Shock Contr. 149,95
- Armories in Project S. (Jan.) 94,95



Inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht

Formel 1 '99 (PSX) 99,95

- Asterix & Obelix gg. Caesar (Okt.) 194,95
- Attack Of The Saucerman ... 89,95
- Autobahn Raser 2 (Dez.) ... 79,95
- Baldur's Gate (Dez.) 89,95
- Barbie Race & Ride+ (Dez.) .. 49,95
- Barbie Race & Ride (Dez.) .. 49,95
- Baseball Edition 2000 (Okt.) 89,95
- Billiard Nights (Nov.) 79,95
- Bloody Roar 2 84,95



FIFA 2000 (PSX) 89,95

- Box Champions 2000 (Nov.) 89,95
- Bugs Bunny auf Zeitreise ... 84,95
- A Bugs Life 99,95
- Bundesliga Stars 2000 89,95
- Buster & the Beanstalk (Okt.) 89,95
- Caesar's Palace 2000 (Nov.) 89,95
- Carmageddon - Fahr z. Hölle dt. 84,95
- Centipede PSX (Okt.) 79,95
- Championship Motocross (Okt.) 189,95
- Chessmaster Millenium (Okt.) 89,95
- Chokobo Racing (Okt.) 89,95
- C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag 89,95



Le Mans 24 Stunden (PSX) 89,95



Killer Loop (PSX) 89,95



Xena (PSX) 89,95



Lego Racer (PSX) 89,95

- Crash Bandicoot 3 89,95
- Crash Team Racing (Nov.) .. 89,95
- Crash T. R. + MultiTap (Nov.) 139,95
- Croc 2 89,95
- Cueball (Okt.) 74,95
- Cyber Tiger (Nov.) 89,95
- Demolition Racer (Nov.) ... 89,95
- Destrega 89,95
- Dino Crisis (Okt.) 89,95
- Discworld Noir (Dez.) 84,50
- Disneys Magical Tetris (Dez.) 89,95
- Driver 89,95
- Earthworm Jim 3D (Okt.) ... 89,95
- EPGA Golf (Nov.) 79,95
- Extreme 500 (Okt.) 89,95
- Fifa 2000 (Nov.) 89,95
- Fighting Force 2 (Nov.) 89,95
- Final Fantasy VIII (Okt.) ... 119,95
- Final Fantasy VIII Sp. Ed. (Okt.) 149,95

PlayStation

- Fisherman's Bait 89,95
- Formel 1 '99 (Okt.) 99,95
- Formel 1 '99 + Lenkrad (Okt.) 169,95
- Fussball Live (Okt.) 99,95
- Fussball Live + Multi Tap (Okt.) 139,95
- Gløver (Nov.) 79,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gran Turismo 2 + Lenkrad (Dez.) 169,95
- Grand Theft Auto 2 (Okt.) ... 89,95
- Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 (Nov.) 79,95
- Hell Night (Nov.) 89,95
- Hot Wheels : Turbo Rac. (Okt.) 89,95
- Hugo 1 - Classic 49,95
- Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu Leg. 89,95
- Tomorrow Never Dies (Nov.) 89,95
- Warpath: Jurassic Park (Nov.) 189,95

PlayStation



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

- NBA Live 2000 (Nov.) 89,95
- Need for Speed 4 89,95
- The Next Tetris (Okt.) 79,95
- NFL Blitz 2000 (Nov.) 89,95

Theo KRANZ VERSAND

feiert **10-jähriges Jubiläum**, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **portofrei** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei***. Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur **MasterCard** und **Visa**) bezahlen; hier sparen Sie die **Nachnahmegebühr!** Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **3% Skonto!** Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!

10 Jahre



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

- Killer Loop (V.A.R.G.) (Nov.) .. 89,95
- Kingsley's Wild Adventure .. 89,95
- Kurushi Final (Okt.) 89,95
- 24 Stunden von Le Mans (Nov.) 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver .. 99,95
- Spieleberater Soul Reaver .. 19,95
- LEGO Racers (Okt.) 89,95
- LEGO Rock Raiders (Nov.) .. 89,95
- Madden NFL 2000 89,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss. (Okt.) 144,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Missile Command (Nov.) 79,95
- Mission Impossible (Okt.) .. 89,95
- MTV-Sports: Snowboard. (Dez.) 189,95
- Nascar 2000 (Nov.) 89,95



Jade Cocoon (PSX) 89,95



Crash Team Racing (PSX) 99,95

- NHL 2000 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Pac-Man World (Nov.) 89,95
- Plane Crazy (Nov.) 89,95
- Point Blank 2 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95
- Pong (Okt.) 79,95
- Prince Naseem Boxing (Dez.) 89,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- Railroad Tycoon II (Okt.) ... 89,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

- Rainbow Six (Okt.) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing (Nov.) 189,95
- Real Fishing (Okt.) 89,95
- Renegade Racing (Okt.) 89,95
- ReVolt 84,95
- Ridge Racer Type 4 99,95
- Rising Zan (Okt.) 89,95
- Ronin Blade (Nov.) 89,95
- Ruff & Tumble (Nov.) 89,95
- Saboteur (Dez.) 99,95
- Die Schlümpfe (Nov.) 89,95
- Shadowman 84,95
- Shao Lin (Nov.) 89,95
- Silent Hill 89,95
- Sled Storm 89,95
- South Park 84,95
- South Park Luv Shack (Nov.) 89,95

PlayStation

- Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
- Speed Freaks incl. MultiTap .. 139,95
- Spyro 2 - Gateway to Gili. (Nov.) 99,95
- Star Wars Episode 1: Dunkle B. 89,95
- Submarine Commando (Nov.) 89,95
- Supercross 2000 (Nov.) ... 89,95
- Tarzan (Nov.) 99,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. (Nov.) 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater ... 89,95
- Trick'n'Snowboarder (Okt.) .. 89,95
- Tunguska (Dez.) 84,95
- UEFA Striker (Okt.) 84,95
- Urban Chaos (Dez.) 89,95
- V-Rally 2 89,95
- Warzone 2100 89,95
- WCW Mayhem (Nov.) 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Wipeout 3 + Mem.-Card (Nov.) 109,95
- Worms Armageddon (Okt.) .. 89,95
- Worms Pinball (Nov.) 79,95
- Xena: Warrior Princess (Nov.) 189,95
- X-Files 99,95



Dino Crisis (PSX) 89,95

PlayStation

- Alien Trilogy 44,95
- C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
- Colin McRae Rally 49,95
- Cool Boarders 2 49,95
- Crash Bandicoot 2 49,95
- Croc 44,95
- Destruction Derby 2 49,95
- Fifa 98 49,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Formel 1 97 49,95
- G-Police 49,95
- Gran Turismo 49,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Heart of Darkness 44,95
- Hercules 49,95
- Int. Track and Field 44,95
- Jurassic Park 49,95
- Lucky Luke (Okt.) 49,95
- MediEvil 49,95
- Mickey's Wild Adventure ... 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 44,95
- Oddworld: Abe's Oddysee 49,95
- Porsche Challenge 49,95
- Rayman 44,95
- Soviet Strike 44,95
- Street Fig. EX Plus Alpha 44,95
- Tekken 3 49,95
- Toca Touring Car 2 (Nov) ... 44,95
- Tomb Raider 2 49,95
- True Pinball 44,95
- V-Rally 49,95
- Wipeout 2007 49,95
- Worms 44,95



Demolition Racer (PSX) 89,95



Tomorrow N. Dies (PSX) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:
0931 3545245

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Games

Theo KRAENZVERSAND

Laden
TKG GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
TKGVERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



Dreamcast Dreamcast Dreamcast UND LADEN Dreamcast



- Controller orig. 59,95
- Dreamcast-Stick orig. 84,95
- Keyboard orig. 59,95
- Vibration Pack orig. 49,95
- VMU-Card orig. 59,95
- Ferrari Shock 2 Rac.Wheel . 129,95
- Racing GP (Lenkrad) orig. . 124,95
- Scart-Kabel orig. 49,95



- NFL Blitz 2000 109,95
- NFL Quarterb.Cl.2000(Nov) . 94,95
- PenPen 99,95
- Plasma Sword (Dez) 99,95
- Power Stone 94,95
- Psychic Force (Nov) 94,95
- Racing Simulation 2 99,95
- Ready 2 Rumble Boxing 109,95

- Stunt GP (Nov) 94,95
- Suzuki Alstare Racer (Nov) . 94,95
- Tokyo Highway Challenge ... 94,95
- Toy Commander 94,95
- Trick Style 94,95
- UEFA Striker (Nov) 99,95
- Virtua Fighter 3 tb 94,95
- Worldwide Soccer 2000(Nov) 94,95
- Worms Armageddon (Nov) . 94,95
- WWF Attitude (Dez) 99,95



Soul Calibur (DC) 114,95

- Aero Wings 94,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 94,95
- Caesars Palace 2000 (Nov) . 84,95
- Dynamite Cop 94,95
- Evolution - W.o.Sacred D.(Dez) 84,95
- Fighting Force 2 (Dez) 94,95
- Formula One (Nov) 114,95
- House of Dead 2 (+Gun) ... 149,95
- Hydro Thunder 109,95
- Incoming 114,95
- J.McGrath Sup.cr. 2000 (Jan) 94,95
- Killer Loop (Y.A.R.G.)(Nov) . 94,95
- Marvel vs. Capcom 99,95
- Millenium Soldier-Expandable 99,95
- NBA 2000 (Jan) 94,95
- NBA Showtime (Jan) 109,95

ALLE DREAMCAST-ARTIKEL PORTOFREI*

- Red Dog (Nov) 94,95
- Renegade Racing (Nov) 89,95
- SEGA Bass (inkl. Contr.) (Nov) 189,95
- Sega Rally 2 114,95
- Shadowman (Dez) 94,95
- SnowSurfer - Cool Board.(Nov) 94,95
- Sonic Adventures 94,95
- Soul Calibur (Nov) 114,95
- Soul Fighter (Nov) 104,95
- South Park Luv Shack (Nov) . 94,95
- South Park Rally (Jan) 94,95
- Speed Devils (Nov) 94,95
- Streetfighter Alpha 3 99,95



Snow Surfers (DC) 94,95



Sega Rally 2 (DC) 114,95



Blue Stinger (DC) 94,95



Sonic Adventures (DC) 94,95



WWF Attitude (DC) 114,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 18:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Vorbestell-Service: zahlen Sie höchstens Porto
alle Artikel lieferbar, die Nachlieferung erfolgt
für die erste Lieferung. Bestellannahme: 9-20:00
Uhr, Sa. 10-18:00 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (5DM)
Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

UNSERE ZUSÄTZLICHE 'SEGA' BESTELL-HOTLINE:

09313545223

10 Jahre Theo Kranz Games

10 Jahre Theo Kranz Games

0931-3545222 ODER 0180-5211844
 INTERNET: [HTTP://WWW.TKGMES.DE](http://www.tkgames.de)

NINTENDO 64

- Nintendo 64 Color Edition (Nov) 194,-
- N64 Donkey Kong Pak (Nov) 299,-
- Control Pad Innovation 34,95
- Control Pad orig. clear purple 54,95
- Joyadvorlängerung Innovation 13,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
- Lenkrad Gamester 664 119,95
- Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
- Mem. Card 1 M linear Blaze 29,95
- Expansion Pak - original 64,95
- Expansion Pak - Blaze 49,95
- Equalizer - Mogulmodul 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. (Dez) 29,95



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.) (N64) 129,95

- Armored in Pr.Sw. (Nov) 89,95
- Asteroids Hyper 64 89,95
- Bass Hunter 64 99,95
- Battle Zone 64 109,95
- Box Champions 2000 (Nov) 99,95
- Carmageddon dt. 99,95
- Castlevania 3D 109,95
- Command & Conquer 109,95
- Destruction Derby (Nov) 109,95
- Diddy Kong Racing 89,95
- Donkey Kong 64 (Dez) 129,95
- Earthworm Jim 3D (Nov) 89,95
- F1 World Grand Prix 2 89,95
- Fighting Force 64 109,95
- Gauntlet Legends (Nov) 109,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko 119,95
- Grand Theft Auto (Nov) 99,95
- Hot Wheels Turbo Racing (Nov) 99,95
- Hybrid Heaven 99,95

NINTENDO 64

- Racing Simulation 2 (N64) 104,95
- LEGO Racer (N64) 109,95
- World Driver Ch. (N64) 119,95
- Box Champ. 2000 (N64) 99,95

NINTENDO 64

- Jet Force Gemini 109,95
- Lego Racers 109,95
- Magical Tetris 114,95
- Mario Golf 109,95
- Mario Party 89,95
- Mission Impossible 99,95
- Monster Truck Madness 99,95
- NBA Jam 2000 (Nov) 89,95
- NBA Live 2000 (Dez) 99,95
- NBA Pro '99 114,95
- The New Tetris 89,95
- NFL Quarterback Club 2000 94,95

NINTENDO 64

- Starcraft 64 (N64) 109,95
- Turok Leg.d.verl.L (N64) 89,95

NINTENDO 64

Rayman 2 (N64) 119,95

- Rocket - Robot on Wheels 114,95
- RTL World League Soccer 109,95
- Shadowman 109,95
- South Park 99,95
- South Park Luv Shack (Nov) 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
- Starcraft (Nov.) 109,95
- Super Smash Bros. (Dez) 89,95
- Supercross 2000 (Dez) 99,95
- Tonic Trouble (Ed) 109,95
- Top Gear Rally 2 (Dez) 109,95

NINTENDO 64

- Turok 2 77,77
- Turok 2 engl. PAL 88,88
- Turok Legenden d.v.L. (Nov) 89,95
- Turok Rage Wars (engl.) (Nov) 99,95
- WCW Mayhem (Dez.) 99,95
- World Drivers Championship 119,95
- Worms Armageddon (Nov) 109,95
- WWF Attitude 99,95
- Xena Warrior Princess (Dez) 114,95
- Zelda 64 109,95

NINTENDO 64

- World League Soc. (N64) 109,95
- Shadowman (N64) 109,95
- Mario Golf (N64) 109,95
- F1 World GP 2 (N64) 89,95

Theo KRANZ ERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **PORTOFREI** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei***. Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur **MasterCard** und **VISA**) bezahlen; hier sparen Sie die **Nachnahmegebühr!** Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **3% Skonto!** Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!

10 Jahre

NINTENDO 64

- Premier Manager 64 99,95
- Racing Simulation 2 104,95
- Rainbow Six (Nov) 99,95
- Rayman 2 119,95
- Ready 2 Rumble Boxing (Nov) 109,95
- ReVult 89,95
- Road Rash (Nov) 114,95
- Roadsters '99 (Nov) 114,95

PLAYERS CHOICE

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

GAME BOY

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- DONKEY KONG - CLASSIC 39,95
- DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC 39,95
- DONKEY KONG LAND 3 39,95
- GEX 3D 29,95
- MAEN IN BLACK 29,95
- NBA JAM '99 29,95
- PITFALL 29,95
- SUPER MARIO LAND - CLASSIC 39,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

POKÉMON

- Pokémon - blaue Edition 64,95
- Pokémon - rote Edition 64,95
- Pokémon Pikachu (Nov) 44,95
- Spieleberater Pokémon 24,95

GAME BOY COLOR

- GameBoy Color 139,95
- GameBoy Camera 59,95
- Linkkabel Joytech univers. 14,95
- Biene Maja Case GBC 19,95
- Armored in Pr.Sw. 59,95
- Beauty & the Beast (Dez) 64,95
- Biene Maja 59,95
- Bombberman Quest 54,95
- Bubble Bobble 59,95
- Bugs Bunny Crazy C.3 64,95
- Capcom Generations 59,95
- Conker's Pocket Tales 59,95
- Earthworm Jim 3D 54,95
- F1 World Grand Prix 64,95
- FIFA 2000 (Nov) 64,95
- Game & Watch Gallery 2 44,95
- Godzilla: the Series (Nov) 64,95
- Grand Theft Auto 64,95
- Hugo 2 1/2 64,95
- Int. Superstar Soccer '99 64,95
- Int. Track & Field (Nov) 64,95
- Konami GB Collection 64,95
- Mario Golf 64,95
- Mission Impossible (Nov) 64,95
- NBA Pro '99 64,95
- NHL 2000 64,95
- Oddworld: Abe's Adventures 44,95
- Pocket Bomberman 44,95
- Pumuckl (Nov) 59,95
- Quest for Camelot 59,95
- Resident Evil 59,95
- Schlümpfe 3 64,95
- Spy vs. Spy 64,95
- Star Wars Racer 64,95
- Streetfighter Alpha (Dez) 54,95
- Super Mario Bros. DX 64,95
- Suzuki Alstare (Nov) 64,95
- Top Gear Rally (Rumble) 74,95
- Turok: Rage Wars (Nov) 59,95
- Wario Land 2 64,95
- Worms Armageddon (Nov) 59,95
- Yoda Stories (Nov) 64,95
- Zelda: Links Awakening 64,95

Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

NINTENDO 64

- Aero Gauge 29,95
- Buck Bumble 29,95
- G.A.S.P. 29,95
- Madden 64 29,95
- Micro Machines 29,95
- NBA Pro '98 29,95
- Rakuga Kids 29,95
- NHL Pro '99 99,95
- Silicon Valley 39,95
- Int. Superstar Soccer 64 29,95
- Holy Magic Century 29,95
- HYBRID HEAVEN 99,95
- Star Wars Racer 99,95
- NHL PRO 99 99,95
- Bust A Move 2 29,95
- Int. Superstar Soccer '98 29,95
- Beetle Adventure Racing 29,95
- Bust A Move 3 49,95
- Dark Rift 29,95
- F-Zero X 59,95
- Hexen 19,95
- Nagano Winter Olympics 29,95
- NBA Jam '99 39,95
- NFL Quarterback Club '99 29,95
- NHL Breakaway Hockey '99 29,95
- Tetrisphere 79,95
- Twisted Edge Snowboarding 69,95
- WCW Revenge 39,95
- WipEout 64 29,95
- ohne Abbildung:
 - Beetle Adventure Racing 29,95
 - Bust A Move 3 49,95
 - Dark Rift 29,95
 - F-Zero X 59,95
 - Hexen 19,95
 - Nagano Winter Olympics 29,95
 - NBA Jam '99 39,95
 - NFL Quarterback Club '99 29,95
 - NHL Breakaway Hockey '99 29,95
 - Tetrisphere 79,95
 - Twisted Edge Snowboarding 69,95
 - WCW Revenge 39,95
 - WipEout 64 29,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

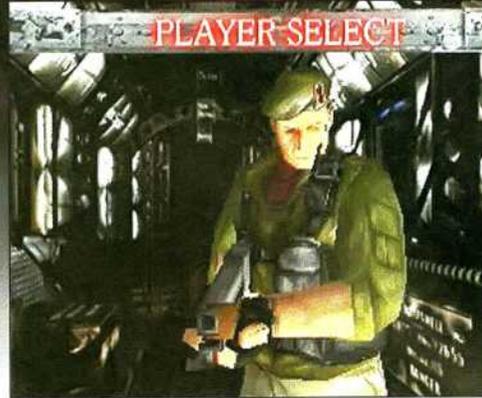
0931-3545235



Schreckliche Abwandlungen des Lickers: Diese beiden flinken Burschen, die sogar Wände entlang laufen, solltet ihr mit Hilfe eurer Magnum abballern.



Die Uhr tickt: Der Rocket-Launcher ist die mächtigste Waffe des neuen RE-Abenteuers. Leider jedoch ist diese erst durch erfolgreiches Bestreiten des Mercenaries-Mode zu erwerben.



Drei Söldner stehen zur Auswahl: Habt ihr das Resident-Evil-Abenteuer bestanden, winkt der Mercenaries-Mode, dank dem ihr weitere Goodies freispielen könnt.

Intro



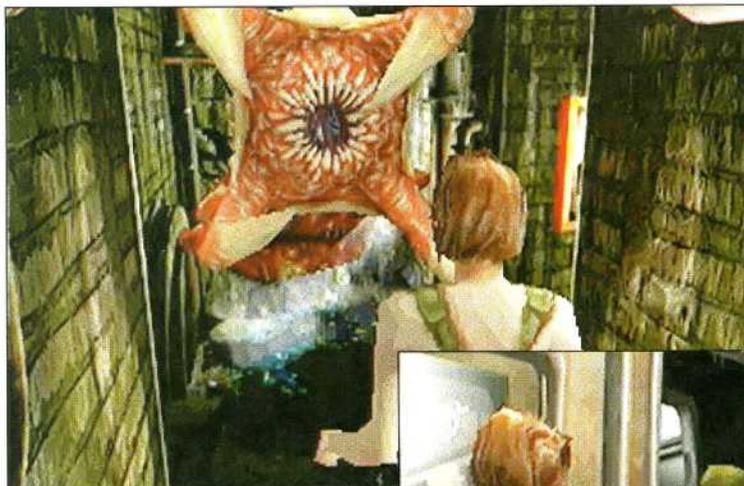
Resident Evil 3: Nemesis

PlayStation Action-Adventure Der virtuelle Alptraum ist zurück: Raccoon City erlebt erneut einen Angriff genmanipulierter Zombie-Wesen, den scheinbar nur die smarte Heldin Jill Valentine abwehren kann.

Die Einwohner der amerikanischen Kleinstadt Raccoon werden alljährlich von einer Katastrophe sondergleichen heimgesucht. Bereits zum dritten Mal wird die Metropole von einem mysteriösen Virus angegriffen, für dessen Entwicklung das mächtige Umbrella-Imperium verantwortlich ist, das bereits in den Vorgängern der Resident-Evil-Serie mit freundlicher Unterstützung des korrupten Polizeichefs in einem geheimen Laborkomplex nahe der Stadt an dem so genannten T-Virus forschte. Durch einen unglücklichen Umstand wurde das genmanipulierende Gift freigesetzt und verwandelte beinahe die komplette Bevölkerung der zuvor idyllischen Kleinstadt in blutrünstige Zombies. Die Spezialeinheit S.T.A.R.S., der

eure Spielfigur angehört, konnte jedoch bislang jede noch so brenzlige Situation bereinigen und hielt Raccoon City mehr oder weniger keimfrei. Diese düstere Thematik entstand im fernen Nippon im Jahre 1996 und löste bei den Videospielem rund um den Globus eine unglaubliche Horror-Hysterie aus. Aus der Zombiehatz wurde somit einer der erfolgreichsten PlayStation-Titel aller Zeiten. Nach nur wenigen Tagen gingen in den Vereinigten Staaten beinahe eine halbe Million Exemplare des ersten Resident-Evil-Abenteuers über den Ladentisch. Sogar der damalige Rekordhalter Final Fantasy VII wurde von der Spitze verdrängt. Somit war auch die Entwicklung des dritten Teils, der kürzlich in Japan erschienen ist, nur eine logische Konse-

quenz. Zudem ist die Software-schmiede Capcom bekannt für eine Vielzahl mehr oder weniger sinnvoller Sequels, was vor allem die Street-Fighter-Serie eindrucksvoll belegt. Die Story von Biohazard - The last Escape (japanischer Originaltitel) klärt den Kenner der RE-Szene endlich darüber auf, was aus den S.T.A.R.S.-Mitgliedern der ersten Stunde geworden ist. Nachdem Chris Redfield, Barry Burton und Jill Valentine das mysteriöse Treiben in dem Haus außerhalb von Raccoon City beendet haben, kehren



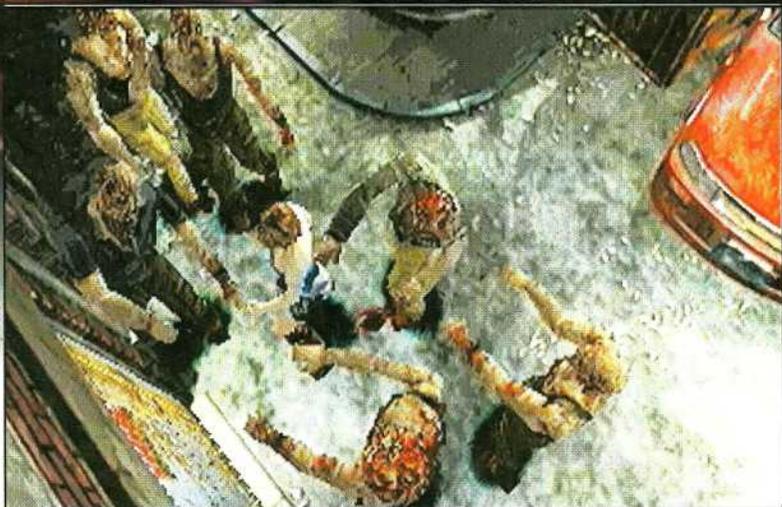
Anleihen aus Dune: Dieser überdimensionale Wurm begegnet euch insgesamt zweimal im Abenteuer.



Nix wie raus: Nachdem die Gas-Station in Flammen aufgegangen ist, solltet ihr schleunigst das Weite suchen.



Gut oder böse? Der kampfwütige Mickhael hilft euch im Cable-Car aus einer prekären Situation. Im weiteren Verlauf entwickelt sich der Umbrella-Mitarbeiter jedoch zu einer großen Gefahr.



Ab durch die Tür! Bezüglich der Gegner-Intelligenz haben sich die Programmierer durchaus etwas einfallen lassen. Jede der zehn verschiedenen Zombie-Arten verfügt über individuelle Züge, die sich beispielsweise in der Aggression oder Vitalität bemerkbar machen.

die Mitglieder der Sondereinheit zurück in die Stadt. Dort angekommen, müssen unsere Helden erkennen, dass ihnen niemand auch nur ein Wort glaubt. Natürlich versuchen der Umbrella-Konzern und der Polizeichef der Stadt, die Geschichte zu verharmlosen, um ihre eigenen miesen Machenschaften vor der Öffentlichkeit zu verdecken. Chris Redfield fliegt daraufhin in das ferne Europa. Dort befindet sich der Hauptsitz des Umbrella-Unternehmens. Vollkommen frustriert reagiert dagegen seine Schwester Jill, die bereits nach wenigen Tagen aus der S.T.A.R.S.-Einheit austritt. Sie hat nur noch

einen Gedanken: Raus aus der Stadt des Grauens! Doch bevor sie überhaupt die Tore der Stadt erreicht, wird sie von einer noch übleren Meute mutierter Zombies gestoppt, die einen noch gefährlicheren Virus in sich tragen.

Spielablauf: Gelungene Detailverbesserungen

Nach der stimmungsvollen Intro-Sequenz landet ihr schon mitten im Monster-Getümmel. Jill scheint jedoch für diese Notsituation gerüstet, denn in ihrem Inventar befinden sich bereits so nette Gerätschaften wie eine Pistole samt 250 Schuss Munition oder ein Maschinengewehr samt voll aufgeladenem Magazin. Damit lassen sich die ersten



Jill als Feuerwehr-Frau: Um das Abenteuer erfolgreich zu bestreiten, muss die Lady einige ungewöhnliche Aufgaben verrichten.



Auf Carlos ist Verlass: Einige Sequenzen wurden in Spielgrafik gehalten, um die Datenmengen möglichst gering zu halten.



Die Ausgeburt der Hölle: Nie zuvor wurde ein virtueller Gegenspieler in einem Videospiel erschaffen, der über einen solch hohen Ekel-Faktor verfügt. Lediglich der Ausspruch „STARS“, den er bei jedem Aufeinandertreffen mehrmals murmelt, nervt auf die Dauer etwas.

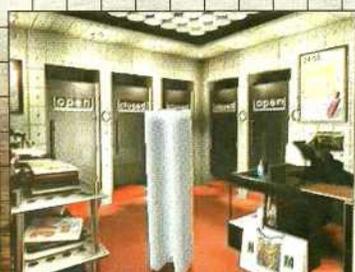
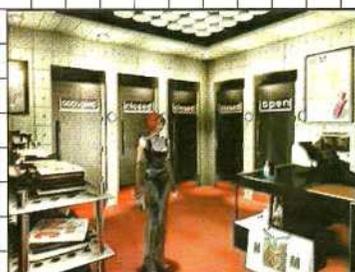
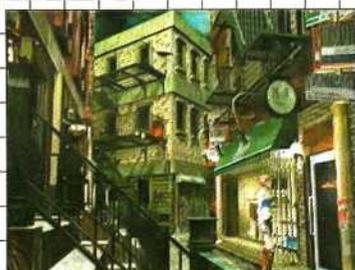
Gegner auch problemlos ausschalten. Habt ihr den härteren der beiden Schwierigkeitsgrade gewählt, steht euch dagegen nur die Pistole mit 15 Schuss Munition zur Verfügung. Nachdem die ersten Biester von der Bildplatte geputzt wurden, lauft ihr den Straßenzug hinunter. Dabei solltet ihr immer einen Blick auf den Straßenrand werfen, da ihr dort nützliche Utensilien, wie eine Straßenkarte, Munition, ein Feuerzeug oder Petroleum, findet. Beim Gang durch die beklemmenden Gassen der Stadt werden Kenner des Vorgängers so manches Déjà-vu-Gefühl haben. Es gilt nämlich auch im dritten Teil wieder, für kurze Zeit durch das monsterverseuchte Polizeipräsidium zu laufen. Selbst kleinste Details wie die Schreibmaschine oder der Computer zum Öffnen der Haupttür stehen noch am gleichen Platz. Bevor ihr diesen Ort betreten dürft, muss jedoch eine große Hürde überwunden werden. Vor dem Eingang des Headquarters trifft ihr nämlich zum ersten Mal auf den Obermütz Nemesis, der im Vergleich zu den mutierten Zombiegestalten über wesentlich mehr Kraft verfügt. Zudem bewegt sich der Hüne sehr flink und



Fast geschafft: Am Ende mutiert der Obermütz Nemesis zu einem undefinierbaren Fleischklops.

Die Kostüme

Nachdem ihr ein Spiel erfolgreich beendet habt, erhaltet ihr einen Boutique-Schlüssel und je nach Rang (E bis S) eine unterschiedliche Anzahl netter Kostüme, in die ihr Jill stecken könnt. Zunächst solltet ihr jedoch die Boutique aufsuchen, die sich in der Nähe der Stelle befindet, an der ihr eure erste Karte findet. Schließt die Tür mit dem Schlüssel auf, den ihr zuvor erhalten habt, und geht in eine der offenen Umkleidekabinen, um das neue Dress anzulegen. Insgesamt existieren übrigens fünf unterschiedliche Kostüme.



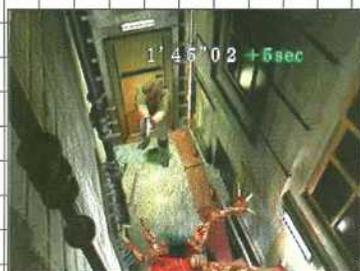
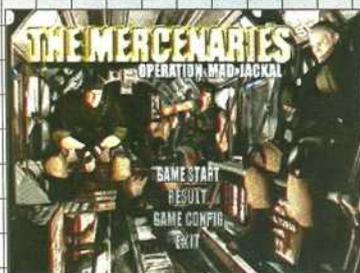
Schöne Aussicht: Die Heldin Jill Valentine überflügelt in puncto Sex-Appeal sogar die virtuelle Konkurrentin Lara Croft um Längen.



Wusstet ihr schon ...?

...dass das Spiel vorzeitig beendet wird, wenn ihr eure Spielfigur ca. fünf Minuten nicht mehr bewegt habt.

The Mercenaries Game



Dieser Bonus-Mode ist nach dem ersten erfolgreichen Durchspielen des Adventures anwählbar. Zunächst müsst ihr euch einen von drei verschiedenen Umbrella-Schergen herausuchen. Diese unterscheiden sich in erster Linie durch die Bewaffnung, die sie bei sich tragen. Am besten ausgerüstet ist Mickhail, in dessen Inventar sich unter anderem ein Rocket-Launcher mit acht Raketen, eine Shotgun samt 35 Schuss Munition und eine Magnum befinden. Nicholai dagegen trägt nur eine Handgun mit 15 Schuss Munition, ein Messer, eine blaue Heilpflanze und ein First-Aid-Spray bei sich. Das Abenteuer mit ihm zu bestreiten, erinnert sehr an den Tofu-Bonus-Modus des Vorgängers. Ziel des Bonus-Spiels ist es, vom Cable-Car aus zu starten und innerhalb von zwei Minuten einen relativ weit entfernten Punkt zu erreichen. Dabei begegnen euch natürlich eine Vielzahl untoter Mutationen, deren Abschuss mit einer entsprechenden Bonuszeit belohnt wird. Zudem lässt sich auch der Obermotz Nemesis das ein oder andere Mal blicken, für dessen Abschuss es natürlich eine entsprechend höhere Anzahl zusätzlicher Sekunden zu erwerben gibt. An einigen Locations gilt es, insgesamt sechs hilflose Menschen aus den Händen des Bösen zu befreien. Habt ihr die Aufgabe gemeistert und euer Ziel halbwegs unbeschadet erreicht, erhaltet ihr einen eurer Leistung entsprechenden Rang (E bis S) und dazu ein paar Dollar, mit denen sich anschließend coole neue Ballermänner kaufen lassen. Diese befinden sich dann im nächsten Spiel automatisch in Jills Inventar.



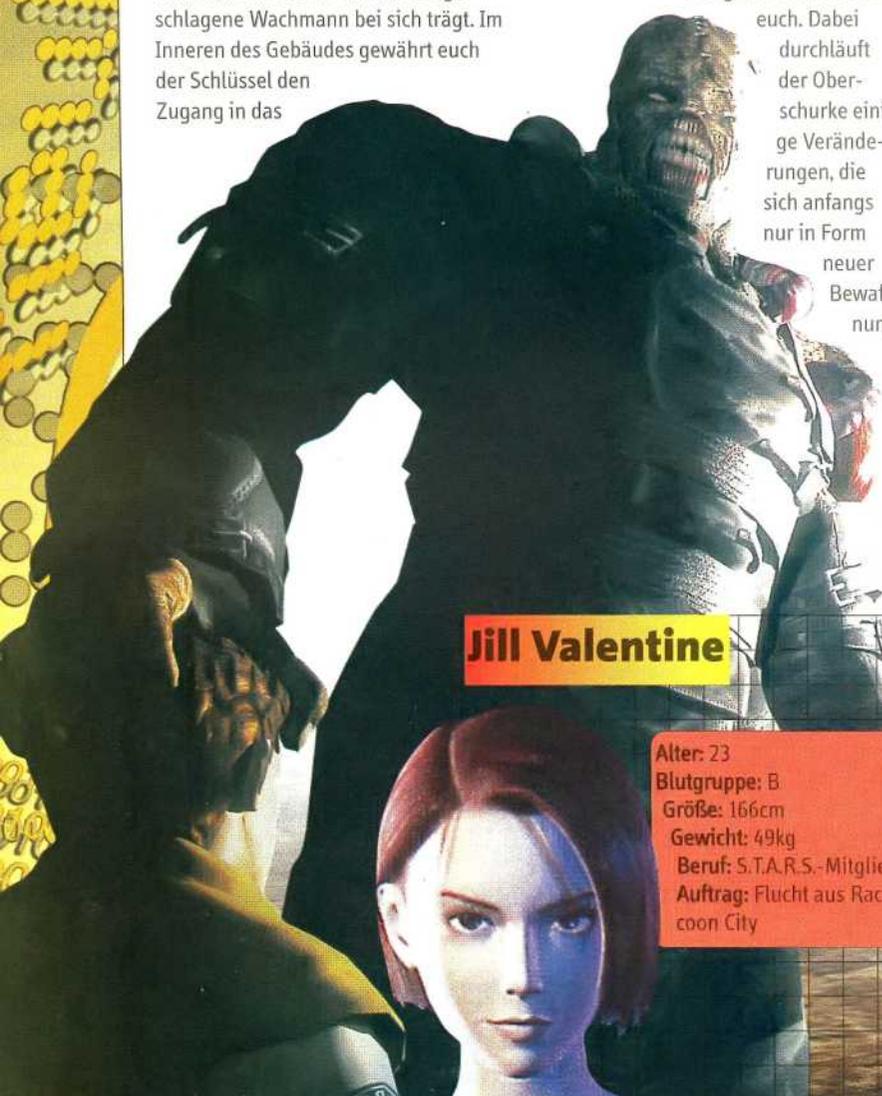
lässt euch im Kampf nur wenig Chancen. Doch keine Angst, ihr müsst nicht unbedingt gegen das Monster antreten. Bevor es überhaupt zum Fight kommt, könnt ihr auswählen, ob Jill ins virtuelle Gefecht zieht oder ob sie sich erstmal im Polizei-Hauptquartier umschaut. Entscheidet euch jedoch unbedingt für den Kampf, um in den Besitz einer Key-Card zu kommen, die der niedergeschlagene Wachmann bei sich trägt. Im Inneren des Gebäudes gewährt euch der Schlüssel den Zugang in das

Computersystem des Polizeipräsidiums. Nachdem ihr diese Schlüsselkarte ergattert habt, gilt es, ohne Umschweife in das Headquarter zu gelangen, da euch Nemesis ansonsten vernichten würde. Überhaupt lässt Capcoms Bösewicht einfach nicht locker und verfolgt die Heldin auf Schritt und Tritt. Insgesamt mehr als sieben Mal lauert die

bemerkbar machen. Ab dem vierten Aufeinandertreffen ist der Fiesling dann im Besitz eines überdimensionalen Raketenwerfers, mit dessen Hilfe er sogar einen Hubschrauber vom Himmel holt, der den Auftrag hatte, euch aus der Hölle zu befreien. Später ragen aus Nemesis' Körper mächtige Fangarme, mit denen er euch sogar aus der Ferne verletzen kann. Am Ende mutiert Nemesis schließlich zu einem riesigen Ungeheuer, das sich kaum noch bewegen kann, jedoch vor fieslen (biologischen) Waffen nur so strotzt. Doch nicht nur die Monsterbrut wurde im dritten Teil der Horror-Saga verbessert, sondern auch der Powerfrau Jill wurden einige nützliche neue Moves spendiert. So existieren in den Straßen Raccoon City einige neue Untote, die sich wesentlich flinker bewegen als die Schurken aus den Vorgängern. Kommt ein solcher Fiesling auf euch zu gelaufen, weicht ihr seiner Attacke mit einer flotten Bewegung nach rechts oder links aus. In seinem Rücken stehend, sollte es kein Probleme mehr für euch darstellen, den Burschen ins Jenseits zu verfrachten.

Überhaupt habt ihr es im neuesten Teil mit einer Vielzahl unterschiedlicher Zombiarten (insgesamt zehn verschiedene) zu tun. Ihr werdet nebenbei noch von blutrünstigen Dobermännern, mutierten Würmern oder blutsaugenden Riesen-Egeln verfolgt. Um der Masse harter Gegner Herr zu werden, verarbeiteten die Programmierer der Spielfigur einige neue Waffen. Vor allem die im Mercenaries-Mode (siehe Kasten) zu erwerbende Gatling-Gun oder der Rocket-Launcher helfen euch, selbst den mächtigsten Gegner vom Screen zu donnern. Die Rätselkost der Vorgänger wurde dagegen kaum verändert. Leichte Denkaufgaben und viele "Verschiebe-die-Kiste-Spiele" sorgen kaum für Ratlosigkeit.

Technik: Deutlich lebendiger
Auf grafischer Seite gibt es im Vergleich zu den Vorgängern einige Detailverbesserungen zu bestaunen. Die stimmungsvollen Hintergründe wurden in alter Tradition vorberechnet und somit bleiben die Kameraperspektiven wieder starr. Jedoch spendierten die Program-



Jill Valentine

Alter: 23
Blutgruppe: B
Größe: 166cm
Gewicht: 49kg
Beruf: S.T.A.R.S.-Mitglied
Auftrag: Flucht aus Raccoon City



Das Ende eines Alptraums? Mit Hilfe dieses Generators zerstört ihr Nemesis endgültig (wirklich?!). Zuvor müsst ihr jedoch die drei Batterien in die Aussparungen schieben.



Frauen-Power: Die Gatling-Gun ist mit absoluter Sicherheit die spannendste Waffe, die darüber hinaus über eine gewaltige Durchschlagskraft verfügt.



Bye bye, Raccoon City: Die Anzeige am oberen rechten Bildschirmrand zeigt an, wie viel Zeit euch noch bis zum Einschlag der Atombombe bleibt.



Ein Bug oder ein Gag? Nachdem ihr einen Warnschuss abgegeben habt, verhält dieser böse Dobermann andächtig in einer recht eigenartigen Stellung.

Outro



Endlich geschafft: Der Helikopter bringt Jill und Carlos aus der Hölle, bevor das unglückselige Raccoon City dem Erdboden gleichgemacht wird.



Feuer und Flamme: Nemesis verträgt wesentlich mehr als die anderen Bösewichter. Am besten ist der Mutant mit dem Rocket-Launcher zu beseitigen.

mierer den Locations wesentlich mehr Leben, indem diese mit mehr bewegten Details, wie Springbrunnen, Rauch oder lodernen Flammen, versehen wurden. Auch der Heldin wurden einige zusätzliche Polygone verliehen, so dass sie nun wesentlich realistischer erscheint. Der gravierendste Unterschied im Vergleich zu den Vorgängern liegt auf der steuerungstechnischen Seite. So führt ihr die Spielfigur auf Wunsch nun auch analog präzise und komfortabel durch die schrecklich schönen Welten. Zudem lässt euch die Dual-Shock-Unterstützung den Schmerz der Heldin förmlich am eigenen Leib spüren. Zwar gab es bereits in Japan eine Version des Vorgängers, die diese Funktion beinhaltete, jedoch gelangte diese leider nie auf den deutschen Markt. Last but not least gefallen die fulminant inszenierten Rendersequenzen, die jedoch an Länge und Anzahl im Vergleich zum Vorgänger deutlich abgenommen haben. Damals standen den Programmierern auch zwei CDs zur Verfügung, auf die natürlich eine wesentlich größere Anzahl von Daten passten.

Erster Eindruck: Selbst die Vorgänger in den Schatten gestellt

Auch der dritte Teil der Resident-Evil-Serie ist ein absoluter Genuss und ein Must-Buy für jeden Horror-Fan. Die Atmosphäre ist mal wieder schön schaurig, die Locations wurden mit samt der teilweise animierten Hintergründe sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt und die Monsterarten verfügen endlich über individuelle Verhaltensweisen. Der größte Fortschritt zum Vorgänger wurde jedoch im Bereich der Steuerung erzielt, dank der das Abenteuer nun auch analog gemeistert werden darf. Die vielen Boni wie der Mercenaries-Mode oder die verschiedenen Kostüme runden das brillante Gesamtbild ab, das lediglich etwas von der zu kurzen Spielzeit getrübt wird. Meiner Meinung nach übertrifft das Sequel somit all seine Vorgänger und es sollte mit dem Teufel zugehen, wenn die testfertige Version, die uns im kommenden Jahr erreichen wird, nicht die 90er-Schallgrenze übertreffen wird. (Udo)



Lebensecht: Die Anzahl der Polygone, aus denen der Charakter zusammengesetzt ist, wurde deutlich erhöht.



Carlos in Gefahr: Im Verlauf des Abenteuers wachsen Nemesis Fangarme, mit denen er euch wirkungsvoll attackiert.



Todkrank: Nachdem Jill mit dem Virus infiziert wurde, steuert ihr Carlos auf der Suche nach einem Gegenmittel durch Raccoon City.



Ihr solltet schnell das Weite suchen: Nachdem euch Nemesis mit den Fäusten nichts anhaben konnte, packt er seine Panzerfaust aus.

PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Plattformen: **Dual Shock, Analog**
 Erscheinungstermin: **1. Quartal 2000**

Erster super Eindruck



Feuer frei: Der Radarschirm, der am Bildschirmrand eingeblendet wird, hilft euch, die Biester schneller auszumachen.



Lob an die Programmierer: Die Locations gestalten sich unwahrscheinlich abwechslungsreich.



Insekten-Studie: Jedes Wesen besitzt ein individuelles Verhaltensmuster.

Armorines

Projekt S.W.A.R.M

Nintendo 64 Ego-Shooter **Gewaltige Insekten-Mutationen bedrohen die Erde, die nun ein weiterer Comic-Held der Acclaim Studios zu retten versucht.**

Lange Zeit galt Turok im Konsolenbereich als der Vorzeige-Ego-Shooter überhaupt. Besonders der erste Teil der Dino-Schlacht wusste aufgrund der überdurchschnittlichen Grafik-Engine und der überaus dichten Atmosphäre zu gefallen. Lediglich die Größe der Levels und der daraus resultierende hohe Schwierigkeitsgrad wurden immer wieder von Spielern rund um den Globus bemängelt. Zum diesjährigen Weihnachtsfest bietet Acclaim dem Ego-Shooter-Fan sage und schreibe zwei hochkarätige neue Vertreter dieses Genres. Neben dem multiplayerlastigen „Turok: Legendes verlorenes Land“ werkelt ein in London sitzendes Software-Team (ehemals Probe) derzeit an einem Ego-Abenteuer, das mit einigen interessanten Neuerungen aufwartet, die bislang noch in keinem Konsolenprodukt zu bewundern waren. Zudem scheint bereits die Story des Spieles, die sich nahe an ein mittlerweile indiziertes Film-Vorbild hält, Grundlage für ein Genre-Highlight zu sein. Der

Held (zwei verschiedene stehen euch zu Beginn des Spieles zur Auswahl), in dessen Rolle ihr schlüpft, gehört einer Spezialeinheit an, die den Planeten Erde vor Katastrophen bewahren soll. Eines Tages befallen riesige mutierte Insekten, die auf der Suche nach Rohstoffen sind, auch unseren Heimatplaneten. Ihr Ziel ist es, die Erdbewohner zu vernichten und den blauen Planeten auszubeuhen.

Spielablauf: Ganz wie das große Inhouse-Vorbild

Die Programmierer von Probe, zu deren Werken unter anderem der Vorzeige-Shooter Forsaken gehört, scheinen sich lange Zeit mit den Abenteuern der Rothaut aus dem eigenen Hause be-

schäftigt zu haben. Speziell die Steuerung des Helden gleicht der des N64-Turok bis aufs kleinste Detail. So schaltet ihr beispielsweise mit Hilfe der A- bzw. B-Taste durch das Waffeninventar des Protagonisten und feuert Schüsse durch Betätigen des Z-Buttons ab. Die C-Tasten dienen

der Fortbewegung, und mit Hilfe des Steuerreglers dürft ihr euch eure Umgebung genauestens anschauen. Auf Wunsch lassen sich zudem weitere Pad-Konfigurationen wählen, von denen eine stark dem Agenten-Hit 007 ähnelt. Die Welt, in der ihr euch befindet, birgt, wie bereits zu Beginn des Artikels angedeutet, große Gefahren. Euer Abenteuer führt euch beispielsweise in einen Wüstenlevel, in dem riesige Spinnen auf den Helden warten. Ebenso bedrohen euch in den weitläufigen Schneelandschaften Alaskas eklige Riesenfliegen mit Kamikaze-Attacken aus der Luft. Das



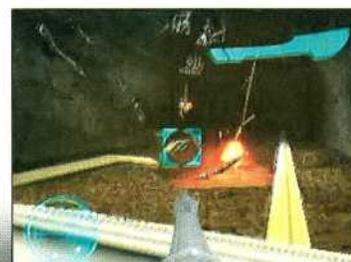
Aus dem Archiv gekramt: Besonders beeindruckend wirken die dynamischen Lichteffekte, die der Forsaken-Engine entstammen.



Große Auswahl: Dem Spieler stehen mehr als zehn verschiedene Waffentypen zur Verfügung.



Bild des Schreckens: Die mutierten Insekten sind teilweise wesentlich größer als eure Spielfigur.



Löblich: Die Zieleinrichtung des gewaltigen Maschinengewehrs erleichtert euch die Arbeit.



Cool: Diese Waffe ermöglicht es, Granaten zu werfen, deren Explosionszeitpunkt ihr bestimmt.





Nichts für Ungeduldige: Diese kleine Käferart bewegt sich wieselflink und ist daher nur sehr schwer zu erwischen.



Geschwindigkeit ist gefragt: Einige Insekten versprühen sogar giftige Substanzen, die dem Spieler wichtige Lebensenergie rauben.



Strategisch gut: Diese Spinnenwesen bekämpfen sich sogar gegenseitig. Diesen Vorzug solltet ihr nutzen, um nicht zu viel Energie im Kampf zu verlieren.

Vernichten des Ungeziefers gestaltet sich als recht schwierig, da die Ungetüme sehr intelligent agieren und die Unwegsamkeiten des Geländes zu ihrem Vorteil nutzen. So verstecken sich viele Käfer in den für euch nicht erreichbaren Höhlen der Felslandschaften. Plötzlich und ohne Vorwarnung stürzen sich Scharen der Ungetüme auf euch. Da hilft lediglich schnelles Flüchten oder pure Waffengewalt. Wie bei Turok stehen euch nämlich mehr als zehn verschiedene Ballermänner zur Verfügung, die den Gegner zum vorzeitigen Ableben zwingen. Des Weiteren scheinen sich die Viecher nicht immer zu mögen

und vernichten sich zum Teil sogar gegenseitig: Eine Eigenschaft der unterschiedlichen Bösewichter, die ihr euch schnell zu Nutze machen solltet! Beobachtet also ganz genau, welche Gegner sich nicht riechen können, und lockt sie zueinander. Ferner stellt ihr bei näherem Betrachten fest, dass

jede gegnerische Mutation über ein vollkommen eigenständiges Verhaltensmuster verfügt. So greifen einige Gesellen nur in Rudeln an. Habt ihr einen Großteil des Insektenrudels vernichtet, suchen die zahlenmäßig geschwächten Verbliebenen das Weite. Somit gestaltet sich das Abenteuer in diesem Punkt



Suchen lohnt sich: Viele neue Waffensysteme findet ihr in entlegenen Parts der Areale.



Kein leichtes Spiel: Dieses Monstrum bewegt sich äußerst langsam, verträgt aber einige Schüsse aus eurem futuristischen Ballermann.

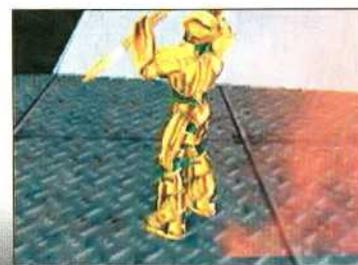
wesentlich strategischer als Turok und dessen Nachfolger. Last but not least sollte der gelungene Mehrspieler-Modus Erwähnung finden, mit dem ihr gemeinsam mit einem Freund die Aufgaben sogar kooperativ lösen dürft. Natürlich stehen euch auch die obligatorischen Multiplayer-Features zur Verfügung, dank derer sich bis zu vier Mitspieler bekriegen.

Technik: Turok-Engine, gepaart mit Forsaken-Effekten

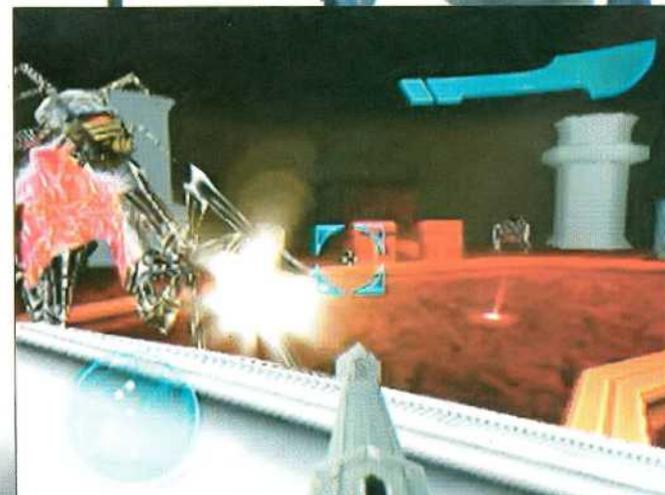
Ähnlich wie der Spielablauf erinnert auch der technische Aspekt stark an Iguanas Dino-Abenteuer. Die nahe Verwandtschaft zur Rothaut lässt sich



Perfekt übernommen: Die Texturen, mit denen die Stages überzogen wurden, erinnern sehr stark an die des Turok-Abenteuers.



Informativ: Die Story wird durch viele in Spiele-Grafik gehaltene Zwischensequenzen weitergeführt.



Geniale Spielsequenz: Bei der virtuellen Lorenfahrt kommt sich der Spieler vor wie in einer futuristischen Geisterbahn.



Ausgeschaltet: Einige Plagegeister lassen sich nur durch Einsatz eurer dicksten Geschütze vernichten.





Keine leichte Aufgabe: Insgesamt stehen dem Helden nur 128 Stunden zur Verfügung, um die Welt vor der Apokalypse zu bewahren.



Wüstenszenario: Viele Plagegeister greifen nur in großen Gruppen an und suchen das Weite, wenn ihre Kollegen beseitigt wurden.

mit der engen Zusammenarbeit zwischen der englischen Softwareschmiede und dem amerikanischen Acclaim-Ableger erklären. Der Schöpfer der Turok-Adventure-Serie, Dave Dienstbier, stellte nämlich seinen britischen Kollegen die Original-Engine des zweiten Turok-Werks zur Verfügung. Diese wurde jedoch von den Acclaim Studios London nochmals deutlich aufgemotzt und brilliert mit den herausragenden Licht- oder Explosionseffekten der Forsaken-Engine. Die dichten Nebelbänke der frühen Vorab-Version, die wir euch bereits vor drei Ausgaben vorgestellt haben, lichten sich langsam, so dass dem Spieler nun eindeutig größerer



Unbedingt ansprechen! Im Verlauf des Abenteuers trifft ihr auf Helfer, die euch nützliche Tipps und Hinweise geben.

Weitblick in die Areale geboten wird. Ansonsten glänzen die Locations durch viele authentisch wirkende Details und die düstere Ausschmückung, die die beklemmende Atmosphäre des Spektakels nachhaltig verdichtet. Ein großes Lob sollte man den Programmierern auch bezüglich der Animationen zollen, die sie den bössartigen Insekten verliehen haben. Nicht selten



Die freie Auswahl: Zu Beginn des Abenteuers müsst ihr euch für einen von zwei originalen Comic-Helden entscheiden.



Hässliche Fratze: Das geniale Charakter-Design ist nur ein Vorzug des neuen Ego-Shooters der Softwareschmiede Acclaim.

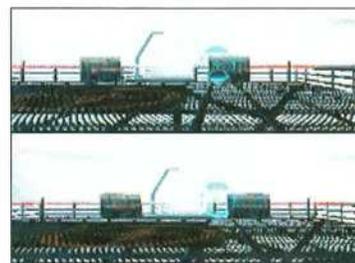


Schlechtwetterzone: Die Nebelschwaden haben sich im Vergleich zur ECTS-Version gelichtet, stören gelegentlich aber noch etwas.

läuft dem Zocker ein eiskalter Schauer über den Rücken, wenn eine riesige Spinne seinen Weg kreuzt.

Erster Eindruck: Der Genre-Thron wackelt gewaltig

Meiner Meinung nach bietet Armornes: Projekt S.W.A.R.M. bereits rein atmosphärisch dem virtuellen Wohnzimmer-Helden eine ganze Menge mehr Spaß, als es bislang jedes Turok-Abenteuer tat. Die mutierten Insekten wurden absolut eckig realistisch dargestellt und jede einzelne Art verfügt über ein individuelles Verhaltensmuster, durch die der Daddler spezielle Taktiken entwickeln muss, um sich der Gegnerschar zu entledigen. Geschickt wurden von den



Sorgt für Laune: Eine geniale Neuerung im Ego-Shooter-Bereich stellt der Zweispieler-Kooperativ-Modus dar.



Programmierern auch die dynamischen Lichteffekte der Forsaken-Engine mit der leicht verbesserten Turok-Routine von Armornes verknüpft. Ansonsten sorgt der innovative Cooperate-Mode für spielerische Neuerung im Ego-Genre, dank dem ihr gemeinsam mit einem Freund die Abenteuer der schlagkräftigen Spezialeinheit erleben dürft. Somit sollten sich alle N64-Besitzer den neusten Streich der Acclaim Studios, der noch vor dem Weihnachtsfest erscheinen soll, bereits vormerken. (Uwe)



Mehr als 40 Stunden Spielspaß: Mehr als fünf riesige Levels müssen vom Spieler gemeistert werden, bevor die Erde gerettet ist.



Nicht ganz leicht: Im Spielverlauf trifft ihr auf dicke Mittelbosse, deren Beseitigung eine gute Strategie vom virtuellen Helden abverlangt.

Nintendo 64

Hersteller: Acclaim Studios
 Fakten: 2 Charaktere, Expansion-Pak, Rumble-Pak
 Erscheint: 4. Quartal

Erster super Eindruck

Hol' mehr aus Dir raus!

SALESFORCE



Start. NGame! NOW!



Now on sale.

Auch für PC CD-ROM

© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von
und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.



Beeindruckend: Zu Beginn eines Kampfes werden die Kämpfer ausführlich vorgestellt.



Alle Achtung! Auch ohne Motion-Capturing wirken die Animationen der Helden realistisch.



Schwerstarbeit: Vor dem Kampf dürft ihr über Features wie die Rundenlänge oder die Rundenanzahl bestimmen.

Prince Naseem Boxing

PlayStation Sport Codemasters schickt den britischen Federgewicht-Box-Helden Prince Naseem Hamed in den Kampf gegen EA & Co.

Codemasters überraschte vor Monaten bei der Ankündigung ihres neuesten Projektes Prince Naseem Boxing die internationale Videospielebranche. Ausgerechnet an einer Box-Simulation werkelt der britische Softwarehersteller, den bislang Rennspiel-Hits wie TOCA oder Colin McRae auszeichneten. Als Zugpferd

sicherte man sich niemand Geringeren als Prince Naseem Hamed, den bisher ungeschlagenen Federgewicht-Boxer aus England (32 Kämpfe, 32 Siege, davon 29 durch K.o.).

Spielablauf: Realismus, gepaart mit Arcade-Elementen

Prince Naseem Boxing bietet euch vier verschiedene Spielmodi. Im Trainingsmodus erlernt ihr die Grundschnitte des Kämpfers sowie dessen Specialmoves. Hierzu dürft ihr sogar die Aggressivität und das Können eures Sparrings-Partners bestimmen, der sich im Ring mehr oder weniger freiwillig vermöbeln lässt. Nachdem ihr euch mit der durchdachten Steuerung der

Simulation vertraut gemacht habt, geht es auch schon in den virtuellen Ring. Im World-Career-Game boxt ihr euch mit einem Kämpfer eurer Wahl (mehr als 90 Recken stehen euch zur Verfügung) an die Spitze der Welt-rangliste. Dabei wird logischerweise zwischen den real existierenden Gewichtsklassen (Federgewicht, Weltergewicht, etc.) unterschieden. Im Mittelpunkt des Geschehens steht jedoch der Showcase-Mode, in dem der beste Kämpfer aller Zeiten gesucht wird. Hier tretet ihr mit einem Fighter eurer Wahl gegen Kämpfer aller Gewichtsklassen an. Rein spielerisch lässt sich bereits jetzt sagen, dass die realistisch animierten Aktionen der Spielcharaktere sehr präzise und flott von der Hand gehen. Die für einen



Übung macht den Meister: Im Trainingsmodus lassen sich die Steuerung des Recken sowie dessen Moves bestens erlernen.



Ansichtssache: Mehr als fünf unterschiedliche Kameraperspektiven ermöglichen euch zu jeder Zeit den besten Blick über das Geschehen.

Box-Titel so entscheidende Spieldynamik bietet Codemasters Klopfer darüber hinaus ebenso.

Technik: Grafische Oberklasse

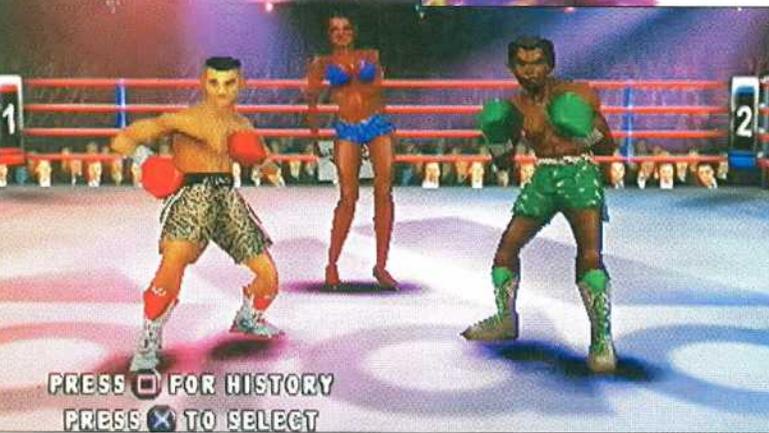
Die flotte Engine vermittelt ein sehr gutes Bild vom Boxsport. Zudem wurden die Kämpfer äußerst authentisch digitalisiert und die Animationen wirken auch ohne Motion-Capturing sehr wirklichkeitsnah.

Erster Eindruck: Aspirant für den PS-Box-Thron

Fasst man alle Eindrücke zusammen, so lässt sich bereits jetzt orakeln, dass Prince Naseem Boxing aufgrund der vielen Spielmodi, der überdurchschnittlichen Grafik-Engine und der exzellenten Spielbarkeit durchaus das Potential dazu besitzt, den Genre-Leader EA auf die Bretter zu schicken. (Uwe)



PLAYER ONE
PRINCE
NASEEM HAMED
FEATHERWEIGHT



Ein ganze Menge: Aus einem Pool von mehr als 90 Boxern dürft ihr zu Beginn des Kampfes auswählen. Dabei existiert bis auf Prince Naseem keiner von ihnen in der Realität.

Gutes Zugpferd: Prince Naseem Hamed ist einer der außergewöhnlichsten Kämpfer der Boxgeschichte.



Auf die Bretter geschickt: Je nach Fitness des Kämpfers ist der Kampf mehr oder weniger schnell beendet.

PlayStation

Hersteller: Codemasters
Fakten: 90+ Boxer, 16+ Box-Stadien, Dual Shock
Erscheint: November

Erster sehr gut Eindruck

SQUARESOFT®




FINAL FANTASY VII

You'll get over it. One day.

www.square-europe.com/ff8



www.playstation.de

All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Square Co., Ltd.

All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.

Spec Ops

PlayStation Action-Adventure Take 2 Interactive macht aus euch den Teamleiter eines Spezialkommandos, mit dem ihr diverse Aufträge bestehen müsst.

Nachdem Metal Gear Solid alle Agenten und Syphon Filter alle Einzelkämpfer versorgt hat, kommt Take 2 Interactive nun mit einer Umsetzung des PC-Hits Spec Ops für die PlayStation auf den Markt. Spec Ops ist eine Mischung aus geschicktem Taktieren und rassistiger Action. Als Zwei-Mann-Team werdet ihr losgeschickt, besonders heikle Aufträge auszuführen. Dabei könnt ihr jederzeit zwischen den beiden Spezialisten hin- und herwechseln, wodurch viele taktische Möglichkeiten entstehen. Euer Begleiter folgt euch

dabei immer in sicherem Abstand und gibt euch Deckung. Die Aufträge haben meist einen Seek-and-Destroy-Charakter, aber auch Rettungsmissionen müsst ihr bestehen. So habt ihr beispielsweise einen im Vietnam abgestürzten Hubschrauberpiloten ausfindig zu machen und zu befreien. Dazu stehen euch nahezu alle bekannten amerikanischen Militärwaffen zur Verfügung. Vom Standardmaschinen-gewehr M 16 über das M 60 bis zum Sturmgewehr AK 47 gibt es alles, was das Einzelkämpferherz begehrt. Spielerisch macht der Titel



Waffenauswahl: Über die R1-Taste gelangt ihr in das reichhaltige Waffenmenü. Dort gibt es für wirklich jeden Anlass den richtigen Ballermann.

schon einen reifen Eindruck. Die analoge Steuerung reagiert sehr feinfühlig auf jede Bewegung und die Soldaten lassen sich präzise durch die Terrains führen. Die Missionen sind gut durchdacht und der Levelaufbau wirkt erfrischend abwechslungsreich. Technisch bietet das Spiel bisher nur sehr durchwachsene Kost. Die Sicht ist teilweise recht neblig, Bergwände clippen einfach weg, und ihr könnt durch massive Objekte einfach hindurchschauen bzw. sogar hindurchlaufen. Bekommen die Jungs von Take 2 Interactive diese grafischen Probleme und die Kollisionsabfrage noch in den Griff, steht einem

sehr guten Spiel nichts mehr im Wege. Noch haben die Entwickler ja genügend Zeit. Alle Fans von Agentenspielen sollten sich diesen Titel auf jeden Fall schon einmal vormerken. (Georg)



Sniper-Modus: Auch bei Spec Ops gibt es diesen inzwischen sehr beliebten Schussmodus.



Brandgranate: Die Lichteffekte der Flammen sehen auch in dieser frühen Version schon sehr gut aus.

PlayStation

Hersteller: Take 2 Interactive
 Faktoren: 10+ Missionen, Dual Shock
 Erscheint: tba.

Erster sehr gut Eindruck

Supercross 2000

PlayStation Rennspiel Alles, was Dreck macht! Mit EAs Motorrad-Hatz spielt ihr nicht nur im Schlamm, sondern erlebt heftige Renn-Action.

Katternde Motoren, meterhohe Dreckfontänen und echte Kerle. Auf diesen einfachen Nenner bringt man die elementaren Features der extremen Motorradvariante Supercross. Meist auf 250ccm-Hobeln brettern die Jungs und auch immer mehr Mädels über die Dreckpisten, die mit Steilkurven, Hügeln und schlammigem Untergrund protzen. Erste Wahl in diesem Genre war Acclains Jeremy McGrath Supercross, das jetzt durch Electronic Arts ernsthafte Konkurrenz bekommt. Anfänger sollten sich erst einmal auf ein paar Trainingsrunden an die ungewohnten Fahreigenschaften und das unruhige

Gelände gewöhnen, um dann entweder einem Rennen oder einem Freestyle-Wettbewerb beizuwohnen. Beim Einzelrennen bewährt man sich auf einer der 16 Profistrecken oder begnügt sich vorerst mit den fünf Amateur-Pisten. Natürlich kann man sich auch während einer gesamten Saison mit der virtuellen Konkurrenz messen. Hier dienen die Profistrecken als Austragungsorte. Beim Freestyle befindet ihr euch in einer Arena mit diversen Schanzen und Rampen. Innerhalb von zwei Minuten gilt es geschickt alle Erhebungen für Sprünge zu nutzen und das Publikum mit Tricks wie Nac-Nacs oder Tail-Whips



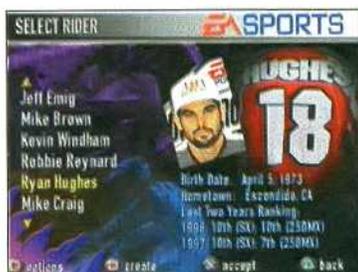
Kampf um jeden Preis: Während eines Rennens gibt es immer wieder Rempelen und Crashes.

zu begeistern. Darüber hinaus steht ein Zweispieler-Modus bereit, in dem

ihr via Splitscreen eure Freunde zum Duell bitten dürft. (Georg)



Geschicklichkeit: Wer beim Freestyle-Wettbewerb gewinnen will, muss hoch springen und tolle Tricks vollführen.



Fahrerfeld: Dank der offiziellen Lizenz steht ein umfangreiches Fahrerlager zur Auswahl.



Qual der Wahl: In drei Arenen findet der abwechslungsreiche Freestyle-Contest statt.

PlayStation

Hersteller: Electronic Arts
 Faktoren: Zweispieler-Modus, Rumble-Pak
 Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck



Freie Auswahl: Im Trainings- und Qualifikationsmodus bleibt euch die Wahl der Abfahrt komplett selbst überlassen.

MTV Sports Snowboarding

PlayStation Fun-Sports Das Team von MTV Sports startet mit einem Snowboard-Spiel in die Wintersaison.

Pünktlich zum Wintersaisonbeginn wird der Markt wieder mit Snowboard-Spielen überhäuft. MTV Sports Snowboarding ist eines davon, allerdings sieht dieser Titel schon vielversprechend aus und spielt sich auch so. Nach einem kurzen Videofilm als Intro muss man zunächst im Trainingsmodus auf den vier Strecken sein

Können beweisen, um ab einer festgelegten Punktzahl für den eigent-



Trick-Training: Um für die Rennen zugelassen zu werden, müsst ihr anhand möglichst vieler Tricks erstmal euer Können beweisen.



lichen Wettbewerb zugelassen zu werden. Dazu stehen euch natürlich auch diverse Boarder mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl. Während im Trainingsmodus lediglich die von euch gezeigten Tricks gewertet werden, besteht der Wettkampfmodus nur aus einem reinen Rennen gegen die drei Computergegner. Auf Tricks und deren Bewertung wird hier leider noch verzichtet. Im Zweispieler-Modus könnt ihr hingegen bestimmen, ob ihr um Punkte oder um Bestzeiten fahren wollt. Die Strecken sehen bereits jetzt sehr gut aus, und durch die vielen Verzweigungen hat man unzählige Möglichkeiten, ins Tal zu kommen. Grafisch kann das Game mit der Referenz Cool Boarders mithalten. Sehr positiv fällt der Soundtrack auf, denn er besteht aus diversen bekannten Crossover-Bands, und die hauen richtig gut rein. So macht Snowboarden Spaß! (Uwe)



Hardcore-Freestyle: Immer wieder finden sich Objekte auf der Piste, die sich zum Grinden und Jibben missbrauchen lassen.



Splitscreen: Beim Zweispieler-Modus werden die Bildschirmanteile der beiden Fahrer ziemlich klein.

PlayStation

Hersteller: **Radical Entertainment**
 Faktoren: **8 Strecken,**
4+ Strecken, Dual Shock
 Erscheint: **4. Quartal**

**Erster sehr gut
Eindruck**

LECKERE BRAUT



Le Mans

PlayStation Rennspiel Infogrames macht deutlich, dass die Coder aus Frankreich nicht nur im Rallye-Bereich etwas zu melden haben.

Bereits mit V-Rally 2 zeigte Infogrames, dass nur wenige Firmen in puncto Renn-Sims mit den Franzosen mithalten können. Mit Le Mans versucht man sich erstmals in der heißen Welt der GT-Rennen.

Spielablauf: Ausdauer ist die halbe Miete

Autokennern wird Le Mans runtergehen wie Öl, denn wo bekommt der rennbegeisterte Motorenfetschist 24 Stunden nonstop geboten, wonach er sich die ganze Woche sehnt? Die Coder von Eutechnyx ermöglichen euch genau diesen Wunsch, zumindest virtuell. Ihr habt die Möglichkeit, sage und schreibe 24 Stunden die Rennstrecke in Le Mans unsicher zu machen, glücklicherweise jedoch mit Speichermöglichkeit. Gegen insgesamt 15 gegnerische Teams tretet ihr zu dem Marathon-Spaß an. Wahlweise lässt sich die Spielzeit auch mit einer zwölfminütigen Länge festlegen. Ferner dürft ihr zusätzlich zum Ausdauerrennen eine Meisterschaft absolvieren, im Arcade-Modus gegen

sieben Widersacher den Tiger aus dem Tank lassen oder aber via Split-screen gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Selbst in letzterer Variante ist es möglich, die vollen 24 Stunden über den Asphalt zu heizen. Um euren virtuellen Gelüsten nachzukommen, steht euch ein Fuhrpark aus 24 verschiedenen PS-Giganten in drei GT-Kategorien zur Verfügung: GT 2, Prototypen sowie GT 1.



Harte Positionsrangeleien: Um am Ende als Sieger auf dem Podest zu stehen, muss gerempelt und geschoben werden, so viel eure Kiste mitmacht.

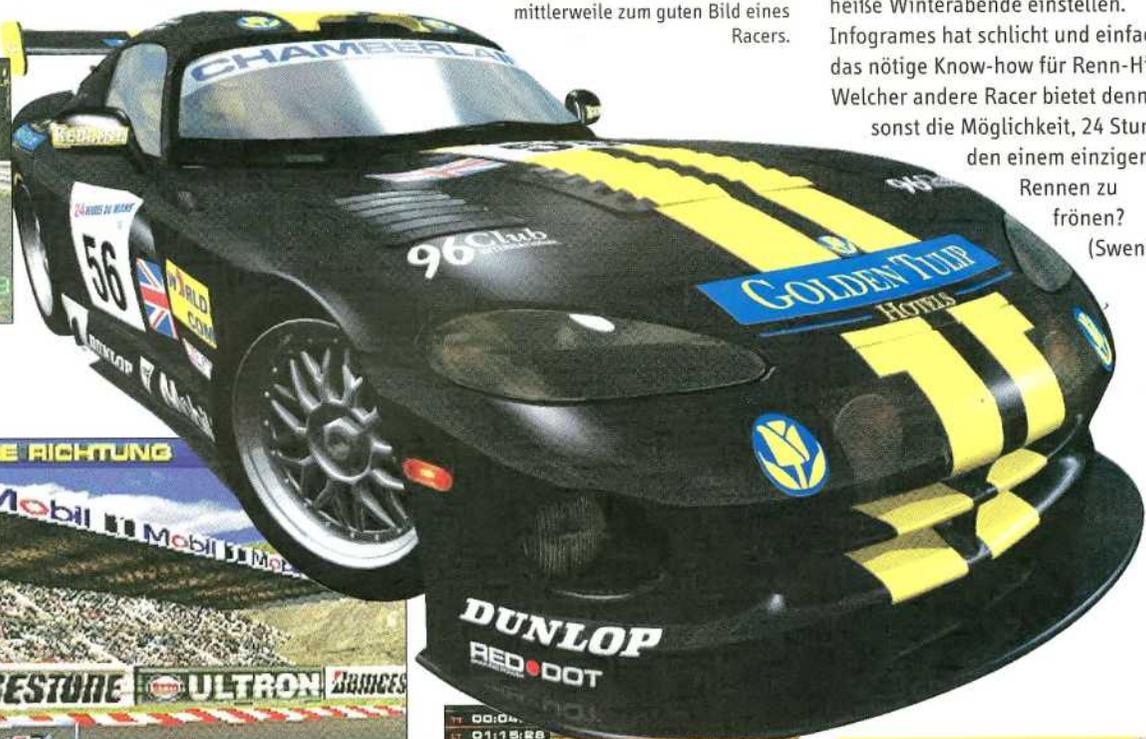
Technik: Zweischneidiges Schwert
Le Mans greift zum Teil auf die 3D-Grundroutine von V-Rally 2 zurück.

Dies bringt als schmückendes Beiwerk eine Vielzahl von Randobjekten und netten Details mit sich. Das Aussehen der Flitzer wirkt enorm authentisch, wobei die verwendeten Motorengeräusche noch etwas realistischer gestaltet werden könnten. Richtig störend wirkt jedoch zu diesem Zeitpunkt noch, dass trotz konstanter Framerate bei mehreren Vehikeln, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, ab und an einige Polygone ein- oder wegkloppen. Die Problematik der Analog-Steuerung wurde hingegen gut gelöst. Die Boliden reagieren sehr feinfühlig und lassen sich bei der Steuerung im Analog-Modus optimal beherrschen.

Erster Eindruck: Großes Potential vorhanden

Werden die benannten Schwächen bis zum Release noch behoben, kann sich der rennbegeisterte Fan auf heiße Winterabende einstellen. Infogrames hat schlicht und einfach das nötige Know-how für Renn-Hits. Welcher andere Racer bietet denn sonst die Möglichkeit, 24 Stunden einem einzigen Rennen zu frönen? (Sven)

Gewohntes Bild: Ein Splitscreen gehört mittlerweile zum guten Bild eines Racers.



Hilfreich: Wer so lange unterwegs ist, schaut ab und an besser mal in den Rückspiegel und sieht nach dem Verfolgerfeld.



Falsche Richtung: Um an den rasanten Rivalen der Rennbahn vorbeizuziehen, greift ihr am besten tief in die Trickkiste und bugsiert sie von der Strecke.



Beeindruckend: Während der Replays lassen sich die Highlights des Rennens noch einmal in Ruhe betrachten.

PlayStation

Hersteller: Eutechnyx
 Pakete: 6+ Strecken,
 Analog, Dual Shock
 Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck

KnockOut Kings

PS/N64 Sport Die Könige des Boxsports rufen zum großen Kampf. Electronic Arts schickt KnockOut Kings in den Ring.

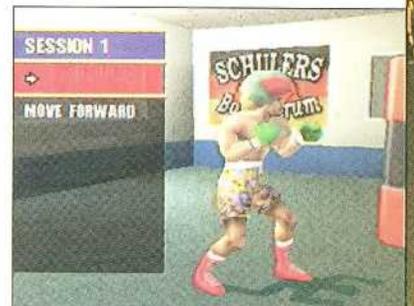
Das Beat'emUp-Genre befindet sich momentan auf dem absoluten Tiefpunkt. Das Verlangen nach einem technisch und spielerisch anspruchsvollen Titel wird immer größer. Was zahlreiche Arcade-Prügler nicht zu vermitteln wussten, versucht uns nun die neue Boxsimulation von Electronic Arts nahebringen. Mit originalen Outfits und Namen von 50 Boxern wird dieser Titel einer der umfangreichsten seiner Art. Von Muhammad Ali bis Joe Frazier finden sich alle namhaften Spitzensportler in KnockOut Kings wieder. Doch am interessantesten dürfte sich der Karriere-Mode entwickeln, bei dem ihr euch einen Boxer nach eigenen Vorstellungen

zusammenbasteln könnt. Bevor ihr mit eurer neuen Figur jedoch in den Kampf zieht, solltet ihr einige Trainingsstunden einplanen. Beim Sparring oder dem Krafttraining bringt ihr die Werte und Leistungen eures Schützlings auf Vordermann. Nach einigen Stunden erfolgreichen Trainings kann eure Figur sogar neue Angriffstechniken und Spezialattacken erlernen, die vor allem bei Titelfkämpfen besonders nützlich sind. Im Kampf stehen euch verschiedene Schläge und Punches zur Verfügung, mit denen ihr den Gegner auf Distanz haltet. Auch geschicktes Ausweichen und Abblocken von gegnerischen Schlägen gehört zu den Fähigkeiten des Boxers. Die Version des



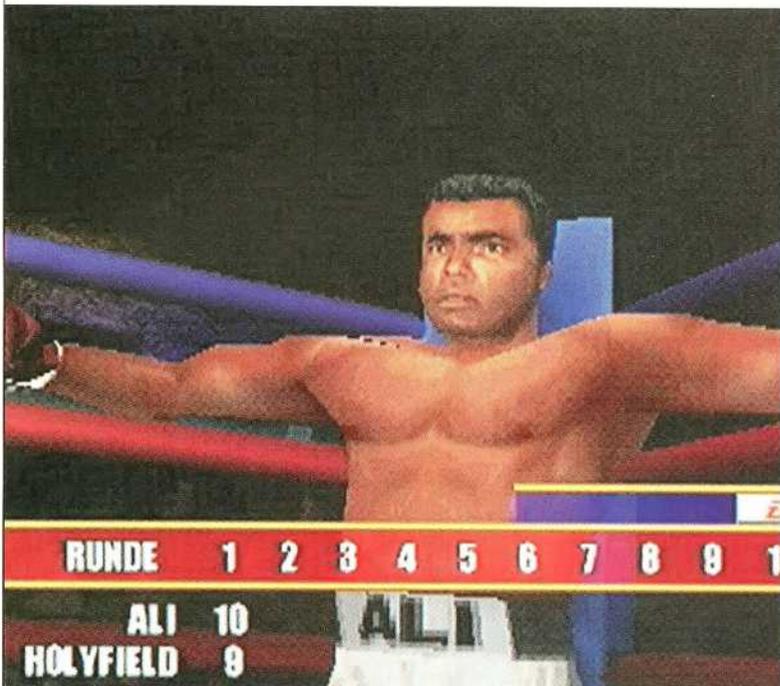
Umfangreich: Bei der Nintendo-64-Version fällt die Anzahl der Specialmoves deutlich höher aus.

Nintendo 64 unterscheidet das Spiel nur durch zahlreichere und explosivere Specialmoves von der PlayStation-Fassung. Im Klassiker-Mode könnt ihr die berühmtesten Kämpfe der internationalen Boxgeschichte erneut austragen und mit etwas Glück das ursprüngliche Ergebnis beeinflussen. Grafisch ist KnockOut Kings vom Allerfeinsten. Die Gesichter und Figuren der einzelnen Kämpfer sind auf das kleinste Detail nachempfunden. Vor allem die Gesichter sehen den Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Gespannt verfolgen wir den weiteren



Fit in den Tag: Habt ihr euren Boxer individuell zusammengestellt, geht es erst einmal zum Training, um die Leistungen des Sportlers zu steigern.

Entwicklungsverlauf dieses Spieles. (Georg)



Besser geht es kaum: Die Gesichtszüge der Boxer sind nahezu perfekt nachgebildet.



Verunstaltet: Dieses Nummerngirl sollte sich überlegen, ob sie ihren Schönheitschirurgen nicht verklagen will.

PS/N64

Hersteller: **Electronic Arts**
 Fakten: **50 Boxer, Dual Shock**
 Erscheint: **November**

Erster sehr gut Eindruck

Gibt's das nicht als Tablette?

Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!

PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge

- On-Screen-Cheatfinder

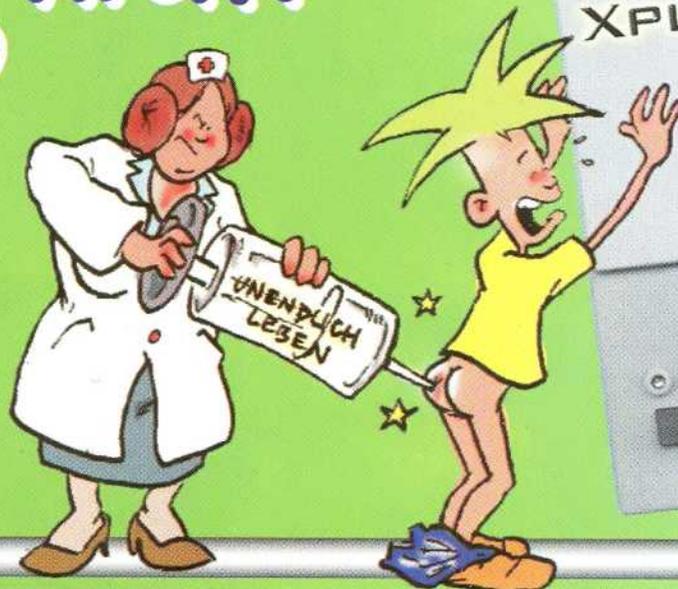
- Movieplayer (mit Vorschau)

- Updatefähig

- Cheatfile mit über 2000 Codes

- Virtual Memory System

DM 99.95



NEU!

BLAZE



Gewohnte Qualität: Die Wiederholungen der packenden Körbe sind wie bekannt sehr übersichtlich und glänzen durch eine frei drehbare Kamera.



Oldies gegen neue Helden: Völlig chancenlos sind auch die alten Recken aus den Siebzigern nicht gegen die Bulls der ausgehenden 90'er.



Ball-Schweif: Als hätten mehrere Coder-Teams in dieser Saison die gleiche Idee gehabt! Auch bei EA ist die Flugbahn deutlich sichtbar.

NBA Live 2000

PlayStation American Sports Electronic Arts schlägt wieder zu und liefert ein jährliches Update.

Bei nahezu allen relevanten Sport-Titeln befindet sich EA mindestens eine Nasenlänge vor der gesamten Konkurrenz. Wie üblich beschreiben uns die Kanadier auch in diesem Jahr ein Sequel der enorm erfolgreichen NBA-Live-Serie. In diesem Zusammenhang erschallte bei Basketball-Fanatikern ein lauter Freuden-schrei, als die Mitteilung die Runde machte, dass Michael "Air" Jordan von EA verpflichtet wurde. Neben 60 anderen Legenden der NBA-History, zum Beispiel Magic Johnson von den L.A. Lakers, kann erstmals virtuell mit "His Airness" gepunktet werden.

Spielablauf: Wenig Innovation

Der Grund für den Erfolg liegt wie so oft nicht zuletzt an der gebotenen Mischung aus Spielkultur, gepaart mit einem hohen Simulationsfaktor. Im direkten Vergleich zum Vorgänger wurde an einigen Feinheiten weiter gefeilt bzw. es wurden neue Details eingebaut. Zu den Neuerungen zählt unter anderem der Einbau eines neuen Modus, des so genannten Michael-Jordan-One-on-One-Contest. Alleine tritt ihr auf einem verlassenem Hinterhof gegen einen Rivalen an,

um diesen im Shoot-out zu schlagen. Diese Örtlichkeit darf auch zum Trainieren benutzt werden. Ferner habt ihr selbstverständlich die Auswahl aus allen bekannten Modi, wie Freundschaftsspiel, Liga oder Play-offs, um hierbei um die begehrte NBA-Krone zu fighten. Im regulären Match gesellen sich weitere Jubelsequenzen, zum Beispiel der Einbau des so genannten High-5, zu völlig neu und noch authentischer gestalteten Korbjägern hinzu. Ferner dürft ihr in den Classic-Begegnungen beispielsweise mit dem aktuellen All-Star-Team gegen das Staraufgebot aus den Siebzigern antreten. Dies birgt enormen Spaß in sich, denn wer möchte nicht mal erleben, ob die Jungs von damals mit den Großverdienern unserer Tage noch mithalten können.

Technik: Verbesserungen im Detail

Im Prinzip blieb alles beim Alten, lediglich eine verfeinerte KI (künstliche Intelligenz) sorgt für einen gesteigerten Grad an Realismus. Dies äußert sich vor allem im Stellungsspiel eurer Mitstreiter, die nun noch gewiefter



Gedoppelt: Umringen euch gleich zwei gegnerische Abwehrrecken, ist guter Rat teuer und eine Anspielstation muss her.



3-er Contest: Der Dreier-Wettbewerb schult euer Geschick sorgt für Abwechslung zum grauen Ligaalltag.

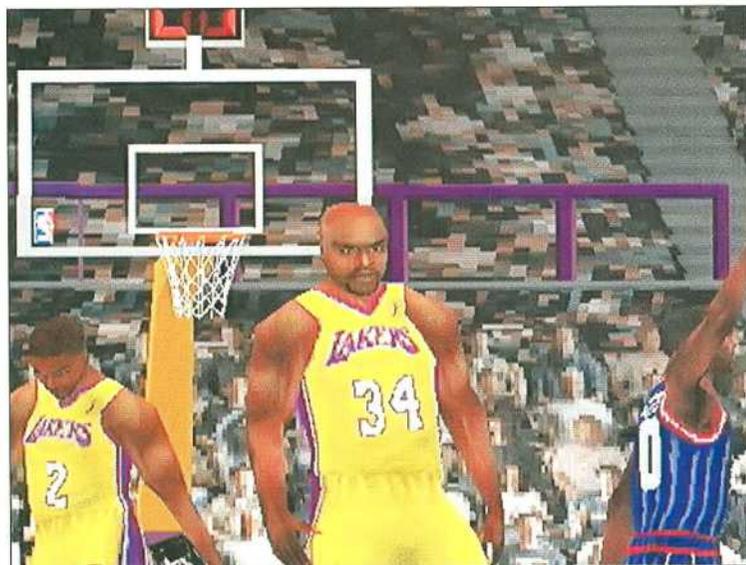
agieren. Seid ihr beispielsweise von mehreren Spielern gedeckt, läuft ein Mitspieler eures Teams in eine günstige Position, um einen 3-er zu erzielen. Ferner integrierte man einige neue Kameraperspektiven sowie eine hervorragende Soundkulisse, die nun für ein noch authentischeres Sport-erlebnis, wie man es von Live-Übertragungen kennt, sorgen. Zwischenrufe der Coaches à la "Watch the Clock" sorgen neben Schmunzeln auch für durchaus wichtige Informationen.

Erster Eindruck: Für Sim-Fans ein klares Muss

Nimmt man all die Verbesserungen bzw. minimal erscheinenden Änderungen zusammen, welche ihren Sinn jedoch meist sofort offenbaren, so macht EA, wie zu erwarten war, wieder alles richtig. Genügend gut umgesetzte Ideen also, um selbst den Vorgänger noch zu toppen, aber auch die Konkurrenz aus den Häusern Activision und Konami wieder klar in die Schranken zu verweisen. EA zieht sportlich die Fäden! (Georg)



Verfolgerperspektive: Am actionreichsten ist und bleibt die Kamera direkt hinter dem ball-führenden Spieler.



Angenervt: Verärgert guckt der Lakers-Mann drein, sobald die Kontrahenten gepunktet haben.



One-on-One: Von Zuschauern im Stich gelassen, gibt euch das Streetball-Spielchen eine gute Trainingsmöglichkeit auf dem Hinterhof.

PlayStation

Hersteller: EA Sports
 Fakten: 29 NBA-Teams, Dual Shock, Multitap
 Erscheint: 18. November

Erster super Eindruck

MDK 2

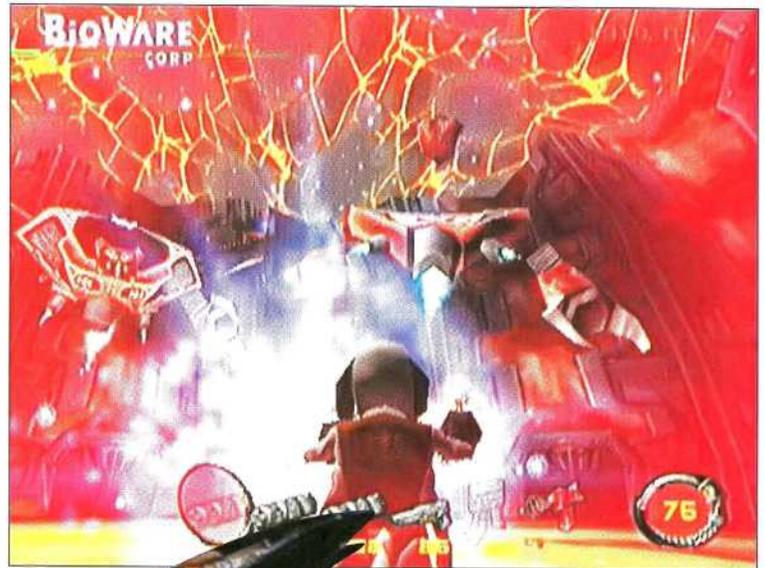
Dreamcast Shoot 'em Up Kurt Hectic und Konsorten beehren den Dreamcast in naher Zukunft mit neuen Abenteuern.

Vor bereits knapp zwei Jahren sorgte MDK für frischen Wind im Shoot'emUp-Genre, sowohl für PlayStation- als auch PC-Zocker. Die PS-Variante konnte dem PC-Pendant selbstredend nicht das Wasser reichen, geizte aber nicht mit interessanten Details. Vor allem der Humor wusste zu gefallen. Erneut schlüpft ihr in die Rollen der drei Protagonisten Kurt, Dr. Hawkins und Max, dem Hund. Der Nachfolger, der exklusiv



Vorsicht geboten! Gerade die Sub- und Endbosse haben es im Gegensatz zu den eher leichten Feinden in sich.

für den Dreamcast entwickelt wurde, stammt nun nicht mehr aus der illustren Ideenküche der Earthworm-Jim-Macher, sondern vom Bioware-Team. Kurt besitzt nach wie vor noch seinen bekannten Gleitfallschirm, mit dem er vorbei an den Gegnerscharen zu Boden schwebt. Ferner hat er noch immer seine enorm wichtige Sniper-Rifle im Gepäck, mit der ihr aus sicherer Distanz die außerirdischen Invasoren umnietet. Der Hund Max hingegen bewegt sich in bester Pulp-Fiction-Manier durch die ausladenden Levels, nur mit dem Unterschied, dass er vier Waffen gleichzeitig halten und nutzen kann. Am skurrilsten im Charakteraufgebot ist jedoch Dr. Hawkins, der aus herumliegenden Gegenständen Waffen aller Art bastelt. Beispielsweise sammelt ihr ein paar Flaschen, ein altes Tuch und Alkohol, und fertig ist ein Molotow. MDK 2 überzeugt vor allem



Effektgewitter: Sobald ihr den Hund gut ausgestattet habt, werden die Gefechte erst richtig witzig. Bildschirmfüllende Explosionen sind die Folge.



durch die Grafik. Die üppigen und verschwenderischen Levels wurden mit Liebe designt und strotzen nur so vor Details, wie etwa dem furzenden Fensterputzer. (Georg)



Witzig: Beim Design der Zwerge ist der für Shiny typische Humor eindeutig auszumachen. Dies lockert die Action-Kost um einiges auf.



Alte Fähigkeiten wiederbelebt: Auch im Sequel hat Kurt ein äußerst durchschlagkräftiges Scharfschützengewehr immer dabei.



Erfinderisch: Mit Hilfe eines Laubgläses wirbelt Dr. Hawkins die Mutanten durch die Luft in Richtung der gefräßigen Pflanze.

Dreamcast

Hersteller: Bioware/Interplay
Fakten: 10+ Levels
Er erscheint: 1. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

ABSOLUT GefühlsEcht!

PSX Micro Wizard

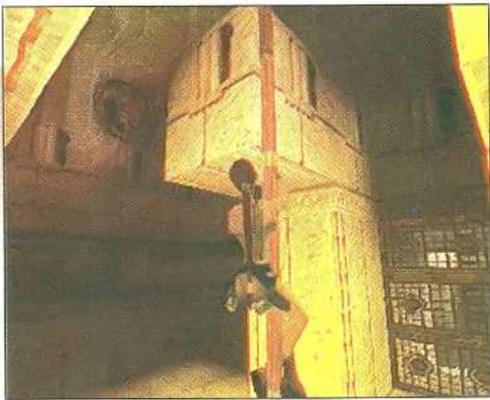
Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab September '99



NEU!

BLAZE



Feuerwehrrutsche: Neue Fähigkeiten sind das senkrechte Hochklettern bzw. Herunterrutschen an solchen Stangen.



Drangehängt und aktiviert: Diesmal gelangt Lara auch an erhöhte Schalter und aktiviert diese.



Übersicht: Durch die frei bewegliche Kamera kann jede Location ausgiebig betrachtet werden.

Tomb Raider IV

The Last Revelation

PlayStation Action-Adventure Mach's nochmal, Lara. Seit nunmehr vier Jahren begibt sich der virtuelle Superstar auf archäologische Entdeckungsreisen und befriedigt die Abenteuerlust der großen Fan-Gemeinde.

Mit der gleichen Regelmäßigkeit, mit der am 3. Oktober der deutschen Einheit gedacht wird, versorgt uns die britische Software-schmiede Core Design mit

einem jährlichen Abenteuer von Lara Croft. Das virtuelle Wunder 90-60-90 räkelt sich nun zum vierten Mal auf der virtuellen Couch. Da stellen sich dem Lara-Fan natürlich sofort einige Fragen: Wohin verschlägt es uns diesmal? Was hat unsere Abenteurerin in den letzten zwölf Monaten gelernt? Wird die Grafik-Engine mit den Problemen der Vorgänger fertig? Fragen über Fragen, die förmlich nach einer Antwort schreien. Versprochen wurde uns eine aussagekräftige Preview-Version. Leider hat es nur zu einem Probespielchen auf einem Eidos-Event in Hamburg am 15. Oktober (siehe News) gelangt. Mit den Büros in London, Hamburg, San Francisco, Tokio, Paris und Singapur hat Eidos Interactive weltweit rund

700 Millionen Dollar Umsatz erwirtschaftet (davon über 140 Millionen in Deutschland). Mit Tomb Raider IV: The Last Revelation (Die letzte Enthüllung) will man natürlich auch in diesem Jahr unter vielen Weihnachtsbäumen liegen.

Spielablauf: Zielen, klettern und springen

Der sportliche Leitspruch "Never Change a Winnig Team" (in diesem Fall die typischen Merkmale von Tomb Raider) wird wieder einmal mehr von Adrian Smith und den Jungs von Core Design beherzigt. Auch die Kritik seitens der Spieler über den letzten Teil - zu dunkle Levels, zu unübersichtlich, zu wenig Innovation - floss in das aktuelle Sequel mit ein. Ganz im Gegensatz zum allgemeinen Globalisierungstrend fokussiert sich das Geschehen diesmal auf ein einziges Gebiet unseres Planeten: Das sagenumwobene Ägypten ist mit seiner fast 7000-



Schönheit: Im vierten Teil wurde Lara noch ein bisschen schöner modelliert als bei den Vorgängern.

jährigen Geschichte und den zahlreichen Mythen ein idealer Ort für ein Abenteuer. Diesmal ist unsere herzallerliebste Abenteurerin selbst der Auslöser allen Unglücks. Nachdem sie in das Grab des ominösen Set eingedrungen ist und ein attraktives Amulett an sich genommen hat, nimmt die Katastrophe ihren Lauf. Vor seinem Tod hat Set einen Fluch ausgesprochen und gedroht, als apokalyptische Plage wieder auf die Erde zurückzukehren und diese mit viel Donnergerollen zu zerstören. Nun



Fast alles beim Alten: Erfahrene Lara-Fans werden sich auch im vierten Abenteuer mit der Steuerung sofort zurechtfinden.



Hilfreich: Aktiviert ihr einen Hebel, der eine Tür öffnet oder einen anderen Mechanismus zum Leben erweckt, wird oft eine Kameraeinstellung der Location gezeigt.



Hack and Slash: Dieser magere Zeitgenosse sorgt mit seinem scharfem Schwert für viel Blutverlust.

Most Wanted Girl!

Name: Croft
Vorname: Lara
Staatsangehörigkeit: britisch
Geburtsort: Wimbledon
Blutgruppe: AB-
Größe: 178 cm
Augenfarbe: braun
Besondere Eigenschaften:
schliddert irgendwie immer in gefährliche Abenteuer hinein



Lara Croft ist die Tochter von Lord Henshingly Croft und wurde seit ihrer Geburt auf das Leben einer Aristokratin in der englischen Highsociety vorbereitet. Ihre Lebenseinstellung änderte sich, nachdem sie einen Flugzeugabsturz überlebt hat und tagelang in der Wildnis auf sich allein gestellt war. Dabei kam ihr ihre körperliche Fitness, die sie durch Aerobic und Bergsteigen bekommen hat, zugute. Nach ihrer Rückkehr in die Zivilisation kehrte sie der englischen Aristokratie den Rücken zu und begann das Leben einer Abenteurerin. Ihre Eltern hofften, dass der designierte Ehemann von Lara, der Earl von Farrington, sie dazu bewegen könnte, ein gesittetes Leben zu führen. Die englische Schönheit fand jedoch Gefallen daran, Reiseberichte über entlegene Gebiete dieser Erde zu schreiben. Weltbekannt wurde sie durch das legendäre Wesen Bigfoot, das sie in Nord-Amerika gefunden und erschlagen hat. Gerüchte besagen, dass die Cyberlady dem legendären Atlantis einen Besuch abgestattet hat, den Dolch von Xian gefunden hat und selbst mit einem außerirdischen Artefakt in Berührung gekommen ist. Was auf jeden Fall sicher ist, ist die Vielseitigkeit von Lara: Neben ihrer umfangreichen Allgemeinbildung kann das Mädels Fallen entschärfen, mit allen Arten von Waffen umgehen, Motorrad, Snowmobil und unter Wasser einen Scooter fahren. Ferner besitzt sie athletische Eigenschaften, dank derer sie selbst bei der nächsten Olympiade so manche Goldmedaille erringen könnte.

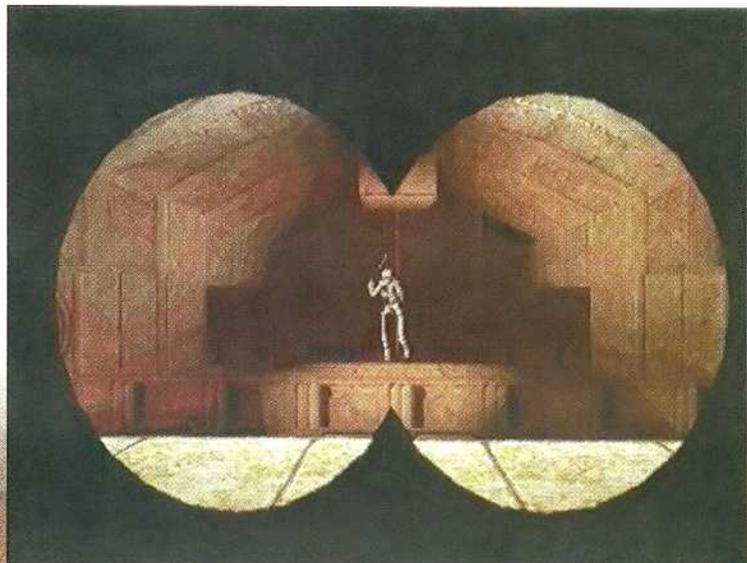


liegt das Schicksal der Menschheit in den Händen von Lara, die ein spezielles Ritual ausführen muss, um den Untergang von Mutter Erde zu ver-



Hallo Süße: In den zahlreichen Cut-Scenes werdet ihr mit der umfangreichen Hintergrundgeschichte vertraut gemacht.

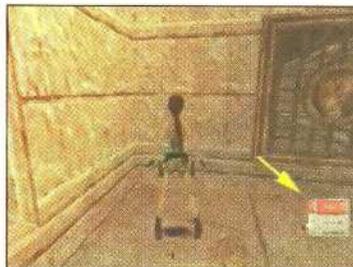
hindern. Das Abenteuer und die Suche nach den richtigen Artefakten zerfällt dabei in fünf Bereiche. Zum einen gilt es, sich in den Straßen von Alexandria und Kairo nicht zu verlaufen, zum anderen führt uns die aktionsgeladene "Vergnügungsreise" zu den Pyramiden von Gise (Cheops-Pyramide und Sphinx) und zu den Ruinen des legendären Theben (Karnak). Schließlich statten wir dem Tal der Könige und seinen mumifizierten Bewohnern einen Besuch ab. Klar, dass wir hier wieder auf allerlei freundlich wie feindlich gesinnte



Ich seh dich: Mit dem Fernglas lassen sich optimal die weitläufigen Außenbereiche erkunden. Aber auch ankommende Feinde werden schneller erspäht.



Pompös: In den ägyptischen Tempeln zeigt sich der Reichtum der damaligen Herrscher.



Wieder da: Im dritten Teil wegrationalisiert und jetzt wieder im Sortiment: die Anzeige (Pfeil), was für einen Gegenstand ihr aufgenommen habt.



Gute Menschen, schlechte Menschen: Immer wieder trifft Lara auf andere Menschen. Dieser hier ist ihr wohlgesinnt und entfacht die Fackeln an der Wand der Höhle.

Personen und Wesen treffen. Ganz oben auf der Liste der bedrohten Arten stehen Skelette und Mumien, die nach jahrhundertelanger Enthaltsamkeit gerne Hand an so junges Fleisch legen wollen. Die knöchigen Klappergestelle konnten wir "live" bewundern und nach ein paar Schüssen aus unserer Pump-Gun endgültig zur letzten Ruhe schicken. Ferner trifft man in den sandigen Gefilden Nordafrikas auf giftige Schlangen und Skorpione. Vor allem die mit einem Giftstachel bewehrten Sechsfüßer sind gefährlich, da sie meist zu Dutzenden auftreten und flink wie ein Wiesel sind. Um mit der gestiegenen Feindseligkeit fertig zu werden, hat unsere Lara aufgerüstet. So gibt es für die zahlreichen Waffen teilweise mehrere Munitionsarten, die im Falle der Pump-Gun neben den normalen Schrotgeschossen auch Sprengmunition zu bieten haben. Darüber hinaus lassen sich die

Einzelwaffen mit einem Zielfernrohr ausstatten, um so aus weiter Entfernung, wo keine automatische Zielerfassung möglich ist, die Gegner unter Beschuss zu nehmen. Auch ein Fernglas haben wir bei Lara im Marschgepäck gefunden. Setzen wir dieses vor Augen, zoomt man via L-Tasten an den gewünschten Bereich heran und kann so schon

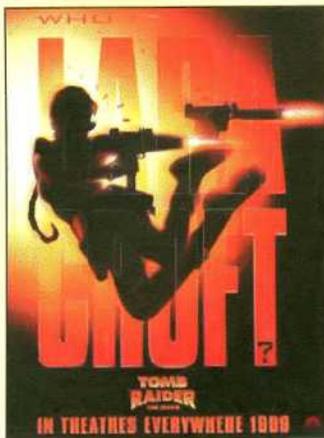


Giftig: Die Skorpione halten nicht viel aus, sind aber giftige Zeitgenossen.



Wo bitte geht's nach Hollywood?

Mit dem Erfolg der drei Tomb-Raider-Teile und dem Bekanntheitsgrad von Cyberlady Lara Croft (sogar meine Oma kennt das nette Mädel) ist die logische Folge ein kassenfüllender Kinofilm. Schnell gesagt, aber keineswegs schnell getan. So wartet die Fan-Gemeinde nun seit rund zwei Jahren auf die harten Fakten, jedoch hält sich Eidos bedeckt und wir können nur abwarten. Sicher ist, dass sich Paramount Pictures die Rechte gesichert hat und dass der Filmstart für den Herbst 2000 vorgesehen ist. Die Filmkasse scheint mit 80 Millionen Dollar gut gefüllt und die beiden Produzenten Lawrence Gordon (Predator und Event Horizon) und Lloyd Levin (Predator 2 and Stirb Langsam 2) bürgen für Qualität. Darüber hinaus soll der Regisseur Stephen Herek den Film machen. Wie die LA-Story weitergeht, erfahrt ihr demnächst auf diesem Sender: Mega Fun, ich drück dich!



Girlpower: Dieser Beduine hat zwar den Raum erhellt, er hilft unserem Mädel aber nicht, das Tor zu öffnen.



Gefunden: Überall stößt Lara auf Fundstücke, die sie ins Marschgepäck aufnimmt und später benutzt.

aus sicherer Entfernung die Situation abklären. Auch in puncto Fähigkeiten greift das virtuelle Babe auf neue Akrobatik zurück. In bester Feuerwehr-Manier klettert ihr senkrecht Stangen hinauf oder rutscht diese hinunter. Hochgelegene Schalter werden mit einem Sprung er-



Wer mit wem? Manche Gegenstände lassen sich neuerdings auch miteinander kombinieren. Hat die Pump-Gun das Zielfernrohr, können Feinde ideal anvisiert werden.

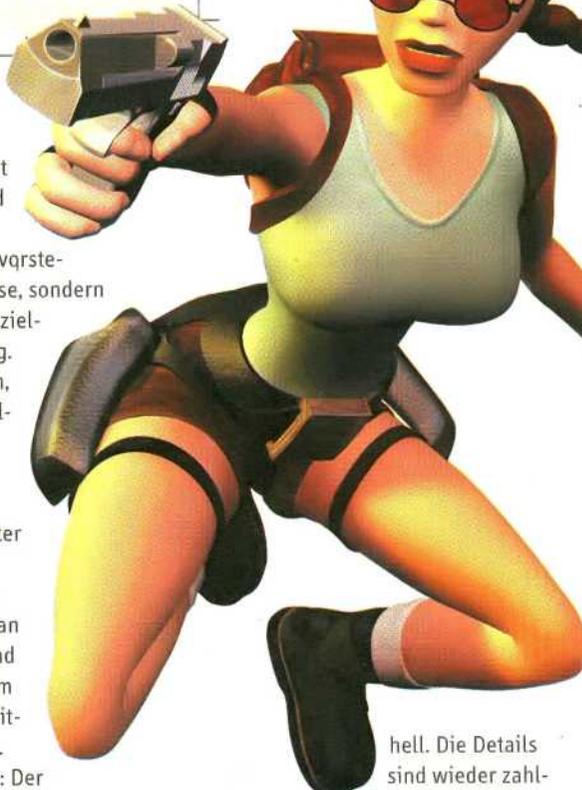


Detailreich: Alle Wände und Räume sind umfangreich gestaltet worden. Lediglich bei ganz naher Betrachtung wird es pixelig.

reicht und durch das Körpergewicht umgelegt. Am Rad dreht Lara nicht nur wegen der bevorstehenden Apokalypse, sondern auch an einer speziellen Torvorrichtung. Mit dieser werden, wie man im Mittelalter eine Zugbrücke nach oben gezogen hat, verschiedene Fallgitter aus dem Weg geräumt. Sind diese offen, aktiviert man die Sprinttaste und schlüpft unter dem herabfallenden Gitterwerk hindurch. Einziger Nachteil: Der Weg zurück ist erst einmal versperrt.

Technik: Alles beim Alten?

Technisch gesehen wirkt alles viel heller als noch im indischen Dschungel des letzten Jahres. Jedoch ist der Level, den ich bislang gesehen habe, im klassisch griechischen Sandstein-Stil gehalten und erscheint daher



hell. Die Details sind wieder zahlreich und vielfältig.

Es gibt riesige Vasen, die sich teilweise zerschließen lassen und Gegenstände bzw. Feinde (Skorpione, Schlangen) preisgeben. Darüber hinaus gibt es Skulpturen und mit diversen Mustern bemalte Wände. Erreicht ihr eines der vielen Wasserbecken, wird dieses meist von einem Springbrunnen mit erquickendem Wasser gefüllt. Was auf jeden Fall wieder exzellent aussieht und schon seit dem zweiten Teil für Atmosphäre sorgt, sind die Lichteffekte, die vor allem durch Fackeln erzeugt werden. Auch an den Bewegungen der Feinde hat man gefeilt, und so wackeln zum Beispiel die Skelette ein wenig

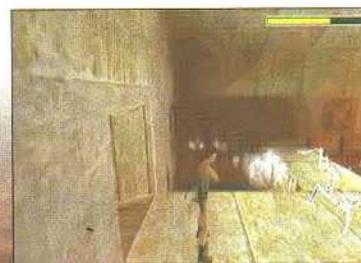


Ziel erfasst: Dank dem Auto-Aiming werden die Gegner schnell erfasst und ihr könnt losballern.

unbeholfen umher. Sie schwingen aber dennoch ihr Schwert meisterlich und Lara muss ganz schön auf Zack sein. Erfreulich ist vor allem, dass wieder angezeigt wird, welchen Gegenstand man aufgenommen hat.

Erster Eindruck: Noch nicht reif fürs Altenheim

Die meisten Zocker motzen ja seit Monaten über das diesjährige Sequel von Lara. In Briefen, aber vor allem im Internet liest man "Abzockerei", "keine Innovation" oder "nicht schon wieder Bug-Raider". Aber trotzdem werden die meisten dieser Kritiker wieder Hand an Mrs. Croft legen. Der Grund wird hauptsächlich nicht der Spielablauf sein, sondern die Geschichte, die man erlebt. Nur ist es so, dass man mit den umfangreichen Möglichkeiten sehr tief in das Geschehen mit einbezogen wird und so einen rundum gelungenen Spielspaß erlebt, da bin ich mir sicher. Und überhaupt, über fünf Millionen weltweit verkaufte Exemplare (und wahrscheinlich noch Raubkopien!) der drei Vorgänger bestätigen die Akzeptanz und die Nachfrage. (Georg)



Alles im Blick: Natürlich lässt sich wieder in die Pseudo-Ego-Perspektive umschalten.

PlayStation

Hersteller: Core Design/Eidos
 Plattformen: Dual Shock, Analog
 Erscheint: 26. November

Erster sehr gut
Eindruck

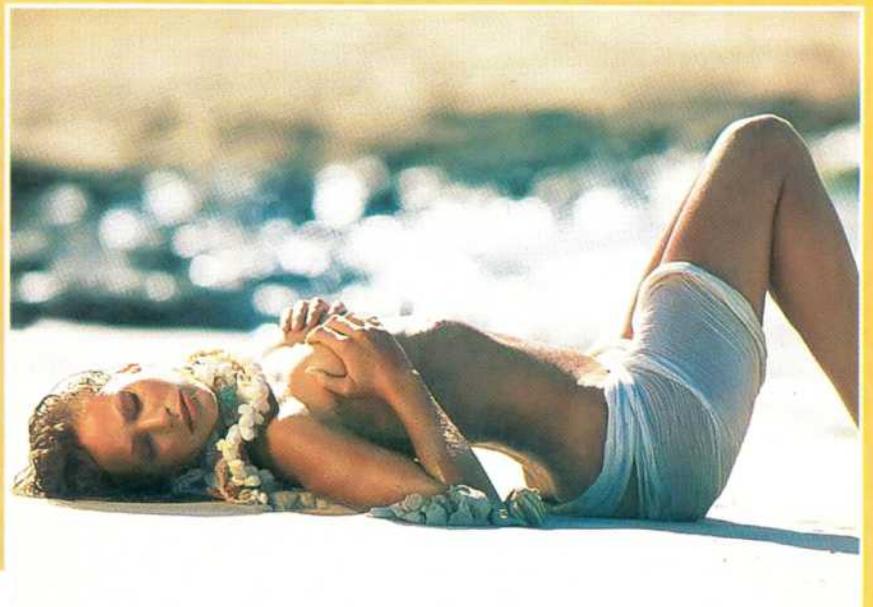
Andere *Konsolen*

wecken *das Kind*

in dir.

Dreamcast

weckt



das Tier



Hast du nicht auch manchmal das animalische Verlangen nach 128-Bit-Technologie und einem kostenlosen Internet-Zugang? Spürst du nicht tief in dir drin den Urtrieb, durchs Web zu surfen und E-Mails zu verschicken? Ja? Doch? Irgendwie schon? Dann hör auf deine Instinkte und spiel mit einer Konsole, die dir all das bietet: Dreamcast. Du wirst sehen, danach fühlst du dich gleich besser. So, und jetzt sei brav und mach schön Platz.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

mal eberlich



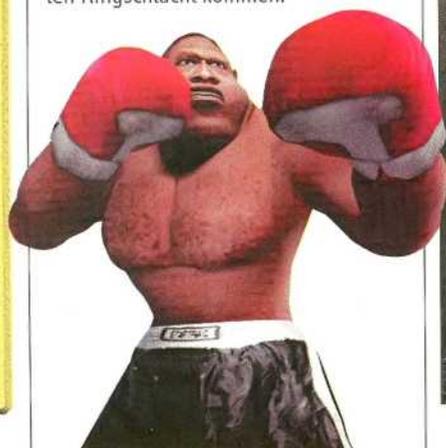
Swen: Sorry, Sega, aber das war wohl nichts! Von wegen reibungsloser DC-Start in Deutschland! Zuerst wurde der lang ersehnte Start vom 23.9. auf den 14.10. verschoben. Das sind zwar nur drei Wochen, aber so kurz vor der Weihnachtszeit könnte das wertvoller Boden im Vergleich zur Konkurrenz gewesen sein. Von anfänglich 80.000 zugesicherten Konsolen wurde nur die Hälfte letztendlich ausgeliefert, obwohl durchaus die Nachfrage vorhanden ist. Da gibt es keine Ausflüchte, denn immerhin hatte man ein knappes Jahr seit dem Japan-Start Zeit, sich auf den BRD-Launch vorzubereiten. Und bislang ist die Werbekampagne eher ein Strohfeder als der angekündigte Media-sturm. Für mich ist diese Entwicklung in Deutschland ein Rätsel. Nach der Saturn-Pleite und den einschneidenden Änderungen in der Führungsspitze hätte keiner mit diesen Schnitzern gerechnet. Okay, global gesehen ist Dreamcast noch lange nicht tot. Besonders nach dem hervorragenden US-Start hat die 128-Maschine eine gute Ausgangsbasis für mindestens die nächsten 12 Monate, bis in Europa und den USA die PlayStation 2 erscheint. Wenn ich mir aber Deutschland ansehe, dann frage ich mich, ob wir in der Mega Fun nicht schon einmal vorsorglich die Import-Ecke für DC-Spiele vergrößern sollten. Aber vielleicht straft mich Sega Lügen und startet in den letzten Wochen bis Jahresende noch einmal durch und macht solche eklatanten Fehler, wie Scart-Kabel für 50 Mark, wieder wett. Denn sonst wird sich für mich als alter Sega-Fan nichts ändern: wie in alten Saturn-Tagen ein Leben im Untergrund fristen.



Nintendo 64 Sport

Ready 2 Rumble Boxing

Nachdem Konami Dreamcast-Jünger mit der außergewöhnlichen Boxsimulation **Ready 2 Rumble Boxing** versorgte, kommen in naher Zukunft auch Nintendo-64-Besitzer in den Genuss des coolen Kloppers. Dabei wurden alle **16 Charaktere** und der aus Funk und Fernsehen bekannte Ringsprecher **Michael Buffer** übernommen. Auch bezüglich des technischen Aspekts macht die Modul-Version bereits in der uns vorliegenden sehr frühen Fassung einen überdurchschnittlich guten Eindruck. Lediglich die Kämpfe laufen noch nicht ganz so flüssig und dynamisch ab wie in der DC-Fassung. Im Gegensatz zur **PlayStation-Version** der Simulation, die ebenfalls von **Midway** entwickelt wird, werden Nintendo-Besitzer bereits in diesem Jahr in den Genuss der virtuellen Ringschlacht kommen.



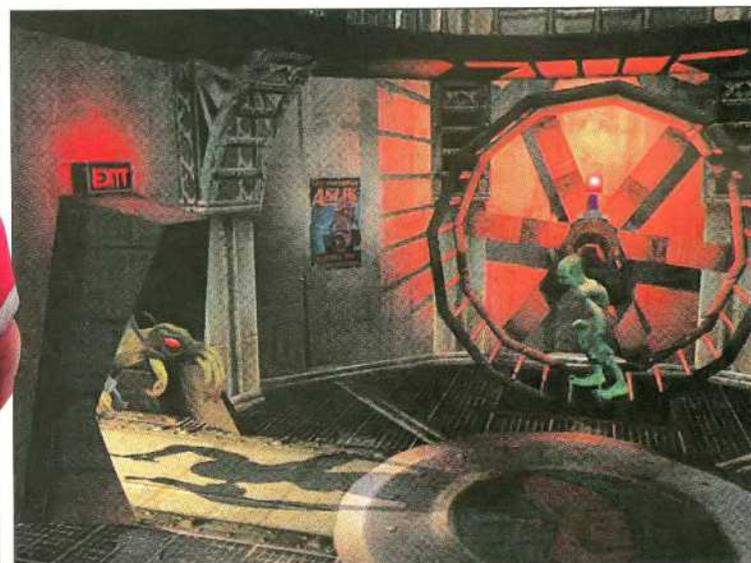
PlayStation Action-Adventure

Munch's Oddysee

Der Perfektionist der Videospielebranche, **Lorne Lanning**, hat mit Sonys neuem Flaggschiff endlich die Konsole seines Herzens gefunden, auf der ein Abe-Abenteuer, wie er es sich vorstellt, machbar ist. Lanning beabsichtigt ein eigenständiges Universum zu kreieren, in dem alle Charaktere in einer gewissen Abhängigkeit zueinander stehen. Ein weiterer Unterschied von **Munch's Oddysee** im Vergleich zum Vorgänger soll die **3D-Grafik-Engine** darstellen, die in Echtzeit berechnet wird und die Fähigkeiten



ten der Super-Konsole voll ausreizt. Die Rätsel, die ihr zu lösen habt, werden zudem noch kniffliger und abgefahrenere sein, als es bei den Vorgängern der Fall war. Mit Hilfe des Gamespeak-Systems, das für den Nachfolger nochmals ausgebaut wurde, lassen sich wieder alle Charaktere, auf die ihr in den **riesigen Locations** trifft, nach eurem Belieben mehr oder weniger stark manipulieren. Laut Entwickler Oddworld Inhabitants soll **Munch's Oddysee mindestens 50 Stunden Spielspaß** bieten und die Vorzüge der Vorgänger nochmals ausbauen. Wann der neueste Oddworld-Streich erscheinen wird, ist leider noch nicht bekannt. Die ersten Screenshots sehen aber schon jetzt fantastisch aus!



Szenegeflüster

Neue Peripherie von Interact



Eines der besten käuflich zu erwerbenden PlayStation-Pads, das **Dual Impact Game Pad**, erhält einen Nachfolger. Dabei wurden natürlich alle Vorzüge, wie die geniale Form des Pads oder die drei verschiedenen **Spiel-Modi** (Digital-Modus, Analog-Modus, Steering-Wheel-Modus), beibehalten. Neu ist die im Peripherie-Bereich einzigartige **Soft-Touch-Oberfläche**, dank der selbst bei härtesten

Zock-Orgien das Pad nicht aus euren Händen rutscht. Das Eingabegerät ist ab sofort zu einem Preis von **49,99 DM** im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Eine weitere Neuheit aus dem Hause Interact ist das **Concept 4 Racing Wheel**, das vor allem optisch im Vergleich zum Vorgänger nochmals deutlich aufgemotzt wurde. Ein Hardware-Test in einer unserer kommenden Ausgaben wird zeigen, ob das **179 DM** teure Lenkrad auch den härtesten Belastungen standhält.



Gewinnspiel

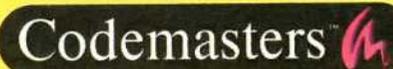
Codemasters geben einen aus! Und zwar haben uns die „Master der Codes“ fünf geniale Pakete zukommen lassen. Inhalt jeweils ein Colin McRae Rally sowie ein Lenkrad für eure PlayStation! Wie ihr an diese rankommt? Ganz einfach: Schreibt uns eine Postkarte bis zum 28. November 1999 (Poststempel gilt). Beantwortet folgende Frage:

Wie viele Gegner befinden sich gemeinsam mit euch auf der Strecke? (Genau zählen!)

Die richtige Antwort schreibt ihr an:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Colin-McRae-Verlosung
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!



Schon gehört?

+++ Laut diverser Internet-Gerüchte soll **Crystal Dynamics** eine DC-Umsetzung des Seelen jagenden **Soul Reavers** bereits bestätigt haben. Voraussichtlich wird der Titel im Dezember in den USA erscheinen. Auch **Tomb Raider IV** ist ein potentieller Dreamcast-Kandidat, da eine 1:1-Umsetzung des PC-Titels ohne größeren Aufwand durchzuführen wäre.

+++ Die Arcade-Umsetzung von **Gauntlet Legends** soll nun auch für den **Dreamcast** erscheinen. Dabei setzen die Programmierer voll auf die Internet-Tauglichkeit der Konsole und verbessern darüber hinaus die Grafik-Engine deutlich, die dann Spielhallen-Niveau aufweisen soll.

+++ **Speed Devils** wird natürlich in Deutschland von **Ubi Soft** vertrieben, und nicht von Crave (wie in unserer letzten Ausgabe zu lesen war).

+++ Der japanische Elektronikkonzern **NEC** hat von **Nintendo** den Auftrag erhalten, einen Grafik-Chip sowie **Speicherchips** für Big Ns Next-Generation-Konsole **Dolphin** zu produzieren. Für die Leistung soll der Konzern sage und schreibe 5,1 Milliarden DM erhalten.

+++ **Biohazard DC** erscheint in Japan im **Dezember** und soll mit einer Code-Veronica-Demo ausgeliefert werden.

+++ Höchstleistung: In drei Wochen ging in Japan Capcoms **Resident Evil 3: Nemesis** mehr als **1,6 Millionen Mal** über den Ladentisch. Damit wurden die Verkaufszahlen von **Dino Crisis** deutlich gesteigert (in drei Monaten 1,7 Millionen Exemplare).

PlayStation Rollenspiel

Final Fantasy Anthology

Wahre Konsolen-Freaks werden es bestimmt noch kennen: **Final Fantasy III** (in Japan als Teil VI erhältlich) als Modul aus den USA. Der Titel dürfte zu den am meisten importierten SNES-Games seiner Zeit gehören. Nun hat Squaresoft den Zockern aus Übersee einen kleinen Wunschtraum erfüllt und in Form einer Sammlung vor kurzem **Final Fantasy Anthology** veröffentlicht, das neben dem fünften und sechsten Teil aus der Final-Fantasy-Serie auch eine coole Musik-CD beinhaltet, auf welcher ihr die besten Stücke genießen dürft. Vor allem der fünfte Teil dürfte interessant sein, da er bisher offiziell noch nie in englischer Sprache erhältlich war. Zwar wird sich der eine oder andere mit der schlichten Grafik auf SNES-Niveau etwas schwer tun, aber die beiden Geschichten, die es durchzuspielen gilt, zählen nach wie vor zu dem Besten, was ein RPG auf Konsole zu bieten hat. Fragt sich nur, ob dieser Sampler wieder an Europa vorbeizieht oder sich Squaresoft endlich erbarnt und etwas für seine Fans hier zu Lande tun wird. Square, wir warten!



PlayStation Simulation

Der virtuelle Chefkoch

Das im **Land der aufgehenden Sonne** immer wieder **kuriose Spielideen** entstehen, ist bekannt. Nach diversen mehr oder weniger sinnvollen Games, wie den S-Bahn-, Angel- oder Pferderenn-Simulationen, haben die Japaner nun die **virtuelle Küche** für sich entdeckt. In einer ersten **Kochsimulation** gilt



es, in einem bestimmten Zeitraum ein möglichst leckeres **Menü** zusammenzustellen, das am Ende mit einer entsprechenden **Punktzahl** ausgezeichnet wird. Bleibt abzuwarten, ob die Welle auch Europa erreichen wird...

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Driver
2. Bundesliga Stars 2000
3. Tekken 3 – Platinum
4. Legacy of Kain: Soul Reaver
5. Gran Turismo – Platinum

Nintendo 64

1. Shadow Man
2. Mario Party
3. Star Wars Episode I: Racer
4. Command & Conquer
5. Holy Magic Century



JAPAN

1. Biohazard: The Last Escape (PS)
2. SD Gundam G Generation Zero
3. Everybody's Golf (PS)
4. Powerful Pro Baseball (PS)
5. Dino Crisis (PS)



USA

1. Madden 2000 (PS)
2. WWF Attitude (N64)
3. Driver (PS)
4. Gran Turismo – Platinum (PS)
5. Legacy of Kain: Soul Reaver (PS)

Szenegeflüster

Der Luftikus von Joytech

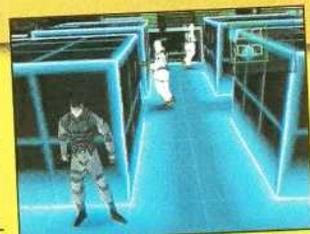
Der englische Peripheriehersteller **Joytech** werkelt derzeit an einem ungewöhnlichen Controller. Das **Airpad** verfügt nämlich über einen speziellen Sensor (**Motion Reflex Control Sensor**), der auf Bewegungen reagiert. Und so funktioniert's: Kippt einfach den Controller in die gewünschte Richtung (links, rechts, vor, zurück), um in diese Richtung zu steuern. Somit eignet sich das **coole Pad** vor allem für **Flugsimulationen** oder **Rennspiele**. Natürlich lassen sich die Games auch konventionell über die Richtungstasten steuern. Ein erster **Praxistest** mit V-Rally 2 zeigte, dass sich das Fahrzeug nach einer kurzen Eingewöhnungszeit präzise über die Parcours steuern ließ. Dabei reagierte das Pad sofort auf jede Bewegung des Spielers. Ein weiteres nicht zu verachtendes Feature

werden die **austauschbaren Cover** sein, durch die jeder Daddler sein individuelles Pad haben kann. Insgesamt wird es mehr als sechs verschiedene Cover geben, die ohne Probleme in Sekundenschnelle ausgetauscht werden. Das **Airpad** wird ab **November** für **69 DM** im gut sortierten Fachhandel käuflich zu erwerben sein.



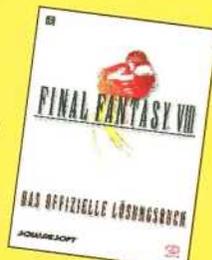
Ausspioniert

In den **Metal-Gear-Solid-VR-Missions-Test** der letzten Ausgabe hat sich leider der Fehlerteufel eingeschlichen. Zum einen ist der Silberling im Gegensatz zu der uns vorliegenden Testversion keine **Stand-alone-Version**, sondern eine **Add-on-CD**, die nur dann von euch genutzt werden kann, wenn ihr im Besitz des Originals seid. Zum anderen bietet Konami die Trainingsmissionen zu einem Preis von **DM 49,-** an. Im Zuge dieser Veränderungen sollte noch angemerkt werden, dass der Titel somit in die 80er-Regionen (korrigiertes Testurteil: **81%**) vorgestoßen ist.



Alle Geheimnisse gelüftet

SCED veröffentlicht zeitgleich mit **Final Fantasy VIII** das offizielle Lösungsbuch. Auf 196 Hochglanzseiten werden alle Geheimnisse des RPGs für euch gelöst. Des Weiteren sorgen **Kartenübersichten** aller Schauplätze für den nötigen Überblick. Zudem werden das **Kopplungs-System**, die Items, die Monster oder die Abilities ausführlich erklärt. Das offizielle Lösungsbuch stammt übrigens von **Piggyback Interactive**. Ab **27. Oktober** wird das Werk für **DM 24,95** im gut sortierten Fachhandel zu beziehen sein.



PS Action-Adventure

Spiderman

Bereits vor einem Jahr kündigte die Software-Schmiede **Activision** ein erstes **Spiderman**-Abenteuer für Sonys PlayStation an. Leider war bislang jedoch bis auf ein paar nichtssagende Bilder noch nicht viel von **Neversofts** (Tony Hawk's Skateboarding) neues-



tem Produkt zu erhaschen. Um ihren **Titelhelden** stilvoll zu animieren, ließen sie die unterschiedlichen Bewegungsabläufe von einem Zeichner aufmalen. Ein aufwändiges **Motion-Capturing** hätte, so der Entwickler, das Comic-Ambiente zerstört. Im Abenteuer lässt sich alles mit dem **Superhelden** anstellen, was ihn seit Jahrzehnten in seinen **Comics** auszeichnet. So fangt ihr Bösewichter mit einem Spinnennetz ein, klettert an Häuserwänden empor oder schwingt euch in bester Spinnen-Manier durch die Städte. Sogar der siebte Sinn von **Peter Parker** wurde von den Programmierern geschickt integriert. Jedesmal, wenn Gefahr im Verzug ist, rüttelt der **Dual-Shock-Kontroller** kräftig! Wir sind gespannt auf eine erste spielbare Version des Abenteuers, die eventuell noch in diesem Jahr die heiligen Redaktionshallen erreichen könnte.



PlayStation Rennspiel

Renegade Racer

Die Flut der Fun-Racer im **Mario-Stil** will einfach nicht abreißen. Nach Racern wie Speed Freaks oder Crash Team Racing werkelt nun auch **Interplay** an einem Fun-Racer dieser Art. In **Renegade Racer** donnert ihr auf einem futuristischen **Hoverboard** gegen elf



CPU-Gegner über insgesamt **48 verschiedene Strecken**. Erschwert wird euer Unterfangen, die Spitze des Feldes zu erreichen, von verschiedenen **Hindernissen**, die über die Parcours verteilt wurden. Käuflich erwerben lässt sich **Renegade Racer** höchstwahrscheinlich im **März** des kommenden Jahres. Wir halten euch auf dem Laufenden.

PlayStation Rollenspiel

Alundra 2

Das überaus erfolgreiche Rollenspiel **Alundra** findet endlich einen Nachfolger. Im Sequel schlüpft ihr in die Rolle des **Flint**, der sich auf eine gefährliche Reise begibt, an deren Ziel die Zerstörung des bösen Barons und



dessen **Schergen** steht. Auf dem beschwerlichen Weg dorthin müsst ihr so manches Mal eure **Gehirnwindungen** anstrengen, um die vielen Rätsel zu lösen. Zudem winken dem Spieler zehn interessante **Bonusspiele**, die perfekt in die **Storyline** integriert sind. **Alundra 2**, das übrigens in Deutschland von **Activision** vertrieben wird, soll im **Frühjahr** kommenden Jahres erscheinen. Auf den Spieler sollen laut Hersteller etwa **40 Stunden** Spielspaß warten, während der er **Vulkanlandschaften**, **unterirdische Höhlen** oder **versunkene Schiffe** bereist. Rein grafisch soll das Spielerauge die neue **3D-Grafik-Engine** verwöhnen, dank der **fulminante Effekte** möglich sein sollen.



Schon gehört?

+++ Verschiedenen Berichten zufolge soll die **PlayStation-2-Hardware** in Zukunft auch als Basis diverser **Spielhallenautomaten** dienen. So werkelt die japanische Software-Schmiede **Atlus** derzeit an einem Spiel, das diese Hardware nutzen soll.

+++ Das Rollenspiel **Parasite Eve 2** erscheint am 9. Dezember in Japan. Ort der Handlung ist **Los Angeles**, wo die Heldin **Aya Brea** drei Jahre, nachdem sie das erste Abenteuer bestanden hat, erneut auf mutierte Wesen trifft.

+++ Die amerikanische Software-Schmiede **Midway** soll derzeit an einer **Wrestlingsimulation** für die PlayStation werkeln, die die **Grafik-Engine** von **Ready 2 Rumble Boxing** nutzt, das im ersten Quartal des kommenden Jahres für die PlayStation erscheint.

+++ **Infogrames** Action-Adventure **Outcast II** wird auch für Sonys kommendes Flaggschiff erscheinen. Dabei wird die **Grafik-Engine** nicht mehr wie im Vorgänger die **Voxel-Technik** unterstützen, die selbst **Hochleistungs-PCs** an den Rand der **Leistungsgrenze** brachte.

+++ **CRI** werkelt derzeit an der Fortsetzung ihrer **Flugsimulation** **Aero Dancing**. Ähnlich wie die **Ace-Combat-Serie** ist **Aero Dancing F** jedoch eine **Kampfsimulation**, die vor allem durch viele abwechslungsreiche Spielmodi aus dem Gros der Konkurrenz herausragt.

+++ Von **Castlevania Resurrection** soll neben der **DC-Version** auch eine **PS2-Variante** erscheinen.

Szenegeflüster

MARO lässt es krachen!



Weihnachtszeit – Geschenkezeit. Was kann man einem **Videospiel-Fan** Schöneres spendieren als ein Videospiel oder eine **Action-Figur**? Die Firma **MARO** (Bewerbestr. 5/1; 71332 Waiblingen, Tel: 07151/3564646) bietet beides. Sie verfügen über ein reichhaltiges Angebot neuester Daddel-Hits sowie über tolle **Action-Figuren**, die den Games entstammen. So könnt ihr beispielsweise alle Helden aus den neusten **Final-Fantasy**-, **Tomb-Raider**-, **Tekken**- oder **Wild-Wild-West**-Abenteuern erwerben. Die Preise pro Figur variieren dabei zwischen **19,90 DM** und **39,90 DM**. Jedoch solltet ihr euch schnell zum Kauf der Modelle entscheiden, da die meisten Helden in **streng limitierter Auflage** hergestellt wurden. Wem dazu das nötige Kleingeld fehlt, der sollte einfach am Gewinnspiel der Firma **MARO** teilnehmen, die insgesamt sieben Figuren (**Hope**, **Leonhard**, **Lara Croft** mit **Motorrad**, **Jin Kazama**, **Paul Phoenix**, **True Ogre**, **Desert Warp** und **J. West**) verlosen. Also, nehmt euch **Stift** und eine **Postkarte** zur Hand, die ihr an folgende Adresse sendet:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: **MARO-Gewinnspiel**
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Die ersten sieben Einsendungen (Einsendeschluss ist der 11.11.1999) gewinnen automatisch eine der tollen Figuren der Firma **MARO**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der **Computec Media** sowie der Firma **MARO** sind von der Verlosung ausgeschlossen.



Entes coole Homepage

Ein Highlight jeder Ausgabe stellen die **Peppl-Plattfuß-Comics** unseres Zeichners **Andreas Endres** alias **Ente** dar. Anhand unserer Leserbriefe zeigt sich Monat für Monat, wie sehr ihr die Zeichnungen des begnadeten Künstlers ins Herz geschlossen habt. Für alle diejenigen, die von dem **Superhelden** und seinen Freunden nicht genug kriegen können, ist die neue Homepage des Zeichners die richtige Adresse. Unter <http://www.entewelt.de> erfahrt ihr alles über die Entstehung der **Comic-Figuren** **PADMAN**, **Peppl Plattfuß** oder **Bulli Backstein**, die allesamt von **Andreas Endres** entworfen wurden. Zudem birgt die Seite einige **Überraschungen**, die wir euch an dieser Stelle natürlich noch nicht verraten wollen.





STRIKER



...und wieder die Münchner – aber schlechtes Zuspiel zu **Effenberg**, der heute wieder ein großes Spiel macht...



...aber in diesem Fall kommt er nicht mehr an den Ball, **der Lenker und Denker** des Münchner Mittelfeldes...



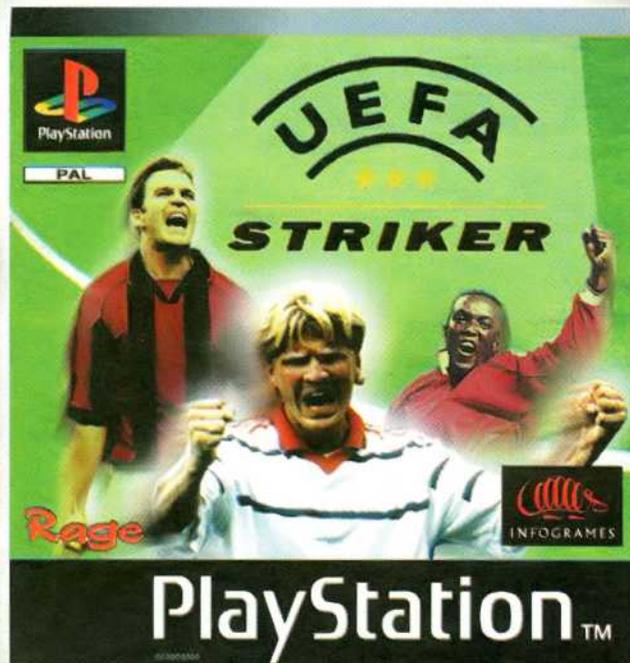
...und die Mailänder kontern – **schöööööne Kombination** der Italiener jetzt auf halblinks in Strafraumnähe...



...wunderbares Direktspiel und toller Doppelpaß – ja jetzt zaubern sie, die Rotschwarzen – die Münchner Abwehrspieler werden **umspielt wie Slalomstangen**...



...und **gefääährlich**, da steht Bierhoff völlig frei und – Bierhoff zieht ab – ein Schuß wie ein Strich und...



...den Rest entscheidest Du!

Offizielles PlayStation Magazin 11/99:
Testnote 10 von 10
"....selbst eingefleischte FIFA-Fans dürfen und sollten ohne Zögern zugreifen!"

Näheres auch unter: www.uefa-striker.com

Rage

© All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved. © Rage Games Ltd. All rights reserved. Distributed by Infogrames.



www.infogrames.de

* Alle Screenshots Dreamcast Version.



Belohnung: Schafft ihr es, das Spiel bis zum bitteren Ende zu meistern, bekommt ihr für den zweiten Ausflug nach Ibis Island mindestens ein neues Outfit und...



Fingerabdruck-Daten wurden gesammelt

Grauvolle Entdeckung: Bereits zu Beginn der Story lassen einige Menschen unfreiwillig ihr Leben für die gute Sache, versteht sich.



Kamera de Luxe: Die Kamerafahrten wurden grandios in Szene gesetzt, wobei an hervorragenden Lichteffekten nicht gespart wurde.

Dino Crisis

PlayStation Action-Adventure **Capcom, die ungeschlagenen Meister des Survival-Horrors, spielen einen weiteren Trumpf aus.**

Capcoms Motto in diesem Jahr scheint eindeutig „Vollgas“ zu lauten, denn nach zwei bereits längere Zeit erhältlichen RE-Episoden, stehen uns in näherer Zukunft mit RE:

Code Veronica, RE 64, RE 3: Nemesis, Onimusha und eben Dino Crisis

genügend horrorlastige Action-Adventure zur Verfügung, um uns bequem durch die nächsten zehn Winter zu zocken. Capcom war trotz Titeln wie Alone in the Dark mit Sicherheit die erste Company, die Horror-Adventure bzw. den Survival-Horror mitbegründete und solche für ein Massenpublikum salonfähig machte. Für die BPjS stellte das ein gefundenes Fressen dar, denn in den vorangegangenen Abenteuern ließ so mancher Untoter ein zweites Mal sein virtuelles Leben. Im Gegensatz zu den stinkenden und verwesenden Zombies bekommt ihr es in Dino Crisis jedoch mit einer anderen Feindesgattung, den schon ausgestorben scheinenden Urzeit-Echsen, zu tun. Shinji Mikami, der Denker und Lenker hinter Capcoms Horrortiteln, hat erneut seiner abgedrehten Fantasie freien Lauf gelassen und versorgt uns mit einem weiteren Produkt der Marke: Versuche zu überleben, aber fürchte dich nicht dabei.



Überraschung: Manchmal lohnt es sich, von hinten an die Beißer zu schleichen, um sie hinterrücks zu eliminieren.

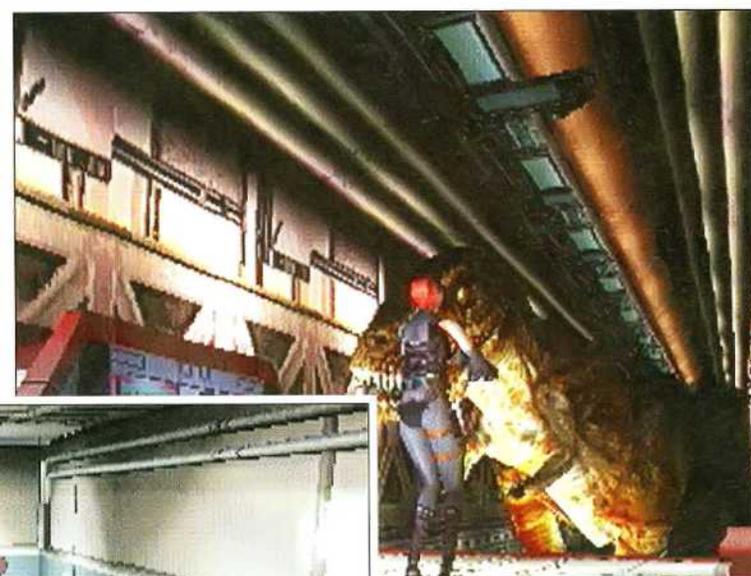
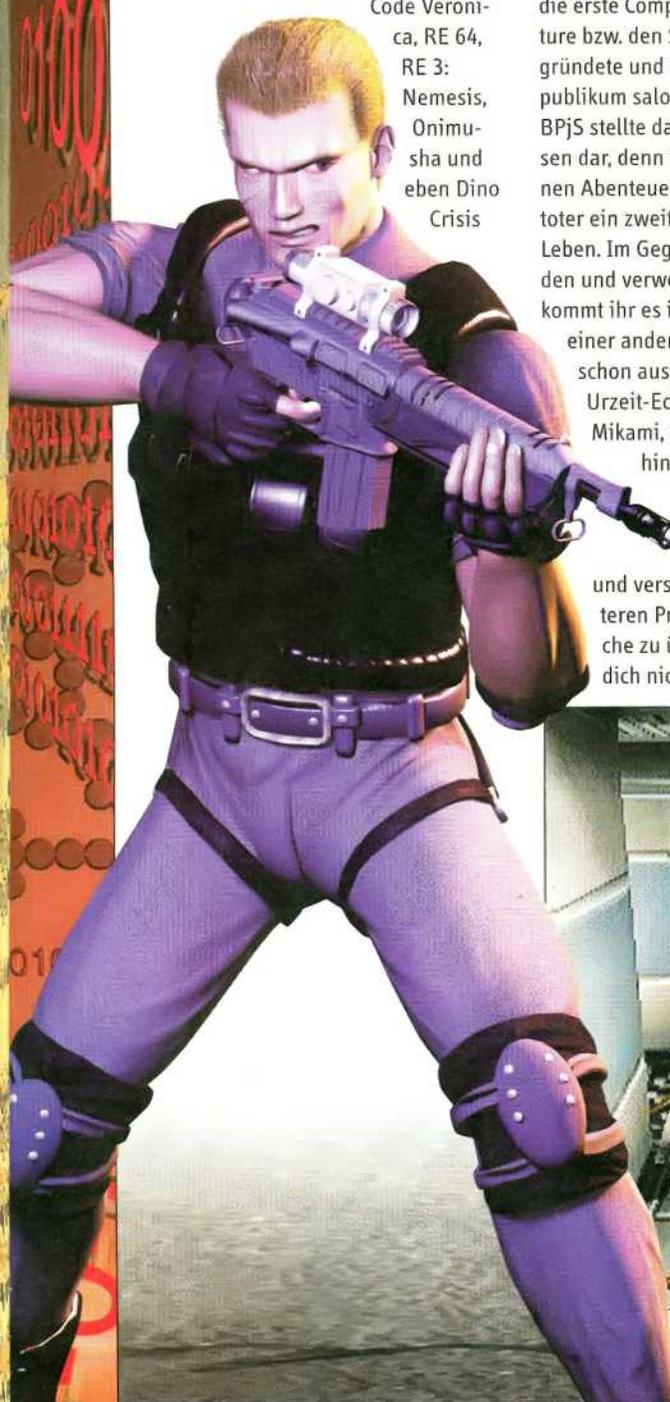


Gemeinheit: Nicht gerade stilvoll, aber dennoch sehr wirkungsvoll ist die doppelseitige Attacke der Saurier.

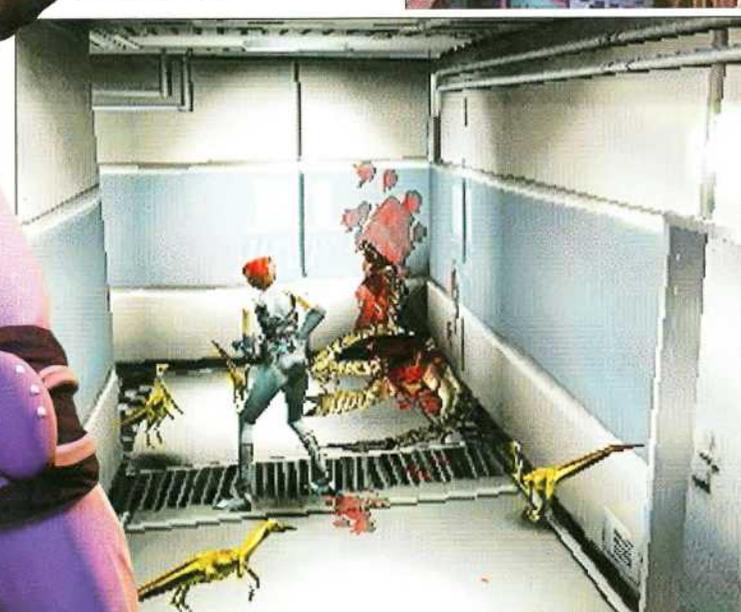
Spielablauf: Der etwas andere Horror

Ihr schlüpft in die Rolle der 23-jährigen, rothaarigen, rässigen Schönheit Regina, dem Mitglied einer Spezialeinheit. Dies stellt bereits die erste Parallele zum S.T.A.R.S.-Mitglied Jill dar. Doch ihr Auftrag ist ein gänzlich anderer als der, der sich den S.T.A.R.S.-Members stellt. Auf der abgelegenen Insel Ibis werdet ihr von einem Helikopter mitsamt dreier Mitstreiter

abgesetzt, um dort Nachforschungen anzustellen. Dort soll sich nach Regierungs- und Geheimdienstinformationen der Wissenschaftler Dr. Kirk aufhalten. Dieser forschte jahrelang im Auftrag der USA nach neuen Energiequellen, ehe man ihm den staatlichen Förderhahn abdrehte. Seitdem gilt Dr. Kirk als verschollen, wobei er jedoch immer noch nach einer ultimativen Energiequelle forschen soll, mit der sich alle Rohstoffprobleme der



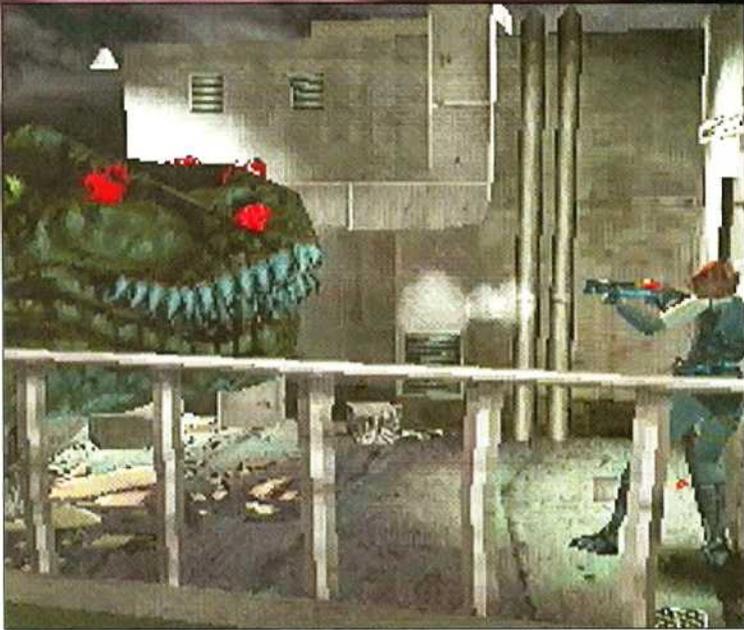
Jurassic Park meets RE: Am deutlichsten wird die Parallele, wenn ihr es mit dem King of Dinos höchstselbst zu tun bekommt.



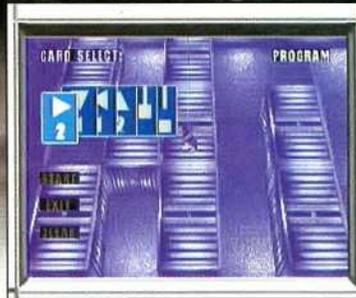
Kleine Nager: Nicht zu unterschätzen sind die Mini-Saurier, welche auch schon aus Jurassic Park bekannt sein dürften. Aber ein paar Feuerstöße und die drolligen Hüpfen waren einmal.



Virtuelles Hilfsmittel: Per Fingerscanner lassen sich Fingerabdrücke Verstorbener nehmen, um damit ID-Karten zu manipulieren.



Begegnung des Grauens: Für den T-Rex müssen Treffer aus der Schrotflinte wie Nadelstiche anmuten.

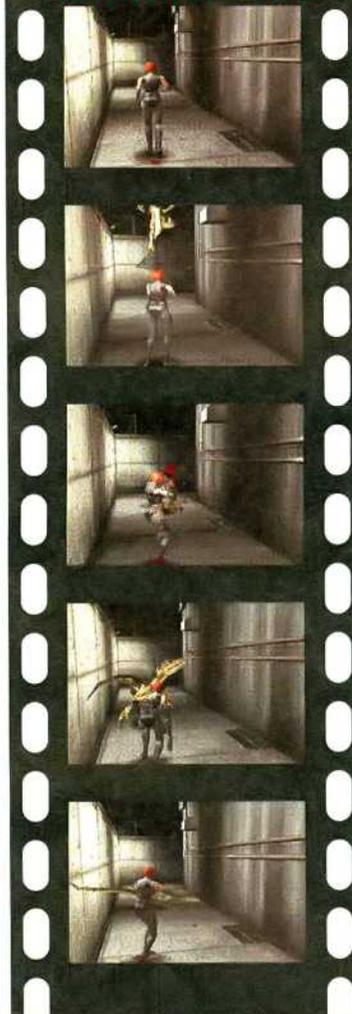


Graue Zellen gefordert: Die Rätsel in Dino Crisis sind im direkten Vergleich zu RE schwieriger ausgefallen. Hier müsst ihr geschickt Container verschieben.



Unlocked: Mit Hilfe der ID-Karte gelangt ihr in vormals unpassierbare Zonen.

Attacke 1



Menschheit lösen lassen könnten. Euer Auftrag lautet nun, die Insel samt Forschungseinrichtung zu untersuchen sowie Kirk aufzufinden und Details über seine Arbeit in Erfahrung zu bringen. Bereits kurz nach dem Absetzen auf Ibis wird eure Truppe aufgrund der Unerfahrenheit im Umgang mit großen Sauriern dezimiert, indem ein Soldat von einem ausgehungerten T-Rex verspeist wird. Somit bleiben lediglich besagte Regina, der Computerspezialist Rick sowie der stets pflichtbewusste Soldat Gail übrig, um nach dem Rechten zu sehen. Durch den Hintereingang dringt ihr in den weitläufigen Laborkomplex ein. Von dort aus macht sich Rick in Richtung Schaltzentrale auf, um wichtige Aufgaben, wie das Öffnen verschlossener Durchgänge, in Angriff zu nehmen. Gail und Regina suchen derweil in den Außenanlagen nach Hinweisen. Schon wird ein weiteres Opfer schwerer Bisswunden entdeckt, die augenscheinlich nicht von einem herkömmlichen Tier stammen. Das Opfer wurde durch einen sauberen Biss in zwei gleich große Teile getrennt. Von Gail bekommt ihr nun die Order, den Generator anzuzufachen und in das Innere der Einrichtung vorzudringen. Dies ist der Punkt, an dem ihr vollständig loslegen könnt. Mit ein wenig Grips sind die durcheinander geratenen Sicherungen im Generatorraum schnell in die richtige Reihenfolge gebracht und der Strom



Rätselkost: Manches Rätsel fordert etwas mehr Denkarbeit als gewohnt.

kann wieder fließen. Nach einer kurzen Zwischensequenz, wobei ihr ein weiteres Opfer entdeckt, macht ihr auf schaurige Art und Weise Bekanntschaft mit den Urhebern dieses Massakers. Vor euch steht ein ausgewachsener, wieselflink agierender Dino. Als Mitglied einer Sondereinsatzgruppe habt ihr jedoch eine relativ gute Ausrüstung, in der sich neben einer Pistole auch eine Schrotflinte befindet. Mit den Peacemakern blast ihr dem aus der Kreidezeit stammenden Echsentier schnell das Licht aus. Nun ist es aber an der Zeit, einiges im Inneren der Station aufzuklären. Häufig werdet ihr in Dino Crisis mit der Tatsache konfrontiert, dass es an vielen Stel-

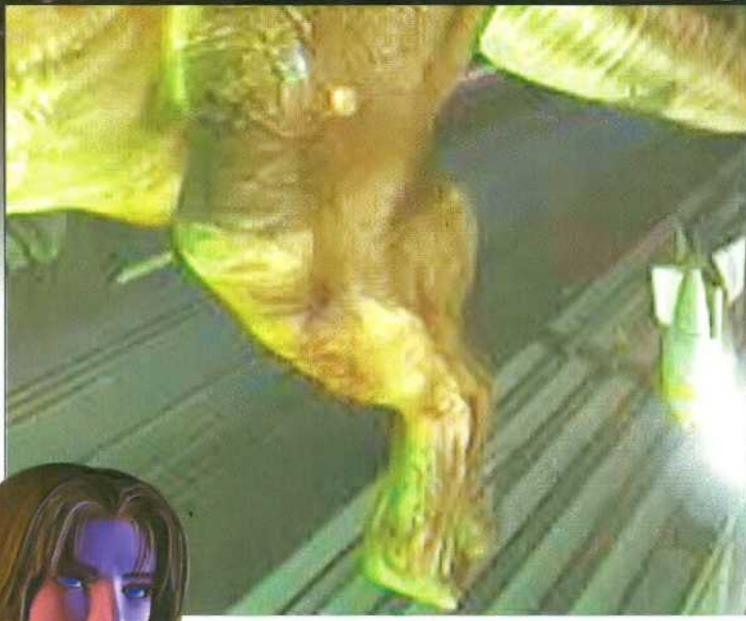


Immer cool bleiben: Selbst der gigantische T-Rex ist nicht so unüberwindbar, wie er auf den ersten Blick erscheint.



Informations-Overkill: Nicht nur die zahlreichen Rechner, sondern auch Tagebücher und liegen gelassene Notizen beinhalten so manche wertvolle Information.





Ende in Sicht: Ob ihr dem T-Rex mit dem Ausklinken der Bombe wirklich den Garaus bereiten könnt, soll dahingestellt bleiben.



Altbekannt: Schon aus RE bekannte Schiebereien befördern so manches Goodie ans Tageslicht.

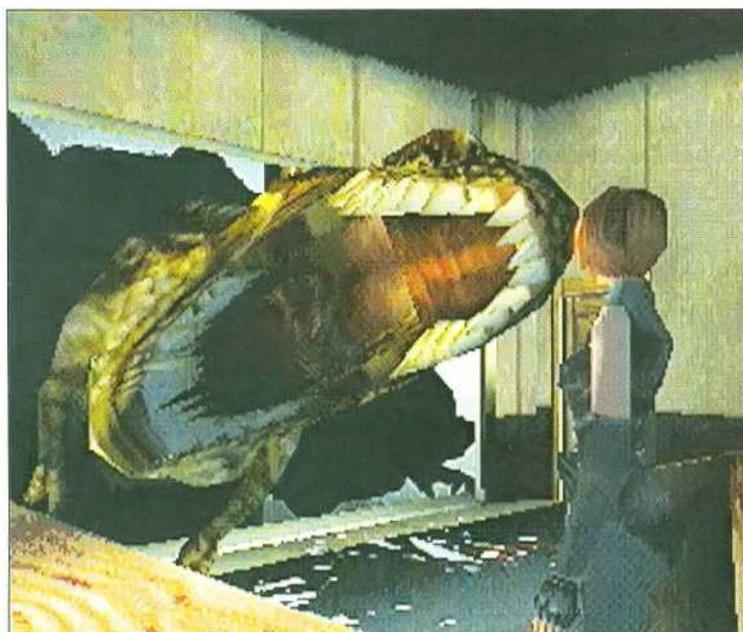
noch nicht genug, wird ihr an denselben Schlössern jeweils noch ein Code abgefragt. Gerade anfangs stellt dies kein großes Problem dar, denn ihr müsst lediglich einige Buchstaben des Wortes entfernen, um an die Lösung zu gelangen. Im Laufe eurer Bemühungen steigt auch der Schwierigkeitsgrad der Rätsel stetig an, so dass dieser die relativ leichten RE-Aufgaben locker in den Schatten stellt. Im weiteren Verlauf müssen Rohre, die scheinbar total ineinander verdreht sind, in der richtigen Position angeordnet werden, um erneut in einem anderen Bereich der Anlage den Stromfluss zu garantieren. Dazu kommt noch die zweimal auftretende Problematik im Containerraum. Einige Container umschließen den freien Zugang zu einem dahinsiechenden Wissenschaftler, der offensichtlich eine interessante Disc in den Händen hält. Mit Hilfe eines Krans, der nur bestimmte Container



Aufschlussreiche Karten: Die detaillierten Maps findet ihr nach und nach an entlegenen Stellen der Locations.

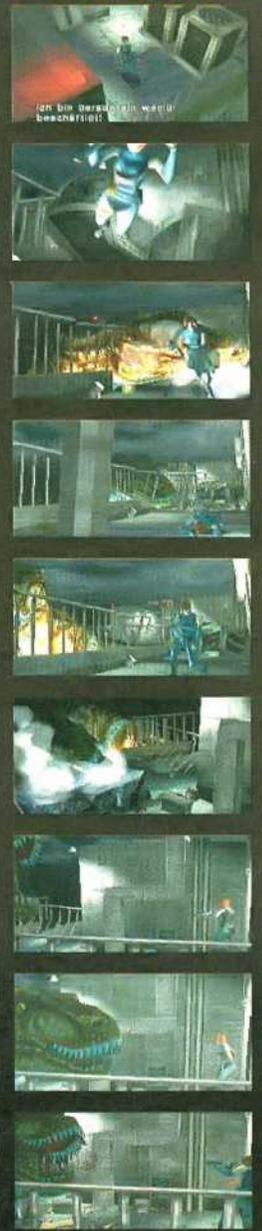
anheben kann, habt ihr euch den Weg zu dem Mann freizuarbeiten. Als wäre dies alles noch nicht stressig genug, trifft ihr sehr oft, für friedliebende Zeitgenossen zu oft, auf die urzeitlichen Wadenbeißer. Meist tauchen diese unverhofft hinter Ecken auf, um euch sofort anzugreifen. Neben den Raptoren wollen euch unter anderem auch die aus Lüftungsschächten auftauchenden drolligen Mini-Saurier an die Wäsche. Ferner bekommt ihr es im späteren Verlauf mit einer besonders aggressiven Art, mit Flugsauriern, sowie dem König der Fleischfresser, dem mächtigen T-Rex, zu tun. Ein interessanter Aspekt eurer Hatz durch das Gelände sind die neu integrierten Items. Neben vielen unterschiedlichen Munitionsvarianten stehen euch auch Mittel zur Verfügung, die ihr mit dem passenden Gegenstück kombinieren dürft. Beispielsweise erhöht ihr die Wirksamkeit eines Medi-Packs

len vorerst kein Weiterkommen gibt. In Action-Adventure-Manier durchstreift ihr die Räumlichkeiten, um wichtige Gegenstände zu finden. Diese lagern meist leicht sichtbar, jedoch manchmal auch im Besitz der Dahingeshiedenen. Die so genannten DDK-Discs beispielsweise erlauben euch, Code-Schlösser mit dem jeweiligen Namenssymbol zu öffnen. So müssen etwa für Code-Schloss A zwei DDK-Discs A gefunden werden. Als wäre dies



Mundgeruch: Die ersten Begegnungen mit dem König der Fleischfresser, dem mächtigen T-Rex, verlaufen glimpflicher, als ihr vermuten würdet.

Attacke 2



In die Luft gegangen: Im Umgang mit dem Archaeopteryx ist Vorsicht geboten, sonst begeht ihr euch unfreiwillig mit dem Flugsaurier in die Lüfte.



Harte Attacke: Bereits nach einigen wenigen Minuten macht ihr Bekanntschaft mit den Urhebern des Massakers in den Forschungseinrichtungen.

Umgang mit Sauriern

Konfrontationen mit den Beißern bleiben nicht aus. Ihr habt anfangs mehrere Möglichkeiten, den Urzeitlern gegenüberzutreten. Entweder verzichtet ihr auf langwieriges Gezeter und versucht, die Echsen gleich zu eliminieren, oder aber ihr geht einen anderen Weg. Nicht immer ist es notwendig, per Waffengewalt durchzugreifen. Deswegen solltet ihr vor allem von den Lichtschranken und herunterfahrbaren Gittern Gebrauch machen, um unnötigen Munitionsverlust vorzubeugen.

Munitionshaushalt

Gerade am Anfang werdet ihr schnell feststellen, dass ihr nicht gerade viel Munition im Gepäck habt. Spart diese bzw. setzt Munition gezielt ein. Dies beinhaltet auch die Tatsache, dass zumindest manchmal eine Flucht Wunder wirken kann, wenigstens so lange, bis ihr wieder neue Munition entdeckt habt.

Items

Von besonderer Wichtigkeit sind die kleinen Schlüssel, die dem Öffnen der an den Wänden angebrachten Notfall- und Munitionsboxen dienen. Sobald ihr einen dieser Wandschränke geöffnet habt, steht euch der Zugang von einer anderen entriegelten Box frei. Somit spart ihr euch eine Menge umständlicher Wege.

Codes

Dino Crisis stellt euch vor die Aufgabe, Codes en masse knacken zu müssen. Notiert deshalb überall, wo euch eine dieser Zahlenkombinationen auffällt, die Zahlenreihe sowie den Verwendungszweck. Andernfalls passiert es euch zu leicht, dass die Übersichtlichkeit ob der vielen Kombinationsmöglichkeiten flöten geht.

durch die Mischung mit einem Heilmittel. Ebenfalls können Betäubungspfeile so geschickt gemischt werden, dass die Dosis selbst für einen gestandenen Saurier umwerfend ausfällt. Zusätzlich zu den frei herumliegenden Munitions- und Heilmittelkisten findet ihr kleine Wandschränke, die sich nur mit bestimmten Schlüsseln öffnen lassen. Dennoch lohnt sich die Suche nach den begehrten Öffnern, denn die Schränke enthalten meist ein gut sortiertes Repertoire an Heilmitteln und Munition. Anders als im großen Horrorvorbild wurde auch die Möglichkeit gestaltet, Spielstände zu sichern. Anstatt die begehrten Farbbänder zu suchen, gibt es spezielle Räume, die als Speichermöglichkeit dienen. Ähnlich wie in Parasite Eve sorgen Upgrade-Kits für eine Verbesserung und einen Ausbau der Waffen, um noch energischer gegen die Beißer einzuschreiten. Je mehr Saurier auf der Strecke bleiben und je weiter ihr in den großen Räumlichkeiten vorankommt, desto mehr erfahrt ihr über die Machenschaften des Forschers. Doch solltet ihr euch nicht unbedingt in Sicherheit wiegen, wenn ihr einen bereits besuchten Raum erneut betretet. Es passiert des Öfteren, dass die geschickt agierenden Dinos durch

Schwingtüren etwa auch andere Gebiete des Areal unsicher machen. Euch stehen aber einige Möglichkeiten zur Verfügung, dies abzuwenden. Zuschaltbare Lichtschranken halten sogar den stärksten Dino davon ab voranzukommen. Eine andere, wenn auch etwas gemeine Lösung ist die Variante, einem Raptoren in einer Gasforschungseinrichtung per Giftgas zuzusetzen. Interessant und gut gelöst hat man auch die Problematik des Auto-Mappings, welches im Vergleich zu RE weiter verfeinert wurde. Da die Räumlichkeiten doch relativ groß erscheinen, leuchtet das nächste relevante Ziel rot auf, wenn ihr beispielsweise eine ID-Card für diesen Bereich ergattert habt. Apropos ID-Cards, mit Hilfe eures Handlesegerätes und eines speziellen Zugangscodes könnt ihr die ID-Cards neu beschreiben und neue Passagen öffnen. Meist erhaltet ihr sowohl den Fingerabdruck als auch den dazugehörigen Code von dem gleichen Verblichenen, zumindest anfangs. Alles in allem bietet Dino Crisis durch komplexere Rätsel, aber vor allem durch die Auseinandersetzung mit den blitzschnellen Sauriern eine andere Herangehensweise an den von Capcom geprägten Begriff Survival-Horror.



Feuer frei: Um aus dieser Situation zu entkommen, solltet ihr immer in dem Moment abdrücken, in dem der gierige Schlund des Monstrums nach euch schnappt.

Technik: Echtzeit statt Renderwahn

Der Hauptunterschied zu der in Raccoon City stattfindenden Horrorsaiga ist technisch gesehen mit Sicherheit die Abkehr von vorgerenderten Räumlichkeiten. Dino Crisis setzt vollständig auf in Echtzeit berechnete Hintergründe. Gepaart mit teilweise sehr guten Kamerafahrten, die jedoch nicht ganz die Klasse eines Silent Hill erreichen, wird ein komplett eigenständiges und dynamisches Flair erzeugt. Auf der anderen Seite bringt dies aber auch ein bisschen mehr Arbeit für den Zocker mit sich, denn Zimmer müssen auf Ibis Island genau unter die Lupe genommen werden, weil die Gegenstände nicht mehr so leicht zu erspähen sind wie im gerenderten Pendant. Absolut überzeugend wurde die KI (künstliche Intelligenz) der diversen Saurier kreiert. Statt blindlings zu attackieren, versuchen die possierlichen Tiere zum Beispiel zuerst eure Waffe aus euren Händen zu schlagen. Eine andere Vorgehensweise der echsenartigen Tiere ist das Umzingeln der armen Regina, verbunden mit einer beidseitigen Attacke. Flugsaurier haben die Eigenart, euch aus der Luft anzugreifen, euch zu packen, um euren hilflosen Körper schließlich auf den Boden fallen zu lassen. Doch wurde Steuerungstechnisch gegenüber der RE-Serie einiges verbessert, als dass ihr nun in der Lage seid, mit gezogener Waffe zu laufen, aber auch eine schnelle 180-

Grad-Drehung auszuüben, um den Gefahren zu entrinnen. Auf eine Analog-Steuerung muss nach wie vor verzichtet werden. Dafür wirken die implementierten Dual-Shock-Effekte um so authentischer. An den Bewegungen Reginas lässt sich ferner bestens ihr Gesundheitszustand ablesen. Die Palette reicht dabei vom Halten der Magengegend bei leichten Verletzungen bis hin zu einer langen Blutsprache, sobald sie schwer angeschlagen ist.



Georg: Dino Crisis ist nicht gleich RE, so viel steht jetzt schon fest. Vielmehr entführt Capcom den Zocker in eine andere Dimension des virtuellen Horrors. Der geschickte Einbau der überzeugenden Grafik und der guten Sounduntermalung unterstreicht einmal mehr, dass Shinji Mikami der King of Horror schlechthin ist. Mit Sicherheit nicht nur eine nette Alternative, sondern ein weiteres Highlight in der Geschichte des PlayStation-Horrors. Knackige Rätsel und intelligent agierende Saurier. Aber warum keine Analog-Steuerung? Biohazard 3 machte es vor!



Rückmeldung: Gail und Rick melden sich des Öfteren, um euch über die weitere Marschroute in Kenntnis zu setzen. So manche Neuigkeit wird von den beiden entdeckt.



Abkürzung: Um einige knifflige Passagen am Anfang zu umgehen, könnt ihr euch in den Lüftungsschächten über dem Erdlevel bewegen. Gerade anfangs spart ihr so eine Menge Ärger.

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Vertrieb: **Virgin**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **100,- DM**
 Musket von: **Virgin**
 Vergleichbar mit: **Resident Evil (85%)**
 Fakten: **Dual Shock**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 84 Sound: 76

Fun: 86





Gute Unterhaltung: Nach einem Torerfolg wird das Replay aus verschiedenen Perspektiven immer wieder gezeigt.



In die Gasse: Die eigenen Mitspieler bewegen sich meist clever, so dass solche Freiräume zum Kurzpassspiel einladen.



Mittendrln: Durch einen herrlichen Sololauf schiebt der Stürmer den Ball ins Netz.

FIFA 2000

PlayStation Sport Der Klassiker von Electronic Arts geht in diesem Jahr in die siebte Saison und hat wieder einmal alle Ambitionen auf den Meisterschaftstitel.

Es ist vollbracht! Mit einem Kraftakt im letzten Gruppenspiel zur EM-Qualifikation haben sich Sir Erichs Knappen



Georg: Gerade mal vier Wochen ist es her, da habe ich mich mit den Spielern bei UEFA Striker durch die virtuellen Abwehrreihen getankt und schon richten sich meine gierigen Blicke auf EAs aktuelle Dribbele. In allen Bereichen ist das vorliegende Game (fast) perfekt. Im Gegensatz zu Bundesliga Stars herrscht spielerisch wieder Erstklassigkeit vor und durch die exzellente Präsentation wird FIFA 2000 in diesem Jahr meine erste Wahl sein. Einzig und allein entspricht die Abstufung der Schwierigkeit noch nicht ganz meinen Vorstellungen. Hat man sich für den Amateur-Modus entschieden, hat man gegen die Konkurrenz keine Probleme. Jedoch bei der nächsten Stufe wird es schon happig und selbst gestandene Zocker werden ganz schön schwitzen. Bis zum endgültigen Gang in die Regale wird hoffentlich noch einmal der Feinschliff gemacht. Auf jeden Fall heißt es ab November wieder „Lets go crazy“.

nun endgültig für das EM-Turnier 2000 qualifiziert. Um aber auch in gut acht Monaten erfolgreich zu spielen, bedarf es einiger Trainingssitzungen, in die vielleicht auch des Öfteren mal eine virtuelle Dribbele eingebaut wird, denn hier gibt es viel Spielfreude und -kultur zu bestaunen. Die erste Wahl wird dabei wohl auf das diesjährige FIFA-Update fallen, das wieder massenhaft Überraschungen und Optionen im Gepäck hat.

Spielablauf: Bei Grün gehen, bei Rot stehen

Electronic Arts lässt es sich auch in diesem Jahr nicht nehmen, den Fußballsüchtigen mit einer Optionsvielfalt zu erschlagen (im positiven Sinne). Ob Turniere, Saison, Einzelspiele oder Trainingseinheiten, EA lässt eigentlich keine Wünsche offen. Seid ihr auf dem Feld der Ehre angekommen, zeigen sich gleich zwei wichtige Neuerungen. Zum einen hat der Richtungspfeil eures Passes eine zusätzliche Funktion er-



Jubel: Auch die Jubelszenen nach einem Tor werden ausgiebig gezeigt und verleihen FIFA 2000 ein rundum gelungenes Bild.

halten. Wie bei einer Ampel heißt es: Bei Grün kommt der Ball sicher an. Bei Gelb besteht die Möglichkeit, dass ein Gegenspieler dazwischen kommt. Bei Rot solltet ihr euch einem anderen Mitspieler zuwenden. Laft ihr dem Ball entgegen, erhöht sich auch die Sicherheit, dass das runde Leder in euren Besitz gelangt. Zum anderen sind die Standardsituationen verändert worden. Hier kann man nun nur noch drei vorgegebene Spieler anspielen oder wie gehabt den Fußball in den freien Raum passen. Weitere spielerische Raffinessen sind altbekannt und ermöglichen Übersteiger, 360-Grad-Drehungen oder auch Beinschüsse. Darüber hinaus lässt sich mit den speziellen Spieltaktiken ganz einfach eine Abseitsfalle aufstellen oder der Angriffsdruck auf die gegnerische Abwehr erhöhen. Spielerische Defizite, vor allem bei den Standardsituationen, lassen sich exzellent im Trainingslager üben. Hier positioniert ihr

eure Spieler genau an die Stelle vor dem Tor, wo ihr es euch wünscht.

Technik: Geschmeidigkeit ist Trumpf

Im technischen Bereich haben die Kanadier schon seit der 98er-Version der Bolzerei die Nase vorn. Von den Bewegungen angefangen bis hin zum Aussehen wird uns hier viel Realismus geboten. Die Kommentatoren Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Jörg Dahmann (SAT 1) versorgen uns mit einer vielseitigen Berichterstattung. Ferner geht die Steuerung wie immer leicht von der Hand, was zu viel Freude im virtuellen Stadion führt.



Ampelfunktion: Neu ist die farbliche Passhilfe im Spiel. Hier sieht man, dass unser Mitspieler frei ist, und so kommt der Pass auch sicher an.



Hilfreich: Während des kurzen Ladevorgangs werden immer wieder die Tastenbelegungen eingeblendet, so dass man kein Handbuch konsultieren muss.

Test PlayStation

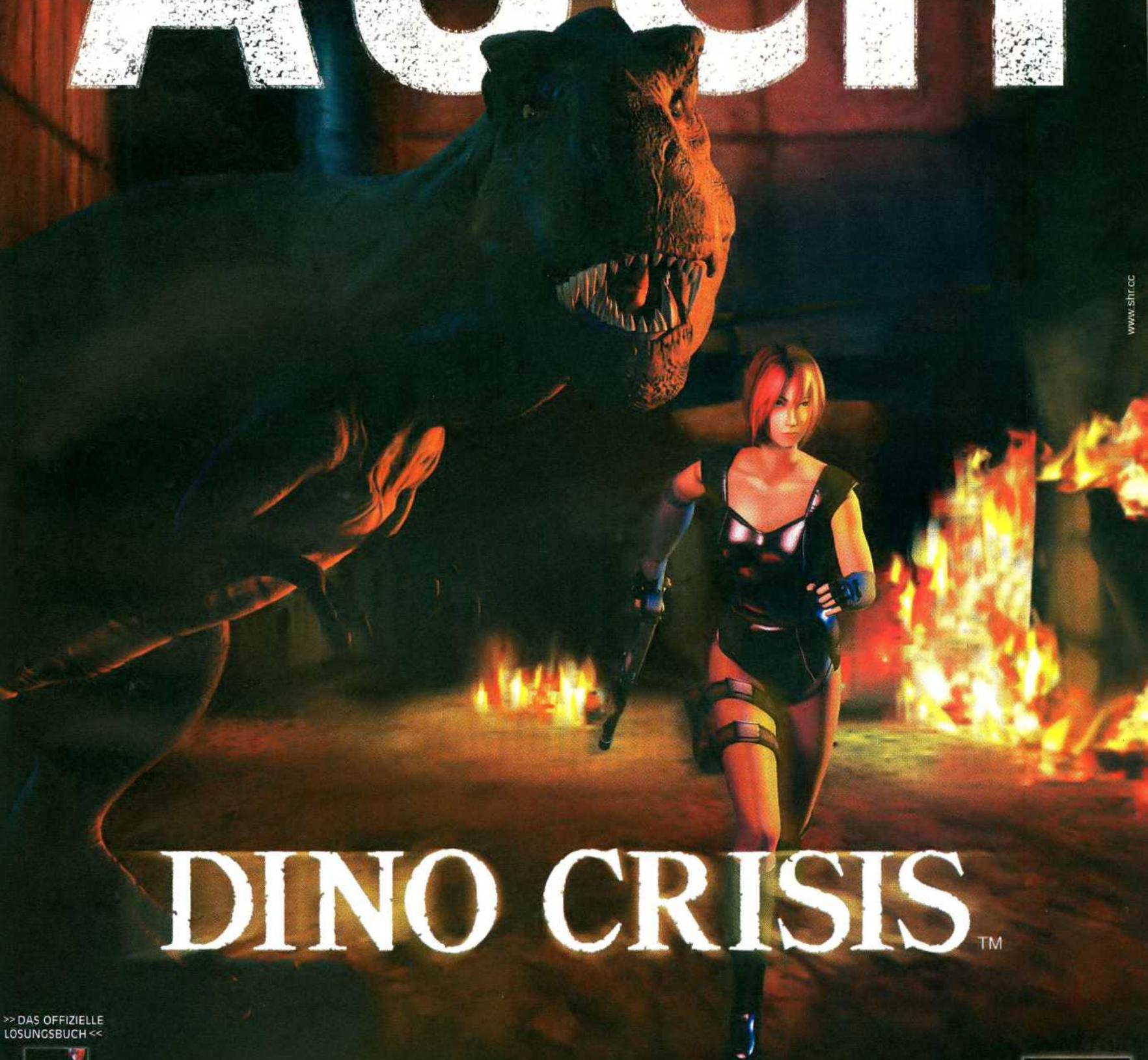
Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **FIFA '99 (89%)**
 Faktoren: **100+ Mannschaften, Dual Shock**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 87 Sound: 80

Fun: 89



FINDET ER AUCH



DINO CRISIS™

>> DAS OFFIZIELLE
LÖSUNGSBUCH <<



ab November
im Handel

CAPCOM



www.dinocrisis.de

Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.





Hindernisse über Hindernisse: Die Pyramiden strotzen nur so vor Feuer speienden Köpfen und tiefen Schluchten.



Hochgenommen: Da hat wohl jemand den Schuss nicht gehört? Pech gehabt! Somit zieht die gesamte Konkurrenz vorbei.



Versumpft: Tiefe Schlammfützen und Wasserflächen solltet ihr tunlichst meiden, denn diese bremsen euch nur unnötig aus.

Crash Team Racing

PlayStation Rennspiel Naughty Dog, die sich bereits für die Hüpfabenteuer des Beuteldachses Crash verantwortlich zeichneten, haben ein neues heißes Eisen im Feuer.

Wer kennt sie nicht, die Abenteuer des Beuteldachses mit dem fantasievoll eingefärbten Namen Crash Bandicoot? Nach bislang drei Ausflügen in die Welt der Hüpfspiele, wobei der dritte Teil immer noch mit zum Besten zählt, was dieses Genre aufzufahren hat, wurde es Zeit, einen neuen Kurs einzuschlagen. Trotz alledem war es für die meisten doch eine relativ große Überraschung, Crash in einen waschechten Fun-Racer zu packen. Wurde das Genre mit den kleinen Flitzern, vollgepackt mit den abstrussten Waffensystemen seit Menschengedenken, doch bislang klar von der Konkurrenz dominiert, Mario Kart zählt auch heute noch mit Sicherheit zu den partytauglichsten Fun-Racern, mit denen man sich und anderen triste Abende versüßen

kann. Doch bereits die History des italienischen Klempners zeigt deutliche Parallelen zum inoffiziellen Sony-Maskottchen Crash auf. Beide stellten zuerst im Hüpf-Lager ihr Können unter Beweis, um schließlich mit PS-Power durch witzige Landschaften zu düsen.

Spielablauf: Partyspaß pur

Wer das letzte Abenteuer des Beuteldachses kennt, dem wird mit ziemlicher

Sicherheit noch der Motorrad-Level in bester Erinnerung sein. Scheinbar spielte man damals schon mit dem Gedanken, die dort erworbene Erfahrung in einen Partyknaller umzumünzen. Ein durchgeknallter Wissenschaftler, der so genannte Nitrous Oxide, hat sich zum Ziel gesetzt, eine Inselwelt völlig zu zerstören. Unglücklicherweise soll von dem Geschwindigkeitsfetschisten gerade die Heimat unseres geliebten Crash Bandi-



Rutschpartie: Die KI der Widersacher ist zwar nicht übermäßig hoch, doch für ein Ausbremsmanöver reicht's allemal.

coot vernichtet werden. Dies ruft natürlich den Weltenretter in Person des kleinen roten Beuteldachses auf den Plan. Crash und seine Freunde, allesamt bekannte Charaktere aus der irrwitzigen Jump&Run-Trilogie, treten an, um den Professor das Fürchten zu lehren. Wie für einen Fun-Racer üblich, werden zu diesem Zweck hochgetunte Boliden bestiegen, um Oxide das Handwerk zu legen. Bereits an dieser Stelle wird sich die Zockerschaft die berechtigte Frage stellen, warum Sony bereits wenige Wochen nach dem Release der Speed Freaks einen weiteren potentiellen Party-Hit ins Rennen schickt, zumal Speed Freaks wahrlich überzeugte. Eine denkbare Antwort wäre, dass der Markt nicht mit genug guten Titeln für die PlayStation in diesem Bereich aufwartet. Vergleicht man CTR mit SF, so fällt bereits auf den ersten Blick die stark stili-



Fiese Sache: Die gemeinste Waffe ist zweifelsohne die TNT-Kiste, die sich auf eurem Haupt befindet. Nur die Ziellinie kann euch retten.



And the winner is: Ja, wer wohl? Crash natürlich. Ein Sieg macht doch immer wieder Laune.



Optimal gelöst: Selbst im Vierspieler-Modus müsst ihr fast keine Einbußen bezüglich der Framerate hinnehmen.

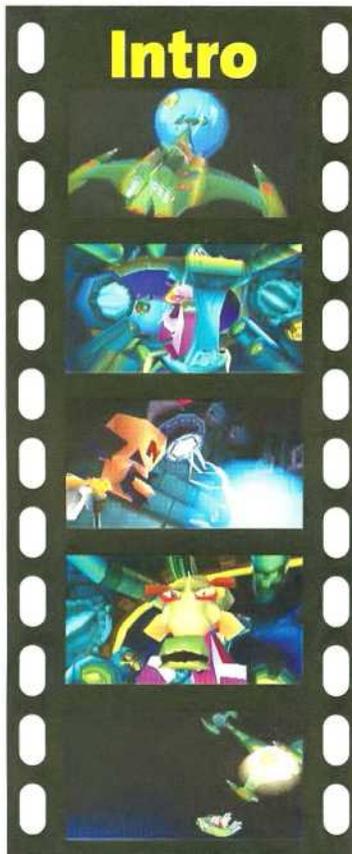


Target locked: Kurz vorm Überqueren der Ziellinie eine Rakete abzufeuern macht einfach höllischen Spaß.





Multifunktional: Nicht nur als Schutzschild dient der um euch kreisende Kopf, auch feindliche Autos lassen sich sanft wegräumen.



Intro

sierte Darstellung der Vehikel auf, die in Speed Freaks Verwendung fand. Die Fahrzeuge bestanden im Prinzip nur aus einem Lenkrad und vier Reifen. Naughty Dog hingegen setzt auf eine eher Mario-mäßige Optik. Die bereiften Gefährte er-



Wetereinfluss: Sogar bei Regen geht es raus auf die Pisten. Selbstverständlich wird dadurch auch die Kontrolle über das Fahrzeug etwas erschwert.

innern verstärkt etwa an die aus Mario Kart bekannten Rasenmäher. Wer bereits die drei Crash-Jump&Runs kennt, wird im Charakterfeld nur altbekannte Gesichter wiederfinden. Neben dem Titelhelden steigen auch Cortex, der Bösewicht, Tiny, Coco, Ngin, Dingo, Polar und Pura ins virtuelle Cockpit. Nun habt ihr die Wahl, gegen Nitrous anzutreten. Hierzu müsst ihr im Adventure-Modus durch das siegreiche Beenden der Rennen und den Gewinn verschiedener Symbole und Pokale neue Strecken freispielen und euch hocharbeiten. Anfangs stehen nur wenige Pisten frei. Das heißt, erst wenn ihr eine Strecke als Sieger verlasst, könnt ihr mit dem jeweiligen gewonnenen Symbol, entweder einem Pokal oder einem altägyptischen Ankh-Kreuz, die nächste Piste in Angriff neh-

men. Manche Kurse setzen gar eine Kombination aus gewonnenen Trophäen voraus. Sollte euch dies am Anfang zu langwierig erscheinen und ihr möchtet sofort einsteigen, zieht ihr den Arcade- bzw. Time-Trial-Modus vor. Eine Gesamtanzahl von 16 Pisten steht euch hier zur Auswahl. Dabei könnten die Strecken nicht unterschiedlicher ausgefallen sein. Im vereisten Polar-Pass müsst ihr euch mit den Tücken auseinander setzen, die verschneite und vereiste

erste hilfe HILFESTELLUNG

Speed-ups

Um möglichst alles aus euren rasanten Bemühungen herauszuholen, solltet ihr alle grünen Flächen am Boden überfahren. Der Grund ist einleuchtender Natur: Durch jede Berührung mit den Boostern gewinnt ihr für einige Sekunden einen gehörigen Geschwindigkeitsschub.

Waffensysteme

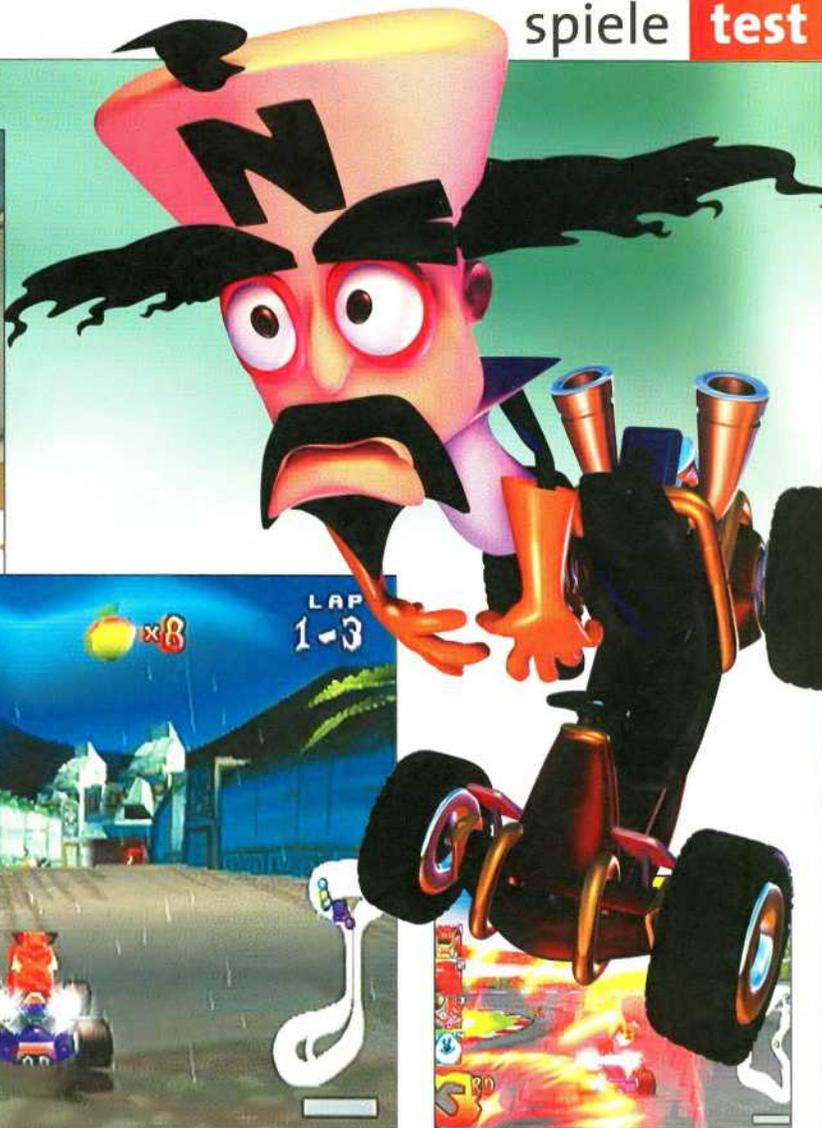
Für Waffensysteme, die sich in den Kisten verbergen, gilt Ähnliches: Sammelt so viel wie möglich davon ein. Notfalls müsst ihr euch im sprichwörtlichen Sinne mit den Rivalen darum balgen. Dennoch lohnt es sich, denn anschließend könnt ihr den Widersachern per Abschuss oder so wieder eins auswischen. Vergesst dabei trotz allem Spaß, den der Einsatz der Peacemaker mit sich bringt, nicht, diese hauptsächlich taktisch einzusetzen. Meist bringt es mehr, den Gegner kurz vor der Zielüberquerung, beispielsweise per Raketenabschuss, durch die Lüfte zu wirbeln, als in kurvigen Passagen eventuell einen Fehlschuss zu riskieren.

Gekonnte Dosierung des Gaspedals

In den meisten Funracern bringt es euch herzlich wenig, konstant Gas zu geben. Vielmehr solltet ihr darauf achten, Kurven möglichst optimal zu durchfahren. Ihr solltet auch daran denken, dass ihr bei einer konstanten Motoren-Quälerei meist oben genannte Speed-up-Flächen sowie wertvolle Goodies und Waffenkisten im Geschwindigkeitsrausch einfach verpasst.



Erläutigt: Auch ein Crash Bandicoot braucht mal eine Ruhepause, man beachte nur die lange herabhängende Zunge.



Effektgewitter: Final-Fantasy-Freaks werden nur müde lächeln, für einen Fun-Racer bietet CTR jedoch gehobene Explosionen.



Battle-Modus: Von der Zahl der entscheidenden Treffer bis hin zur Waffenausstattung darf eine Menge optimiert werden, bevor das Deathmatch startet.



Power-Boost: Überfahrt ihr die grünen Flächen, gewinnt ihr für kurze Zeit einen Geschwindigkeitsschub.



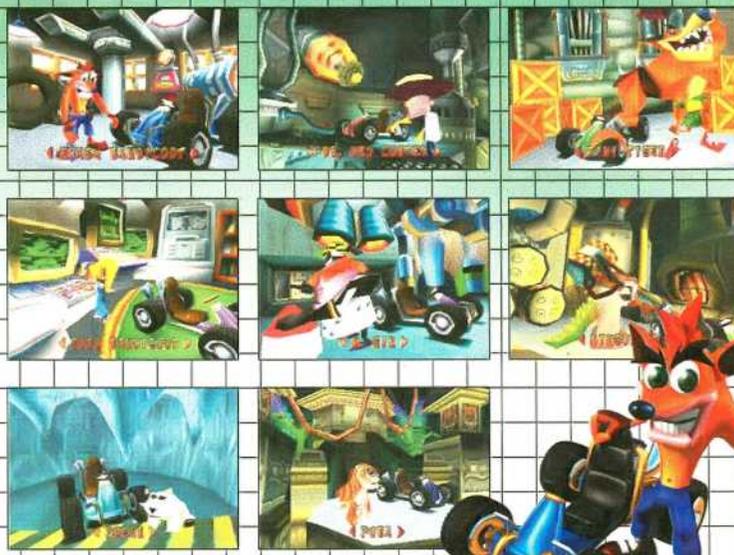
Plattgemacht: Benutzt der Gegner den virtuellen Hammer, so seid ihr für kurze Zeit mehr oder weniger ausgeknockt.



Mario: Nach dem bereits sehr überzeugenden Speed Freaks möchte man es gar nicht für möglich halten, dass eine Steigerung erzielt werden kann. Naughty Dog beweist, dass es noch besser geht: Vom Streckendesign bis hin zu einem gut sortierten Goodie-Equipment fährt man alles auf, womit man Zocker fesselt. Neben der sehr gut gelungenen Optik (selbst zu viert) glänzt CTR vor allem mit einer hervorragenden Spielbarkeit. Für genügend Motivation ist also gesorgt. CTR läuft den Speed Freaks zwar nur knapp, aber verdient den Rang ab!

Pisten zu bieten haben. Dagegen ist beispielsweise in Vortex Castle mit allerlei Ungeziefer, etwa Spinnen, zu rechnen, welche euch das Leben und Fahren zusätzlich erschweren. Apropos Ungeziefer, auch wenn diese Bezeichnung nicht immer den Kern der Sache trifft, so tauchen doch nahezu in jedem Parcours Hindernisse auf, die ein geregeltes Fortkommen hemmen. Über völlig vereiste Seen und durch riesige Schlammputzen schlägt ihr euch mit orientierungslos herumirrenden Robben oder Feuer speisenden Statuen (wie im Pyramiden-Kurs) herum. Erfolgt eine Karambolage mit einem Hindernis dieser Art, kostet dies wertvolle Zeit. Aber auch andere witzige Einfälle, die einen guten Fun-Racer auszeichnen, dürfen nicht fehlen. Der Zocker schreit nach einem großen Waffenarsenal und Naughty Dog hat tief in die Trickkiste gegriffen. Nahezu alle Spaß bringenden Auslöscher fanden hier Verwendung. Neben einer mehrfach einsetzbaren Lenkrakete, rollenden Bomben, Schutzschilden, auf Köpfen abgelegten TNT-Kisten und Schrumpfern darf mit allen Mitteln gearbeitet werden, die laut der Genfer Konvention in der Realität verboten sind. Die Extras findet ihr in kleinen Holzkisten, die sich auf der Strecke befinden. Meist entbrennen er-

Die Charaktere



Kreuz und quer: In manchen Levels unter bzw. überquert ihr des Öfteren vormals bereits befahrene Passagen.

bittere Kämpfe um das Erreichen derselben. Ferner wurde ein Versus-Modus integriert, der es euch erlaubt, mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten via Multitap gleichzeitig zur Hatz anzutreten. Direkt an Mario Kart angelehnt scheint der Battle-Modus zu sein. Dort stehen euch sechs neue Kurse zur Benutzung frei. Nachdem ihr die Optionen, wie etwa die zum Einsatz kommenden Waffen, festgelegt habt, tretet ihr in den direkten Shoot-out mit eurem Gegenüber, um diesem den Garaus zu bereiten.

Technik: Crash überzeugt erneut

Als wäre es nicht anders zu erwarten gewesen, schließt Naughty Dog mit diesem Titel genau an den bereits hohen Qualitätsstandard der Jump & Runs an. Während bei Mario Kart etwa die Charaktere bzw. heißen Kisten noch aus altmodischen Sprites bestanden, setzt man hier voll und ganz auf die Polygon-Variante. Selbst im Vierspieler-Modus gibt es keine Abstriche in Bezug auf eine eventuell stockende Framerate. Sogar die Texturierung der Umgebung nimmt gegenüber dem Einzspieler-Modus nur minimal, nahezu unmerklich ab. Dazu kommt noch die Tatsache, dass selbst die Steuerung absolut akkurat funktioniert und im Mehrspielervergnügen somit gegenüber dem Single-Player-Modus alles beim Alten bleibt. Diese Leistung verdient besondere Erwähnung, denn spätestens an diesem Punkt trennte sich in der Vergangenheit die Spreu vom Weizen. Ferner setzte man mit dem durchdachten Streckendesign, mal in knallbunten Bonbonfarben, mal eher in düsterer Atmosphäre gehalten, das

Sahnehäubchen auf CTR. Die Sound- und Musikuntermalung ist in diesem Zusammenhang sicherlich nicht bahnbrechend, doch fügt sie sich optimal in das Crash-Umfeld ein. Trotz großer Namen im Rücken passierte es bereits mehreren Entwicklern, ein Spiel in den Sand zu setzen. Crash-Fans können jedoch aufatmen. In Kürze steht den PlayStation-Zockern ein wirklich ebenbürtiges Mario-Pendant zur Verfügung. Vor ein bis zwei Jahren hätte mit Sicherheit niemand daran gedacht, was die Entwickler sowohl technisch als auch spielerisch noch aus der geliebten PlayStation herauszukitzeln im Stande sind.



Symbolik: Die an den Strecken angebrachten Symbole zeigen an, welche Pisten befahrbar sind bzw. erst noch freigespielt werden müssen.



Hinweise ohne Ende: Der abgedrehte Medizinmann hat immer einige zweckdienliche Tipps parat, um alle Situationen zu meistern.

Test PlayStation

Hersteller: **Naughty Dog**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Speed Freaks (86%)**
 Fakten: **16+6 Kurse, Dual Shock, Analog, Multitap**
 Erscheint: **1. Dezember**

Grafik: 82 Sound: 69

Fun: 89



FAHR-LAESSIG

CHECKLISTE

- KAROSSERIE VERSTÄRKT
- RENNDENZIN BETANKT
- VON FREUNDEN VERABSCHIEDET
- LEBENSVERSICHERUNG VERLÄNGERT

DESTRUCTION DERBY 64



Auf der Straße!

24 Fahrzeuge, von Stock Cars über Hot Rods bis hin zu Krankenwagen



Mehrspielerduelle!

Deathmatch, Destruction Race, Zeitbombe und Capture the Flag



Hochgeschwindigkeits-Chaos!

Bis zu 12 Konkurrenten kämpfen gleichzeitig um den Sieg in den Arenen und auf den Straßen Amerikas



Hardcore Demolition

– Action pur!
Explodierende Wagen und realistische Schäden



VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Destruction Derby 64 © 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Looking Glass Studios. N64 Version Published exclusively by THQ Inc. under license from Psygnosis. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and TM of Psygnosis Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. Nintendo, The Official Seal, Nintendo 64 and the "N" Logo are trademarks of Nintendo co., Ltd. © 1999 Nintendo.



WWW.THQ.DE



Das alte N64-Problem? Der Nebel in dieser Location dient wohl nicht nur der atmosphärischen Untermalung.



Augenschmaus: Die 3D-Engine verwöhnt den Spieler mit aufwändigen Grafik-Effekten.



Ein Ewok? Ihr solltet mit allen Bewohnern der Planeten sprechen, da sie euch hilfreiche Tipps und Hinweise geben.

Jet Force Gemini

Nintendo 64 Shoot 'em Up Rare, Garant für Traumspiele, schickt in seinem neusten Shoot 'em Up drei Helden auf die Jagd nach einem bösen Imperator, der das gesamte Universum beherrschen will.

Verantwortlich für die Entwicklung von Jet Force Gemini zeigt sich das gleiche Team, das zuvor Hits wie Blast Corps oder Diddy Kong Racing kreierte. Dementsprechend hoch war natürlich auch die Erwartungshaltung, die Nintendo-Besitzer an Rares neuesten Streich hatten. Die Geschichte entführt

uns in eine ferne Galaxie, in der die drei Protagonisten Juno, Vela und der Hund Lupus leben. Die Helden sind Mitglieder einer legendären Elite-Einheit, die vor einer schweren Aufgabe stehen. Ein Fiesling namens Mizar versucht nämlich, die Welt, in der die drei Helden leben, zu beherrschen, und sendet daher seine Armee des Schreckens aus, die die zehn Planeten der fried-

fertigen Galaxie befallen und die Einwohner in Angst und Schrecken versetzen.

Spielablauf: Ballern, was das Zeug hält

Zu Beginn des Abenteuers steht euch Juno als Spielfigur zur Verfügung, den die Fähigkeit auszeichnet, über brennende Oberflächen zu laufen, ohne dabei verletzt zu werden. Dieser setzt sich auch sofort nach Anwahl in seinen Raumjäger und macht sich auf den Weg zum ersten Planeten des



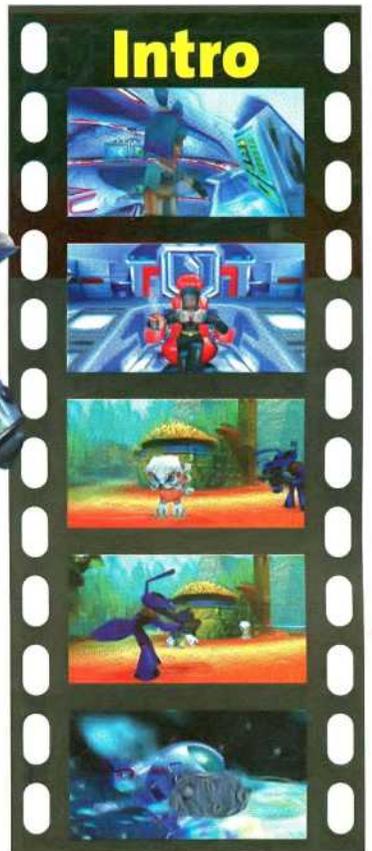
Freudiges Wiedersehen: Im Verlauf des Abenteuers trifft Juno auf seine beiden Freunde.



Abgeballert: Die Gegner lassen sich dank eines eingblendeten Zielkreuzes anvisieren.



Zehn riesige Welten: Ihr solltet ständig in Bewegung bleiben, da diese fliegenden Ungetüme ohne Unterlass auf den Helden schießen.



Waffensammlung vom Feinsten





Durchdacht: Jeder der drei anwählbaren Charaktere verfügt über spezielle Fähigkeiten.

Systems namens Goldwood. Der dicht bewaldete Himmelskörper ist der Heimatplanet der Tribals. Diese friedfertigen Wesen wurden von den Aggressoren gefangen genommen. Eines der Hauptziele von Jet Force Gemini ist das Aufspüren und

Uwe: Jet Force Gemini ist ein überdurchschnittliches Shoot 'em Up, das technisch vollkommen überzeugt. Die futuristischen Locations wurden mit aufwändig gestalteten Details ausgeschmückt, und obwohl das Expansion-Pak nicht zum Einsatz kommt, sucht die 3D-Engine in dem Genre ihresgleichen. Leider jedoch hat der Shooter auf der spielerischen Seite ein paar Schönheitsfehler. Versucht ihr beispielsweise per Zielkreuz wieselflinke Gegner aus der Luft zu holen, kommt es zu einigen frustigen Momenten, da die Steuerung der Zieleinrichtung meiner Meinung nach eine Spur zu sensibel reagiert. Zudem enttäuscht der Zweispieler-Kooperativ-Modus etwas, denn nur der Zocker, der die Spielfigur steuert, darf sich frei in den Levels bewegen. Der zweite Daddler hingegen kontrolliert lediglich das Zielkreuz des Roboters Floyd. Dabei verlieren die Spieler leider allzu häufig den Überblick, weil sich die Zieleinrichtungen optisch kaum voneinander unterscheiden.



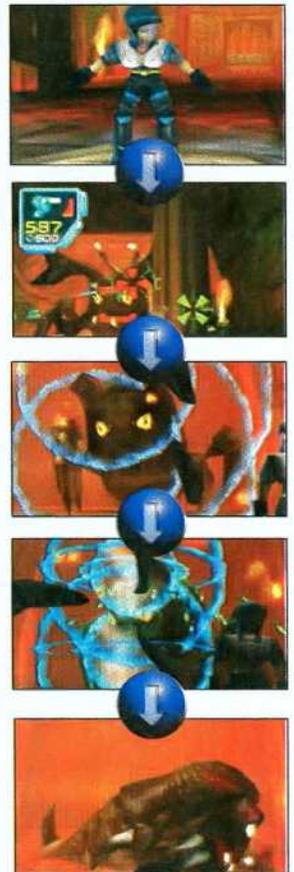
Befreien der kleinen Knuddelwesen. Den Protagonisten steuert ihr in bester Apokalypse-Manier frei durch die riesigen 3D-Welten. Die Areale werden von gegnerischen Einheiten, wie Mizars aggressiven Drohnen, die vom äußeren Erscheinungsbild an Ameisen erinnern, bewacht. Um sich der Gegnerschar zu erwehren, stehen euch mehr als zwölf verschiedene Waffen zur Verfügung (siehe Kasten). Ein weiteres Ziel von Jet Force Gemini besteht darin, die beiden Protagonisten Vela und Lupus zu finden, die sich ab dem Zeitpunkt des Treffens auch als Spielfiguren durch die riesigen Welten steuern lassen. Eine automatische Zieleinrichtung erleichtert euch die Beseitigung der Schurken.

erste hilfe HILFESTELLUNG



Der erste Endboss

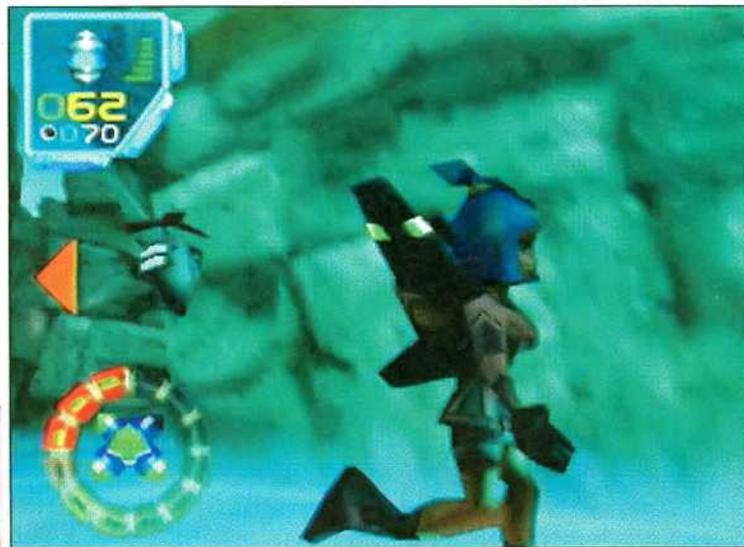
Dieser fiese Schurke besitzt lediglich vier verwundbare Stellen, seine vier weißen Stoßzähne. Jedoch bringt euch unplanmäßiges Drauflosballern überhaupt nichts, da die Achillesfersen des Monsters zudem nicht zu jeder Zeit verletzt werden können. Ihr solltet die Homing-Missile als Angriffswaffe nutzen, die nicht nur über eine mächtige Zerstörungskraft verfügt, sondern euch zudem anzeigt, wann der Bösewicht verletzbar ist. Um nicht selbst vorzeitig das Zeitliche zu segnen, könnt ihr mit Hilfe der Strafe-Buttons ständig nach rechts bzw. links laufen.



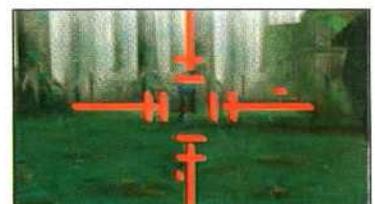
Technik: Auch ohne Expansion-Pak überragende Grafik-Engine

Auf der grafischen Seite gibt es wahrlich keinen Grund zu Beanstandungen. Die teilweise kunterbunten Welten wurden mit einer Vielzahl Details ausgeschmückt, die für eine dichte Atmosphäre sorgen. Zudem

wird das Auge des Spielers immer wieder von wunderschönen Grafischmankerln, wie dynamischen Licht- und Schatteneffekten verwöhnt. Leider jedoch trüben das ausgesprochen gute Gesamtbild die teilweise hektische Kameraführung und die sehr sensible Zieleinrichtung, die euch das Vernichten der Gegner unnötig erschwert.



I believe I can fly: Dank des Jet-Paks lassen sich auch größere Abgründe sicher überwinden.



Virtuelles Zielwasser: Die Sniper-Einrichtung ermöglicht es euch, auch weit entfernt postierte Feinde gefahrlos zu vernichten.



Hundstage: Im kooperativen Mehrspieler-Modus kontrolliert der zweite Spieler lediglich das Steuerkreuz des Roboters Floyd.



Unverwundbar: Der Schutzschild ist leider nur kurzzeitig verfügbar.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**
 Vertrieb: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Nintendo**
 Vergleichbar mit: **Apocalypse (85%)**
 Fakten: **Rumble-Pak, 10 Welten, 2+ Bonusspiele**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **86** Sound: **84**

Fun: **85**

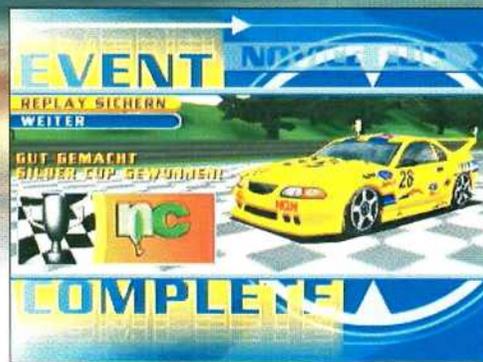




Big in Japan: Die Strecke in Kyoto besteht hauptsächlich aus dunklen Passagen mit vielen Tunneln und bietet Regen und schlechtes Wetter.



Überholmanöver: Um die CPU-Fahrer zu überlisten, müsst ihr aufgrund der hohen KI schon tief in die Trickkiste greifen.



Aller Anfang ist schwer: Gerade bei WDC bewährt sich diese Floskel, denn mit den durchzugsschwachen Kisten müsst ihr das Beste leisten.

World Driver Championship

Nintendo 64 Rennspiel Der Arcade-Gigant Midway beschert N64-Usern ein Gran-Turismo-Pendant.

Aus einer bereits viele Titel währenden Zusammenarbeit zwischen den Boss Game Studios und Midway entstand nun ein Titel, der auf den ersten Blick wie ein Pendant zum PS-Vorzeigeracer erscheint, wobei dies sicherlich nur die halbe Wahrheit darstellt. Setzen die Polyphony Studios in GT noch auf eine gelungene Mischung aus Simulation und Wagen-Tuning, so fällt die letzte Option in WDC völlig

unter den Tisch. Des Weiteren kommt auch keine teuer eingekaufte Lizenz zum Tragen, die die Nutzung von Originalmarken gestattet (in GT 2 sollen sage und schreibe um die 500 Originalfahrzeuge enthalten sein). N64-Anhänger, die ein Rennspiel mit Simulationscharakter bevorzugen, mussten bislang allenfalls auf Formel 1 bzw. NASCAR-Titel zurückgreifen, ehe sich nun erstmalig die Gelegenheit bietet, GT-Cups zu fahren.

Swen: World Driver Championship ist eine interessante Alternative für GT-vernachlässigte N64-Zocker. Der Championship-Modus könnte nicht motivierender gestaltet sein. Abzüge gibt es lediglich für die leicht hakelige Steuerung. Zudem stört die Tatsache, dass ihr bei von hinten kommenden Crashes fast immer die Kontrolle verliert, während die Rivalen im umgekehrten Fall einen Geschwindigkeitschub erlangen. Ansonsten ein rundum gelungenes Rennspiel, welches abgesehen von diesen Mankos vollkommen zu überzeugen weiß.



Spielablauf: Simulation mit Tiefgang

Bereits zu Beginn wird deutlich, dass ein anderer Ansatz verfolgt wird als beispielsweise in Gran Turismo, denn auf den Erwerb von Lizenzen oder Ähnliches wird gänzlich verzichtet. Neben einer Trainingsmöglichkeit, dem Arcade-Modus oder der Time-Attack liegt der Schwerpunkt klar auf dem Championship-Modus, in welchem ihr eine Fahrer-Karriere durchlebt. Hierzu steigt ihr in eines von anfangs zwei Teams ein, die euch auch kurzerhand ein Fahrzeug zur Verfügung stellen. Wegen fehlender Lizenzen muss auf Nachbildungen authentischer Vehikel



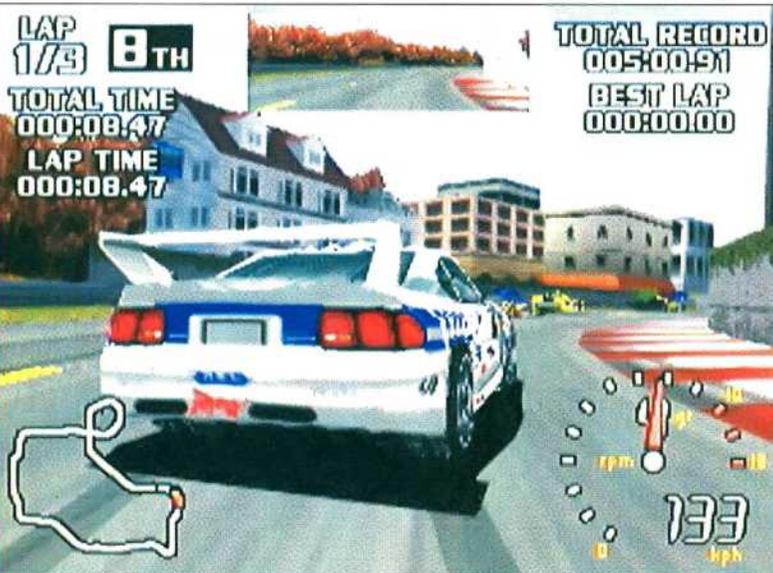
Detailfülle: Selbst in der niedrigen Auflösung warten die Vehikel mit vielen Details auf.

zurückgegriffen werden. Schon kann es losgehen. Nachdem ihr euch im Novice-Cup angemeldet habt, gilt es dort nach absolvierten Trainingsrunden und einer bestandenen Qualifikation euer Können gegen sieben Kontrahenten unter Beweis zu stellen. Gewinnt ihr einen Cup oder belegt ihr Platz 2 oder 3, macht ihr zugleich Fortschritte, indem ihr neue Wettbewerbe freispielt oder durch den Wechsel des Teams in den Genuss gelangt, neue Boliden fahren zu dürfen. Insgesamt setzt sich jeder Wettbewerb aus mehreren in verschiedenen Regionen stattfindenden Pisten zusammen, deren Rundenzahl stetig zunimmt. Die zehn Kurse, unter anderem Rom, Las Vegas oder Neuseeland, beinhalten je drei Variationen, zusätzlich zu einem Mirror-Mode sowie der Möglichkeit, diese rückwärts zu befahren. Mit einer Gesamtzahl von 20 Competitions wird dem Motorenfreund bis hin zu Ausdauer-Rennen viel geboten.



Ohne Einbußen: Im Multiplayer-Modus sind kaum wahrnehmbare Abzüge gegenüber dem Singleplayer-Modus zu verzeichnen.

lösung. Der Motoren-Sound wirkt ebenfalls relativ authentisch, sieht man davon ab, dass man keinen Vergleichswert zu Original-Vehikeln besitzt.



Nachbauten: Die fahrbaren Vehikel erinnern frappierend an Original-Fahrzeuge, wie etwa Lamborghini oder die gute Viper.

Test Nintendo 64

Hersteller: Boss Game Studios
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 129,- DM
 Muster von: Konami
 Vergleichbar mit: Gran Turismo (94%)
 Fakten: 20+ Wettbewerbe, Rumble-Pak, Memory-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 89 Sound: 70

Fun: 88



Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Ab sofort auch ONLINE

'http://www.gamerspoint.de'

Infos unter info@gamerspoint.de

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16.00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!

Dreamcast

Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!

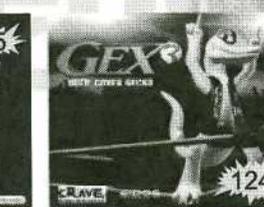
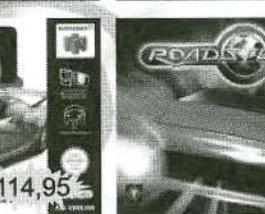
Dreamcast

 89,95	 104,95	 109,95	 99,95	 109,95	 89,95	 89,95	 104,95
 89,95	 89,95	 109,95	 179,95	 89,95	 144,95	 89,95	 89,95

PlayStation

 84,95	 94,95	 89,95	 109,95	 89,95	 89,95	 89,95	 89,95
 89,95	 89,95	 89,95	 44,95	 99,95	 94,95	 89,95	 89,95
 89,95	 NEU	 89,95	 NEU	 89,95	 99,95	 89,95	 89,95

Nintendo 64

 99,95	 114,95	 124,95	 134,95	 124,95	 99,95
 99,95	 114,95	 99,95	 114,95	 114,95	 109,95

VORBESTELL-SERVICE

Lösungsbücher ab 9,85 DM

DVD VIDEO

Zubehör ohne Ende

Aktuelle Preiskosten per FRK

Soundtracks & Videos

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!

BESTELL - HOTLINE : 0721 - 93357 10/11 - Telefax: 0721 - 93357 28

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE), Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen
Sudetenstr. 14
31311 Uetze
05173 - 2290

World Games
Albaxer Str. 1
37671 Hötter
05271 - 920932

Softmouse
Rheingoldstr. 25
38112 Braunschweig
0531 - 2321450

Gamestation
Hattinger Str. 191
44795 Bochum
0234 - 3252052

Gamers Point Oberhausen
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518-33/44

Kriwat
Olle Beek 9
46569 Hünxe
02858 - 7131

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Your Level
Kronenstr. 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720 - 36402

Gamer's Paradise
Untergasse 1
34576 Homberg (Efze)
05681-609455

Musi-X-treme
Kirchliern 4
84416 Taufkirchen
08084 - 946780



Über den Wolken: Gerade am Anfang werden Neueinsteiger Probleme haben, den Ball gezielt in die Maschen zu donnern.



Wie bestellt: Der hoffnungsvolle Jungstar Michael Owen hat es mal wieder gerichtet und das Leder ins Netz gejagt.



Befreiungsschlag: Mit weiten Bällen bringt ihr die Ordnung des Gegners durcheinander und stiftet Verwirrung.

Fußball Live

PlayStation Sport Fußball, der Deutschen liebstes Kind, ist um einen Meisterschaftsaspiranten reicher.

Dieses Jahr scheint allmählich das wohl am härtesten umkämpfte im Bereich der Sport-Games zu werden. Viele Compans unternehmen derzeit Versuche, EA Sports in den verschiedenen Sportarten ihrer Vormachtstellung zu entheben. Auch vor dem Nationalsport Nr. 1 hier zu Lande, der Torejagd mit der kleinen Lederkugel, macht diese Entwicklung nicht Halt. Die meisten Konkurrenzprodukte scheiterten mehr oder weniger kläglich an dem Qualitätslevel, den EA Jahr um Jahr noch zu überbieten vermochte. Sony versuchte sich zwar schon in der letzten Saison mit Libero Grande, doch mit Fußball Live steht erstmals ein ernsthafter Anwärter im Kampf um die Konsolenmeisterschaft ins Haus. Erste Preview-Versionen machten bereits deutlich, welch

großes Potential in diesem Spiel lauert. Die Zeit des Wartens hat nun ein Ende, und ein Spiel dauert bekanntlich 90 Minuten.

Spielablauf: Wettbewerbe en masse

Bereits kurz nach dem Laden fällt auf, dass man abgesehen vom sehr stimmungsvoll umgesetzten Intro auf eine Präsentation à la FIFA verzichtet. Doch Fans der EA-Reihe sollten sich nicht dazu verleiten lassen, Fußball Live vorab aufgrund dieses Mankos einen Stempel aufzudrücken. Entscheidend ist immer noch auf dem Platz, und der Star ist die Mannschaft, wie ein wahrer Insider zu sagen pflegte. Mit der Zahl von 230 Originalmannschaften steht euch ein recht ansehnliches Repertoire an Vereins- und Nationalteams zur Verfügung. Alle Teams, die national und international für Furore sorgten, aber auch wahre Exoten, wie etwa die Nationalteams von Neuseeland oder Trinidad und Tobago, sind enthalten. Ihr solltet euch die Zeit nehmen, erst einmal den virtuellen Trainingsplatz aufzusuchen, denn



Gerechte Strafe: Zu hartes Einschreiten wird vom Referee gnadenlos angeprangert und bestraft.

ähnlich wie in einigen derzeitig aktuellen Konkurrenzprodukten, etwa UEFA Striker, wurde die Button-Konfiguration anders belegt als in FIFA. Beispielsweise wechselt ihr eure aktiven Kicker mit der R2-Taste. Nach der kurzen Eingewöhnungsphase habt ihr die Auswahl aus mehr als 20 unterschiedlichen Turnieren und Wettbewerben. Zocker, deren einziges Bestreben darin liegt, nationale Titel wie Briefmarken zu sammeln, treten verständlicherweise zum Beispiel in der Serie A Italiens oder der französischen Liga mit ihrem Lieblingsteam an, um Meisterehren zu erwerben. Ist dieser Wettbewerb siegreich überstanden, schaltet ihr nach und nach weitere Cups frei. Zu diesen gehören unter anderen die Euro-



Trophäenschrank: Sind alle Pokale gewonnen, stehen euch neben allen Wettbewerben auch zwei neue Stadien offen.



Goalgetter de Luxe: Wer sich Stürmer nennen will, sollte schon einige Kunststücke auf Lager haben, um weiterzukommen.



Sehr bedenklich: Diese Aktion wird wohl oder übel geahndet werden. Ein Foul des letzten Mannes kann nur eins zur Folge haben: ROT!



Gefahr im Verzug: Völlig allein gelassen sieht sich der Torhüter dieser Situation gegenüber.



Georg: SCEE hat zweifellos einen Riesenschritt nach vorne gemacht, aber mit einem FIFA kann man sich trotz allem noch nicht ganz messen. Von technischer Seite passt eigentlich alles. Was auffällt, ist, dass viele Aktionen gerade für Neulinge im ungeordneten Chaos enden. Für Fortgeschrittene stellt es durch die gebotene Motivation, Wettbewerbe freizuspielen, eine Alternative dar.

durch realistische Trikotwürfe zu gefallen. In puncto KI (künstliche Intelligenz) bewegt man sich auf einem gehobenen Level, der gerade für Einsteiger einen schnellen Torerfolg zu einem schwer zu erreichenden Ziel macht. Besonders wirklichkeitsnah wurden auch die Bewegungen umgesetzt, die die Spieler vollziehen, wenn der Ball über sie hinwegsegelt. Alle Köpfe drehen sich sogleich in Ballrichtung. Was dennoch etwas negativ aufstoßen mag, ist, dass trotz der nach einigen Trainingseinheiten leicht von der Hand gehenden Steuerung (unabhängig von gewählter Taktik und Vorgehensweise) Aktionen früher oder später in Grätschorgien ausarten.



Glanzparade: Im letzten Moment fischt der Keeper den Ball vor der Linie herunter, während das eigene Team bereits wieder nach vorn blickt.

Europameisterschaft über die Weltmeisterschaft bis hin zum Asien-Ozeanien-Pokal alle relevanten Wettbewerbe des Weltfußballs unsicher machen. Wem dies noch nicht ausreicht, der besitzt die Möglichkeit, eigene Wettbewerbe und Pokale nach eigenem Gutdünken maßzuschneidern. Eure Bemühungen um einen Torerfolg finden in insgesamt 16 Stadien statt. Darunter befinden sich jedoch neben einem Trainingsplatz auch zwei Arenen, die über den Gewinn diverser Wettbewerbe freizuspielen sind.

Technik: Gute Eindrücke bestätigt

Die schon sehr guten Preview-Eindrücke haben sich technisch mehr als bestätigt. Bezüglich der Grafik steht man einem FIFA kaum nach. Spürbare Ruckler oder ein Abfall der Framerate bleiben aus. Die durch Motion-Capturing authentisch in Szene gesetzten Kicker wissen auch



Replay-Wahnsinn: Der Ball zappelt in den Maschen, und der virtuelle Schneidetisch versorgt euch sogleich mit einer Sofortwiederholung.

Test PlayStation

Hersteller: SCEE
 Vertrieb: SCED
 Spieleranzahl: 1-8
 Geeignet für: Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: FIFA '99 (89%)
 Fakten: 230 Original-Teams, Dual Shock, Analog
Erscheint: erhältlich

Grafik: 84 Sound: 77

Fun: 84



TMWA FRANKFURT

AB 24.11.99

CRASH TEAM RACING

GUTE MENSCHEN KOMMEN IN DEN HIMMEL.
 BEUTELRATTEN AUFS TREPPCHEN ...
 DAS WAHNWITZIGE KART RACING MIT SUPERSTAR
 CRASH BANDICOOT IN SEINER VIERTEN GROSSEN ROLLE.
 FILMREIFE SCHLACHTEN MIT BIS ZU VIER MITSPIELERN.
 VON SPANNUNGSGELADENEN ZWEIKÄMPFEN
 BIS HIN ZUM HOLLYWOODREIFEN SHOWDOWN
 MIT RAKETEN UND SPRENGSTOFF.
 „BRILLANTE GRAFIK, GENIALER SOUND UND
 INNOVATIVES GAMEPLAY ...“ (OPM 10/99)
 „CRASH BANDICOOT STARTET EINE
 ZWEITE KARRIERE ALS KART-FAHRER.“
 (PLAYSTATION POWER 4/99)
 „ÜPPIG AUSGESTATTETER FUNRACER
 MIT ... DEM TYPISCHEN CRASH-FLAIR.“
 (PLAYSTATION GAMES 07/99)
 „... HITZIGE MULTIPLAYER-SCHLACHTEN
 SIND VORPROGRAMMIERT.“
 (PLAYSTATION – DAS FUN-MAGAZIN 11/99)

CO-STARRING:
 COCO, CORTEX, TINI UND VIELE MEHR

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
 WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America, Inc. Source Code © Naughty Dog, Inc. Developed by Naughty Dog, Inc. CTR and Crash Team Racing and related characters™ & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Rugrats

Nintendo 64 Genremix

Die preisgekrönte Zeichentrickserie Rugrats zeigt die Abenteuer der vier Kleinkinder Tommy, Chuckie, Phil und Lil. Um diese dreht es sich nun auch in ihrem eigenen Spiel. Dabei handelt es sich allerdings lediglich um ein interaktives, in 3D gehaltenes Brettspiel. Davon stehen drei zur Auswahl, alle mit einer unterschiedlichen Aufgabe. Je nach Auswahl spielt man gegen- oder miteinander. Vor jedem Zug wird Brettspieltypisch gewürfelt, hier natürlich interaktiv. Je nach Feld, auf dem ihr landet, erhaltet oder verliert ihr Kekse, könnt euch umsehen, ausruhen, usw., je nach verlangter Aufgabe. Um das Spiel spannend zu gestalten, wird zu Beginn die Feldbelegung neu ausgewählt. Technisch macht der Titel einen guten Eindruck. Die Charaktere sind hübsch gestaltet und animiert, auch wenn sich ältere Spieler entsetzt abwenden werden. Denn „Rugrats: Die große Schatzsuche“ ist eindeutig für eine sehr junge Zielgruppe konzipiert, und für diese ist das Spiel bestimmt sehr schön. Alle Zocker über zwölf Jahre werden sich damit aber langweilen. (René)

Fun 64%



Road Rash 64

Nintendo 64 Rennspiel

Nach der Wahl eines Gefährts steigt ihr direkt in die Bike-Hatz ein. Schnell werdet ihr feststellen, dass es mit reinen Fahrkünsten nicht getan ist. Manchmal muss eben rohe Gewalt ausgeübt werden, um Rivalen unsanft aus dem Rennen zu befördern. So auch hier. Zu Beginn habt ihr lediglich die Möglichkeit, mit Fußtritten und Faustschlägen zu hantieren. Durch geschickte Griffe jedoch wird der Gegner seiner Bewaffnung beraubt. Road Rash 64 macht gerade durch die rabiaten Aktionen eine Menge Spaß, wenn auch die wenig detaillierte Grafikumsetzung diesen Eindruck etwas schmälert. Dennoch ein unterhaltsames Vergnügen. (Georg)

Fun 69%



Darf nicht fehlen: In keinem Agentendrama geht's ohne Sniper. Hier wird sogar noch ein Nachtsichtgerät draufgepackt.



Schalter-Rätsel: Die Rätselkost ist einfacher Natur. Zuerst sammelt ihr die Codes, um schließlich in richtiger Reihenfolge zu drücken.

Action Man

PlayStation Action-Adventure Agentendramen befinden sich nach wie vor hoch im Kurs.

Viele werden sich fragen, wer oder was eigentlich der Action Man ist. Die Antwort ist einfach: Ein in den Staaten enorm bekannter Spielzeug-Hero. Wie schon manche Vorbilder aus dem Reich der Kinderträume wurde auch dem Plastik-Agenten ein virtuelles Abenteuer für Sonys 32-Bitter beschert.

Spielablauf: Abwechslungsreiche Missionen

Nahezu jeder Superheld wird mindestens einmal im Leben vor die Aufgabe gestellt, die Welt vor machtgerigen und kriminellen Elementen zu beschützen. Gleiches gilt auch für Action Man, der es mit einer besonders heiklen Aufgabe zu tun bekommt. Der machtbesessene Wissenschaftler Dr. Gangreene macht es sich mit der Unterstützung seiner Handlanger zur Aufgabe, die gesamte Menschheit durch den Einsatz eines hochwirksamen Pflanzengiftes zu eliminieren. Und schon haben wir es wieder: Ein Held muss her, der dieses Treiben schleunigst stoppt. Ihr beginnt euren Feldzug gegen das Böse in einer Stadt. Hier gilt es, in bester Spy-Hunter-Tradition gegen die Schergen des Dr. Gangreene vorzugehen, welche gerade im Begriff sind, sämtliche brauchbaren Laborgegenstände zu stehlen. Wahlweise mit dem Auto oder einem Superbike gilt es, zahlreiche Kriminelle zu eliminieren sowie Energiekapseln ein-

zusammeln. Habt ihr euch erfolgreich durch die urbane Metropole geballert, steht schon der nächste Auftrag auf dem Plan. Mit einem Hängegleiter landet ihr vor den Toren der Laboratorien, um dieselben schließlich zu infiltrieren. Das Wachpersonal hat jedoch auch noch ein Wörtchen mitzureden und versucht, euren selbstlosen Einsatz zu vereiteln. Zahlreiche Ausrüstungsgegenstände, wie die Pistole und der Sniper-Bogen, aber auch elektronische Code-Knacker und Wurfanker, schaffen Abhilfe. Zudem liegen zahlreiche, über das gesamte Areal verstreute Energiekapseln aufnahmebereit herum, um euren angeschlagenen Energiehaushalt wieder aufzustocken. So arbeitet ihr euch weiter und weiter ins Innere des Labors vor, um die Nachforschungen über das Vorhaben Gangreenes voranzutreiben und diesen dingfest zu machen.

Technik: Zweckdienliche Darstellung

Grafisch sowie soundtechnisch wirkt Action Man wenig zeitgemäß. Wahlweise könnt ihr aus der isometrischen Perspektive in eine Pseudo-3D-Perspektive umschalten, was in manchen Fällen auch dringend anzuraten ist. Der Sound bietet solide Durchschnittskost, nicht mehr und nicht weniger.



Zerstörter Cyber-Soldat: Die Leibwächter des verrückten Docs stellen keine wirkliche Gefahr dar und sind bereits nach einigen Salven aus eurer Waffe Geschichte.



Georg: Positiv ist auf alle Fälle der relativ hohe Abwechslungsreichtum der Missionen. Hingegen wurde keine der einzelnen Aufgaben mehr als durchschnittlich umgesetzt, weder technisch noch spielerisch. Hierfür ist das Spielprinzip einfach zu linear, um längerfristig zu motivieren. Wieder einmal zeigt sich, dass ein großer Name nicht alles ist.



Voll einsatzfähig: Mit dem Kran erreicht ihr einen höher gelegenen Level der Anlage.



Verkannter Biologe: Action Man ist ein wahrer Allrounder. Sogar Proben von mutierten Pflanzen müssen genommen werden.

Test PlayStation

Hersteller: Hasbro
 Vertrieb: Hasbro
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 89,- DM
 Muster von: Hasbro Int.
 Vergleichbar mit: Mission: Impossible (83%)
 Fakten: 10+ Levels, Dual Shock, Analog
 Erscheint: 5. November

Grafik: 58 Sound: 49

Fun: 69



Space Invaders



PlayStation Shoot 'em Up Activision setzt den Retro-Trend fort. Mit einem kleinen Raumschiff sollt ihr die Erde vor den Space Invaders retten.

Wer sich als Videospiele-Freak der ersten Stunde bezeichnet, sollte irgendwann einmal Space Invaders gespielt haben. Dieser geniale Spielautomat definierte das Shoot'emUp-Genre in den 70er-Jahren vollkommen neu. Die zahlreichen Klone, die in den folgenden Jahren auf verschiedenen Systemen erschienen sind, konnten die

Faszination des Originals nicht überbieten. Dank Activision erscheint in diesen Tagen eine überarbeitete Version des Spielhallenklassikers, welche vor allem durch die dreidimensionale Polygonoptik überzeugt. Am Spielprinzip hat sich leider erschreckend wenig geändert. Mit einem kleinen Panzer fährt man am unteren Rand des zweidimen-

Sven: Wenn schon Retro-Trend, dann aber bitte mit wenigstens ein paar neuen Einfällen. Space Invaders ist das absolute Negativ-Beispiel, denn hier wurde sehr an Ideenreichtum gespart. Außer den dreidimensionalen Polygonraumschiffen hat dieses Spiel nur wenig Innovatives zu bieten.

Befinden wir uns momentan vor einer neuen höheren und besseren Generation von Videospiele, wirft uns die Neuauflage der Space Invaders wieder in die Steinzeit zurück. Alle Spieler, die sich auf eine neue Generation des interaktiven Videospieles freuen, werden bei Activisions „neuem“ Shooter derb enttäuscht sein.



Die Zeit ist knapp bemessen: Die Energieleiste des Endbosses sollte möglichst schnell abnehmen, will man nicht alle Leben verlieren.

sionalen Bildschirms entlang und versucht, alle Raumschiffe abzuschießen, die sich mit zunehmender Geschwindigkeit der Erde nähern. Oberhalb der Alienflotte bewegen sich zeitweise größere Sternkreuzer, die nach einem Abschuss wertvolle Items hinterlassen. Sammelt man die kleinen Helfer auf, bekommt man den Schutzschild oder einen Doppelschuss spendiert, der sich bei der Dezimierung der Gegner äußerst hilfreich erweist. In manchen Gebieten befinden sich nützliche Betonbunker, hinter denen man seinen Panzer bei extremem Beschuss verbergen kann. Durch einige Feuersalven aus der Mündung des Tanks lassen sich diese Betonklötze auch in die feindlichen Geschwader hineintreiben und so beträchtlichen Schaden anrichten. Wie es sich für ein Shoot 'em Up gehört, taucht am Ende eines Levels stets ein riesiger Endboss auf, den es mit einer bestimmten Taktik zu erledigen gilt.

Test PlayStation

Hersteller: X-Axis
 Vertrieb: Activision
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 79,- DM
 Muster von: Activision
 Vergleichbar mit: Centipede (59%)
 Fakten: Dual Shock

Erscheint: erhältlich

Grafik: 55 Sound: 75

Fun: 35

Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION

PROMO VIDEO
 VIDEOGAMES
 DISTRIBUZIONE

NEU BEI DYNATEX

DIE GRAPHIC-KITS MACHEN AUS DEINER „GRAUEN“ PLAYSTATION® EIN COOL GESTYLTES DESIGNEROBJEKT

„UM ES GLEICH VORWEG ZU SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN MOTIVE SIND QUALITATIV UND KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS WIR BISHER GESEHEN HABEN!“

World of Playstation 8/99, Seite 4

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIEDO
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

NEU

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund • <http://www.dynatex.de>

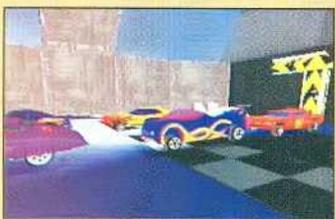


Centipede

PlayStation Shoot 'em Up

Von Hasbro kommt im Zuge der allgemeinen Retrowelle eine Neuauflage des Arari-Klassikers Centipede heraus. Noch immer ist es euer Ziel bzw. eure Aufgabe, einen gefräßigen Wurm aufzuhalten, indem ihr ihn mit Waffengewalt zerstört. Doch Hasbro hat der Neuauflage eine dritte Dimension spendiert, wodurch das einfache Spielprinzip des Originals etwas aufgepeppt wird. Neben der Vernichtung des Wurmes müsst ihr noch diverse kleine Aufträge, zum Beispiel Rettungsmissionen, ausführen. Als besonderes Schmankehl hat Hasbro das Original nochmal mit auf die CD gepresst. (Georg)

Fun 59%



Hot Wheels Turbo Racing

PlayStation Rennspiel

Wer auf die kleinen Mattel-Flitzer Hot Wheels steht, wird sich sicher über Electronic Arts Fun-Racer freuen. Dort wurde die fast dreißigjährige Spielzeugauto-Serie in Form von über 40 wählbaren Fahrzeugen nun verewigt. Ähnlich wie bei Nintendos Beetle Adventure Racing geht es darum, durch Einsammeln von Turbo-Containern möglichst schnell und spektakulär über die mindestens zwölf Strecken zu donnern. Wer besonders spektakulär springt, erhält weitere Boost-Container als Belohnung. Die Strecken wurden recht abwechslungsreich und verzwickelt gestaltet, so dass genügend Anreiz bleibt, sich ein wenig mit dem Spiel zu beschäftigen. Leider ist das gesamte technische Ambiente nur durchschnittlich. Recht schnell hat man sich an der schlichten Grafik satt gesehen und auch der Sound ist ziemlich mager ausgefallen. Da kann auch die ansprechende Musikuntermalung von namhaften Gruppen (unter anderem Metallica mit ihrem Hit "Fuel") nichts mehr retten. (Sven)

Fun 62%



One on one: Manche Terroristen erscheinen in den ungünstigsten Momenten. Euer Motto lautet dann nur noch zu eliminieren. (PS)



Ziel erreicht: Sobald ihr die Geisel gefunden habt, muss diese nur noch in die Freiheit geleitet werden. (PS)

Rainbow Six

PS/N64 Ego-Shooter Take 2 bedient die Fans der härteren Gangart.

Nach knapp fünfmonatiger Verzögerung kommen endlich die N64- bzw. PS-User in den Genuss des Agentendramas. Gegenüber den ersten Preview-Versionen hat sich doch einiges im Lande der strategisch angehauchten Ego-Shooter getan. Um einen Erfolg in diesem Genre zu erzielen, ist es nicht unbedingt notwendig, auf einen konstant hohen Body-Count wie in Quake 3 Arena zu verweisen.

Spielablauf: Planung ist die halbe Miete

Rainbow Six scheint auf den ersten Blick genau in die Kategorie des oben genannten Paradebeispiels der Ego-Shooter-Szene einzuordnen zu sein, doch weit gefehlt. Ohne punktgenaue Vorausplanung werdet ihr bald schmerzlich feststellen, wo eure Grenzen sind. Als Mitglied einer Special-Forces-Einheit wird von euch zur Bewältigung der zwölf unterschiedlichen Missionen eine Menge abverlangt. Zuerst müsst ihr ein Team aus Spezialisten zusammenstellen. Hierbei darf neben der Bekleidung auch die Bewaffnung festgelegt werden. Abgesehen von der M16 stehen euch fünf weitere Feuerwaffen zur Verfügung, aber auch Freunde der leichteren Pistolen kommen mit insgesamt sechs Modellen auf ihre Kosten. Zusätzlich steht euch noch die Benutzung diverser Granaten oder Dietrich-Sets frei. Nach dem Briefing solltet ihr also genau die richtigen Dinge im virtuellen Gepäck haben. Die erste Mission, Operation Steel Wind,

führt euch gleich direkt ins Geschehen. Eure Aufgabe besteht darin, in der belgischen Botschaft in London Geiseln zu befreien. Vorher kann noch die jeweilige Route eurer drei Spezialisten festgelegt werden. So dringt der erste Mitstreiter beispielsweise über das Dach und der zweite durch die Front in das Haus ein. Wichtig ist dabei vor allem, dass sich die momentan nicht direkt gesteuerten Charaktere selbst einen Weg bahnen bzw. Gegner eliminieren, um dann am Zielpunkt angelangt auf euch zu warten. Eure Anti-Terroristen beherrschen neben dem Gebrauch der diversen Ausrüstungsgegenstände auch hilfreiche Fortbewegungsarten, wie etwa Kriechen oder Springen. Meist werdet ihr vor die Aufgabe gestellt, Geiseln aus den Klauen der militanten Terroristen zu befreien. Problematisch wird es jedoch, wenn ihr aus allen Rohren um euch feuert, um dann festzustellen, dass ihr keine Munition mehr habt. Dann habt ihr nämlich ein Problem. Bei einem eingesteckten Treffer seid ihr ebenso schnell Geschichte.

Technik: Solide technische Umsetzung

Technisch gesehen hätte man eventuell ein bisschen mehr erwarten können. Ein erkennbarer Grafikaufbau bleibt bei beiden Versionen aus und es ist ein wenig enttäuschend, dass die Einsatzgebiete spärlich bis trist ausgestattet wurden. Die KI der Widersacher wurde hingegen sehr flexibel gestaltet, von dumm bis sehr gerissen.



Falsche Zeit - falscher Ort: Für den Kriminellen lief es augenscheinlich nicht so gut. Ab auf den virtuellen Friedhof. (N64)



Georg: Sowohl die N64- als auch die PS-Version wissen durch den sehr hohen strategischen Anteil des Ego-Shooters zu gefallen. Zwar hätte man gerade in Bezug auf die Grafik mehr erwarten können, doch den Spaß schmälert dieses Manko nur marginal. Auf alle Fälle bringt Rainbow Six frischen Wind in dieses doch leicht angestaubte Genre.

Test PlayStation

Hersteller: Red Storm Ent.
 Vertrieb: Take 2
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Take 2
 Vergleichbar mit: Mission: Impossible (83%)
 Faktoren: 12 Levels, Dual Shock
Erscheint: November

Grafik: 71 Sound: 60

Fun: 82

Test Nintendo 64

Hersteller: Red Storm Ent.
 Vertrieb: Take 2
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Take 2
 Vergleichbar mit: Mission: Impossible (83%)
 Faktoren: 12 Levels
Erscheint: November

Grafik: 74 Sound: 57

Fun: 81

Ronin Blade

PlayStation Action-Adventure Mit fernöstlicher Kampfkunst geht es nun Untoten an den Kragen. Ninja meets Resident Evil 1!

Vor gut einem Jahr brachte Activision ein bereits indiziertes Ninja-Adventure auf den Markt. Mit fernöstlichen Kampfkünsten machte man ganze Dörfer unsicher. Nun versucht Konami mit Ronin Blade in die ähnliche Richtung zu gehen. Der Spieler übernimmt entweder die Rolle des

Ronin Kotaru Hiba oder der schönen Ninja-Kämpferin Lin. Abhängig von der Charakterwahl am Spielanfang verändert sich das Abenteuer. Jeder der Helden hat nämlich seinen eigenen Handlungsstrang, der sich von Zeit zu Zeit mit dem anderen überschneidet. Kotaru besucht das Grab



Knallhart: Ronin Kotaru Hiba kennt keine Gnade, wenn sich ihm jemand in den Weg stellt. Wie jeder Kampfmeister kennt er multiple Kampftechniken.



Swen: Die PlayStation ist nicht nur wegen ihrer Software-Vielfalt, sondern eben auch wegen der vielen Spiele härterer Gangart sehr beliebt. Ronin Blade bietet genau das: knallharte Ninja-Action ohne Schonwuschgang. Für sanfte Gemüter ist dieses Spiel freilich nichts, aber das wird Fans der harten Unterhaltung

eher beflügeln, sich dieses Action-Adventure zuzulegen. Leider fehlt es Ronin Blade ein wenig an spielerischer Abwechslung und technischer Finesse. Das direkte Konkurrenzprodukt aus dem Hause Activision war zudem noch atmosphärischer und interaktiver. Kurz und gut: Wer auf die harte Tour steht, sollte einmal einen Blick auf Ronin Blade riskieren.

seiner Eltern, während Lin ihren verschollenen Bruder sucht. Das Dorf in dem sich beide zufällig treffen, ist von verzauberten Samurais besetzt. Mit zunehmender Spieldauer steigt der Erfahrungsschatz der beiden, so dass immer wieder neue Moves und Spezialattacken hinzu kommen. Vom Ablauf her erinnert Ronin Blade an Resident Evil 1. Es gibt vorberechnete Hintergründe und ein Haufen blutdürstiger Gegner. Leider sind die Kämpfe etwas trist ausgefallen, denn schließlich lässt sich mit der Taktik blocken und schlagen fast jeder Feind beseitigen. Ebenso ist die technische Umsetzung weitaus nicht das, was zur Zeit auf der PlayStation machbar wäre. Die Grafik ist zwar abwechslungsreich, jedoch für gerenderte Grafik zu unrealistisch. Die Musik hingegen sammelt durch ihre geschickt komponierten, fernöstlichen Arrangements Pluspunkte.

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Vertriebler: **Konami**
 Spielerskala: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
 U.S. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Konami**
 Vergleichbar mit: **indiziertes Spiel (83%)**
 Fakten: **Dual Shock**

Erscheint: November

Grafik: 69 Sound: 78

Fun: 71

CE



Evolution-Pad

Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.

empf. VK **DM 99,95**

e v o l u t i o n

Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar. Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik. Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat'm Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock™-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

Ein- und beidhändig spielbar ...



Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Rennschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrationseffekte, rutschfeste Gas- und Bremspedalen. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklammern. 12 Monate Garantie.

empf. VK **DM 129,95**

SX 2000 TECHNOLOGY



Evolution Control System

Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

empf. VK **DM 149,95**

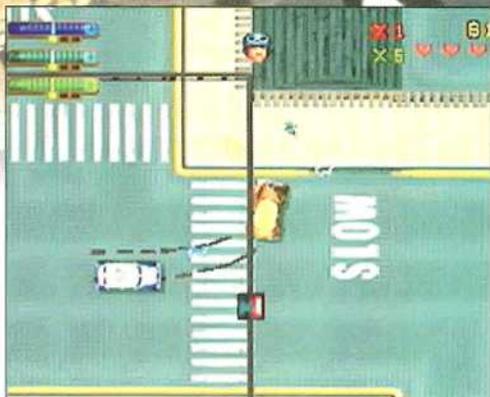


Vidis Electronic Vertriebs GmbH
 Borsteler Chaussee 85-99 - 22453 Hamburg
 Tel.: 040/51 48 40-0 - Fax: 040/51 48 40-40
 www.vidis.com

Vertrieb in der Schweiz
KIDDY FUN
 www.jokerag.com

Ab sofort im Fachhandel!





Ich geb Gas, ich will Spaß: Um euch möglichst flott von einem Stadtteil in den anderen zu begeben, solltet ihr ein Auto stehlen.



Dem bösen Spiel ein Ende gesetzt: Außer der Polizei hetzen euch auch der Geheimdienst und das Militär.



Augen auf! Einige Locations verbergen nette Goodies, zum Beispiel neue Waffen oder Lebensenergie.

GTA 2

PlayStation Action-Adventure Nach der interessanten Mission-Disc findet Take 2's virtueller Gangsterfilm endlich ein Sequel.

Erst wenige Monate sind ins Land gezogen, seitdem Take 2 die Mission-CD zum ersten Teil des Action-Adventures Grand Theft Auto auf den Markt brachte. Im Mittelpunkt des Spektakels stand dabei die europäische Metropole London, wo ihr in die Rolle eines Auftraggangsters geschlüpft seid, der für Geld (bzw. Punkte) jede auch noch so fiese Order ausführte. Dass auf technischer Seite die Grafik-Engine etwas veraltet wirkte, störte keinen Grand-Theft-Auto-Fan wirklich, weil das Spielprinzip einfach fesselnd war. Die geniale Gangster-Atmosphäre wurde zudem durch den coolen Soundtrack, der aus Rhythmen der sechziger Jahre bestand, deutlich verdichtet. Aufgrund der spielerischen Brillanz des Vorgängers darf man also auf den Nachfolger

gespannt sein, der überraschenderweise kurz vor Abgabetermin in die Redaktion trudelte.

Spielablauf: Innovation, gepaart mit alter Klasse

Auf den ersten Blick scheint alles beim Alten geblieben zu sein. Wieder steigt der Spieler in die Rolle eines Kleinstadtgangsters, der sich dank diverser fieser Aufträge sein täglich Brot verdient. Um an eine solche Mission zu gelangen, solltet ihr zunächst eine „klingelnde“ Telefonzelle aufsuchen, an der euch ein Auftraggeber Hinweise und Informationen zum kommenden Geschehen übermittelt. Ihr müsst beispielsweise Gebäude zerstören, Botendienste verrichten oder eine bestimmte Person eliminieren. So weit gleicht das Sequel dem Vorbild wie ein Ei dem anderen. Erfahrene Grand-Theft-Auto-Spieler werden an den Telefonzellen jedoch auf den ersten gravierenden Unterschied im Vergleich zum Vorgänger stoßen. Die Stadt wird nämlich im Sequel von drei rivalisierenden



Wenig Neues: Lediglich die Explosionseffekte wirken etwas spektakulärer als im Vorgänger.

Streetgangs beherrscht, die sich die Metropole zu gleichen Teilen untereinander aufgeteilt haben. Nur ein verschwindend kleiner Teil in der Mitte der Stadt ist neutral. Hier landet ihr zu Be-

ginn des Spiels. Um euren Charakter herum befinden sich drei Pfeile, die euch die Richtung anzeigen, in die ihr laufen müsst, um in die Stadtteile der entsprechenden Straßenbänder zu gelangen. Ein weiterer Unterschied zum Vorgänger sind die drei Leisten am oberen linken Bildschirmrand. Diese geben



Richtungsweisend: Ein eingeblendeter Pfeil zeigt euch den Zielpunkt des aktuellen Auftrages an.

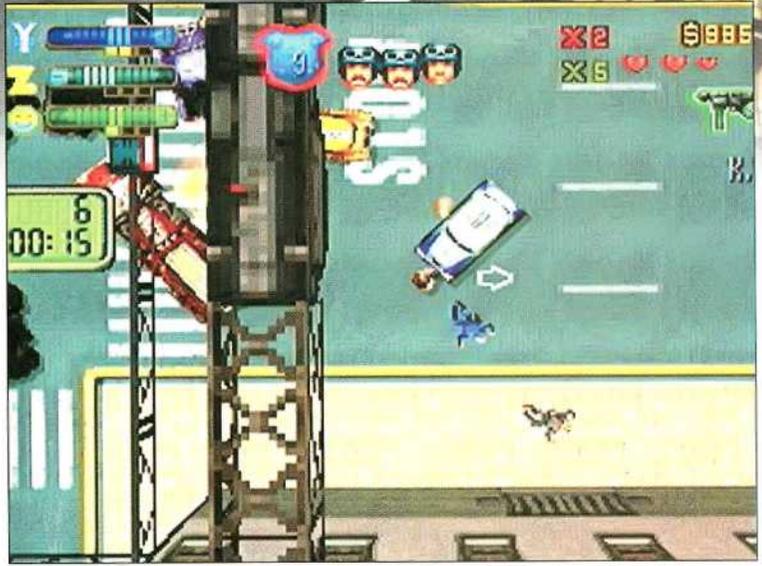
Intro



Nichts für schwache Nerven: Während der Missionen finden sich zusätzlich noch Mini-Aufträge.



Flammendes Inferno: Mit Hilfe der aufgesammelten Ballermänner lässt sich ein ziemliches Verkehrschaos provozieren.



Wichtige Information: Am oberen Bildschirmrand wird auch bei Grand Theft Auto 2 eingeblendet, wie sehr die Polizei an euch interessiert ist.

den Sympathiegrad an, den die einzelnen Bandenoberhäupter für euch empfinden. Logischerweise erhaltet ihr einen Auftrag eines Gang-Bosses nur dann, wenn ihr im oberen Drittel seiner Beliebtheitskala angesiedelt seid. Um die Sympathien eines Fieslings zu gewinnen, müsst ihr dessen Gegner schwächen. Dazu



Mario: DMAs Grand Theft Auto verwöhnt das Spielerauge wahrlich nicht. Im Zeitalter von Dreamcast und Co erinnert die Grafik-Engine eher an das grafische Niveau einer 16-Bit-Konsole. Dieses Manko stört jedoch nur wenig, wenn man den immensen Spielspaß betrachtet, der in GTA 2 steckt. Es gibt nur wenige Titel, die einen solch spielspaßfördernden Charme verspüren, wie es bei Grand Theft Auto der Fall ist. Die Aufgaben sind sehr komplex und abwechslungsreich. Zudem steigern die vielen kleinen Detailänderungen im Spielprinzip, wie das Vorhandensein dreier rivalisierender Banden, deren Anerkennung ihr erwerben müsst, die Spielmotivation im Vergleich zum Sequel noch um ein Vielfaches. Einzig und allein den Wunsch nach einem Grand Theft Auto 3D haben die Programmierer bislang leider noch nicht erfüllt.

solltet ihr euch zunächst in bewährter Grand-Theft-Auto-Manier ein Auto stehlen. Somit lassen sich die teilweise großen Entfernungen innerhalb der Levels problemlos und flott bewältigen. Ist die Spielfigur im Bezirk der Gang angelangt, die ihr schwächen wollt, solltet ihr ein paar Fahrzeuge oder Gebäude in die Luft jagen, die sich im Besitz dieser Bande befinden. Zudem lassen sich auch prima die Wachmänner überfahren, die auf der Straße des Bezirks patrouillieren. Natürlich sind die Burschen nicht ohne Gegenwehr zu überfahren, sondern sie ballern ohne Unterlass auf euer Fahrzeug. Nachdem diese letztlich doch das Zeitliche gesegnet haben, kommt ihr sogar in den Besitz der Waffen, die die Bösewichter bei sich trugen. Mit Hilfe dieser Ballermänner lässt sich natürlich ein noch größerer Schaden im Gebiet des Feindes an-



Gut oder böse: Die Balken am oberen linken Bildschirmrand zeigen an, ob euch die rivalisierenden Banden schätzen oder nicht.



Sackgasse: Einige Boni lassen sich nur sehr schwer finden, da diese weitab der regulären Straßen platziert wurden.

richten. Wie im Vorgänger rufen solche Aktionen natürlich die Polizei auf den Plan, die den Hobby-Mafiosi hinter Gitter bringen will. Durch einen geschickten „Wagentausch“ beispielsweise lässt sich diese jedoch noch relativ simpel abhängen. Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, bauten die Programmierer Institutionen wie das FBI oder die Army ein, die euch ebenfalls gnadenlos durch die Straßen der Stadt jagen.

Technik: Noch immer kein Hingucker

Wie im Vorgänger steuert ihr auch diesmal den Helden aus der Draufsicht durch die leider extrem verpixelten Großstadtstraßen, denen zudem nicht sonderlich viele Farben spendiert wurden. Im Gegensatz zur PC-Version wurde also nur wenig im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Der Soundtrack hingegen ist wiederum über jeden Zweifel erhaben und fesselt den virtuellen Gangster von der ersten Spielminute an.



Teuflischer Plan: Diese Bombe solltet ihr nutzen, um ein Restaurant in die Luft zu jagen.



Du hast ein Händchen für schmutzige Geschäfte, Jumbo. Hier - zur Feier des Tages ein frittierter Pizza-Kuchen und \$20.000.

Geschafft: Für bestandene Aufträge erhaltet ihr wie schon im Vorgänger eine bestimmte Anzahl von Punkten.

Test PlayStation

Hersteller: DMA
 Vertrieb: Take 2
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Take 2
 Vergleichbar mit: Grand Theft Auto: London 1969 (85%)
 Faktoren: Dual Shock, Memory-Card

Erscheint: Oktober

Grafik: 45 Sound: 81

Fun: 86





WWF Attitude

Dreamcast Sport

Endlich erhalten auch Dreamcast-Jünger eine oberklassige Wrestling-Simulation aus dem Hause Acclaim, die die japanische Konkurrenz (Touken Retsuden 4, Giant Gram) schlecht aussehen lässt. Alle positiven Aspekte, die bereits die PlayStation- bzw. N64-Fassungen auszeichneten, wurden natürlich von den Programmierern auch der 128-Bit-Version spendiert. Mehr als 40 authentische WWF-Wrestler sowie mehr als ein Dutzend verschiedener Spielmodi sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Mit einem speziellen Editor lassen sich darüber hinaus noch Unmengen individueller Wrestler mit einem Bastel-Tool erstellen. Im Vergleich zur Nintendo-Version muss dennoch leider bemängelt werden, dass technisch so gut wie nichts verbessert wurde. (Uwe)

Fun 85%



Mulan

PlayStation Adventure

Jüngere User werden sich noch bestens an die cineastischen Abenteuer der Chinesin Mulan und ihres drolligen Drachens Fushu erinnern. Nun bekommen auch gerade die Fans des Films die Möglichkeit, diese Abenteuer nachzustellen. In typischer Point-and-Click-Manier durchlebt ihr die bekannten Schlüsselstellen. So besteht euer Hauptanliegen stets darin, verschwundene Schriftrollen zu finden. Hierzu gilt es in mehreren Locations in Mulans Heimat nach dem Rechten zu sehen, zum Beispiel im Geschäft einer Schneiderin, in dem ihr die adrette Chinesin nach neuesten Maßstäben einkleiden dürft, oder ihr unternimmt eine Kletterpartie an einem lawinengefährdeten Berghang. Jüngere Zocker werden eventuell kurzzeitig dem Charme der Charaktere erliegen, doch dies täuscht nicht über die Langeweile hinweg, die bereits einige Minuten später eintritt. Nur für Fans! (Gunther)

Fun 34%



Schaltersprung: Durch einen beherzten Sprung auf diese farbigen Felder öffnen sich bestimmte Türen oder diverse Mini-Games.



Einfach genial: Trotz des hohen Alters von 20 Jahren macht das klassische Pac-Man immer wieder einen Heidenspaß.

Pac-Man World

PlayStation Jump & Run Zum 20-jährigen Geburtstag spendiert Namco einem seiner allerersten Videospielden einen neuen Titel.

Ziemlich genau 20 Jahre ist es nun her, dass eine kleine gelbe Kugel für riesiges Aufsehen in der damals noch jungen Videospieldbranche gesorgt hat. Und selbst nach jahrelanger Konsolenabstinenz ist Pac-Man noch immer ein Spiel, das irgendwie jeder kennt. Nun kommt die kleine gelbe Kugel zurück, und zwar besser denn je. Während andere Firmen ihre Oldies lieblos ausschachten, bastelte Namco rund um den kleinen Helden ein komplett neues Spiel, das es in sich hat.

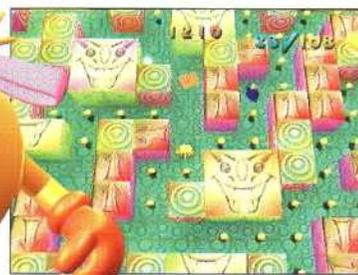
Spielablauf: Ein vollständiges Jump & Run

Neben dem eigentlichen Pac-Man in einer Originalversion und einer in 3D gehaltenen Variante des Klassikers bildet der Quest-Modus das Herzstück dieses Titels. Nachdem böse Geister die gesamte Familie des Pac-Man entführt haben, macht sich dieser sofort auf die Suche nach ihnen. Ihr startet nun in ein Pseudo-3D-Jump&Run-

Abenteuer, denn der zu gehende Weg ist euch wie bei Crash Bandicoot oder Pandemonium fest vorgegeben. Auf diesem trefft ihr auf allerhand böse Geister und sonstige Gegner, die es genretypisch mit einem kräftigen Sprung auf den Kopf auszuschalten gilt. So durchstößt ihr die sechs großen Spielwelten nach wichtigen Schlüsseln, Schaltern und Früchten, denn nur mit diesen lassen sich immer weitere Spielabschnitte erschließen. Da kommen Pac-Mans neue Fähigkeiten, wie der Doppelsprung, der Sprint oder das Verschießen der eingesammelten gelben Kugeln, gerade recht.

Technik: Überzeugende Vorstellung

Wie von den Edelcodern Namco gewohnt, zeigen sie auch hier, warum sie zu den besten Entwicklern zählen. Sowohl die Spielegrafik als auch das Leveldesign können voll überzeugen. Weiterhin ist die Kameraführung absolut fehlerfrei und lässt euch nie



Maze-Modus: Neben dem Quest-Modus kann auch die Neuauflage des Klassikers in 3D trotz oder gerade wegen seines einfachen Prinzips stundenlang fesseln.



Mario: Was soll man zu diesem Stück Software groß sagen? Wäre der Quest-Modus etwas umfangreicher ausgefallen und vom Niveau ein wenig anspruchsvoller, dann hätte sich die Konkurrenz warm anziehen müssen. Denn Pac-Man World vereint Spielwitz, Spielspaß und perfekte Technik. Dazu gibt es noch den Original-Oldie mit auf der CD und die ebenfalls gut gelungene 3D-Version des Klassikers. Somit ist dieser Titel fast ein Überraschungsei: Spiel, Spaß und Gelbfieber. Anschauen!

unkontrolliert durch die Gegend rennen oder hüpfen. Berücksichtigt man dann noch die vielen netten Details im Spiel, entsteht ein mehr als positiver Gesamteindruck.



Geisterinsel: Auf dieser schönen Oberwelt findet ihr die mit einem Classic-Pac-Man gekennzeichneten Eingänge zu den verschiedenen Levels.

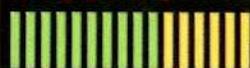
Test PlayStation

Hersteller: Namco
 Vertrieb: SCED
 Spieleranzahl: 1-2
 Designed für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: Crash Bandicoot (89%)
 Faktoren: Dual Shock, Classic-Modus

Erscheint: November

Grafik: 81 Sound: 78

Fun: 83

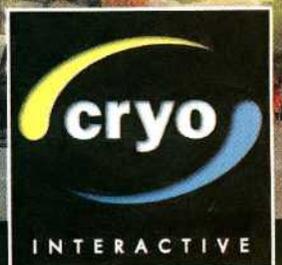
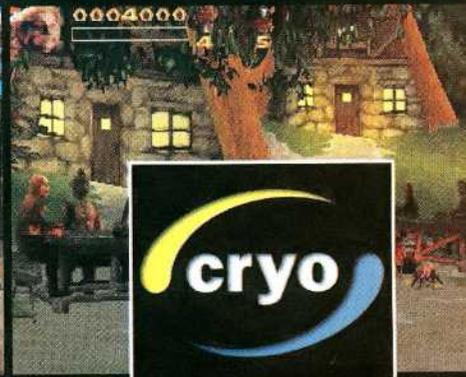
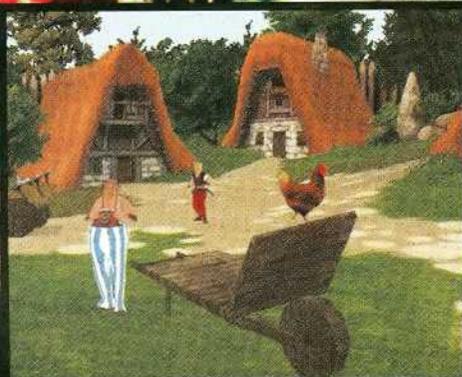


BEIM TEUTATES! IN JEDEM LEVEL FRISCHE RÖMER.



Jetzt ist es so weit, endlich darfst du auch Römer verhauen. Also greif zum Zaubertrank und zeig den Römern, was du draufhast. Hier zählen deine Geschicklichkeit und dein Reaktionsvermögen. **Ab 25. Oktober 1999 im Handel:** das Jump-'n'-Run-Erlebnis zum Kinohit „Asterix & Obelix gegen Cäsar“ mit Gérard Depardieu und Christian Clavier.

www.cryo-interactive.de





Rasende Verfolger: In solchen Situationen heißt es cool bleiben und ruhig vorneweg fahren.



Beeindruckend realistisch: Zum ersten Mal in einer PS-F1-Sim hat man das Gefühl, bergauf zu fahren.



Wie in Wirklichkeit: Bevor es endgültig in die Startaufstellung geht, gibt es eine Einführungsrunde.

Formel Eins 99

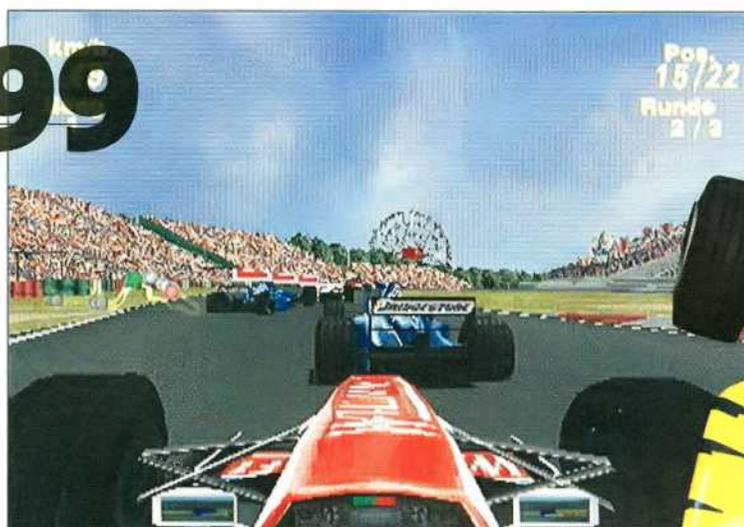
PlayStation Rennspiel Exakt ein Jahr nach der technischen Schlappe des 98er-Vorgängers versucht Psygnosis erneut, den Formel-1-Thron zu besteigen.

Der Formel-1-Zirkus neigt sich für dieses Jahr langsam dem Ende entgegen, wobei die Vergabe der Weltmeisterschaftskrone immer noch offen ist. Mika Häkkinen, Eddie Irvine und unsere deutsche Hoffnung Heinz-Harald Frentzen haben noch alle Chancen. Mit 62, 60 bzw. 50 Meisterschaftspunkten liegen die drei Kontrahenten zwei Rennen vor Schluss nahezu gleich. Wer hat die besten Chancen? Auf dem Papier sicher der finnische McLaren Pilot Häkkinen, jedoch erhält der extrovertierte Irvine nun doch Schützenhilfe vom wieder genesenen Michael Schumacher. Wir sind gespannt, wie sich

der Wettlauf um die F1-Ehren gestalten wird, denn besonders das vorletzte Rennen in Sepang/Malaysia könnte interessant werden. Bislang haben die Fahrer diese Strecke nämlich nur auf Bildern und technischen Zeichnungen gesehen. Einhellige Meinung der Fahrer nach ersten Tests: herausfordernd schwer. Wer das Gefühl, in Sepang zu fahren, auch einmal erleben möchte, der sollte sich Psygnosis' neueste Racing-Sim Formel Eins 99 reinziehen. Ob sich der virtuelle Trip ins Fahrerlager lohnt, verrät euch dieser ausführliche Test.

Spielablauf: Noch nie war Formel 1 so realistisch

Im Vergleich zu den mehr oder minder erfolgreichen Vorgängern hat sich bei der 99er-Variante der Formel-1-Simulation spielerisch natürlich nicht sehr viel getan. Noch immer fährt man mit einem der 24 Fahrer in einem schweren 750-PS-Boliden seine Runden. Die Änderungen liegen im Detail, da man das Rad selbstverständlich nicht neu erfinden kann. Beispielsweise dürfen neben allen elf



Weitblick: An diesem Screenshot kann man die hervorragende Engine erkennen: viele Fahrzeuge gleichzeitig und in der Ferne das Riesenrad von Suzuka.

Formel-1-Teams und deren 22 Fahrer noch die beiden Ersatzfahrer Mika Salo und Stephane Sarrazin ausgewählt werden. Sogar der letztjährige "Williams-Fahrer Nummer 1" Jacques Villeneuve ist diesmal in der offiziellen FIA-Lizenz enthalten. Neben den Fahrern und Teams sind die Strecken von entscheidender Bedeutung für einen Simulationsfan. Auch hier muss man den Entwicklern von Studio 33 absolute Kompetenz attestieren. Jeder der 16 Rundkurse ist sehr realitätsnah für die PlayStation umgesetzt worden. Als Referenz unter den Kursen gilt Monaco, das durch seine engen Häuserschluchten, Tunneldurchfahrt und trickreiche Boxengasse dem Fahrer alles abverlangt. Aber auch

das bereits erwähnte Sepang ist für den Spieler absolutes Neuland. Ähnlich wie in Hockenheim gibt es lange schnelle Geraden mit zahlreichen engen Kurvenkombinationen. Je nach



Streckenwahl: Die Strecke von Sepang (Malaysia) gehört zu den schwersten im Weltmeisterschaftskalender.



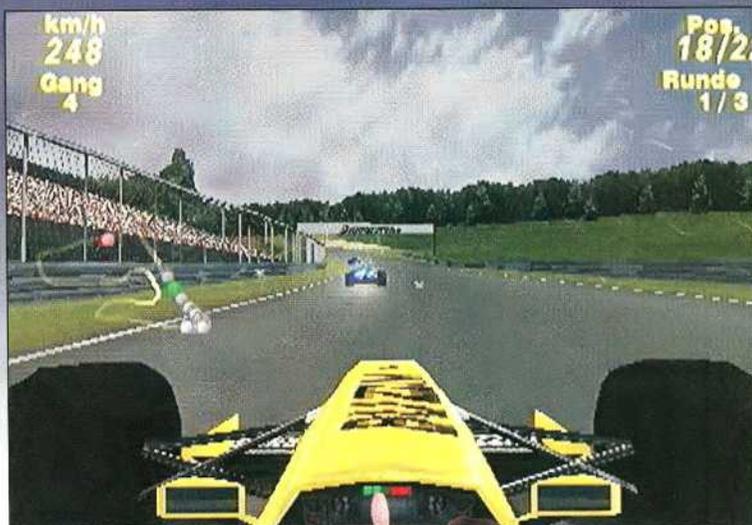
Nachtfahrt: Im Tunnel von Monaco herrschen starke Lichtschwankungen. Das ist einer der besten Effekte im Spiel.



Mittendurch: In dieser Szene darf der Jordan einmal mehr beweisen, dass er sehr wohl konkurrenzfähig ist.



Die Ruhe vor dem Sturm: Wer zu früh aufs Gas steigt, muss eine Stop-and-Go-Strafe absitzen. Erst wenn alle roten Lichter verloschen sind, geht es los!



Dicke Suppe: Fährt man im Regen, muss man mit der Gisch des Vorausfahrenden rechnen.



Verfolgerduell: Wie in alten Zeiten stellt Michael Schumacher seinem Konkurrenten Häkkinen nach.

eingestelltem Modus (Arcade oder Simulation) wird man mehr oder weniger Bekanntheit mit Reifenstapeln oder dem Kiesbett machen. Während man im Arcade-Modus alles niederbrettern darf, was sich einem in den Weg stellt, ist das in der Simulation undenkbar. Wurde der Schaden auf "realistisch" gestellt, kostet jede Berührung mit anderen Fahrzeugen oder der Streckenbegrenzung den Flügel oder die Reifenaufhängung. Trotzdem hat Psygnosis den Spielspaß dahingehend erhalten, dass man nicht ausweichen kann, d.h., selbst der größte Crash erlaubt es, sich noch an die Box zu schleppen und die Boxen-

Crew den Schaden beheben zu lassen. Dieses Jahr wurde übrigens auf eine sichtbare Crew verzichtet. Fährt man in die Box hinein, sollte zuerst der Geschwindigkeitsbegrenzer eingeschaltet werden. Er verhindert, dass man durch die 120km/h-Überschreitung eine zehnkündige Stop-and-Go-Strafe absitzen muss. In diesem Punkt wurde von den Entwicklern ganze Arbeit geleistet. Noch nie wurde auf der PlayStation das F1-Regelwerk so genau und hart umge-

setzt wie in Formel Eins 99. Hat man das Flaggensystem eingeschaltet, werden das Abkürzen von Kurven, das Überholen während der Gelbphase oder ein Frühstart mit Stop-and-Go bestraft. Für den echten Fan ist der höchste Schwierigkeitsgrad selbstverständlich ein Muss.

Technik: Dieses Jahr in der Poleposition!

Psygnosis hat Wort gehalten und Formel Eins 99 im Vergleich zum Vorgänger entscheidend verbessert. Die Grafik wurde wesentlich überarbeitet und zeigt nun nicht mehr die Schwächen des Vorgängers (undeutliche Fahrzeuge, drastische Aufbauprobleme). Selbst beim Start mit allen 22 Boliden bleibt die Framerate erstaunlich konstant. Die Wagen selbst wirken sehr echt und verblüffen durch ihr realistisches Fahrverhalten. Eben-



Swen: Ich weiß, viele von euch werden noch enttäuscht vom letzten Jahr sein. Klasse Gameplay, aber miserable Technik. Nun, dieses mal scheint Psygnosis die Sache anders anzupacken. Studio 33 hat ganze Arbeit geleistet. Eine fast perfekte Engine kombiniert mit einem weiter verbesserten Regelwerk und einer makellosen Lizenz machen Formel Eins 99 zu dem Simulationsrennspiel für Fans und Freaks. Einziger Kritikpunkt sind die nervigen Kommentare und die unzerstörbaren Boliden. Jedem Rennspiele-Ass wird sicher das Herz aufgehen, wenn er sich mit diesem Vorzeigeprodukt eine längere Zeit beschäftigt. Also Jungs, gebt Gas!

so die Sounduntermalung, deren Effekte euch direkt ins Geschehen bringen. Die deutsche Sprachausgabe mit Heiko Wasser und Christian Danner ist zwar ganz nett und verleiht dem Spiel die Atmosphäre einer RTL-Sendung, allerdings nach dem zehnten gleichen Sprachfetzen ist das Ganze eher nervig. Diesen Speicherplatz hätte man sich im nachhinein auch schenken können.



1 HAKKINEN 1:29.175

SIEMENS

Sicher auf Startplatz 1: Nur wer sich im Qualifying gut qualifiziert, darf mit einer guten Platzierung im Rennen rechnen.



Vielfalt: Jede Kleinigkeit lässt sich unter den Rennoptionen einstellen. Besonders gut gelungen ist das Regelwerk.



Heißer Reifen: Der Kanadier Jacques Villeneuve hat hier das, was man einen typischen Verbrenner nennt.

Test PlayStation

Hersteller: **Studio 33**
 Vertrieb: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**
 Vergleichbar mit: **Formel 1 '98 (80%)**
 Fakten: **24 Fahrer, 16 Strecken, Dual Shock**
Erscheint: November

Grafik: 85 Sound: 72

Fun: 91



Incoming

Dreamcast Shoot 'em Up

Als allererste echte PC-Umsetzung gilt Rages Incoming. Die PC-Version des actiongeladenen Sci-Fi-Shooters ist mittlerweile knapp zwei Jahre alt, hat jedoch noch immer nicht ihren Charme verloren. Die DC-Umsetzung ist sehr gut gelungen, auch wenn an einigen Stellen die Engine ins Stocken gerät. Besonders die grafische Darstellung der Explosionen zeigt, was der Dreamcast bereits in der ersten Software-Generation zu leisten im Stande ist. Der Spieler übernimmt je nach Kampfsituation die Kontrolle über schwer bewaffnete Panzer, Kampffjets, Helikopter oder Bodenabwehrsysteme. Incoming zeigt sich für Freunde reinrassiger Shoot 'em Ups bei den Missionen erfreulich schlicht. Leider ändert sich das im ganzen Spiel nicht, so dass Infogrames Shooter wirklich nur für Action-Fans zu empfehlen ist. (Sven)

Fun 71%



Millennium Soldier - Expendable

PlayStation Shoot 'em Up

Der Spieler übernimmt die Rolle einer Expendable-Einheit, sprich Soldaten auf entlegenen Grenzplaneten. Eure Aufgabe: Zerlegt alles, was sich euch in den Weg stellt! Nun, mit einer der zahlreichen Extrawaffen, die sich in den Levels versteckt halten, ist das kein Problem. Neben dem Standard-Laser, Raketen-Launcher, Granatenwerfer oder Flammenwerfer gibt es noch allerlei Futuristisches, zum Beispiel die Plasma-Kanonen. Kurzum, Millennium Soldier ist ein reinrassiges Shoot 'em Up à la Apocalypse oder One und stellt an den Spieler keine großen Ansprüche. Wer nicht alleine gegen die Aliens kämpfen will, darf gemeinsam mit einem Freund an die Pads gehen und gleichzeitig ballern. Neben dem Arcade-Mode wartet noch ein Zweispiel-Deathmatch auf euch, in dem sich nur die beiden menschlichen Kontrahenten gegenüberstehen. Kritik ist am recht eintönigen Gameplay und an der grafischen Umsetzung anzubringen. Ebenso bietet der Sound mit ein paar satten Explosionsgeräuschen ziemlich wenig. (Sven)

Fun 72%



Aus der Luft geholt: Mit einer deftigen MG-Salve haben wir das feindliche Jagdflugzeug pulverisiert.



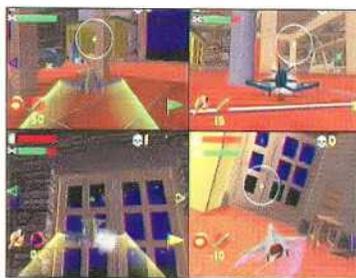
So spielen die Kleinen: Jagdbomber und Lenkraketen.

Toy Commander

Dreamcast Geschicklichkeit No Cliché versucht mit diesem außergewöhnlichen Spiel das Kind im Manne zu wecken und versetzt uns in eine fantastische Welt.

Es dürfte schon ein paar Jährchen eher sein, als wir noch mit kleinen Flugzeugmodellen und Panzern durch unser Kinderzimmer heizten. Damals tauchten wir ab in eine Fantasiewelt voller Geheimnisse und Herausforderungen. Radiergummis wurden zu alles vernichtenden Bomben, kurze Bleistifte zu Lenkraketen. Dem Helden von Toy Commander, Guthy, geht es ähnlich. Er spielt jeden Tag mit seinen Fliegern und Autos, bis eines Tages sein Teddybär leicht gekränkt die Macht im Kinderzimmer an sich reißt und alle anderen Plüschtiere und Spielzeugroboter hinter sich vereinigt: „Wir können dein schlechtes Beneh-

men nicht länger dulden. Daher nehmen wir den Titel 'Toy Commander' für uns in Anspruch. Willst du wieder volle Kontrolle über uns haben, musst du zuerst jeden von uns in einem fairen Match bezwingen." Ziel des Spiels ist es also, mit Guthys Spielzeug Aufgaben der Teddysippschaft zu bestehen. Als Szenario dient das Elternhaus von Guthy. Neben der Küche, dem Bad oder dem finsternen Keller werden nahezu alle Räume eines normalen Einfamilienhauses unsicher gemacht. Die erste Aufgabe besteht darin, drei Eier hart zu kochen. Dazu stehen Guthy ein Flugzeug und ein Panzer zur Verfügung. Zuerst muss man mit dem Flieger die Herdplatten erhitzen. Das geht, wenn man gezielte Schüsse auf die Herdarmaturen abfeuert. Kocht das Wasser, lässt man den Panzer so schnell wie möglich zum Herd fahren und über einige Rampen drei Eier ins Wasser plumpsen. Was sich vielleicht etwas öde anhört, ist gar nicht so leicht! Zum einen gibt es ein knackiges Zeitlimit, und zum anderen muss der schwierige Parcours mit seinen tückischen Fallen (steile Rampen, riesige Grapefruits oder feindliche Fahrzeuge)



Mehrspieler-Freuden: Toy Commander ist eines der ersten DC-Spiele, das von allen Pad-Ports Gebrauch macht.



Eiertanz: Erste Mission erfüllt! Das Wasser kocht und drei Eier sind im Kochtopf. Aber am genialsten sind die Dreamcast-Herdplatten.

Sven: So ein Spiel wie Toy Commander hat dem Dreamcast noch gefehlt. Endlich gibt es einen Titel, der nicht auf altbewährte Sega-Ideale schwört und etwas Abwechslung bietet. Besonders beeindruckend finde ich das Spielzeug-Flair, das geschickt durch die hervorragende Grafik (das Haus sieht verdammt gut aus) erzeugt wird. Da auch die Missionen sehr schwer und fesselnd sind, ist Toy Commander für mich der Sega-Überraschungshit der letzten Wochen.

überwunden werden. Insgesamt warten 35 absolut unterschiedliche Fahrzeuge auf ihren fantastischen Einsatz. Diverse Flugzeugtypen (vom einfachen Doppeldecker bis hin zum schweren Bomber), Panzer, Autos und sogar das Space-Shuttle kommen zum Zug. Neben dem innovativen Einspieler-Modus gibt es endlich auch eine echte Vierspieler-Option. In drei verschiedenen Varianten (Deathmatch, Catch the Flag und Katz und Maus) dürfen bis zu vier Spieler mit einem beliebigen Vehikel auf die Jagd gehen. Leider fehlt es diesem Modus ein wenig an der technischen Brillanz des Single-Mode. Die etwas niedrigere Framerate ist zu verkraften, da Toy Commander aus technischer Sicht über jeden Zweifel erhaben ist.

Test Dreamcast

Hersteller: **No Cliché**
 Vertrieb: **Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca.-Preis: **109,- DM**
 Master von: **Sega**
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: **50+ Levels, 35 Fahrzeuge, Vibration-Pak**
Erscheint: November

Grafik: 80 Sound: 71

Fun: 83





Edelgrafik: Das Design der beiden Tische ist sehr gut gelungen und viele lustige Details gilt es zu entdecken.

Worms Pinball

PlayStation Geschicklichkeit Bevor die Würmer mit Armageddon wieder richtig loslegen, beglücken sie uns mit einem Ausflug ins Flipper-Genre.

Wer kennt die aggressiven Würmer nicht? Schon seit Anfang '96 treiben sie nun ihr Unwesen auf der PlayStation und sind noch immer ein Spielchen wert. Und bevor nun der Funt-Titel mit Worms Armageddon in die dritte Runde geht (der zweite Teil erschien exklusiv für den PC), versorgen uns die Jungs von Team 17 mit einem Worms-Flipper. Dieser versucht das typische Flipper-Flair mit dem Wür-

merspaß zu verbinden. Neben dem Worms-Flipper steht euch noch ein zweiter Tisch mit einer Rallye-Thematik zur Verfügung. Natürlich gibt es auf beiden Varianten unzählige Objekte, Rampen, Aufträge inklusive Multiball, etc. Die beiden Tische sind grafisch sehr gut designt, allerdings fehlt es etwas an Übersichtlichkeit, was aber auch mit der recht flachen Kameraposition zusammenhängt. Dafür kann die Kugelphysik absolut überzeugen. Jede Kugelbewegung ist nachvollziehbar und unfaire Kugelschlenker gibt es nicht. Das wäre auch zu viel, denn Worms Pinball ist derart schnell, dass man wirklich konzentriert bei der Sache sein muss. Die Tastenbelegung lässt sich glücklicherweise aus diversen Möglichkeiten auswählen, so dass für jeden etwas dabei sein sollte. Wer auf Flipper steht, sollte sich Worms Pinball auf alle Fälle einmal ansehen.

Georg: Grafisch und physikalisch überzeugt der Team-17-Flipper vollkommen, allerdings verhindern diverse Kleinigkeiten eine bessere Wertung. So ist die Ansicht recht flach, die Spielgeschwindigkeit extrem hoch und die Anzeige ist kaum lesbar. Dies liegt einerseits an der Art der Einblendung und andererseits daran, dass man gar keine Zeit zum Lesen hat.



Klasse Lichteffekte: Die Tischbeleuchtungen sind sogar als Oberflächenspiegelungen auf der Kugel zu sehen.



Such die Kugel: Wer nicht genau aufpasst, verliert schnell die Kugel aus den Augen. Häufig verliert man dann auch die Kugel selbst.

Test PlayStation

Hersteller: Team 17
 Vertrieb: Infogrames
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Mustar von: Infogrames
 Vergleichbar mit: Tilt (65%)
 Fakten: 2 Tische, Dual Shock

Erscheint: 4. Quartal

Grafik: 63 Sound: 60

Fun: 62



Spieldurchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen

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

SEGA Dreamcast dt	499,-
mitModem (ab. 14.10)	
VMU Card	59,90
Controller	59,90
DC-Stick	99,90
Keyboard	59,90
Lenkrad	129,90
Vibration Pack	49,90
RGB Kabel	49,90
AeroWings dt	89,90
Blue Stinger PAL	99,90
Cool Boarders dt	99,90
Dynamite Cop dt	89,90
Expandable dt	99,90
Formel 1dt. (Nov)	109,90
H.ofDead2 + Gun (Okt)	149,90
Hydro Thunder dt.	99,90
Powerstone dt	89,90
Ready to Rumble dt.	99,90
Sega Rally 2 dt	109,90
Racin Sim. 2 dt	99,90
Red Dog dt	89,90
Sonic Adv. dt.	89,90
Speed Devils dt	89,90
SegaBassFish. + Ang.	189,90
Supercross2000dt	99,90
Soul Calibur dt. (Nov)	109,90
Shadowman PALuncut	119,90
Toy Commander dt	89,90
TrickStyle dt	99,90
Tokio High.Chall. dt	89,90
UEFA Striker dt.	99,90
VirtuaFighter3tb dt.	89,90
WWF Attitude dt.	99,90
WorldWideSoccer dt.	99,90

Dreamcast US und JP

Adapter für jp/us/dt Spiele	
Rainbow Six us	119,90
Zombie Revenge jp.	129,90
VirtuaStriker 2 jp.	129,90
Soul Fighter us	119,90
MakenX jp.	129,90

0201 / 777235

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

MEDIA ATTACK

Bestell-Hotline
 ☎ 030/450 20 20 8

PlayStation

Breath of Fire III	89,90
Dino Crisis	98,-
Extreme 500	89,90
Fighting Force 2	89,90
Final Fantasy 8	99,90
Grand Theft Auto 2	98,-
Hot Wheels Turbo Racing	89,90
Mission Impossible	98,-
Rainbow Six	89,90
Rat Attack	89,90
Soul Reaver	98,-
The X-Files	89,90
Wip3out	89,90

Nintendo 64

Command & Conquer 64	119,90
Duke Nukem - Zero Hour	119,90
Hybrid Heaven	119,90
Lego Racers	119,90
Magical Tetris Challenge	119,90
Mario Golf	119,90
Racing Simulation 2	119,90
Rayman 2	119,90
Rugrats	119,90
Tonic Trouble	119,90
World Driver Championship	119,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation * Nintendo 64 * Saturn
 Dreamcast * Super Nintendo
 Mega Drive * Game Boy (Color) * PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!
 Bitte geben Sie Ihr System an



AeroWings	89,90
Killer Loop	89,90
Metropolis	109,90
Racing Simulation 2	98,-
Red Dog	89,90
Sega Rally	109,90
Sonic Adventures	109,90
Speed Devils	89,90
Suzuki Allstar Racer	89,90
Tokyo Highway Challenge	89,90
Toy Commander	89,90
Virtua Fighter 3 TB	89,90
Joystick	95,-
Lenkrad (Racing Controller)	119,90
Memory Card	59,90
Rumble Pack	49,90
Standardpad	59,90
Tastatur	59,90

Laden	Versand
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr Samstag von 10 bis 16 Uhr	Bestell-Hotline: Montag bis Freitag von 10 bis 21 Uhr Samstag von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
 Games & Service
 Lüderitzstraße 21
 13351 Berlin-Wedding

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).

Missile Command

PlayStation Shoot 'em Up

Ähnlich wie beim ebenfalls aus dem Hause Atari stammenden Q*Bert wurden zusätzlich zum ursprünglichen Arcade-Modus noch weitere neue Modi hinzugefügt, als da wären: Ultimate, Head-to-Head oder Cooperative. Ihr habt die Obergewalt über erdgebundene Luftabwehrbatterien, um die einfallenden Raketen vor deren Auftreffen zu vernichten. Die Grafik wurde gegenüber dem Oldie zwar sichtlich aufpoliert, vor allem im Ultimate-Modus, in dem ihr sogar einige für diese Verhältnisse nette FMVs zu Gesicht bekommt. Aber wo blieben die Neuerungen in Bezug auf das Spielprinzip? Wenn den Machern außer einem Zweispieler- und Ultimate-Modus, in



dem ihr bestimmte Regionen vor dem atomaren Overkill bewahrt, nichts einfällt, so lässt dies nur einen Schluss zu: Finger weg von Oldies, die einen ganze Generation geprägt und so manche tiefer gehende Titel von heute erst möglich gemacht haben. Nur für Freaks!

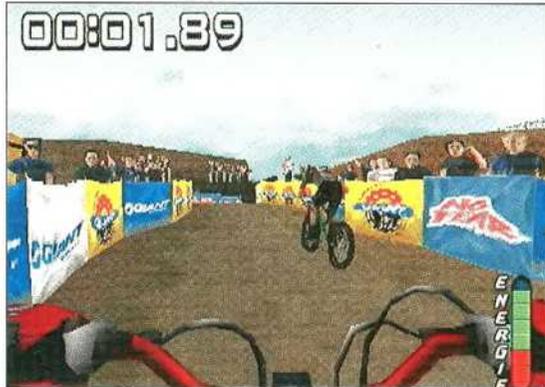
Fun 24%

Q*Bert

PlayStation Jump & Run

Wohl die wenigsten unter den Zockern werden sich noch an den drolligen Q*Bert erinnern, der bereits vor über eineinhalb Jahrzehnten die Spielhallen und Heimcomputer unsicher machte. Mit einem lachenden und einem weinenden Auge denke ich an meine ersten Hüpfereien auf dem Commodore VC 20 zurück. Ziel des Ganzen ist es, mit dem langnasigen Fantasiewesen übereinander angeordnete Quadrate in einer jeweiligen Farbe einzufärben und hierbei immer auf herunterspringende Gummibälle und Schlangen zu achten. Zu dem Ur-Modus kamen noch ein Adventure- sowie ein Head-to-Head-Modus hinzu. Trotz allen nostalgischen Anwendungen, die selbst der erfahrene und betagte Zocker beim Spielen erhält, kann dies doch nicht über die mangelhafte grafische Präsentation und fehlende Spieltiefe hinwegtäuschen. So bleibt unterm Strich nur ein Titel für Hardcore-Sammler.

Fun 20%



Kondition ist alles: Die Energieanzeige unten rechts informiert euch über den körperlichen Zustand eures Fahrers.



Idyllisch: In den engen Kopfsteinpflastergassen treten sich die Zuschauer die Füße platt, um eure Leistungen zu bewundern.

No Fear Downhill MT-Biking

PlayStation Rennspiel Auf dem Zweirad mit irrem Tempo den Berg hinunter. Auch diese Trend-Sportart feiert einen gelungenen Einstand auf der PlayStation.

Softwareumsetzungen von Extremsportarten liegen voll im Trend. Dem schwedischen Programmiererteam UDS gelang es sogar, solch bekannte Firmen wie die BekleidungsHersteller No Fear zu einer Patenschaft zu überreden und die Fahrradproduzenten Giant zwecks technischer Beratung an Land zu ziehen. Das zentrale Spielelement, die Meisterschaft, bietet dabei unterschiedlichste Kurse, bei denen mal der Straßenanteil, mal der regelrechte Ausritt ins Grüne überwiegt. Die Kurse liegen ferner in drei verschiedenen Varianten vor und müssen erstmal in der Amateurmeisterschaft bezwungen werden. Sobald man diese als Sieger beendet hat, werden ihnen anspruchsvollere Streckenteile zugefügt. Um die Spielfigur elegant über die Kurse zu manövrieren, klügelten die Macher eine kom-

plexe Steuerung aus, die dem Spieler die Wahl lässt, mit Vor- oder Hinterbremse in die Kurven zu gehen. Weiterhin setzt UDS auch in anderen Punkten auf hohe Authentizität, da auch der Erschöpfungszustand eures Fahrers berücksichtigt werden muss. Nur durch eine konsequente Ausnutzung der natürlichen Gefälle als Ruhepausen für euren virtuellen Sportler wartet am Ende ein siegreiches Abschneiden und das damit verbundene Weiterkommen im Rennzirkus. Zum Abschluss noch einige Worte zur technischen Seite. Beim Entwurf der Grafiken haben die Programmierer besonderen Wert auf eine detailreiche Darstellung der Umgebung und Geschwindigkeit gelegt, dies jedoch zu Ungunsten des Grafikaufbaus, der mehr als überdeutlich ins Auge fällt. Beim

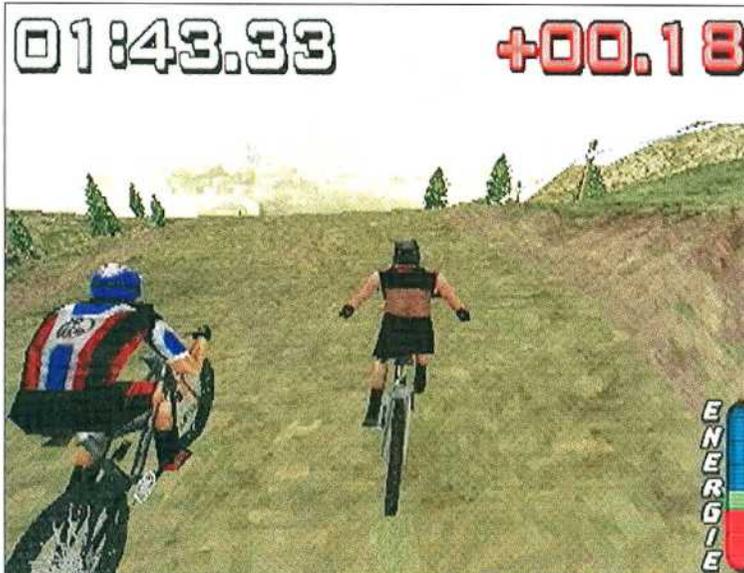


Verschneite Piste: Um aus Sackgassen herauszukommen, müsst ihr mit der Kreis-Taste bei Stillstand des Bikes das Vorderrad anheben.

Sound besteht neben mitreißenden Techno-Beats auch einfach die Möglichkeit, nur die realistische Geräuschkulisse der Wälder und Wiesen, unterlegt von dem eigenen Gestöhne und dem Surren der Kette, zu genießen.



Mario: Von den technischen Schwachstellen abgesehen, bietet Codemasters Mountainbike-Sim gehobene und spielerisch anspruchsvolle Rennspielkost. Bis man alle Feinheiten und Tricks beherrscht, vergeht schon einige Zeit, und da auch die Kurse nach demselben Prinzip an euer Lernverhalten angepasst sind, bleibt das Spiel lange unterhaltsam. Leichte Frustrationserlebnisse entstehen lediglich durch das sehr strenge Reglement im Meisterschaftsmodus, da ihr im Falle einer einzigen Niederlage den aktuellen Kurs gänzlich wiederholen müsst.



Kopf-an-Kopf-Duell: Ihr tretet jeweils gegen einen von insgesamt 16 verschiedenen CPU-Fahrern an.

Test PlayStation

Hersteller: UDS
 Vertrieb: Codemasters
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Codemasters
 Vergleichbar mit: MTB Dirt Cross (38%)
 Fakten: 25 Strecken, 8 Fahrer
Erscheint: erhältlich

Grafik: 78 Sound: 85

Fun: 82





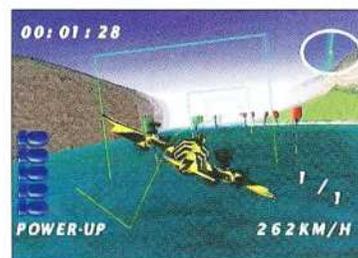
Verfolgungsflug: Da die Gegnerintelligenz nicht allzu hoch ist, kommt es auf den Strecken häufig zu solchen Positionskämpfen.

Plane Crazy

PlayStation Rennspiel Mit Project Two Interactives Fun-Racer könnt ihr anstatt zum Rennen glatt in die Luft gehen.

Das "normale" Rennspiele für die PlayStation inzwischen ja mehr als genug gibt, weichen viele Entwickler zusehends auf das Fun-Racer-Genre aus. Neben weniger Konkurrenz gibt es hier auch mehr Möglichkeiten, sich von dieser zu unterscheiden. Project Two Interactive geht mit ihrem Plane Crazy genau diesen Weg. Ihr spielt einen Piloten, der je nach gewähltem Modus alleine oder gegen sieben Konkurrenten auf den sechs Strecken sein Können beweisen muss. Die Strecken an sich sind abwechslungsreich, aber zum Teil auch recht unübersichtlich gestaltet. Grafisch sind sie auch nicht schlecht, aber die Engine hat mehr als nur Clipping-Probleme. So lassen sich fast sämtliche Polygonfelder an den Wänden erkennen. Das größte Manko jedoch stellt die absolut unpräzise Steuerung dar. Sowohl im analogen als auch im digitalen Steuerungsmodus kann man das gewählte Flugzeug nicht

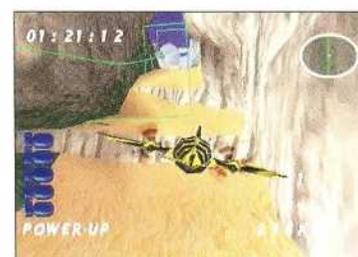
gewollt steuern. Es reagiert lediglich auf die vorherige Lenkbewegung. Dadurch birgt das Einsammeln der herumhängenden Power-ups auch mehr Gefahren, als diese im Endeffekt nutzen. Plane Crazy ist von der Idee her gut, die Umsetzung dagegen ist etwas unglücklich.



Hilfsbojen: Diese Bojen weisen euch den Weg. Rammt ihr sie aber, stürzt das Flugzeug ab.



Georg: Eigentlich hätte man aus diesem Spiel was richtig Gutes machen können. Eigentlich, denn dieser Versuch geht glatt daneben. Abgesehen von der enttäuschenden Grafik fällt das Spiel hauptsächlich wegen seiner absolut misslungenen Steuerung durch. In manchen Canyons schrammt ihr nur von einer Wand an die andere. So können auch die vielen Optionen den Titel nicht mehr retten.



Richtlinie: Die grüne Linie im Trainingsmodus stellt die Ideallinie dar. Ihr zu folgen erweist sich als sehr schwierig.

Test PlayStation

Hersteller: Inner Workings
Vertrieb: Project Two Interactive
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Project Two Interactive
Vergleichbar mit: -
Fakten: 6 Strecken, Dual Shock
Erscheint: 4. Quartal

Grafik: 48 **Sound:** 50

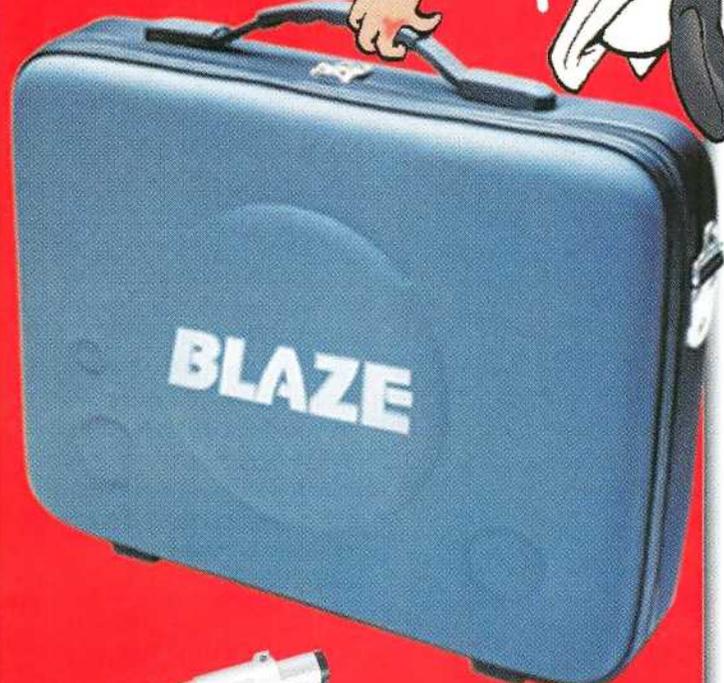
Fun: 41

Wir machen auch Hausbesuche!

PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
 - normal, Auto Reload und Auto Fire
 - Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
 - Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



Das offizielle XPLODER Buch

inkl. Expansion-CD
 - 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
 - X-Link-Software
 - riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

The Next Tetris

PlayStation Denkspiel

Über Tetris etwas zu erzählen ist eigentlich absolut überflüssig, denn wer kennt den Knobel-Klassiker nicht. Und als gäbe es auf Sonys Bestseller noch keine Version, kommt Hasbro nun mit einem neuen Tetris heraus. Die Neuerungen halten sich allerdings in Grenzen und erscheinen in Form von verschiedenfarbig aufgebauten sowie schon feststehenden Steinen. Dadurch ergeben sich zwar neue Möglichkeiten des Knobels, im Endeffekt aber ist das neue Tetris nur für absolute Tetris-Freaks interessant. Wer bereits eine Version sein Eigen nennt, sollte sich einen Kauf sehr genau überlegen. Wer noch keines besitzt, der kann allerdings gestrost zugreifen. (René)

Fun 52%

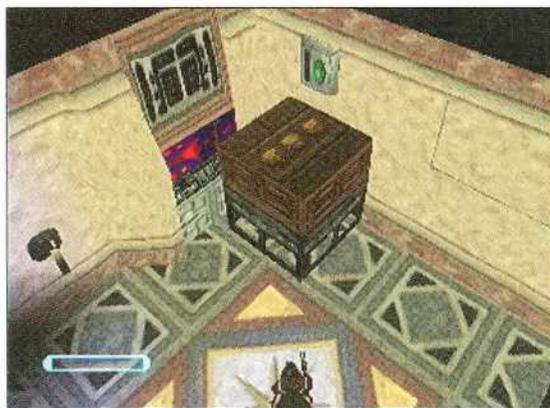


South Park

PlayStation Ego-Shooter

Nach dem Start der TV-Serie durfte eine Versoftung der durchgeknallten Charaktere auch nicht ausbleiben. Acclaim hat aus der Schrägheit der kleinen Helden um Kenny einen abgedrehten Ego-Shooter gebastelt. Nun gut, mit einem Quake 3 Arena hat das Gebotene wenig gemein. Wahlweise bekriegt ihr Aliens, aber auch Truthähne mit voll-urinierten Schneebällen oder mit dem Super-Sniper-Chicken. In mehreren Locations in dem aus der Serie bekannten Ort geht ihr gegen die Alien-Brut vor. Wesentlich unterhaltsamer als der Einzelspieler-Modus fällt hingegen der Multiplayer-Modus aus, wobei ihr im horizontal gesplitteten Screen auf die Mutanten losgeht. Doch auch nach wenigen Minuten ist der Spaßfaktor in den Keller gerutscht, vor allem auch durch die mäßige Grafik. Sogar der Charme der Serie kann hier nichts mehr retten, denn mit dieser spartanischen Grafikdarstellung verdient man sich am ehesten den Untertitel: The Fog is back! (Gunther)

Fun 18%



Hindernisse: Wollt ihr an diesen Schalter gelangen, müsst ihr erst das Podest aus einem anderen Raum holen.



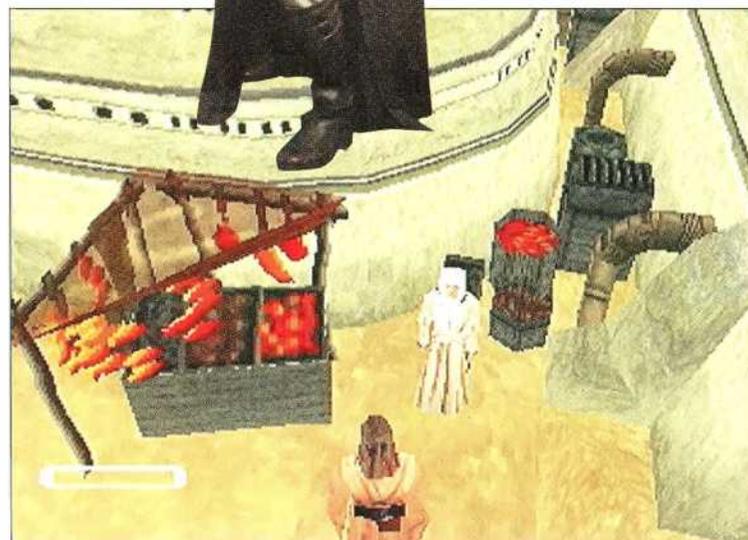
Höhenangst: Mit einer schwebenden Brücke bewegt ihr euch hoch über den Dächern von Coruscant hinweg.

Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung

PlayStation Action-Adventure Die Magie kehrt zurück. Beim Star-Wars-Adventure könnt ihr die Story des Filmhits selbst nachspielen.

Vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis... Dieser Spruch schrieb schon vor einigen Jahren Filmgeschichte. George Lucas sei Dank, befindet sich dieser Satz momentan wieder in aller Munde. Mit dem neuesten Teil der Star-Wars-Reihe lässt es der überaus erfolgreiche Regisseur wieder in allen Kinokassen klingeln. Aber nicht nur in den Lichtspielhäusern, auch im Bereich Produktvermarktung wird ordentlich abkassiert. Egal ob Frühstücksflocken, Actionfiguren oder Getränke Dosen, alles wird von dem schicken Star-Wars-Logo geschmückt. Selbstverständlich wird dieses Effektspektakel auch für die Videospieldomäne in Form eines Computerspiels zugänglich gemacht. Bei diesem Star-Wars-Adventure kann man selbst in die Rolle eines Jedi-Ritters schlüpfen, um durch eigene Hand den Planeten Naboo vor der gemeinen Handelsföderation zu retten. Lucas Arts versucht uns mit diesem Spiel zu der guten

Seite der Macht zu bekehren und beschert uns ein reinrassiges Action-Adventure. Als junger Obi-Wan Kenobi begleitet ihr euren Meister Qui-Gon Jinn auf dem Feldzug gegen die finstere Handelsföderation, die den friedlichen Planeten der Naboo besetzt. Bewaffnet mit einem Laserschwert, setzt ihr euch gegen Roboter-Drohnen zur Wehr, um Prinzessin Amidala vor den finsternen Schergen des zukünftigen Imperators zu retten. Anfangs kämpft ihr euch durch das Flottenschiff der Handelsföderation, in der es zahlreiche Schalterrätsel und kleine Puzzles zu erledigen gilt. Die ständig auftauchenden Drohnen mäht ihr einfach mit eurem Laserschwert nieder, bevor ihr euch in eines der Landungsschiffe schleicht, um auf den Planeten der Naboo zu gelangen. Der weitere Spielablauf besteht aus verschiedenen Geschicklichkeitspassagen und zahlreichen kleinen Rätseln. Hin und wieder ist es auch notwendig, sich mit einheimischen Völkern zu verständigen. Bei den Dialogen führen euch Multiple-



Smalltalk: Im Raumhafen Mos Espa könnt ihr euch mit den einheimischen Bewohnern unterhalten, die euch mit neuen Informationen versorgen.

Choice-Fragen zu versteckten Bereichen der Welten, wo zusätzliche Goodies auf euch warten. Eure Hauptfigur seht ihr aus der Vogelperspektive, was nicht immer von besonderem Vorteil ist. Das gesamte Geschehen wird komplett dreidimensional dargestellt und mit zahlreichen Effekten unterlegt. Der Sound hat den gewissen Star-Wars-Bonus, der immer wieder an die geniale Kinoatmosphäre erinnert.



Uwe: Die Macht war beim Spielen des Adventures mit mir! Aber leider nicht mit den Programmierern von Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung. Dieses Adventure weist leider nicht die Qualitäten auf, die man von Lucas Arts eigentlich gewohnt ist. Die spielerische Tiefe des Titels lässt sehr zu wünschen übrig, und die einzelnen Charaktere wirken in der Nahaufnahme extrem pixelig und fast schon deformiert. Die Steuerung ist nicht besonders direkt und teilweise sehr schwer zu handhaben. Aber dennoch hat dieses Spiel eine gewisse Faszination. Nicht nur die interessante Story, auch der geniale Star-Wars-Sound verleihen ihm eine besondere Atmosphäre. Besonders Star-Wars-Fans sollten dieses Game einmal näher betrachten.

Test PlayStation

Hersteller: **Big Ape Productions**
 Vertrieb: **Lucas Arts**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Lucas Arts**
 Vergleichbar mit: **MediEvil (88%)**
 Fakten: **12 Levels, inkl. Video von "Duell of the Faith"**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 68 Sound: 78

Fun: 75



NHL Championship

2000

PlayStation American Sports Radical Entertainment und Fox Sports Interactive greifen die 2000er-Referenz von EA an.

Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, und so bekommt EAs Millennium-Ausgabe von NHL 2000 schon in diesem Monat einen ernst zu nehmenden Gegner vorgesetzt. Die Jungs



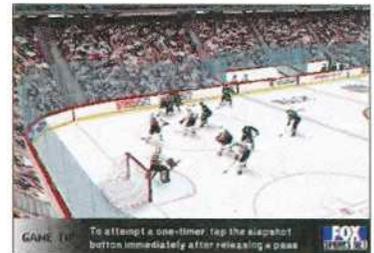
Mario: Machen wir es kurz. Radicals Puckjagd bietet ein sehr gutes Spiel-Feeling, das jedoch insgesamt nicht an NHL 2000 herankommt. Es ist zwar schön und gut zu wissen, wo man hinhassen kann, wenn man den Puck hat, dennoch fehlt die Genauigkeit. Dieses Problem wird bei EAs Simulation durch die Passtaste optimal gelöst. Die Spielgeschwindigkeit ist nicht so rasant wie beim Referenztitel, aber noch angenehm schnell, was es auch Anfängern erleichtert, sich mit der Eissportart anzufreunden. Die Präsentation ist rundum gelungen und bietet vor, während und nach dem Spiel ausreichend Abwechslung und Unterhaltung.

von Radical Entertainment bringen ihre ganze Erfahrung der letzten Jahre in die virtuelle Puckjagd ein und erfüllen die Wünsche der Zocker. Schnell lassen sich via Tastendruck die Strategien (Angriff bzw. Verteidigung) während der Schlacht auf dem Eis aktivieren. Darüber hinaus gibt es

einen Droppass-Spielzug, der herrliche One-Timer zulässt. Aber auch schnelle Körperdrehungen und Doppelpässe führen mit ausreichender Übung zum Torerfolg. Wie nicht anders zu erwarten war, hat man wieder mal die Qual der Wahl zwischen einer Saison, den Playoffs, einem Einzelspiel oder einer Weltmeisterschaft. Hier ist die Entscheidungsfreiheit gegeben, wie viele Begegnungen man absolvieren will. Im technischen Bereich haben Radical Entertainment sich kräftig ins Zeug gelegt und präsentieren eine einwandfreie Gestaltung der einzelnen Spieler. Realistische Bewegungen sind ebenso vorhanden wie ein gutes Aussehen.



Appetitregener: Schon das Intro macht wirklich Laune auf das Geschehen auf dem Eis.



Hilf- und abwechslungsreich: Während des Spiels werden bei Spielunterbrechungen nicht nur andere Kamera-Einstellung geboten, sondern auch Tipps und Tricks.

Test PlayStation

Hersteller: Radical Entertainment
 Vertrieb: Fox Sports Interactive
 Spieleranzahl: 1 - 8
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Activision
 Vergleichbar mit: NHL 2000 (87%)
 Fakten: 30+ Teams, Dual Shock

Erscheint: erhältlich

Grafik: 75 Sound: 74

Fun: 81

MEDIA-TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF

Wir freuen uns auch über Händler- und Sammleranfragen

ab 1.10.99 neue Filiale in 14641 Nauen

Telefon: 030 - 32 70 53 63 Fon & Fax: 030 - 32 70 60 34

Unser Angebot wird ständig erweitert und verbessert!
 Wir führen zur Zeit

Unsere aktuellen Top-Angebote:

über 60	verschiedene	N64	N64 Spiele - neu und gebraucht
über 800	"	PC	ab DM 40,-
über 500	"	PlayStation	PlayStation Spiele - neu und gebraucht
über 400	"	GameBoy	ab DM 40,-
über 300	"	Master System	Dreamcast Spiele ab DM 79,-
über 400	"	Mega Drive	
über 60	"	Sega Saturn	****Gebrauchte Konsolen****
über 400	"	Amiga	Super Nintendo DM 60,-
über 60	"	Game Gear	Mega Drive DM 60,-
über 200	"	Nintendo	Master Konsole DM 40,-
über 500	"	Super Nintendo	Amiga DM 40,-
			NES DM 40,-
			Saturn DM 110,-

Atari 2600, X32, 3DO, CDI, Atari ST, C64

Spiele, darunter viele Raritäten!
 Unser Service:

- Spiele für alle Systeme in Riesen-Auswahl
- An- und Verkauf von Spielen und Konsolen
- Ein Anruf - wir kümmern uns um den Rest

Unser Laden:

Media Tunnel
 U-Bhf. Wilmsdorfer Str. 60/6; ggü. Woolworth
 10627 Berlin

Wir kaufen und verkaufen alle Arten von Spielen

Funk: 0177 - 61 41 7 - 81/ 82 Tel. + Fax: 030 - 32 70 60 34

Geschäftszeiten: Montag-Freitag 09.30 - 19.00 Uhr Samstag 09.30 - 16.00 Uhr
 Alle Preise incl. MwSt., Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten, Auslieferung solange Vorrat reicht

PSX MEMORY Cards ab 6,99 DM
 PSX Controller ab 11,99 DM

NEU!

AN- Verkauf, Versand
 PSX - NT 64 - SEGA - PC Spiele

Alle Playstation 239,95 DM
TOP-PSX Spiele unter 89,99 DM

Der preiswerte Game Discounter im Land Brandenburg

14542 Werder (H) Am Werderpark an der B 1

FLOPPY SHOP

Bei Fax-Bestellung, Stichwort "Floppy", erhältst Du eine Memory - Card gratis

• Tel. 03327 - 730901 Fax 03327 - 730477 •

Spyro 2 Gateway to Glimmer

PlayStation Jump & Run Genau ein Jahr ist vergangen, seit der kleine lila Drache die PlayStation verzauberte. Zeit für einen Nachfolger.

Wer erinnert sich nicht an Spyro, den kleinen Drachen, der mit unheimlichem Mut seine erwachsenen Artgenossen vor dem Finsterling Gnasty Gnorc retten konnte? Nach gut einem Jahr kehrt er in seinem neuesten Abenteuer auf die PlayStation zurück. Glimmer, eine ferne Welt, wird vom selbst ernannten Drachenfeind Ripto unterworfen. Durch



Lagerfeuer-Romantik: Das Spiel wird ständig durch kleine Zwischensequenzen aufgelockert.

einen Unfall gelangt Spyro nach Glimmer und wird von den Einheimischen um Hilfe gebeten. Da er nur mit deren Unterstützung wieder in die heimische Drachenwelt zurückkehren kann, beschließt er, ihnen zu helfen.

Spielablauf: Aus Alt mach Neu. Warum auch nicht?

Spyro 2 unterscheidet sich prinzipiell nicht vom Vorgänger. Noch immer kann der Drache laufen, springen, gleiten und mit seiner Rammattacke oder dem Feueratem Gegner vertreiben. Sparx, die kleine Libelle, fliegt wie gewohnt neben Spyro her und zeigt durch ihre Leuchtkraft an, in welcher Verfassung sich unser Held befindet. Ebenfalls bekannt dürften die Edelsteine sein, die überall verstreut auf den Plattformen herumliegen. Mit ihnen

lässt sich ein Kaufmann bestechen, der euch für das entsprechende Entgelt Hindernisse aus dem Weg räumt oder neue Tricks beibringt. So darf der Drache in seinem neuesten Abenteuer unter Wasser schwimmen, klettern oder besonders deftige Attacken vollführen. Damit Spyro den Bösewicht Ripto wirklich bezwingen kann, benötigt er von den Glimmer-Völkern 14 Talismane. Diese heiligen Gegenstände bekommt er natürlich nicht einfach so in die Tatzen gedrückt. Erst müssen mehr oder minder



Freier Flug: Spyro kann zwar nicht fliegen, dafür aber hervorragend schweben.

Swen: Es ist zwar schon mehr als ein Jahr her, aber der erste Teil von Spyro ist mir noch gut in Erinnerung. Damals überzeugte mich das kindgerechte Jump & Run durch ausgefeiltes Gameplay und die saubere Grafik. Auch dieses Jahr gibt sich Spyro 2: Gateway to Glimmer in diesen Punkten keine Blöße. Leider fehlt es dem Spiel ein wenig an echten Innovationen. Sicher, es kamen einige neue Bewegungsmöglichkeiten hinzu, jedoch hat das nichts am eigentlichen Problem von Spyro geändert: Es ist einfach zu leicht. Daher fragt man sich, ob es überhaupt für die breite Masse der PlayStation-Zocker geeignet ist. Ich habe das Gefühl, dass Spyro zu einer Art N64-Lückenbüßer von Sony verkommen ist. Supergut für die Kleinen, die Großen hingegen sollten zuvor Probe spielen.



Lebensretter und Freund: Die kleine Libelle Sparx fliegt immer treu an der Seite von Spyro.



Aufgabenstellung: Auf der Reise durch das ferne Glimmer werden dem coolen Drachen immer wieder verzwickte Aufgaben gestellt. Hier musste er die Kristallkugel eines Tempels erleuchten.



schwere Aufgaben bewältigt werden. Hierfür erhält er von den Einheimischen Instruktionen und Hinweise, wie das Problem zu lösen ist. Mit zunehmenden Levels erhöht sich auch der Schwierigkeitsgrad, so dass Spyro 2 auch auf lange Sicht eine Herausforderung darstellt.

Technik: Flüssiger die Engines nie waren

Da der erste Teil grafisch schon nahezu perfekt war, ist es kaum verwunderlich, dass auch der Nachfolger besonders in diesen Punkten auffällt. Die Grafik-Engine ist hervorragend: knallbunte, fantasievolle Welten mit vielen versteckten Arealen und eine bemerkenswerte Sichtweite. Weder deutliche Aufbau-Probleme noch Clipping oder Ruckler stören den Spielspaß. Optisch ist Spyro 2 also nahezu perfekt. Die Musik ist hingegen ein wenig gewöhnungsbedürftig und fällt in die Rubrik schräg, aber passend.

Für sie zeichnete sich wieder einmal Ex-Police-Drummer Stewart Copeland verantwortlich. Kurzum: Insomniac verstand es geschickt die Vorteile des ersten Teils zu behalten und Teil 2 an einigen Stellen zu verfeinern.



Atemfrische: Mit dem entsprechenden Power-up spuckt Spyro einen riesigen Flammenstrahl.



Geldsack

Ah, Du mußt der Drache sein, von dem alle sprechen. Drache hin oder her, ich fürchte, Du mußt eine kleine Gebühr zahlen, um die Brücke zu öffnen. Es kostet 100 Edelsteine, sie zu überqueren.

Geld regiert die Welt: Mit der passenden Entlohnung eröffnet euch dieser Händler während des Abenteuers immer wieder neue Möglichkeiten.

Test PlayStation

Hersteller: Insomniac
 Vertrieb: SCE
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 U.S. Preis: 99,- DM
 Marken von: SCE
 Vergleichbar mit: Spyro the Dragon (85%)
 Fakten: 30+ Levels, Dual Shock, deutsche Sprachausgabe
 Erscheint: November

Grafik: 84 Sound: 72

Fun: 84



Chinesisch: Beim Fußball stehen euch gleich zwei Stäbchen zur Verfügung, mit denen ihr den Ball in das gegnerische Tor befördern könnt.

Pong

PlayStation Geschicklichkeit Mit Pong serviert uns Atari eine genial durchdachte Neuauflage des alten Spielhallenklassikers.

Es ist wirklich erstaunlich, wie viele Spiele der momentan herrschende Retro-Trend hervorbringt. Man könnte fast meinen, dass den Spieleherstellern die produktiven Ideen ausgegangen sind. Nach zahlreichen Fortsetzungen aktueller Spiele müssen jetzt wieder die angestaubten Spielklassiker aus dem Archiv für eine Neuauflage erhalten. Bei Pong hat man den Klassiker schlechthin hervorgegraben und in die dritte Dimension verfrachtet. Was man bei anderen Neuauflagen schmerzlich vermisst, findet sich bei diesem Spiel in genialer Form wieder. Die Programmierer haben sich nicht auf die faule Haut gelegt, sondern aus dem Grundgerüst von Pong ein sehr abwechslungsreiches Spiel entwickelt. Praktisch jeder neue Level bietet als Herausforderung eine andere Spielart. In einem der ersten Levels sollte man möglichst versuchen, umhereilende Pinguine mit dem kleinen Ball zu treffen, welche vor Schreck einige Eier fallen lassen. Diese wiederum werden sofort als Spielbälle missbraucht, um den Gegner mit mehreren Geschossen gleichzeitig zu überraschen. Auch ein Fußballspiel, das entfernt an einen Tischkicker erinnert, wurde von den Codern eigens entwickelt. Hier stehen jedem Spieler zwei Stäbe gleichzeitig zur Verfügung, mit deren Hilfe der Ball in das gegnerische Tor befördert werden soll. Bei einem Unentschieden kommt es dann, den Regeln gemäß, zu einem Elfmeter-Duell.

Sicherlich können hier nicht alle Spielarten umschrieben werden, da dieser Titel umfang- und abwechslungsreicher nicht sein könnte.



Swen: Pong ist ein wahres Highlight am Spielhorizont. Bisher brachte der Retro-Trend keine besonderen Lichtblicke auf den Markt. Mit Pong jedoch ist den Programmierern ein sehr abwechslungsreicher Titel gelungen, bei dem auch der Einzelspieler-Modus immer wieder für neue Überraschungen sorgt. Die zahlreichen Spielvarianten sorgen ständig für neue Unterhaltung und erstaunen durch ihren immensen Ideenreichtum. Auch die Multiplayer-Funktion motiviert mit bis zu vier Freunden zum stundenlangen Zocken. Nur die etwas träge Steuerung und die teilweise schlichte Grafik geben Grund zu meckern.

Test PlayStation

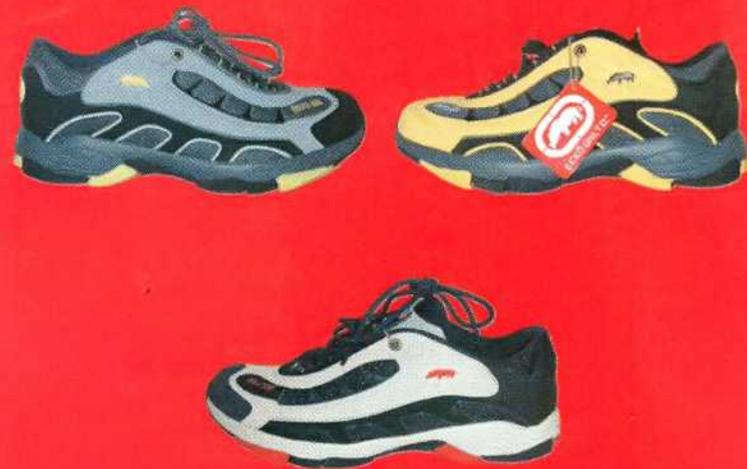
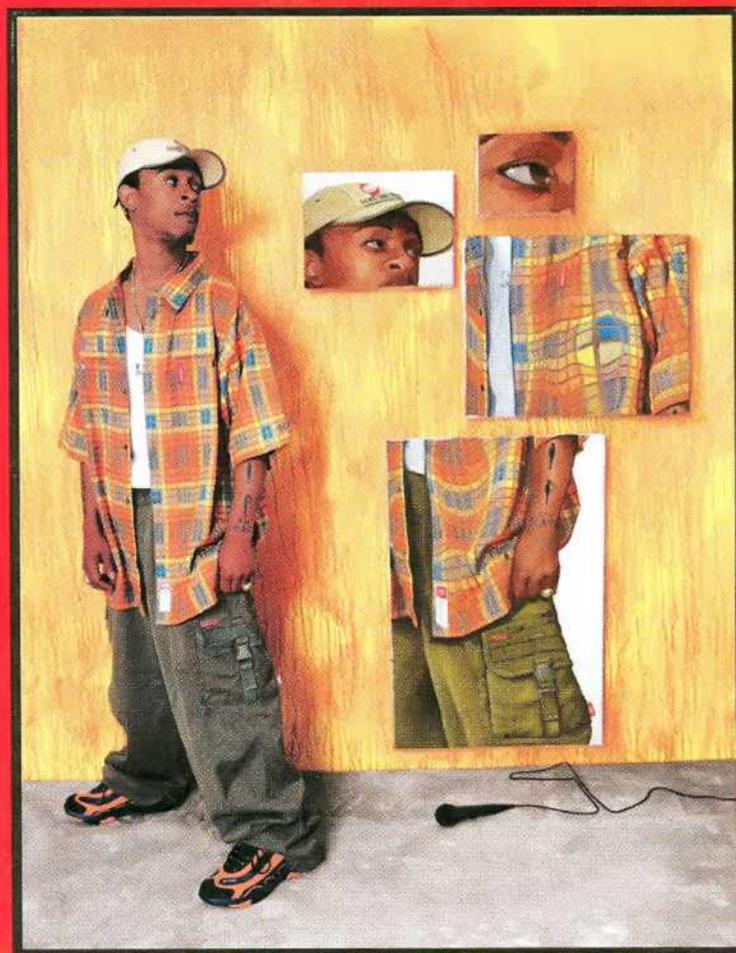
Hersteller: **Atari**
 Vertrieb: **Hasbro**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **79,- DM**
 Hersteller von: **Activision**
 Vergleichbar mit: **-**
 Fakten: **Dual Shock**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 65 Sound: 72

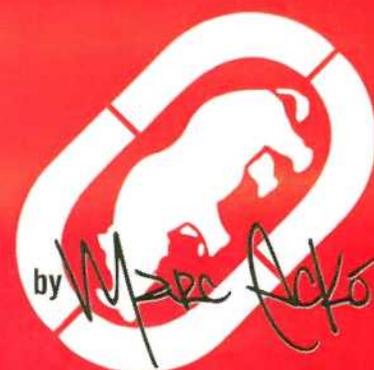
Fun: 75



Durchgedreht: Sammelt ihr einen farbigen Zirkel ein, drehen sich die Hölzer am Boden schnell in die Richtung des Gegners.



The Webspinner. In Shops now.



THE ECKÖ UNLTD. co.

eluxe distribution gmbh
 industriestrasse 2
 97232 gibelstadt

www.eightball.de
 www.ecko.com



Geniale Lichteffekte: Im Vergleich zu Turok 2 wirkt die 3D-Engine etwas verbessert.



Jurassic Park lässt grüßen: Die Animationen der Raptoren würden sogar Steven Spielberg gefallen.



Abwechslungsreich: Die Stages unterscheiden sich in puncto Design vollkommen voneinander.

Turok

Legenden des verlorenen Landes

Nintendo 64 Ego-Shooter Ein Indianer kennt keinen Schmerz! Unter diesem Motto trägt Acclaim's Rothaut bereits seinen dritten Kampf gegen fiese Dinos auf Nintendos Toaster aus.

Nintendo hat mit absoluter Sicherheit einen großen Teil ihres Erfolges der Softwareschmiede Acclaim zu verdanken. Mit der Extreme-G-Serie, Shadow Man oder der Turok-Serie kreierten sie absolute Verkaufserreger, die auch den Hardware-Verkauf steigerten. Besonders der Mehrspieler-Modus des letzten Turok-Abenteurers löste bei den Fans wahre Freudenschreie aus, so dass sich im aktuellen Turok-Sequel fast alles um den im PC-Bereich so erfolgreichen Multiplayer-Spaß dreht.

Spielablauf: Videospiele machen definitiv nicht einsam

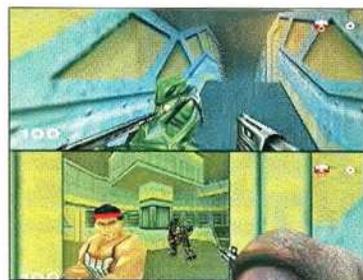
Dass Acclaim den Einzelspieler im Sequel nicht vergessen hat, beweist der Single-Player-Mode, in dem ihr mehr als 20 knallharte Missionen zu bestehen habt. Diese Spielart dient quasi als Training für das, was euch im Mehrspieler-Mode erwartet. Ihr lernt beispielsweise alle Waffen des Indianers und dessen intelligent

agierende Feinde kennen. Zudem erwerbt ihr durch gute Leistungen Bonuscharaktere, die sich anschließend im Mehrspieler-Mode als Spielfigur nutzen lassen. Die Stages wurden sehr übersichtlich gehalten, damit so schnell keine Langeweile aufkommt. Bereits nach wenigen Metern trifft ihr auf einen Gegner, den ihr mit einem von mehr als einem Dutzend cooler Todbringer von der Platte putzt. Ferner finden sich in den Levels verschiedenartige Minensysteme. Eines von ihnen ist beispielsweise mit einer Selbstschussanlage ausgestattet, die heranströmende Gegner eigenständig auslöscht. Natürlich lassen sich diese

Goodies auch im Multiplayer-Mode nutzen, in dem ihr gegen bis zu drei menschliche Mitspieler antretet, entweder alleine oder wahlweise gegen CPU-gesteuerte Bots. Auf Wunsch lassen sich dabei auch Teams bilden.

Technik: Ganz wie das Prequel

Die 3D-Engine des Vorgängers wurde konsequent verbessert, so dass die Engine nun konstant mit



Spielspaß pur: Der kooperative Zweispieler-Modus kann vollkommen überzeugen.



Stirbt! Im Einzelspieler-Modus trifft ihr in regelmäßigen Abständen auf Zwischenbosse.



Ganze Arbeit geleistet: Die gegnerische Intelligenz wurde deutlich verbessert.



Im Angesicht des Todes: Der Warhammer ist eine effektive Nahkampfwaffe, die jedoch nur im Notfall genutzt werden sollte.



Uwe: Den neusten Turok als Abenteuer zu bezeichnen, ist wohl etwas übertrieben, da es ein reines Multiplayer-Spiel ohne Story ist. Jedoch hat auch das Sequel wieder seinen Reiz, denn es macht einfach Spaß, seinen besten Freund vom Screen zu putzen. Zudem lassen sich die Aufgaben des Einzelspieler-Modes auch kooperativ mit einem zweiten Mitspieler lösen. Jedoch solltet ihr schon im Besitz eines Fernsehers sein, der mindestens über eine 70er-Bildröhre verfügt, wenn ihr zu viert auf Dino-Hatz gehen wollt. Ansonsten sind zum Beispiel versteckte Goodies kaum zu erkennen.



Gespensisch: Zu den Charakteren des Vorgängers gesellen sich einige neue Bösewichter.

30 Bildern pro Sekunde über den Screen flimmert. Ansonsten fällt die verbesserte Intelligenz der gegnerischen Charaktere positiv auf.

Test Nintendo 64

Hersteller: Acclaim Studios/Texas
 Acclaim
 Spielart: 1-4
 Designer: Acclaim
 Preis: 99,- DM
 Hersteller: Acclaim
 Vorgänger: Turok 2 (89%)
 Inhalte: Expansion-Pak, Rumble-Pak, 36+ Levels
 Erscheint: 29. November

Grafik: 86 Sound: 80

Fun: 86

GOLD GAME

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 !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armorines in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8- Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Revolt	109,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	109,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak *	144,95
Tonic Trouble	109,95
Turok: Legende des verlorenen Landes*	94,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	104,95
WWF: Attitude	104,95



Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel :	589,00
Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Gundam Mobile Armor	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-D's Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II *	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryu No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Zombie Revenge	129,95
Shen Mu (Free) *	129,95
House of the Dead II + Gun	189,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica *	129,95
Snow Surfers DC	129,95
VMS oder Puru	69,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Gride	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
Maken X * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deka II	129,95

a.A.
499,00
Dreamcast
589,00



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	149,95
FIFA 2000	84,95
Shadowman	79,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Hoot Wheels	89,95
Final Fantasy VIII	109,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Soul Reaver	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	94,95
Baldurs Gate*	69,95
Autobahn Raser II *	89,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis	89,95
Silent Hill	89,95
Premier Manager 2000 *	89,95
Formel 1 99	89,95
Formel 1 99 + Lenkrad	159,95
Box Champions 2000 *	89,95
Crash Team Racing *	89,95
Mission Impossible * JETZT VORBESTELLEN	99,95
Star Wars Episode 1	94,95
Demolitions Racer *	89,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Asterix & Obelix gegen Cäsar *	89,95
Tony Hawk Skateboarding	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans *	89,95
Fussball Live	89,95
GTA 2	84,95
Tomorrow Never Dies *	84,95
Hell Night	89,95
Ronin Blade *	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
UEFA Striker	89,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Lego Racers *	99,95
X-Files	89,95
Spyro the Dragon 2	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und Sonic oder Virtua Fighter 3tb	620,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
House of the Dead 2 + Gun	149,95
Aerowings	94,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat *	94,95
Snow Surfers *	94,95
Billard Nights *	94,95
Shadowman *	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Incoming	99,95
Marvel vs Capcom *	99,95
Metropolis *	109,95
Monaco Grand Prix	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Powerstone	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Millenium Soldier (Expendable)	109,95
Soul Calibur *	109,95
Sonic Adventure	94,95
Speed Devils *	94,95
Formula One Racing *	109,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker *	99,95
Virtua Fighter 3 tb	94,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. 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



Lens-Flare: Ganz im Gegensatz zur restlichen Grafik wurde hier nicht gespart.



Multiplayer: Selbst im Zweispieler-Modus geht es noch mit insgesamt zwölf Fahrzeugen auf die Strecke.



Massen-Crashes: Richtig Freude kommt erst auf, wenn zeitgleich mehrere Boliden in einen Crash verwickelt werden.

Demolition Racer

PlayStation Rennspiel Ein neues Destruction Derby? Nun, nicht ganz, aber ...

Ganz so abwegig ist diese Vermutung auch nicht, denn an der Programmierung waren neben Codern von Pitbull Syndicate auch einige, die schon mit den besagten Destruction Derby-Teilen zu tun hatten, beteiligt. Pitbull kann auch auf eine große Erfahrung im Automobilssektor, vor allem durch die letzten beiden Test-Drive-Titel, zurückgreifen. Im Prinzip sollte nichts mehr schief gehen, sobald zwei Teams mit einschlägigen Erfahrungen die Kräfte koppeln.

Spielablauf: Destruction Derby lässt grüßen

Die Qual der Wahl, welche sich in Demolition Racer bietet, könnte auf den ersten Blick nicht größer ausfallen. Wahlweise steigt ihr in ein Einzelrennen, den Zweispieler-Modus oder die so genannte Demolition-League ein. Wer sich jedoch in den virtuellen Autosalon begibt, um einen Boliden für die Zerstörungssorgie zu wählen, bemerkt schnell, dass von den insgesamt zehn Autos lediglich drei zur Verfügung stehen. Gleiches gilt für die Strecken. Nur vier der zehn Pisten dürfen nach Herzenslust von Beginn an umgepflügt werden. Nachdem ein passendes Vehikel gefunden ist, dürft ihr starten. In insgesamt drei Stufen, vom Neuling bis hin zum

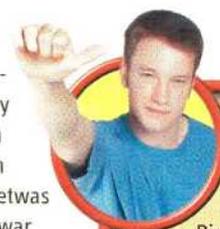
Profi, fightet ihr euch euren Weg durch die verschiedenen Ligen, um auf diesem Karriere-Trip möglichst viele neue Pisten und Autos freizuschalten. Doch wer nun glaubt, alleine mit dem Gewinn diverser Rennen würde dieser Umstand eintreten, sieht sich schnell eines Besseren belehrt. Im Prinzip dreht sich euer einziges Ziel darum zu überleben, weil die Rivalen der Rennbahn nicht zimperlich mit ihrem Arbeitsgerät umgehen und so manches Ersatzteil auf der Straße liegen bleibt. Dem könnt ihr natürlich nicht tatenlos zusehen und tut es den Widersachern gleich. Mit den wildesten Crash-Einlagen versucht ihr beim Gegner möglichst viel Schaden anzurichten und diesen möglichst von der Piste zu putzen. Je nach absolvierter Leistung werdet ihr nach einem Punkteschlüssel belohnt. Es ist also nicht zwangsläufig notwendig, die Rennen als Sieger zu beenden, da es für das Erreichen dieses Ziels die wenigsten Punkte gibt. Um eure Fähigkeiten unter Beweis zu stellen bzw. euch zu schulen, dürft ihr in den Arenen, die denen aus Destruction Derby frapierend ähnlich sehen, antreten, um dort als Überlebender das Blech-Massaker zu überstehen.



Abgehoben: Schafft ihr es tatsächlich, einen Rivalen in die Luft zu schleudern, wird euch dies mit vielen Punkten fürstlich belohnt.

Technik: Durchwachsen

Technisch überzeugend ist vor allem der hervorragende Soundtrack, mit Tracks von Fear Factory und Empiron, was prima zu dem rasanten PS-Gebolze passt. Dem gegenüber fällt die Grafik doch etwas ab. Die Framerate bewegt sich zwar auf einem konstant hohen Niveau. Dennoch wurden die Autos nicht besonders überzeugend in Szene gesetzt. In Zeiten von brillanten Lichteffekten wirken die Karossen eher eintönig modelliert. Im Gegensatz dazu zeigt man einige nette Lens-Flare-Effekte, vor allem wenn ihr über Bergkuppen braust.



Mario: Zweifelsohne bietet Demolition Racer durch die Vielzahl an versteckten Pisten und Autos genügend Motivationspotential. Doch eben hier liegt auch gleichzeitig der Hund begraben. Es wird gerade Neulingen durch den hohen Schwierigkeitsgrad einiges vermiest. Dazu kommt noch der grafisch durchwachsene Rahmen, welcher eine höhere Wertung verhindert.



Totale Zerstörung: Mehr als in den regulären Rennen ist das Hauptanliegen in den Arenen das simple Überleben.



Das Ende naht: Für einige dieser qualmennden Kübel kommt jede Rettung zu spät, da die Motoren demnächst den Geist aufgeben.



Freie Auswahl: In der virtuellen Lackiererei dürft ihr nach Lust und Laune mit der Spraydose hantieren.

Test PlayStation

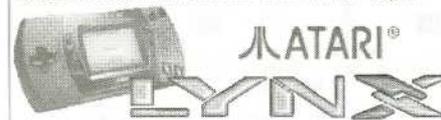
Infogrames Motion
Infogrames
 Spielerskala: 1 - 2
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Hersteller: Infogrames
 Vergleichbar mit: Destruction Derby 2 (75%)
 Features: 10+ Strecken, 8 Autos, Dual Shock, Analog
 Erscheint:
19. November
Grafik: 63 Sound: 69
Fun: 67



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,90
 Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,90

Es sind permanente 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!

Alien vs. Predator	129,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Checkeder Flag	29,90
Club Drive	29,90
Defender 2000	79,90
Dragon - The Bruce Lee Story	44,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	79,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	59,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	89,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	69,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	49,90



Atari Lynx I oder II a. A.
 SokoMania (NEU!) 59,90
 Lexis (NEU!) 79,90

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Battlewheels	59,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	59,90
California Games	69,90
Chip's Challenge	39,90
Double Dragon	69,90
Dracula - The Undead	49,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Klax	39,90
Lemmings	89,90
Ms. Pac Man	39,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampart	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	39,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	64,90
Super Off Road	69,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xybots	34,90



3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele	ab 199,-
NEC Turbo Duo/Turbo Express	je 549,-
NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage	169,-
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis	ab 139,-
Nintendo Super NES (NTSC)	169,-
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele	ab 129,-
Sega Game Gear	169,-
Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC)	je 169,-
Sega Nomad	ab 199,-
Sega Saturn (NTSC) inkl. 2 CDs	ab 249,-
Tiger game.com (pocket pro)	ab 139,-

Sega Dreamcast Konsole Imp.
 nur unglaubliche **439,-DM**

(inklusive Joypad und Spannungswandler 220 V)

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

Dreamcast Spiele Import:

Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	99,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Marvel VS Capcom	Capcom	89,- DM
Monaco Grand Prix Rac.Sim2	Ubisoft	99,- DM
Power Stone	Capcom	119,- DM
Sega Rally 2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Super Speed Racing	Sega	119,- DM
The House of the Dead 2+Gun	Sega	169,- DM
Virtual Fighter 3 tb	Sega	79,- DM
The King of Fighters 99	Snk	109,- DM
Giant Gram	Sega	109,- DM
Tokyo Highway Battle	Genki	109,- DM
Expendable	Imagineer	119,- DM
Street Fighter Zero 3	Capcom	119,- DM
Buggy Heat	CRI	99,- DM
Air Force Delta	Konami	109,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrm	Uep	119,- DM
Virtual Striker-2	Sega	119,- DM
Plasma Sword	Capcom	119,- DM
Zombie Revenge	Sega	119,- DM
Shen Mue	Sega	119,- DM
New Japan Wrestling	Tomy	119,- DM
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	119,- DM
Speed Devils	Ubisoft	119,- DM
Red Dog	Sega	119,- DM
Space Griffion	Sega	119,- DM
Giga Wing	Sega	119,- DM
Chu Chu Rocket	Sega	119,- DM
F1-World Grand Prix	Sega	119,- DM
Let's Play Golf	Sega	119,- DM
Jo Jo's Adventure	Sega	119,- DM
Death Crimson 2	Sega	119,- DM

Import-Adapter zum Abspielen von US., Jp., Dt. Spielen - Preis auf Anfrage

Sega Dreamcast Konsole dt.
 inkl. Modem **489,-DM**

Zubehör, z. B. Joypad, VMS usw. telefonisch erfragen!

Dreamcast Spiel dt. z. B.

Hydro Thunder	109,- DM
Sonic Adventure	89,- DM
Sega Rally 2	109,- DM
Sega Bass Fishing	174,- DM
House of Dead II + Gun	138,- DM

Alle Titel sofort ab Lager lieferbar!!!

Weihnachts-Angebote:

1. Verschiedene Dreamcast-Spiele zu Super Preisen! (Titel bitte telefonisch erfragen)
2. Rumble-Pack in Verbindung mit einem Spiel nur 39,- DM

VERSAND TÄGLICH!!!
 Bestell-Hotline von 10.00 - 20.00 Uhr unter:
06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

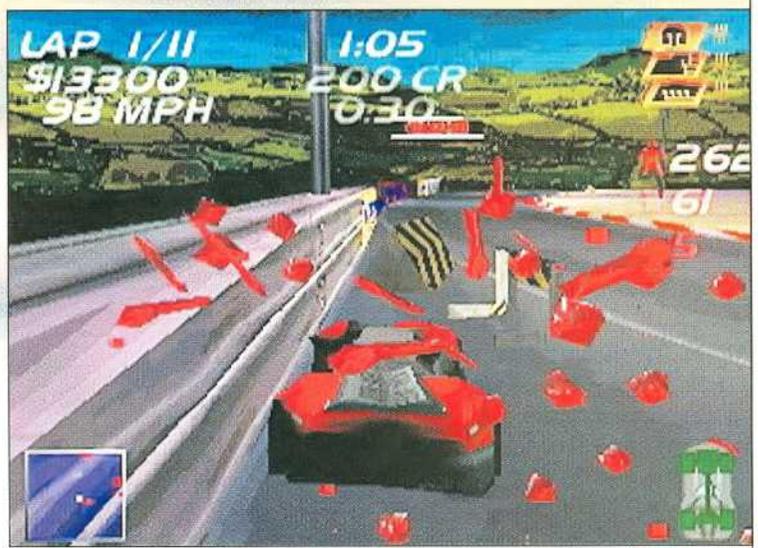
Resident Evil 3 (Bio Hazard 3)	119,- DM
Gran Turismo 2	119,- DM
Jo Jo Adventure	119,- DM
Rockman 3	119,- DM

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

MUSIKLAND
 Oskar-Meyer-Straße 15
 65719 Hofheim am Taunus
 Telefon 0 61 92/2 83 64

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Da fliegen die Fetzen: Was da durch die Gegend fliegt, das war vor Urzeiten mal ein Untoter.

Carmageddon

PlayStation Rennspiel Eine wilde Mixtur aus Rennspiel und Splatter-Action.

Carmageddon sorgte bereits im Lager der PC-User für einigen Fun. Nun dürfen auch Konsolenzocker ran, um die Erde mit Hilfe eines Boliden noch vor dem jüngsten Tag zu retten. Mehr als 30 Vehikel stehen euch zur Verfügung, um auf den Straßen dieser Erde nach dem Rechten zu sehen. Wer hier ein gewöhnliches Rennspiel erwartet, wird vermutlich enttäuscht werden, denn so manche Hindernisse in Form von Zom-



Georg: Selbst für eingefleischte Anhänger brutaler Zeitvertreibe bietet Carmageddon nur kurzfristige Unterhaltung. Gut, der Zweispieler-Modus motiviert ein wenig mehr, doch gerade die technische Seite, vor allem die riesigen umherfliegenden Polygoneile bei Crashes, zeugen nicht gerade von einer Hardware-Ausreizung. Der Spaß am Zombie-Überrollen verliert schnell an Reiz.

bies und Mutanten bevölkern die Pisten. Prinzipiell setzt euch der Titel keine Vorgaben in Bezug auf den Weg, den ihr einschlagt, um das Ziel zu erreichen. Wahlweise überquert ihr als Erster die Ziellinie, zerstört rivalisierende Autos oder bedeckt den Asphalt mit roter Flüssigkeit, indem ihr die marodierenden Zombiehorden auf euren Kühlergrill befördert. Am sinnvollsten ist jedoch immer noch eine Kombination aller drei Möglichkeiten. In den einzelnen Locations wimmelt es nur so von Power-ups, Bremsverstärkern und Bewaffnung. Die insgesamt zehn Locations wurden unterteilt in mehr als 30 Levels, die ihr, wie auch viele Fahrzeuge, aber erst noch freischalten müsst. Selbstredend erhaltet ihr für einen erreichten Body-Count durch das Ummähen der Untoten Zeitboni bzw. Punkte gutgeschrieben. Je mehr ihr dabei hopsnehmt, desto besser für euren Kontostand. Diese Punkte werdet ihr unterwegs auch dringend benötigen, um bereits während der Fahrt das Gefährt zu reparieren.



Mach sie platt: Alles nicht Niet- und Nagelfeste sowie Zombies werden zum Ziel eurer Begierde.



Deathmatch: Gegen einen menschlichen Rivalen per Splitscreen anzutreten bringt noch den meisten Spaß.

Test PlayStation

Hersteller: **SCI**
 Vertrieb: **Virgin**
 Spielersanzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **90,- DM**
 Muster von: **Virgin**
 Vergleichbar mit: **Twisted Metal 2 (73%)**
 Fakten: **30+ Levels, Dual Shock, Analog**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 61 Sound: 58

Fun: 53



Heiße Verfolgungsjagd: Aus der direkten Cockpit-Perspektive hat man das beste Fahrgefühl. Allerdings ist es fast unmöglich, sich gegen herannahende Fahrzeuge zur Wehr zu setzen.

Buggy Heat

Dreamcast Rennspiel **Steht ihr auf schlammige PS-Keilereien auf verwinkelten Strecken mit allerlei Unrat? Dann ist CRIs Racer genau das Richtige!**

CRIs zweiter Versuch nach Aero Dancing im Wettrennen um den DC-Kuchen heißt Buggy Heat. Der Off-Road-Racer ist nun bereits seit Mitte des Jahres in Japan erhältlich und wird kurz nach dem Europa-Launch des Dreamcast auch bei uns in den Regalen stehen. Frage Nummer 1: Gibt es deutliche Unterschiede von der NTSC- zur PAL-Version? Nein,

nur das Bild wirkt ein wenig gestauch, was sich aber nicht negativ auf das Spiel auswirkt. Einziger erkennbarer Unterschied sind einige neu hinzugekommene Grafikobjekte am Streckenrand. Ansonsten geht es wie gehabt mit einem von acht unterschiedlichen Off-Roadern über Stock und Stein, wobei natürlich in erster Linie auf das Sliden um die Kurven und

weite Sprünge gesetzt wird. Je nach Bereifung, Chassis und Motorleistung ändert sich entsprechend das Fahrverhalten, das wiederum in der Garage genau auf die Streckenverhältnisse abgestimmt werden darf. Denn ohne dieses Finetuning ist es in den höheren Cups (Normal und Expert) kaum möglich, erste Plätze zu belegen. Buggy Heat überzeugt vor allem durch sein abwechslungsreiches Streckendesign. Asphalt, Sand, Matsch und Schnee müssen ebenso schnell überwunden werden wie Baumstämme, Kiesbetten und extreme Schräglagen. Technisch ist CRIs Racer durchaus vergleichbar mit dem Genre-Anführer Sega Rally 2. Die Grafik wirkt vielleicht ein wenig schlichter, hat dafür aber nicht die Probleme bei der Framerate. Der Zweispieler-Modus ist sehr gut und lädt immer wieder zu einer Split-screen-Runde gegen einen Freund ein. Ansonsten bleibt zu sagen, dass die Steuerung zwar gewöhnungsbedürftig, aber dennoch sauber ist.



Vorsicht, Staublunge! Die CPU-Boliden lassen sich nur mit der richtigen Taktik schnell überholen.



Sven: Buggy Heat macht Laune. Tolle Grafik, gute Spielbarkeit und ein schnörkelloses Arcade-Gameplay. Und genau hier liegt das Problem. Auf die Dauer hat man alles gesehen und gefahren. Neun Wagen und sechs Strecken sind einfach zu wenig, um auf lange Sicht zu fesseln. So bleibt Sega Rally für Off-Road-Fans noch immer die erste Wahl. Da kann selbst der gute Zweispieler-Modus nichts ändern.

Test Dreamcast

Hersteller: **CRi**
 Vertrieber: **Sega**
 Systemversion: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 U.K. Preis: **109,- DM**
 Hersteller von: **Sega**
 Vergleichbar mit: **Sega Rally 2 (87%)**
6+ Strecken, 8+ Fahrzeuge, Vibration-Pak

Erscheint: November

Grafik: 81 Sound: 75

Fun: 74



Champ. Motocross

Feat. Ricky Carmichael

PlayStation Rennspiel **Nach dem niedlichen Kart-Rennen Speed Freaks liefert uns SoftCom diesmal eine knallharte Motocross-Simulation.**

Wer schon einmal das Vergnügen hatte, sich das Motocross-Video "Crusty Demons of Dirt" anzusehen, dem dürfte eines klar sein. Diese Sportart ist nicht nur körperliche Ertüchtigung, sondern eine wahre Religion. Ist man besonders zartbesaitet, sollte man sich keinesfalls dieses Tape ansehen, denn hier verstümmeln und quälen sich durchge-

knallte jugendliche Extremsportler auf die coolste Art und Weise. Die Jungs von SoftCom haben sich bestimmt mit einigen Kästen Bier und dieser Videoserie mehrere Tage eingeschlossen, bevor sie mit der Programmierung dieses Rennspiels begonnen haben. Championship Motocross hat wirklich alle Extreme dieser stylischen Dokumentation zu bieten.



Uwe: Cool! Endlich mal ein Motocross-Rennspiel, bei dem man sein Motorrad ohne große Schwierigkeiten über die Strecke manövrieren kann. Bei keinem anderen Zweirad-Renner ist mir von Anfang an die Steuerung so positiv ins Auge gestochen. Auch das Streckendesign ist besonders gut durchdacht und wirkt daher sehr realistisch. Doch leider hat auch Cham-

pionship Motocross wieder einige gravierende Schwächen. Vor allem der Grafik fehlt noch der endgültige Feinschliff, und die nicht besonders intelligenten Computergegner fallen ständig ohne jeden Grund von ihren Maschinen und bleiben dann dem Spieler als Hindernis im Weg liegen. Aber dennoch, wer eine Yamaha WR 400 oder ähnliches Gerät in seiner Garage stehen hat, der sollte sich dieses Rennspiel auf alle Fälle einmal näher ansehen.



Sand ohne Ende: Auf der Miami-Strecke führt euch der Streckenverlauf durch eine sandige Dünenlandschaft.

Erstmals gelang es dem Team von SoftCom, einem Motorrad-Rennspiel eine Steuerung zu verpassen, mit der man auch auf unwegsamem Gelände sehr gut lenken kann. Grade diese Option war bei vorhergehenden Motocross-Racern immer der große Schwachpunkt. Zudem sind alle Strecken recht breit angelegt, wodurch man auch in engeren Kurven nicht so schnell an der Bande anschlägt. Die zahlreichen Tabs, Waschbretter und Superjumps auf dem Streckenverlauf erfordern alles Können der Fahrer und bieten immer wieder genügend Zeit, um während des Fluges atemberaubende Stunts zu vollführen. Im Championship-Modus fährt man mit den zahlreichen Computergegnern um wichtige Weltcup-Punkte, die für einen erfolgreichen Abschluss der Saison von besonderer Wichtigkeit sind. Abgerundet wird dieses Motocross-Massaker von einem superrockigen Soundtrack, der bestens zu der irren Rennatmosphäre passt.

Test PlayStation

Hersteller: **SoftCom**
 Vertrieber: **SoftGold**
 Systemversion: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 U.K. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **SoftGold**
 Vergleichbar mit: **Jeremy McGrath Supercross (73%)**
12 Strecken

Erscheint: erhältlich

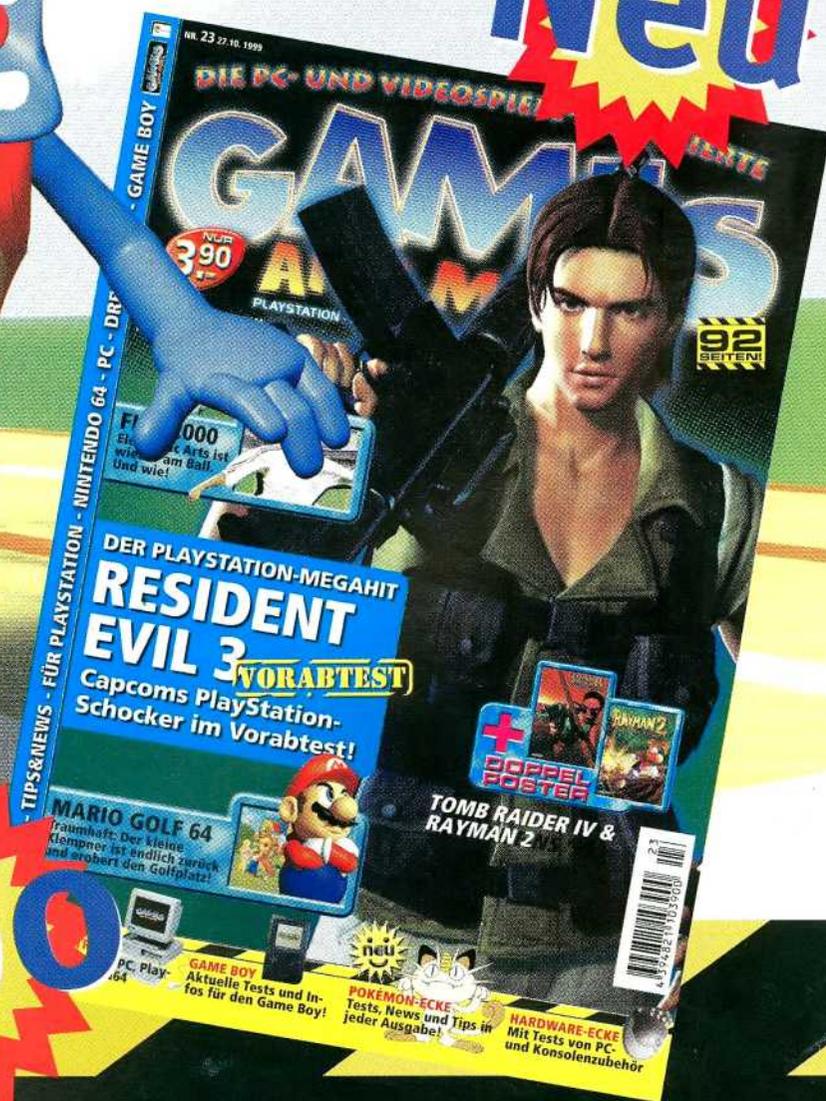
Grafik: 68 Sound: 75

Fun: 74



Immer schneller

Neu



nur
3,90

Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun



Planlos: Im Jahr 1 nach Air Jordans Abgang scheint es bei den Bulls nicht mehr so rund zu laufen, wie man das gewohnt ist.

NBA Basketball 2000

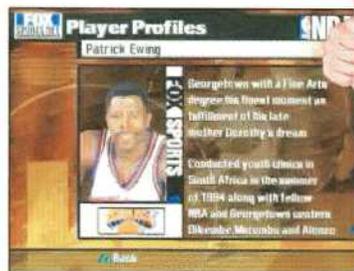
PlayStation American Sports Die Offensive aus dem Hause Fox Sports kann beginnen.

Die Spitzenstellung der EA-Sports-Produkte scheint mehr und mehr unter Beschuss zu geraten. Neben



Mach ihn rein: Die schönsten Aktionen sehen in der sehr guten Wiederholung gleich nochmal so gut aus!

der Attacke auf die FIFA-Reihe betritt eine nicht mehr ganz unerfahrene Coder-Crew die Bühne, um EA das Fürchten zu lehren. Das Team von Radical Entertainment, welches schon einige Erfahrung im Basketball-Genre aufzuweisen hat, schloss sich kurzerhand mit dem Erfahrungsschatz des US-Kabelsenders Fox Sports zusammen. Fox Sports brachte einige wissenswerte Details aus den vergangenen Spielzeiten mit ein, so zum Beispiel detaillierte Infos über



Detaillierte Infos: Hier werden Fakten aufgedeckt, über die ein normaler basketball-begeisterter Zocker kaum Bescheid weiß.

viele Spieler. Doch mit welchen spielerischen Offenbarungen kann man den verwöhnten Zocker noch vor den Bildschirm locken? Das Hauptanliegen der Coder war es, einer Basketball-Sim das Flair einer TV-Übertragung zu verleihen. Mit den beiden Moderatoren Greg Papa und Doc Rivers fand man sogleich prominente Unterstützung. In Sachen Spielmodi sollte man nichts Neues erwarten, doch fanden gerade in den Details Verbesserungen statt, beispielsweise die elegant inszenierten Schwarzweiß-Auto-Replays bzw. die Verzerr-optiken, welche ihr bei entscheidenden Szenen zu Gesicht bekommt. Dazu gesellt sich noch der so genannte Rebound-Indikator, der die Wahrscheinlichkeit eines Ball-Abgreifens anzeigt. Die Spieler wirken sehr authentisch. Gleiches gilt auch für die Courts, die durch spiegelnde Bodenflächen wie frisch geputzt erscheinen.



Georg: Erstmal Hut ab vor dem gelungenen Einstand! Trotz der technisch guten Umsetzung schafft man es doch nicht ganz, EA vom Thron zu stoßen. Dies liegt darin begründet, dass man hier dem Simulationsanspruch nicht in dem Umfang gerecht wird wie im Beispiel der Kanadier. Wer jedoch eine actionbetontere Variante bevorzugt, ist mit NBA Basketball 2000 bestens bedient.

Test PlayStation

Hersteller: **Radical Entertainment**
 Vertrieb: **Activision**
 Spieleranzahl: **1-8**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Activision**
 Vergleichbar mit: **NBA Live '99**
(88%)
 Fakten: **Analog, Dual Shock, Multitap**

Erscheint: **November**

Grafik: **79** Sound: **72**

Fun: **84**



Wu Tang

PlayStation Beat 'em Up Wer auf Rap steht, der kennt auch die Jungs vom Wu Tang Clan. Die Eastcoast-Rapper stehen für diesen Prügler Pate.

Was passierte mit dem PS-Prügler Thrill Kill? Nun, das Game war fertig gestellt, verpackt und kurz vor der Veröffentlichung, als der Vertrieber Electronic Arts kalte Füße bekam und sich entschloss, das harte Spiel zurückzuhalten. Der Entwickler Paradox war natürlich nicht gerade von dieser Politik be-

geistert und beschloss, auf eigene Faust ein neues, aber ähnliches Spielkonzept auf die Beine zu stellen. Jetzt liegt also Wu Tang: Shaolin Style vor, das man als erstes Multitap-Beat'emUp bezeichnen kann. Das Spiel beginnt, nachdem ihr euch für einen der neun wählbaren Charaktere entschieden habt, auf der Staten



Swen: Warum es so lange gedauert hat, bis es einen PlayStation-Multitap-Prügler gibt, ist mir schleierhaft. Wu Tang stopft diese Lücke mit flüssiger Animation und schneller Action. Dennoch fehlt es dem Titel an der nötigen Spieliefe, um mit den

Aushängeschildern des Genres mitzuhalten. Da kann selbst der coole Soundtrack nicht mehr viel rausreißen. Habt ihr aber öfters mehrere Beat'emUp-Freunde zu Hause, dann ist Wu Tang sicher eine lohnenswerte Anschaffung. Für den Alleinunterhalter wird es auf Dauer zu trist.

Island, der Heimat des Wu Tang Clans. In den Straßen lauern allerlei Schläger oder Kampfkünstler aus dem Fernen Osten. Wu Tang ist aber kein Fighting Force, sondern es wird immer in einem begrenzten Ring gekämpft. Die Gegneranzahl variiert zwischen eins und drei, wobei manchmal auch Teams gebildet werden. Zum ersten Mal kommt also auch eine taktische Komponente ins Spiel, sich erst einmal zurückzuhalten und abzuwarten, bis sich die anderen selbst vermöbeln haben. Die Musik stammt übrigens von der Rap-Gruppe selbst.



Drei gegen einen: Wu Tang bietet zum ersten Mal eine gekonnte Multiplayer-Prügler-Umsetzung für die PlayStation.



Gekonnter Waffeneinsatz: Die entscheidenden Schläge werden in einer Slomo noch einmal gezeigt.

Test PlayStation

Hersteller: **Paradox**
 Vertrieb: **Activision**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Hersteller von: **Activision**
 Vergleichbar mit: **-**
 Fakten: **21+ Charaktere, Dual Shock, Multitap**

Erscheint: **November**

Grafik: **77** Sound: **78**

Fun: **72**



Neu!

Das VOODOO-abenteuer,
das DIR die seele RAUBT!

SHADOW MAN

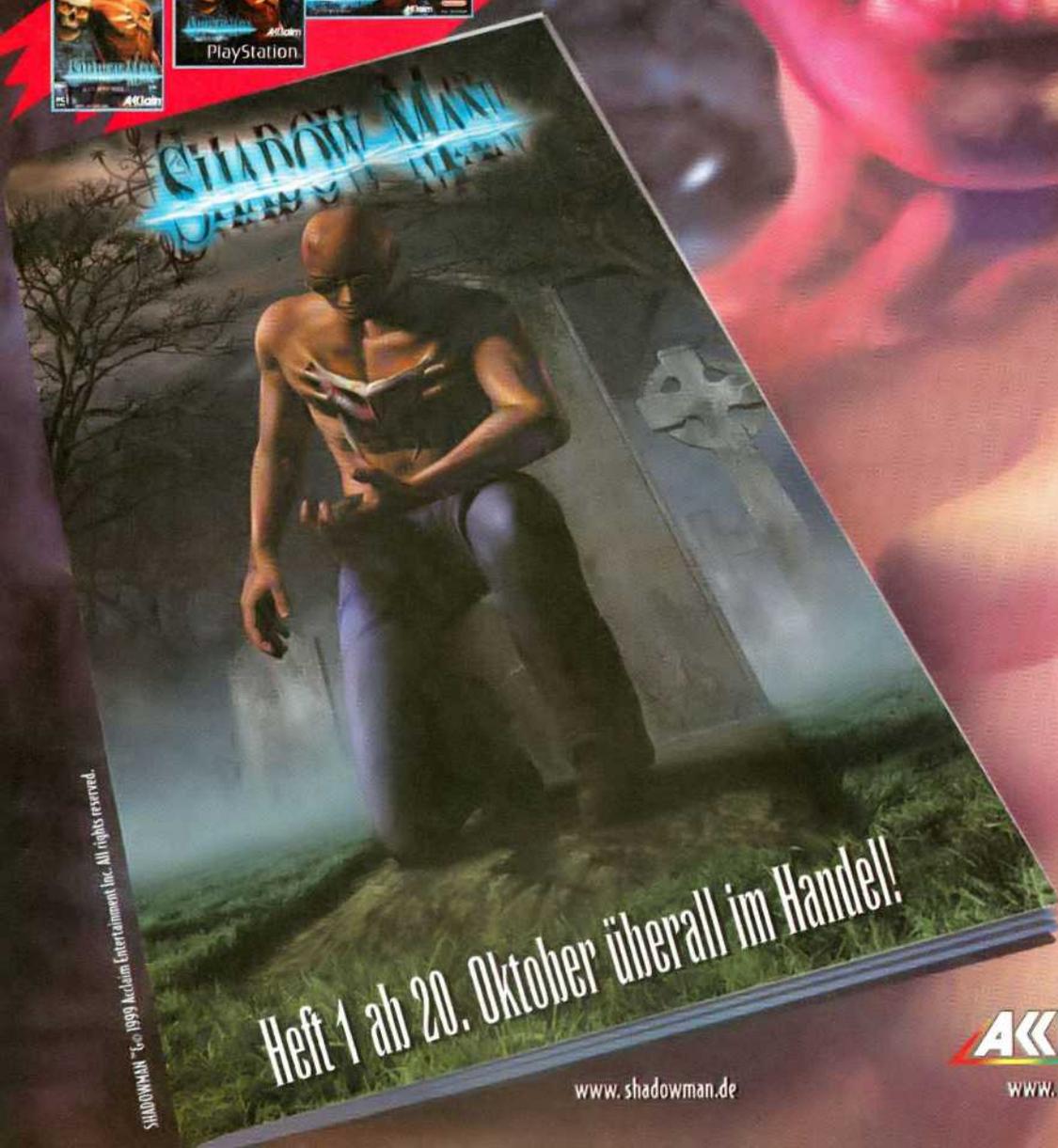
Der offizielle COMIC
zum game!

3 Ausgaben -
Start Oktober '99!

Jeweils 60 Seiten mit
Comic, Poster & Gewinnspiel!

Ausführliche Infos zum
Action-Adventure Game des Jahres!

Spiel Acclaims Action-Adventure
für PlayStation, N 64, PC und Dreamcast!



Heft 1 ab 20. Oktober überall im Handel!

SHADOWMAN™ © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

www.shadowman.de

Acclaim
www.acclaim.de

Dino
COMICS
www.dinocomics.de



Erkennungsfarbe: Nur an der Farbe des Wurmernamens erkennt ihr, welche Würmer auf eurer Seite kämpfen.

Worms Armageddon

PlayStation Geschicklichkeit Die aggressiven Würmer sind wieder da, und zwar besser als je zuvor.

Das Kultspiel von Team 17 geht nun endlich auch auf der PlayStation in die zweite Runde. Nachdem der eigentliche Teil dieses Multiplayer-Knüllers den PC-Jüngern vorenthalten blieb, denkt man beim inzwischen dritten Teil auch wieder an die Fans von Sonys CD-Schleuder, glücklicherweise. Wer Worms kennt, und das werden nicht wenige sein, wird sich sofort wieder zurechtfinden, denn das Ziel des Spiels ist noch immer das Gleiche: Vernichtet mit euren Kampfwür-

mern die gegnerischen Würmer. Und dazu stehen euch nicht gerade übliche Mittel zur Verfügung. Neben Bazookas, Dynamit und Granaten könnt ihr die Gegner auch mit Stinktieren und ähnlich abstrusen Waffen angreifen. Die Gefechte finden jeweils in einem von nahezu unzähligen Levels statt, die ein Zufalls-generator entwirft. Natürlich könnt ihr eure Würmer auch vor dem Kampf in der Grundausbildung auf die bevorstehenden Gefechte vorbereiten oder gegen den

Georg: Voll korrekt, Hasbro, bringt ihr uns ultrakrasses Spiel in Laden. Was schon alleine Spaß macht, ist mit ein paar Freunden der absolute Wahnsinn. Selten zuvor hat ein Spiel in einer geselligen Runde mit ein paar

Freunden mehr Spaß gemacht, und durch den Zufallsleveleditor seht ihr eigentlich keinen Level doppelt. Wenn das mal nicht Langzeitspaß verspricht! Allen Zockern, die nicht nur allein ihre graue Kiste quälen, rate ich daher: Holt euch diesen Titel, ihr werdet es nicht bereuen.



Granatwerfer: Mit den Granaten kann man neben den gegnerischen Würmern auch Hindernisse effektiv beseitigen.

Computer antreten. Aber das Herz von Worms ist und bleibt der Multiplayer-Modus. Hier dürfen bis zu vier Spieler den absoluten Partyspaß erleben. Zu den abgefahrenen Waffen kommen noch nicht minder abgefahrene Sprüche hinzu. Im Optionsmenü darf man aus 40 Sprachen nach Belieben aussuchen, wobei nicht nur Landessprachen anwählbar sind, sondern auch Ausgeburten der deutschen Sprache, wie zum Beispiel Bayrisch, Sächsisch oder auch „Ultra-korrekt“. Grafisch absolut ausreichend, überzeugt Worms Armageddon vor allem im genialen Multiplayer-Modus, und wer ein Partygame erster Güte sucht, der sollte hier sofort zugreifen.

Test PlayStation

Hersteller: Team 17
Vertrieb: Hasbro
Spieleranzahl: 1 - 4
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Mustar von: Hasbro
Vergleichbar mit: Worms (82%)
Faktoren: Dual Shock

Erscheint: erhältlich

Grafik: 61 Sound: 72

Fun: 84



NBA Jam 2000

Nintendo 64 American Sports Nach dem überzeugenden 99er-Ableger bringt Acclaim nun das Sequel heraus.

Bereits mit dem letztjährigen 99er-Titel machten die Jungs von Iguana deutlich, dass sie dem vormals vorherrschenden Fun-Aspekt mehr und mehr den Rücken zukehren und dem Sim-Charakter mehr Gewicht verleihen wollten. Dies gelang vortrefflich, denn Jam '99 setzte sich gleich im N64-Spitzefeld fest. Doch so gänzlich

wollte man auf die spaßige Seite scheinbar nicht verzichten, indem man mit dem 2000er-Jam-Modus eine lustige Korbjagd integrierte. Durch größere Spieler, die wesentlich detaillierter wirken, hebt man sich bereits optisch vom Sim-Modus ab. Erneut gibt es einige spektakuläre Dunkings im Spiel Zwei-gegen-Zwei sowie neue Animationen

Georg: Um es vorwegzunehmen, NBA Jam 2000 überzeugt erneut. Doch es gibt auch einige Kritikpunkte, zum Beispiel die eckige Darstellung der Korbjäger, vor allem im Sim-

Modus. Trotz einiger Verbesserungen bleibt man alles in allem leicht hinter dem Prequel zurück. Für Neulinge ist es jedoch eine Empfehlung, denn NBA Jam bleibt gerade durch den Jam-Modus enorm unterhaltsam.



Icon-Pass-System: Wie bereits im Vorgänger eröffnet euch diese Möglichkeit tiefer gehende Spielkultur.

zu bewundern. Fans der realistischen Gangart landen früher oder später sicherlich im aufgebohrten Sim-Modus. Alle 29 NBA-Teams mit insgesamt 300 Spielern betreten in astreiner HiRes-Grafik den Court. Neben altbekannten Modi, wie Freundschaftsspiel, Saison oder den Playoffs, existieren einige Bonusspiele, wie etwa der 3-Punkte-Contest oder der Freiwurf-Wettbewerb, zusätzlich zu einigen versteckten Charakteren. Geblieben ist wie schon im Vorgänger das galante Icon-Pass-System, mit dem ihr schnelle Aktionen ausführen dürft. Die KI (künstliche Intelligenz) wurde gegenüber dem Vor-

gänger etwas angehoben, so dass es die CPU dem menschlichen Pendant nicht mehr ganz so einfach gestaltet, einen Korb zu machen.



Gestrauchelt: Aber egal, denn der zweite New Yorker hat nur noch den Ball herunterzufischen, um diesen sogleich reinzustoßen.

Test Nintendo 64

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1 - 4
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 109,- DM
Mustar von: Acclaim
Vergleichbar mit: NBA Jam '99 (89%)
Faktoren: alle NBA-Teams

Erscheint: November

Grafik: 81 Sound: 74

Fun: 88





So kennt man ihn: Tarzan, der ewig an der Liane hängende Dschungel-Mensch, hier gerade auf der Jagd nach wertvollen Münzen.

Tarzan

PlayStation Jump & Run Der Urwaldheld schlechthin bekommt sein Abenteuer.

Über die Geschichte des vom Findelkind zum König des Dschungels herangereiften Tarzan braucht wohl nicht mehr viel erzählt zu werden, da diese bekannt ist. Pünktlich zum Kinostart kommen vor allem die jüngeren Zocker in den Genuss, die Abenteuer virtuell nachzu-

spielen. Auf dem beschwerlichen Weg zum erwachsenen Lianenschwinger muss euer Held einige Prüfungen bestehen. Wer von euch eine Ahnung von den Lebewesen des Urwalds hat, der weiß, dass sich so manche Affen, aber auch Elefanten und Stinktiere euch in den Weg stel-

len. Insgesamt gilt es, die Gesamtzahl von 13 Levels zu absolvieren, um Tarzan ans Ziel zu führen. Zahlreiche Goodies sorgen für einen ausgeglichenen Energiehaushalt bzw. lassen sich vortrefflich als Wurfgegenstände gegen aufdringliche Zeitgenossen einsetzen. Pro Level wurden mehrere Aufgaben integriert, um die Motivation ständig hoch zu halten. Versteckte Buchstaben aufzufinden, um das Wort T-A-R-Z-A-N zu bilden, oder Teile von Fotos zu suchen sind nur einige wenige davon. Ferner können jeweils 100 Münzen eingesammelt werden, die euch ein Zusatzleben verschaffen. Gerade die schön designten Level wissen zu überzeugen. Durch eine gute Kameraführung wird in manchen Arealen tatsächlich ein 3D-Effekt erzeugt. Daneben glänzt Eurocom mit authentischen Animationen des Titelhelden, von Schwimmen über Krabbeln bis Klettern darf nach Herzenslust agiert werden.



Mario: Disney-Fans werden erneut bestens bedient. Gerade die jüngeren Fans des Kinostreifens werden unweigerlich dem Charme des Hüpfers erliegen. Trotz solider technischer Um-

setzung bleibt jedoch für anspruchsvollere Zocker der Spaß begrenzt, bedingt durch die starke Linearität des Jump & Runs. Andere Titel dieser Gattung weisen mehr Tiefe auf. Trotz allem gerade für Einsteiger ein empfehlenswerter Titel.

Test PlayStation

Hersteller: Eurocom
 Vertrieb: SCED
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger
 Ca. Preis: 90,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: Hercules (74%)
 Fakten: 13 Levels, Dual Shock, Analog

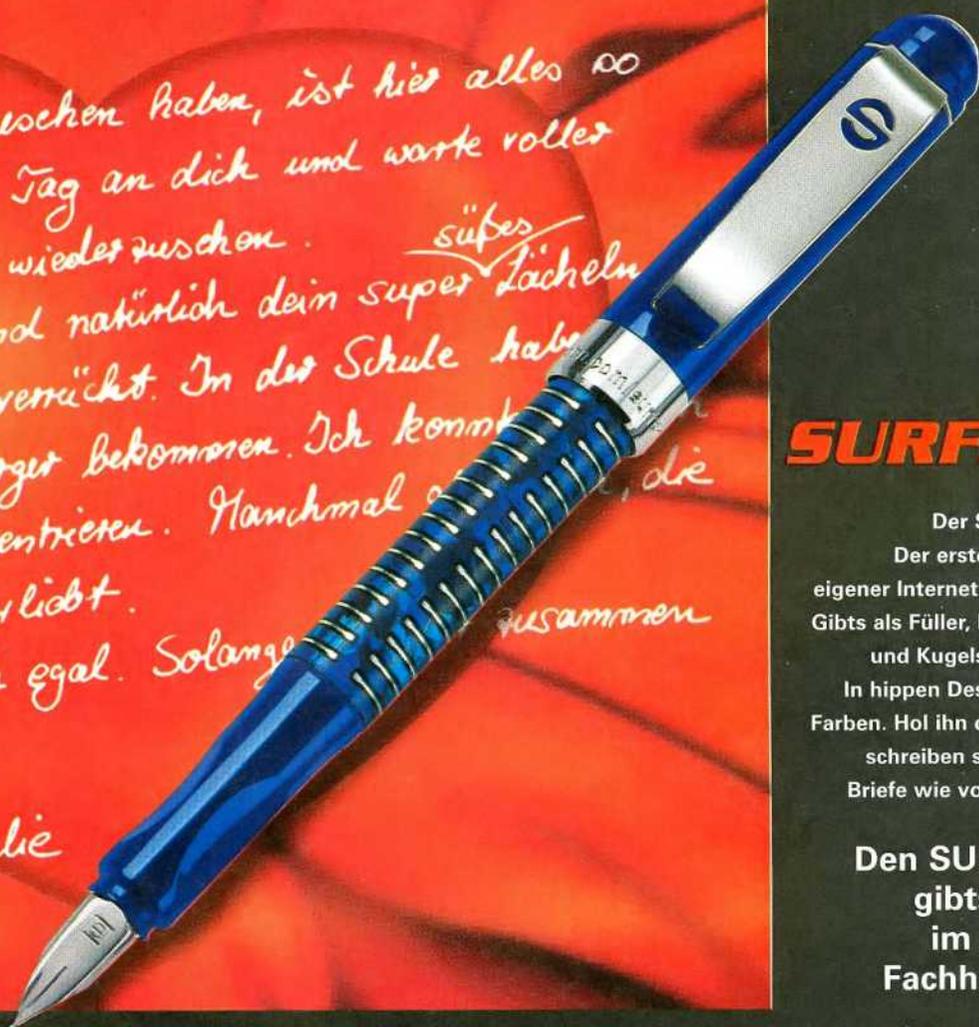
Erscheint: erhältlich

Grafik: 69 Sound: 61

Fun: 72



*Für Daniel!
 Seit wir uns das letzte Mal gesehen haben, ist hier alles so anders. Ich denke den ganzen Tag an dich und warte voller Sehnsucht darauf, dich endlich wiederzusehen. Deine tollen blauen Augen und natürlich dein süßes Lächeln das alles macht mich ganz verrückt. In der Schule habe ich dich deswegen schon tierisch Ärger bekommen. Ich konnte einfach nicht konzentrieren. Manchmal...
 Lehrer waren nie jung und verliebt. Aber das ist ja jetzt auch egal. Solange wir zusammen sind. Ich liebe dich.
 Für immer, deine Natalie*



senator

SURFER®

Der SURFER®. Der erste Pen mit eigener Internet-Adresse. Gibts als Füller, Rollerball und Kugelschreiber. In hippen Designs und Farben. Hol ihn dir. Damit schreiben sich deine Briefe wie von alleine.

Den SURFER® gibts jetzt im guten Fachhandel.

<http://www.senator-pen.com/surfer>

Die Homepage zum Pen: Besuch den SURFER® im Internet und lass dir von Magic Loveletters tolle Liebesbriefe an deinen Liebsten oder deine Liebste texten. Das ist echt cool und total witzig.



Über sieben Brücken: Mit heißen Füßen stapft der Magier über diese Holzbrücke hinweg.



Welcome to the Treasure Room: Der Walküre bleibt nur wenig Zeit, so viele Schätze wie möglich einzusacken.



Meteor-Regen: Wenn es dem Magier zu brenzlich wird, sorgt er einfach für schwer wiegende Argumente.

Gauntlet Legends

Nintendo 64 Beat 'em Up Die vier Helden Thor, Thyra, Merlin und Questor sind wieder da! Und diesmal haben sie noch ein paar Freunde mitgebracht.

1985 entwickelte Atari mit Gauntlet einen der ersten Vierspieler-Automaten. Das Geschehen wurde aus der Vogelperspektive mit schlichter Bitmap-Grafik gezeigt. Damals war an Polygone oder 3D noch gar nicht zu denken. Jeder Spieler übernahm die Kontrolle von einem Fantasy-Helden, der sich dann durch

unzählige Monsterscharen hindurch prügeln musste. Zur Wahl standen die Rassen der Krieger, Magier, Elfen und Walküren. Jede von ihnen hatte andere Kampf- und Magiefertigkeiten, so dass ein Hauch von Rollenspiel integriert wurde. Fast 15 Jahre später versucht nun Konami, diesen Klassiker in die dritte Dimension auf das N64 zu bringen.

nun, euch durch Labyrinth und Höhlen zu schlagen und eine Möglichkeit zu finden, Skorne zu vernichten. Leider ist dies gar nicht so einfach, da sich euch unzählige Monster in den Weg stellen und Rätsel zu lösen sind. Diese jedoch beschränken sich darauf, Schlüssel, Schalter oder das passende Artefakt zu finden. Besonders spaßig wird Gauntlet Legends aber erst, wenn man mehrere Freunde gleichzeitig vor den Bildschirm zerran kann. Dann wird meistens geschickte Arbeitsteilung betrieben. Der Magier bleibt im Hintergrund und spricht ab und zu einen Zauber, während der Krieger sich blindlings in den Kampf stürzt. Die meisten Monster stellen dabei kein Problem dar. Goblins oder Skorpione können mit wenigen Treffern vernichtet werden, während die unkontrolliert umherspringenden Dämonen geschickt versuchen, die



In der Haupthalle: Um Skorne in seine Schranken zu verweisen, müssen zuerst die Portale geöffnet werden.

Helden zu umzingeln. Manchmal lauert auch Gevatter Tod höchstpersönlich den Spieler auf. Er ist nur mit Magie zu bezwingen. Aufgelockert wird Gauntlet Legends durch viele Power-ups und durch die kleinen Rollenspielelemente, wie Erfahrungspunkte und Stufensystem. Im Endeffekt bleibt es aber ein deftiges Beat 'em Up.

Technik: Solide, ohne Schnörkel und Feinheiten

Die Sprachausgabe erinnert doch stark an den Klassiker, mit den Sprüchen "Warrior is about to die" oder Ähnliches. Musikalisch bietet das Modul schön arrangierte Fantasy-Stücke, die den Spieler in die richtige Stimmung versetzen. Die Grafik wurde fast 1:1 vom aktuellen Midway-Automaten übernommen. Leider ist sie ein wenig zu verwischt. Eine klarere Farbabgrenzung der Texturen hätte dem Spiel bestimmt gut getan. Insgesamt ist es ein gut spielbarer Titel für Gauntlet-Fans und Zocker, die auf geradlinige Action stehen.

Swen: Ich kann mich noch genau an meine erste Gauntlet-Erfahrung in der Spielhalle erinnern. Das Spiel fesselte mich damals dermaßen, dass ich binnen einer Stunde rund 20 Mark los war. Kurz gesagt, Gauntlet hat ein besonderes Flair, wie auch die N64-Version. Spieler, die auf einfach gestrickte Beat 'em Ups stehen, werden Gauntlet Legends nicht zuletzt wegen der Multiplayer-Möglichkeit lieben. Leute, die auf Spieltiefe und knackige Rätsel stehen, sollten hingegen lieber einen weiten Bogen um diesen Titel machen. Bis auf diese Einschränkung darf man diese Fantasy-Action getrost empfehlen, da weder gravierende technische noch spielerische Mängel während unseres Tests zu entdecken waren.



Spielablauf: Metzeln, Monster und Magie

Habt ihr aus den vier Rassen und den passenden Outfits gewählt, geht's auch schon los. Ihr macht Bekanntschaft mit dem Dämon Skorne, der durch einen missglückten Zauber aus den Niederhöhlen in eure Welt hinüber gelangte. Dort verwüstete er zunächst weite Landstriche und verschloss die Portale zu den Welten. Eure Aufgabe ist es



Da freut sich die Unterwelt: Dämon Skorne macht mit seinen unbändigen Kräften die Welt unsicher.



Kurz und schmerzlos: Zum Glück lädt sich die Waffe immer wieder mit Turbo-Kraft auf. Mit einem Schlag sind dann die Gegner hinüber.



Typischer Gauntlet-Kampf: Heerscharen von geifenden Monstern stürzen sich auf die Helden. Jetzt wäre ein Zaubertrank genau das Richtige.

Test Nintendo 64

Hersteller: Midway
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 109,- DM
 Master von: Konami
 Vergleichbar mit: Diablo (85%)
 Fakten: 30+ Levels, Rumble-Pak
 Erscheint: November

Grafik: 70 Sound: 72

Fun: 74

PlayStation Games: der komplette Check durch s Game Universe.
Mit News, Tipps, Special Rankings und einer
Menge Background zu Deiner PlayStation-Konsole.

Ab 18.11. für 5,99 DM am Kiosk.

> Wissen ist Macht.



BEST OF MEGA FUN



ACTION-ADVENTURE

- Metal Gear Solid**
Konami 3/99 S.58Fun 94%
- Soul Reaver: Legacy of Kain**
Crystal Dynamics 8/99 S.60Fun 93%
- Silent Hill**
Konami 9/99 S.44Fun 89%
- Tomb Raider III**
Core Design 1/99 S.52Fun 89%
- Indiziertes Spiel 2**
Capcom 5/98 S.102Fun 89%
- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 9/97 S.39Fun 88%
- Oddworld Abe's Exoddus**
Oddworld Inh. 11/98 S.92Fun 88%
- Tomb Raider II**
Core Design 12/97 S.52Fun 87%
- Resident Evil Director's Cut**
Capcom 12/97 S.100Fun 87%
- Resident Evil 1**
Capcom 6/96 S.38Fun 85%



ADVENTURE

- Discworld 2**
Psygnosis 12/97 S.103Fun 84%
- Discworld**
Psygnosis 2/96 S.74Fun 84%
- Baphomets Fluch 2**
Revolv./Virgin 12/97 S.102 Fun 82%
- Baphomets Fluch**
Revolution/Sony 11/96 S.62 Fun 80%
- Riven the Sequel to Myst**
Cyan/Acclaim 3/98 S.69Fun 78%
- Blazing Dragons**
BMG Int./10/96 S.42Fun 77%
- Myst**
Blizzard 10/96 S.75Fun 73%
- Sword Omen Legacy of Kain**
Crystal Dynamics 1/97 S.70 Fun 69%
- Atlantis**
Cryo 3/99 S.68Fun 67%
- The X-Files**
SCED 10/99 S.55Fun 60%



BEAT 'EM UP

- Tekken 3**
Namco 9/98 S.90Fun 90%
- Soul Blade**
Namco 3/97 S.74Fun 85%
- Bushido Blade 2**
Square 1/99 S.109Fun 84%
- Dead or Alive**
Tecmo 7/98 S.42Fun 83%
- Tekken 2**
Namco 12/97 S.38Fun 82%
- Bloody Roar 2**
Virgin 5/99 S.76Fun 82%
- Street Fighter EX Plus Alpha**
Capcom 11/97 S.70Fun 82%
- Bloody Roar**
Hudson/Virgin 1/98 S.88Fun 81%
- Star Gladiator**
Capcom 12/96 S.78Fun 78%
- Rival Schools**
Capcom 1/98 S.46Fun 75%



JUMP & RUN

- Crash Bandicoot: Warped**
Naughty Dog 1/99 S.76Fun 89%
- Gex: Deep Cover Gecko**
Crystal Dynamics 5/99 S.70 Fun 89%
- Gex 3D**
Crystal Dynamics 5/98 S.101 Fun 88%
- MediEvil**
SCEE/Millennium 10/98 S.80 Fun 88%
- Ape Escape**
SCED 8/99 S.72Fun 85%
- Crash Bandicoot 2**
Sony 12/97 S.84Fun 85%
- Heart of Darkness**
Amazing Studios 8/98 S.72 Fun 85%
- Spyro the Dragon**
Insomniac Games 11/98 S.66 Fun 85%
- Croc 2: The Kingdom of Gobbos**
Argonaut/EA 9/99 S.54Fun 83%
- Wild 9**
Shiny/Acclaim 10/98 S.78Fun 83%



JUMP & SHOOT

- Apocalypse One**
Neversoft 12/98 S.82Fun 85%
- Mega Man 8**
ASC/Visual C. 2/98 S.76Fun 82%
- Small Soldiers**
Capcom 4/98 S.84Fun 81%
- Assault**
Dreamworks 1/99 S.64Fun 72%
- Blasto**
SCEE 7/98 S.44Fun 71%
- Spot goes to Hollywood**
Telstar/Konami 10/98 S.75 Fun 70%
- Spot goes to Hollywood**
Virgin/Burst 1/97 S.62Fun 61%
- Mega Man X3**
Capcom 9/97 S.66Fun 60%
- Agent Armstrong**
Virgin 8/97 S.66Fun 54%
- Rabbit Reload**
Sony 9/95 S.78Fun 52%



ROLLENSPIEL

- Final Fantasy VIII**
Squaresoft 11/99 S.46Fun 95%
- Final Fantasy VII**
Squaresoft 12/97 S.90Fun 91%
- Parasite Eve**
Squaresoft 11/98 S.96Fun 89%
- Breath of Fire III**
Capcom/Infogrames 8/98 S.76 Fun 88%
- Wild Arms**
Sony 3/99 S.66Fun 88%
- Diablo**
Blizzard/EA 5/98 S.41Fun 85%
- Tactics Ogre**
Atlus 7/98 S.88Fun 84%
- Suikoden**
Konami 2/97 S.40Fun 83%
- Xenogears**
Squaresoft 1/99 S.108Fun 83%
- Devil's Deception**
Tecmo 3/97 S.80Fun 78%



SHOOT 'EM UP

- Forsaken**
Probe/Acclaim 5/98 S.38Fun 90%
- Colony Wars: Vengeance**
Psygnosis 1/99 S.92Fun 89%
- R-Types**
Irem 12/98 S.87Fun 86%
- Indiziertes Spiel**
Namco 12/97 S.107Fun 85%
- Colony Wars**
Psygnosis 12/97 S.56Fun 85%
- Omega Boost**
SCED 8/99 S.64Fun 84%
- Ace Combat 2**
Namco 12/97 S.107Fun 84%
- Wing Commander 3**
Electronic Arts 4/96 S.81Fun 83%
- Future Cop**
Electronic Arts 11/98 S.82 Fun 82%
- Wing Commander 4**
Electronic Arts 7/97 S.60 Fun 82%



ACTION-RACER

- Wipout**
Psygnosis 10/99 S.40Fun 90%
- Driver**
Reflections 7/99 S.72Fun 89%
- C3 Racing**
Eutechnyx 1/99 S.102Fun 89%
- Test Drive 5**
Accolade 12/98 S.96Fun 88%
- Need for Speed IV**
Electronic Arts 6/99 S.70 Fun 87%



FUN-RACER

- Speed Freaks**
Funcom/SCED 9/99 S.50Fun 86%
- Micro Machines v3**
Codemasters 4/97 S.38Fun 82%
- Wrecking Crew**
Telstar/Konami 7/98 S.70 Fun 78%
- Rogue Trip**
Singletac 12/98 S.94Fun 75%
- Vigilante 8**
Activision 7/98 S.77Fun 74%



SIM-RACER

- Gran Turismo**
Sony 6/98 S.70Fun 94%
- V-Rally 2**
Infogrames 8/99 S.32Fun 93%
- Formel Eins 99**
Psygnosis 12/99 S.58Fun 91%
- Ridge Racer Type 4**
Namco 4/99 S.44Fun 90%
- TOCA 2**
Codemasters 12/98 S.100 Fun 87%



SNOWBOARD

- Cool Boarders 3**
989 Studios 12/98 S.88Fun 80%
- Snow Racer 98**
Infogrames 5/98 S.109 Fun 76%
- Extreme Snowbreak**
Microïds 4/98 S.76Fun 72%
- X-Games Pro Boarder**
Radical Ent. 2/99 S.68Fun 72%
- Cool Boarders 2**
UEP-Systems 2/98 S.70Fun 71%



WRESTLING

- WWF Attitude**
Acclaim 9/99 S.64Fun 86%
- WWF Warzone**
Acclaim 9/98 S.95Fun 84%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 12/95 S.41Fun 75%
- WCW Nitro**
THQ 7/98 S.68Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ 3/99 S.66Fun 68%



FUN-SPORTS

- Tony Hawk's Skateboarding**
Activision 10/99 S.52Fun 91%
- Dogdem Arena**
Formula 1/99 S.71Fun 62%
- Riot**
Beyond/Psygnosis 3/97 S.79 Fun 60%
- Cyball Zone**
GT Int./Rage 6/98 S.85Fun 55%
- PitBall**
Warner Int. 11/96 S.67Fun 54%



SPORT

- International Track & Field**
Konami 7/96 S.38Fun 68%
- V-Ball**
American Technos 6/98 S.79 Fun 67%
- Olympic Games**
U.S.Gold 8/96 S.40Fun 65%
- Nagano Winter Olympics**
Konami 3/98 S.66Fun 61%



SPORT

- Box Champions**
Electronic Arts 2/99 S.66 Fun 76%
- Victory Boxing 2**
JVC 1/99 S.63Fun 70%
- Victory Boxing '97**
JVC 2/97 S.63Fun 64%
- Boxer's Road**
New 11/95 S.83Fun 56%



SPORT

- FIFA '99**
Electronic Arts 1/99 S.48 Fun 89%
- Frankreich '98: Die Fußball.WM**
Electronic Arts 6/98 S.73 Fun 88%
- FIFA '98: Die WM-Quali.**
Electronic Arts 1/98 S.84 Fun 87%
- Int. Superstar Soccer Pro '98**
Konami 10/98 S.73 Fun 87%
- Bundesliga Stars 2000**
Electronic Arts 10/99 S.48 Fun 86%
- UEFA Striker**
Infogrames 11/99 S.51 Fun 84%
- Int. Superstar Soccer Pro**
Konami 7/97 S.62 Fun 83%
- Actua Soccer 2**
Grenlin/Funsoft 2/98 S.74 Fun 82%
- Int. Superstar Soccer Deluxe**
Konami 1/97 S.42 Fun 82%
- Libero Grande**
Namco 12/98 S.78 Fun 81%



SPORT

- Everybody's Golf**
SCEE/Camelot 7/98 S.78 Fun 85%
- Tiger Woods**
Electronic Arts 4/99 S.55 Fun 79%
- Actua Golf 3**
Grenlin 1/99 S.47 Fun 76%
- PGA Tour '98**
Electronic Arts 1/98 S.99 Fun 75%
- Actua Golf 2**
Grenlin 12/97 S.102 Fun 73%
- PGA Tour '97**
Electronic Arts 12/96 S.69 Fun 71%
- Pro 18: World Tour Golf**
Psygnosis 3/99 S.67 Fun 71%
- Actua Golf**
Konami 3/96 S.71 Fun 61%
- Konami Open Golf**
Konami 7/96 S.62 Fun 57%
- Virtual Golf**
Core Design 9/96 S.65 Fun 53%



SPORT

- Sampras Extreme Tennis**
Codemasters 8/96 S.42 Fun 74%
- Anna Kournikova S. C. Tennis**
Namco 7/99 S.86 Fun 74%
- Smash Court Tennis**
Namco 11/96 S.70 Fun 73%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 11/98 S.79 Fun 67%
- V-Tennis 2**
Tonkin House 4/97 S.66 Fun 59%
- Hyper Final Match Tennis**
Human Ent. 5/96 S.79 Fun 59%
- Tennis Arena**
Ubi Soft 12/97 S.121 Fun 58%
- Davis Cup Tennis**
Telstar 11/96 S.59 Fun 55%
- V-Tennis**
Tonkin House 11/95 S.88 Fun 48%
- Power Serve**
Ocean 11/95 S.88 Fun 41%



STRATEGIE

Command & Conquer 2
Westwood/Virgin 12/97 5.98 ..Fun 90%

Final Fantasy Tactics
Squaresoft 4/98 5.82 ..Fun 88%

Warcraft 2
EA/Blizzard 9/97 5.40 ..Fun 88%

C&C2: Gegenschlag
Westwood/Virgin 10/98 5.86 ..Fun 88%

Populous: The Beginning
Electronic Arts 4/99 5.62 ..Fun 88%

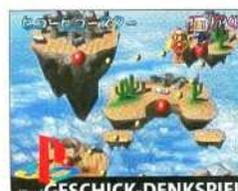
Warzone 2100
Pumpkin/Eidos 6/99 5.62 ..Fun 84%

Command & Conquer
Westwood/Virgin 1/97 5.36 ..Fun 84%

Worms
Team 17/Ocean 2/96 5.68 ..Fun 82%

KKND Krossfire
Infogrames 4/99 5.52 ..Fun 80%

Panzer General 2
SSI 7/97 5.66 ..Fun 80%



GESCHICK-DENKSPIEL

Bomberman World
Hudson Soft 5/98 5.108 ..Fun 83%

Kula World
Game Design/Sony 6/98 5.83 ..Fun 83%

The Lost Vikings 2
Interplay 4/97 5.36 ..Fun 83%

Swing!
Software 2000 4/99 5.61 ..Fun 80%

Devil Dice
Shift 1/99 5.106 ..Fun 76%

Overboard
Psygnosis 11/97 5.73 ..Fun 75%

Kurushi
Sony 11/97 5.73 ..Fun 75%

Blast Chamber
ATD 2/97 5.72 ..Fun 73%

Bust-A-Move 4
Taito 2/99 5.68 ..Fun 73%

Shanghai True Valor
Sunsoft 4/99 5.61 ..Fun 72%



FLIPPER

Pro Pinball Big Race USA
Empire 3/99 5.67 ..Fun 66%

Tilt
Virgin 3/97 5.78 ..Fun 65%

Timeshock
Another Cunnning 3/98 5.64 ..Fun 64%

Pro Pinball - The Web
Empire 8/96 5.65 ..Fun 61%

Full Tilt Battle Pinball
Empire 9/97 5.66 ..Fun 61%

True Pinball
Digital Illus. 5/96 5.70 ..Fun 60%

Extreme Pinball
Electronic Arts 6/96 5.66 ..Fun 59%



PLATINUM

Gran Turismo
Sony 6/98 5.70 ..Fun 94%

Final Fantasy VII
Squaresoft 12/97 5.90 ..Fun 91%

Tekken 3
Namco 9/98 5.90 ..Fun 90%

Command & Conquer 2
Westwood/Virgin 12/97 5.98 ..Fun 90%

Indiziertes Spiel 2
Capcom 5/98 5.102 ..Fun 89%

Oddworld Abe's Oddysee
GT Interactive 9/97 5.39 ..Fun 88%

Total Drivin'
Eutech/nyx 12/97 5.104 ..Fun 86%

Soul Blade
Namco 3/97 5.74 ..Fun 85%

WWF Warzone
Acclaim 9/98 5.95 ..Fun 84%

WipOut 2097
Psygnosis 11/96 5.60 ..Fun 82%

Tekken 2
Namco 10/96 5.38 ..Fun 82%



AMERICAN SPORT BASKETBALL

NBA Live '99
Electronic Arts 1/99 5.66 ..Fun 88%

NBA Pro '98
Konami 5/98 5.116 ..Fun 85%

NBA Fastbreak
GT Interactive 4/98 5.70 ..Fun 85%

NBA Live '98
Electronic Arts 1/98 5.92 ..Fun 83%

NBA In the Zone 2
Konami 2/97 5.36 ..Fun 75%

Total NBA '96
Sony 3/96 5.68 ..Fun 60%

In the Zone
Konami 2/96 5.72 ..Fun 55%

NBA Jam T.E.
Acclaim 11/95 5.89 ..Fun 54%

NBA Live '96
Electronic Arts 5/96 5.38 ..Fun 51%

Slam 'n Jam
Crystal Dynamics 7/96 5.42 ..Fun 48%

BASEBALL

Triple Play 2000
Electronic Arts 7/99 5.85 ..Fun 85%

VR Baseball '97
Interplay 8/97 5.61 ..Fun 77%



AMERICAN SPORTS EISHOCKEY

NHL 2000
Electronic Arts 11/99 5.42 ..Fun 87%

NHL '99
Electronic Arts 12/98 5.92 ..Fun 85%

NHL '98
Electronic Arts 11/97 5.64 ..Fun 82%

NHL Powerplay '98
Virgin 4/98 5.68 ..Fun 81%

NHL Breakaway '98
Acclaim 11/97 5.62 ..Fun 77%

NHL Face Off '99
SCEA 4/99 5.60 ..Fun 74%

NHL Powerplay
Virgin Int. 9/97 5.60 ..Fun 71%

NHL Face Off '98
Sony 2/98 5.72 ..Fun 69%

FOOTBALL

Madden NFL '99
Electronic Arts 12/97 5.100 ..Fun 87%

Madden '98
Electronic Arts 1/97 5.64 ..Fun 86%

Madden 2000
Electronic Arts 11/99 5.50 ..Fun 85%

Madden '97
Electronic Arts 11/98 5.75 ..Fun 85%



EGO-SHOOTER

Indiziertes Spiel
Lobotomy Softw. 4/97 5.67 ..Fun 84%

Lifeforce Tenka
Psygnosis 5/97 5.64 ..Fun 81%

Alien Trilogy
Acclaim 3/96 5.40 ..Fun 75%

Hexen
Raven Software 4/97 5.40 ..Fun 60%



SIMULATION

Theme Park
Bullfrog 1/96 5.72 ..Fun 83%

Theme Hospital
Bullfrog/EA 4/98 5.74 ..Fun 76%

A-Train
Maxis 5/96 5.76 ..Fun 76%

A-Train IV Evolution Global
Maxis 8/96 5.64 ..Fun 76%

Constructor
System 3/Acclaim 11/98 5.90 ..Fun 75%



RENNSPIEL

Wave Race 64
Nintendo 3/97 5.66 ..Fun 93%

Star Wars: Episode I Racer
Lucas Arts Ltd. 7/99 5.76 ..Fun 91%

Extreme-G2
Acclaim 12/98 5.70 ..Fun 91%

ACTION-RACER

Diddy Kong Racing
Rare 12/97 5.108 ..Fun 93%

Beetle Adventure Racing
EA 5/99 5.56 ..Fun 89%

Mario Kart 64
Nintendo 6/97 5.38 ..Fun 88%

FUN-RACER

F-1 World GP2
Nintendo 6/99 5.50 ..Fun 93%

F-1 World Grand Prix
Nintendo 10/98 5.70 ..Fun 92%

Racing Simulation 2
UBI-Soft 10/99 5.56 ..Fun 89%

SIM-RACER

Forsaken
Iguana/Probe 6/98 5.88 ..Fun 92%

Duke Nukem: Zero Hour
GT Interactive 8/99 5.42 ..Fun 89%

Star Wars: Rogue Squadron
Factor 5 2/99 5.60 ..Fun 86%

Body Harvest
Gremlin 12/98 5.80 ..Fun 83%

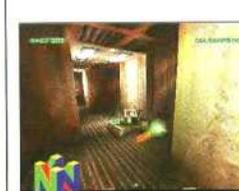
Lylat Wars
Nintendo 10/97 5.38 ..Fun 83%

Buck Bumble
Ubi Soft 11/98 5.94 ..Fun 76%

Star Wars: Shadow of the Empire
Lucas Arts Ltd. 3/97 5.64 ..Fun 76%

Aerofight Assault
Vic Tokai 2/98 5.83 ..Fun 71%

Knife Edge
Kemco 2/99 5.64 ..Fun 52%



SHOOT 'EM UP

WWF Attitude
Acclaim 10/99 5.46 ..Fun 93%

WWF Warzone
Iguana/Acclaim 10/98 5.82 ..Fun 91%

WCW vs NWO
THQ 12/98 5.86 ..Fun 84%



SNOWBOARD

1080° Snowboarding
Nintendo 11/98 5.84 ..Fun 88%

Snow Kids
Atlus 3/98 5.76 ..Fun 76%



BEAT 'EM UP

Soul Calibur
Namco 10/99 5.70 ..Fun 94%

Virtua Fighter gtb
Sega 10/99 5.76 ..Fun 86%

Power Stone
Eidos/Capcom 10/99 5.84 ..Fun 83%

Dynamite Cop
Sega 10/99 5.83 ..Fun 73%



GESCHICK-DENKSPIEL

Blast Corps
Rare 9/97 5.64 ..Fun 87%

Bomberman 64
Hudson 12/97 5.110 ..Fun 85%

Iggy's Reckin' Balls
Acclaim/Iguana 9/98 5.102 ..Fun 85%

Mario Party
Hudson/Nintendo 4/99 5.51 ..Fun 83%

Wetrix
Ocean/Laguna 8/98 5.87 ..Fun 81%

Silicon Valley
DMA Design 12/98 5.91 ..Fun 76%

Tetrisphere
Nintendo 3/98 5.77 ..Fun 76%



JUMP & RUN

Super Mario 64
Nintendo 3/97 5.36 ..Fun 93%

Banjo Kazooie
Rare/Nintendo 7/98 5.46 ..Fun 92%

Rayman 2 - The Great Escape
Ubi Soft 11/99 5.38 ..Fun 90%

Gex: Deep Cover Gecko
Crystal Dynamics 11/99 5.70 ..Fun 86%

Gex 64: Enter the Gecko
Crystal Dynamics 10/98 5.74 ..Fun 83%

Mischief Makers
Nintendo 1/98 5.104 ..Fun 81%

Bomberman Hero
Hudson 7/98 5.72 ..Fun 81%

Goemon 64
Konami 11/97 5.84 ..Fun 81%



WRESTLING

FIFA '99
Electronic Arts 5/99 5.68 ..Fun 91%

FIFA '98: Die WM-Qualifikation
Electronic Arts 2/98 5.64 ..Fun 91%

International Superstar Soccer '98
Konami 10/98 5.76 ..Fun 90%

International Superstar Soccer 64
Konami/Major A 6/97 5.62 ..Fun 87%

FIFA 64
Nintendo 6/97 5.66 ..Fun 74%

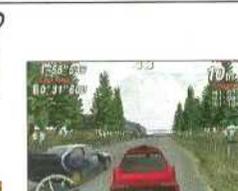


GOLF

Mario Golf
Nintendo 10/99 5.58 ..Fun 85%

TENNIS
Centre Court Tennis
Hudson 3/99 5.74 ..Fun 79%

All Star Tennis
Ubi Soft 4/99 5.55 ..Fun 63%



RENNSPIEL

Sega Rally 2
Sega 10/99 5.74 ..Fun 87%

Hydro Thunder
Midway 11/99 5.58 ..Fun 83%

Trickstyle
Acclaim 11/99 5.72 ..Fun 83%

Racing Simulation 2
Ubi Soft 11/99 5.57 ..Fun 80%

Speed Devils
Ubi Soft 11/99 5.71 ..Fun 76%

Buggy Heat
Sega 12/99 5.72 ..Fun 74%

Tokyo Highway Challenge
Crave 11/99 5.72 ..Fun 47%



AMERICAN SPORTS EISHOCKEY

NHL '99
Electronic Arts 12/98 5.92 ..Fun 86%

NHL Breakaway '99
Acclaim 3/99 5.72 ..Fun 79%

NHL Breakaway '98
Nintendo 3/98 5.72 ..Fun 71%

Wayne Gretzky 3D-Hockey '98
Midway/GT 8/98 5.75 ..Fun 64%

Olympic Hockey
Midway 6/98 5.82 ..Fun 61%

Wayne Gretzky's 3D-Hockey
Williams/Midway 7/97 5.74 ..Fun 60%

BASEBALL

All-Star Baseball 2000
Acclaim 6/99 5.69 ..Fun 86%

All-Star Baseball '99
Acclaim 9/98 5.101 ..Fun 85%



Indiziertes Spiel

Indiziertes Spiel
Rare 11/97 5.78 ..Fun 92%

Turok 2: Seeds of Evil
Acclaim 11/98 5.68 ..Fun 89%

Turok: Dinosaur Hunter
Acclaim 3/97 5.62 ..Fun 88%

Indiziertes Spiel 64
Midway 6/97 5.60 ..Fun 74%

Hexen
Raven Software 9/97 5.68 ..Fun 65%

South Park
Iguana 3/99 5.66 ..Fun 35%



SPORT

FUSSBALL
FIFA '99
Electronic Arts 5/99 5.68 ..Fun 91%

FIFA '98: Die WM-Qualifikation
Electronic Arts 2/98 5.64 ..Fun 91%

International Superstar Soccer '98
Konami 10/98 5.76 ..Fun 90%

International Superstar Soccer 64
Konami/Major A 6/97 5.62 ..Fun 87%

FIFA 64
Nintendo 6/97 5.66 ..Fun 74%



GOLF

Mario Golf
Nintendo 10/99 5.58 ..Fun 85%

TENNIS
Centre Court Tennis
Hudson 3/99 5.74 ..Fun 79%

All Star Tennis
Ubi Soft 4/99 5.55 ..Fun 63%



SONSTIGE

Sonic Adventure
Sega 10/99 5.80 ..Fun 90%

WWF Attitude
Acclaim 12/99 5.56 ..Fun 85%

Blue Stinger
Activision 10/99 5.78 ..Fun 85%

Toy Commander
Sega 12/99 5.60 ..Fun 83%

Get Bass
Sega 10/99 5.79 ..Fun 80%

Aerowings
Konami 11/99 5.72 ..Fun 76%



AMERICAN SPORTS BASKETBALL

Kobe Bryant in NBA Courtside
Nintendo 6/98 5.90 ..Fun 91%

NBA Jam '99
Iguana Ent. 1/99 5.68 ..Fun 89%

NBA Live '99
Electronic Arts 1/99 5.66 ..Fun 81%

NBA Pro '98
Konami 5/98 5.116 ..Fun 75%

NBA Hangtime
Williams/Midway 4/97 5.81 ..Fun 71%

FOOTBALL

NFL Quarterback Club '99
Iguana 1/99 5.86 ..Fun 92%

NFL Quarterback Club '98
Iguana 12/97 5.114 ..Fun 91%

Madden 64
Electronic Arts 3/98 5.77 ..Fun 88%



Indiziertes Spiel

Indiziertes Spiel
Nintendo/Rare 3/97 5.42 ..Fun 76%

Mace the Dark Age
Midway 12/97 5.112 ..Fun 71%

Fighting Force 64
Crave 10/99 5.67 ..Fun 70%

Fighters Destiny
Imagineer/Laguna 3/98 5.70 ..Fun 62%

Dark Rift
Kronos/Vic Tokai 9/97 5.66 ..Fun 57%

Rampage World Tour
Midway/GT Int. 8/98 5.86 ..Fun 61%



ACTION-ADVENTURES

Zelda - Ocarina of Time
Nintendo 1/99 5.38 ..Fun 98%

Shadow Man
Acclaim 10/99 5.36 ..Fun 94%

Hybrid Heaven
Konami 11/99 5.56 ..Fun 80%

Nightmare Creatures
Kalisto 2/99 5.71 ..Fun 74%

SONSTIGE

ROLLENSPIEL

Quest 64
THQ/Konami 9/98 5.104 ..Fun 64%

SIMULATION

Pilotwings 64
Paradigm/Nintendo 3/97 5.60 ..Fun 78%

STRATEGIE

Command & Conquer
Westwood Studios 8/99 5.68 ..Fun 82%



SHOOT 'EM UP

The House of the Dead 2
Sega 10/99 5.82 ..Fun 87%

Incoming
Infogrames 12/99 5.60 ..Fun 71%

Millenium Soldier - Expendable
Infogrames 10/99 5.83 ..Fun 71%

All Star Tennis '99 (GBC)

Man könnte sagen, dass die Sportart Tennis ein neues Zeitalter in der Videospelbranche einläutete. Mit dem Klassiker Pong begann eine völlig neue Ära des Videospels. Auch der Game Boy Colour bleibt nicht von dieser



Sportart verschont. UbiSoft setzt All Star Tennis '99 auch für den kleinen Handheld um und bringt hiermit die taktisch ausgefeilteste Tennis-Simulation auf den Handheld-Markt. Natürlich wurden bei All Star Tennis '99 weder Kosten noch Mühen gescheut, damit man die Namen der Top-Tennis-Stars auf dem farbigen Game-Boy-Display wiederfindet. Neben Michael Chang oder Jana Novotna stehen noch zwölf weitere Prominente zur Auswahl. Um den modischen Aspekt nicht außer Acht zu lassen, hat jeder Charakter noch zwei verschiedene Outfits, die je nach

Lust und Laune angelegt werden dürfen. Damit reichlich Abwechslung ins Spiel kommt, stehen den einzelnen Spielfiguren sechs verschiedene Schlagarten zur Verfügung. Ob mit Volley, Stop oder Schmetterball, ein bestimmter Schlag führt immer zum ersehnten Punktergebnis. Auch einige witzige Specialmoves wurden für jeden Spieler ausgearbeitet. So kann man beispielsweise mit einem gezielten Schlag das Netz des gegnerischen

Schlägers durchbohren, um das Match im richtigen Augenblick zu entscheiden. Eine Spielart macht jedoch besonders Spaß. Beim Bomb Tennis bleibt bei jedem Bodenkontakt des Balles eine Bombe liegen, welche nach kurzer Zeit explodiert. Steht ein Spieler in der Nähe, bleibt er kurze Zeit liegen und der Gegner kann problemlos punkten. Mit All Star Tennis '99 ist jeder bestens bedient. Perfektes Gameplay, gepaart mit einer ansprechenden Optik, macht dieses Spiel zum Pflichtkauf für alle Handheld-Fetischisten.



Papyrus (GBC)

Der Comic-Spezialist Dupuis, welcher sich bereits für die überaus erfolgreiche Zeichentrickserie Papyrus verantwortlich zeichnete, entwickelte in Zusammenarbeit mit UbiSoft ein weiteres Jump & Run für den Game Boy Colour. Als Held des Spiels ist es eure Aufgabe, das ägyptische Reich vor dem Hohepriester von Seth zu retten. Dieser vergiftete nach seiner Verbannung kurzerhand den Pharao und lässt die niedliche Tochter namens Theti verschwinden. Die

Götter Ägyptens beauftragen Papyrus, den Sohn eines Fischers, nach der verschwundenen Herrscherin Ägyptens zu suchen, bevor sich die Mächte des Bösen über das Land ausbreiten. In bester Jump&Run-Manier geht es durch 18 verschiedene Levels, die von lästigen Gegnern nur so wimmeln. Mit gezielten Steinwürfen kann man sich dieser Gefahr jedoch schnell wieder entledigen. Diese Geschosse findet ihr verteilt in den einzelnen Levels und sie sollten nur gezielt

eingesetzt werden, denn der Steinvorrat ist begrenzt. Über lange Lianen und schmale Stege arbeitet ihr euch der hübschen Prinzessin entgegen. Grafisch ist dieses Spiel besonders schön anzusehen, denn es schöpft die Farbpalette des Game Boy Colour voll aus. Spielerisch bieten die verschiedenen Levels viel Abwechslung

und langweilen auch nach längeren Spielstunden nicht.



Suzuki All Star Extreme Racing (GBC)

Wenn UbiSoft für eine Lizenz teuer bezahlt, dann wird diese auch ordentlich ausgeschlachtet. Mit Suzuki All Star Extreme Racing erscheint nach einer PC- und Dreamcast-Version bereits die dritte Umsetzung auf einer Spielkonsole. Diesmal muss der kleine Hosenmatz von Nintendo als Plattform herhalten, was die Handheldgemeinde sicherlich sehr erfreut. UbiSoft verpflichtete für die Game-Boy-Colour-Version die Programmierer von Visual Impact, welche mit diesem

Teil die Trilogie vorerst beenden. Mit den von Suzuki lizenzierten Motorrädern rast ihr alleine oder mittels eines Link-Kabels auch zu zweit auf den originalen Rennstrecken um die Wette. Hierbei reist ihr um die ganze Welt, um euch auf einer der 20 Rennstrecken zu duellieren. In Japan, Frankreich oder den USA liefert ihr euch mit den Kontrahenten ein spannendes Rennen, immer auf der Jagd nach den begehrten Pokalen. Beim Kampf um die Spitze spielt nicht nur schnelle Reaktion eine große Rolle,

auch die Witterungsverhältnisse werfen den Fahrern immer wieder einen Knüppel zwischen die Beine. Von Regen, Schnee oder einbrechender Finsternis wird das Fahrverhalten der hochgezüchteten Motorräder beeinflusst. Ob in der Meisterschaft, dem Zeitfahren oder im Duell mit einem Freund, Suzuki All Star Extreme Racing ist bestens für ein

Spielchen zwischendurch geeignet. Leider ist der Aufbau der Strecke etwas nah am Motorrad. Dafür ist aber die Steuerung sehr direkt und spielend zu erlernen.



Looney Tunes (GBC)

Es gibt Neues aus der Welt der Looney Tunes. Wer in seinem Leben niemals eine Kindheit hatte, der wurde irgendwann schon einmal mit den lustigen Comic-Figuren konfrontiert. Bugs Bunny, Duffy Duck und weitere bekannte Figuren treffen sich diesmal auf dem Game Boy Colour, um sich gegen ihre alten Gegner zur Wehr zu setzen. Ob Elmer oder der kleine Marsianer, alle wollen sie unseren Lieblingen aus Funk und Fernsehen an den Kragen. Je nach Art der sieben verschiedenen Levels bekommt man eine andere

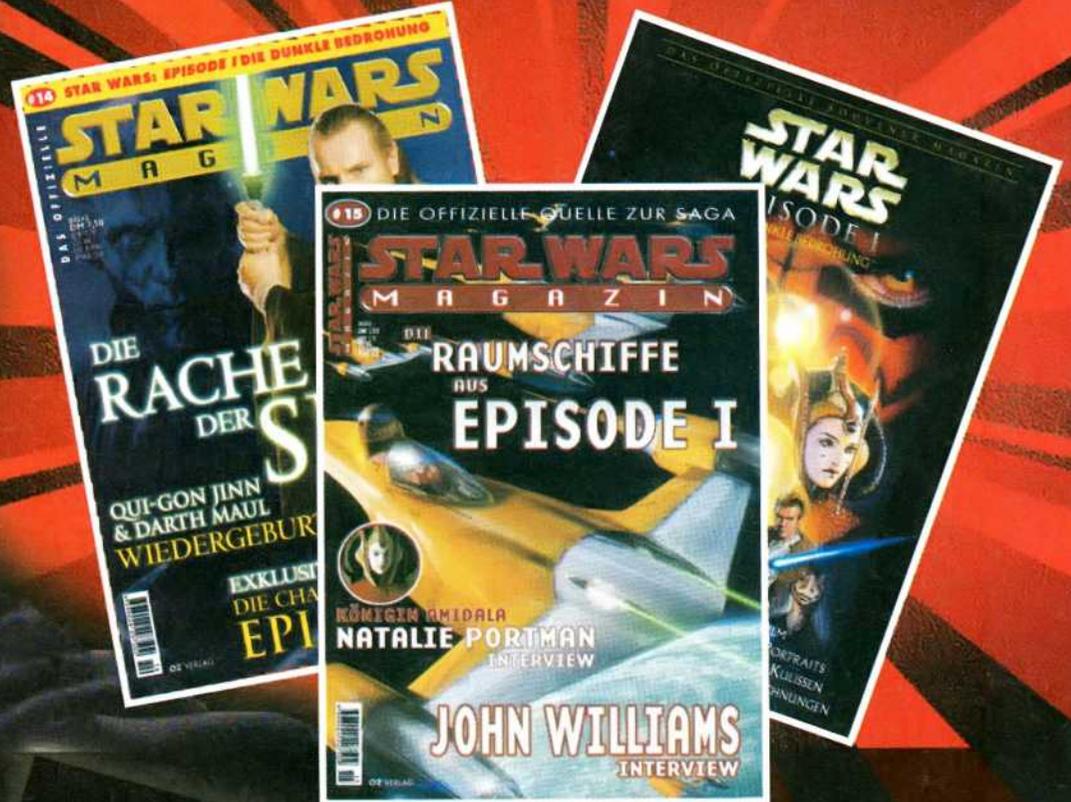
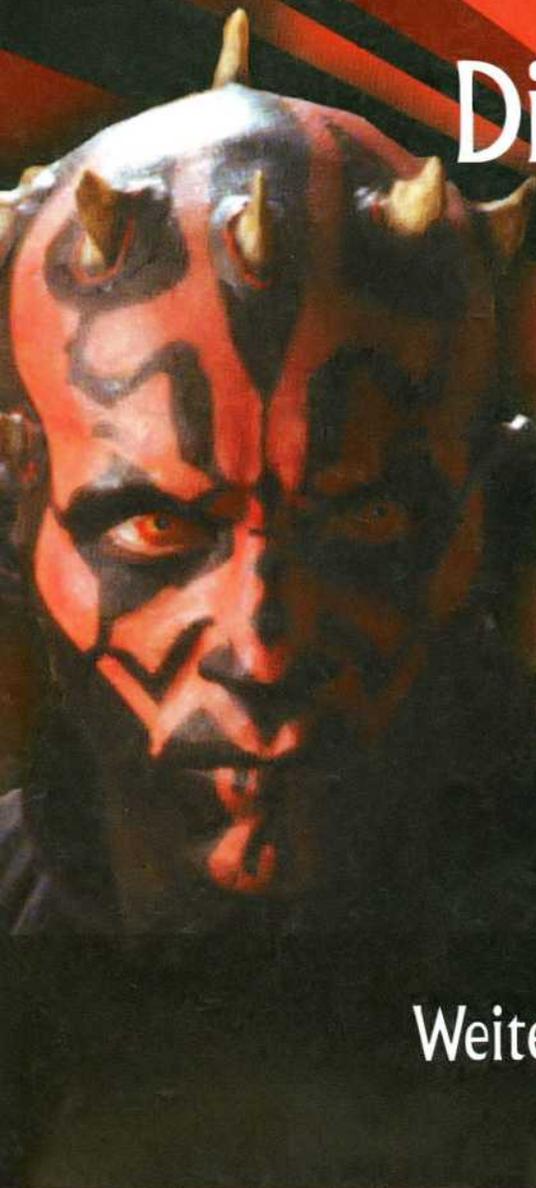
Hauptfigur zu steuern. Anfangs navigiert ihr den tollpatschigen Duffy Duck, der sich mit bewaffneten Jägern, Echsenwesen und anderen Schurken der Looney Tunes auseinander setzen muss. Mit einem gefährlichen Frisbee bewaffnet, solltet ihr möglichst unbeschadet an das Ende des Levels kommen, um sich hier mit einem besonders hartnäckigen Endboss zu balgen. In bester Jump&Run-Manier läuft, hüpfert oder schwimmt ihr durch die verschiedenen Levels auf der Suche nach kleinen Kristallen, die euch bei ausrei-

chender Stückzahl ein Bonusleben verschaffen. Der Spielablauf ist in den einzelnen Levels jeweils verschieden. So habt ihr als Tweety dem bösen Kater Sylvester zu entkommen oder in einem anderen Abschnitt mit Porky Pig in einem Flugzeug alle feindlichen Maschinen vom Himmel zu holen. Die unterschiedlichen Welten sind sehr abwechslungsreich und auch für Anfänger gut spielbar.

Grafisch hat man allerdings auf dem Game Boy Colour schon ausgefeiltere Titel gesehen.

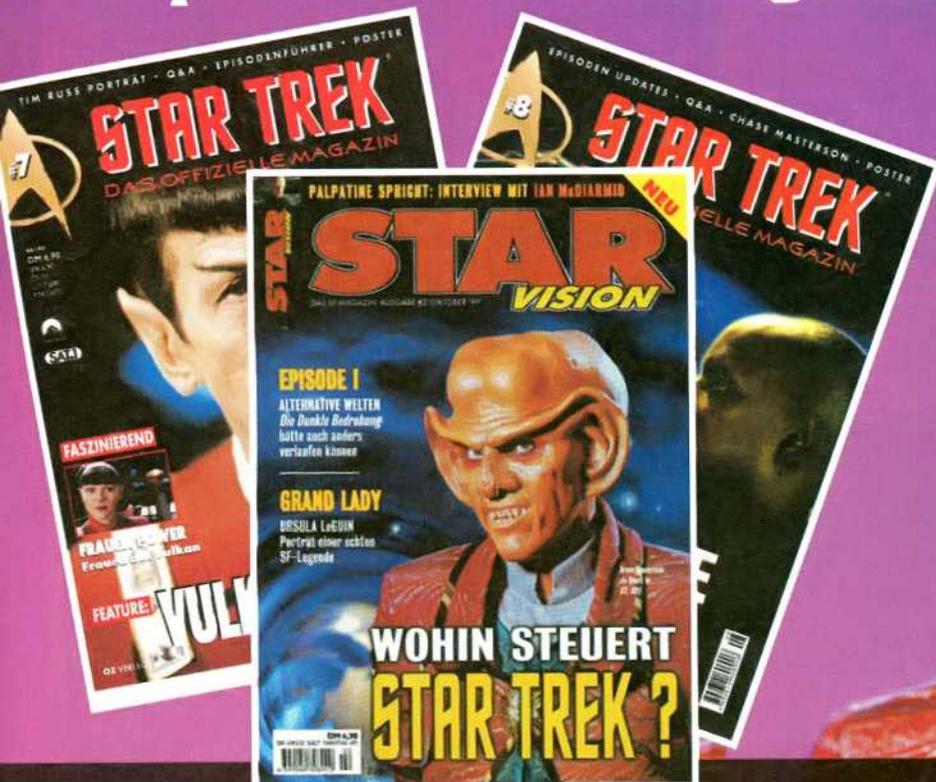


Die Macht sei mit Euch!



Weitere Infos zu unseren Star Wars Magazinen
per Fax-Abruf unter 0190 / 277 741 20!

Keep on trekking!!!



Eine umfangreiche Übersicht unserer Sci-Fi-Titel
per Fax-Abruf unter 0190 / 277 741 25!

GAMEBOY COLOR



Auge um Auge: Bei den Kämpfen sollten stets die Werte des eigenen Kämpfers im Auge behalten werden.



Auf der Jagd: Findet ihr ein neues Pokémon, kann es mit einem Pokéball eingefangen werden.



Shopping: In den Dörfern kann man neue Zaubertränke und Pokébälle einkaufen.

Pokémon (Rot + Blau)

Game Boy Rollenspiel Die Tamagotchi-Hysterie setzt sich fort. Mit Pokémon erobert Nintendo die Herzen der deutschen Game-Boy-Besitzer.

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft fallen Nintendos Pokémon in Deutschland ein. Mit der größten Werbekampagne seit der Einführung des Nintendo 64 werden die kleinen Taschenmonster in allen Medien beworben. Mehrere Ausgaben eines kostenlosen limitierten Pokémon-Comics und eine spezielle Zeichentrickserie, welche vor kurzem auf RTL 2 angelaufen ist, kündigen dieses Spiel schon seit längerer Zeit an. Dementsprechend heiß ersehnt wartete die Handheld-Gemeinde auf dieses Highlight der Game-Boy-Geschichte. Im fernen Japan ist diese Serie seit über zwei Jahren überaus erfolgreich und besteht aus mehreren hundert Teilen. Auch in den USA schlugen die Taschenmonster in die Verkaufscharts ein und verdrängten jeden anderen Game-Boy-Titel von der Spitze der Top-Ten.

Spielablauf: Briefmarken sammeln ist out

Als kleiner Junge Ash begeben ihr euch in die Welt der Pokémon. Von Professor Eich, der die Pocketmonster schon seit seiner frühesten Jugend studiert, bekommt ihr euer erstes Tier geschenkt. Mit diesem kleinen Beschützer führt euch euer Weg in die Umgebung der Stadt, in der ihr euren kleinen Freund gegen andere wild lebende Monster kämpfen lassen dürft. In bester Rollenspiel-Manier leitet ihr euren Schützling durch die rundenbasierenden Kämpfe hindurch. Habt ihr den Gegner besiegt, erhält euer Taschenmonster Erfahrungspunkte, die über Fähigkeiten und Ausdauer des Zöglings entscheiden. In jeder der zahlreichen Städte finden sich verschiedene Geschäfte, in denen es nützliche Gegenstände zu erwerben gibt. Eines der wichtigsten Items ist jedoch der Pokéball, mit dessen Hilfe ihr wild lebende Tiere einfangen könnt. Habt ihr mit diesen Tieren einige Kämpfe absolviert, reagieren sie schnell auf eure Kommandos und sind in besonders harten Kämpfen sehr gut zu gebrauchen. Hat man seine Pokémon gut trainiert, kann man in verschiedenen Arenen gegen andere Trainer antreten und sich somit eine Menge Geld verdienen.

Natürlich entwickeln sich die Pokémon nicht nur in ihren Fähigkeiten, auch die äußerliche Erscheinung ändert sich nach einiger Spielzeit gravierend. Am Anfang des Spieles erhaltet ihr von

Professor Eich einen so genannten Pokédex. Dieses nützliche Lexikon entwickelt sich im Verlauf des Spiels weiter. Jedes der eingefangenen Taschenmonster wird hier mit den aktuellen Werten eingezeichnet und archiviert. So erkennt ihr stets, welche der kleinen Tiere sich noch nicht in eurem Besitz befinden und welche der 150 verschiedenen Arten es noch zu finden gilt.

Technik: Noch etwas farbarm

Leider sind die beiden Pokémon-Varianten, die momentan erhältlich sind, noch nicht speziell für den Game Boy Colour entwickelt. Der Besitzer des neuesten Gerätes aus Nintendos Handheld-Reihe muss sich leider mit einer vierfarbigen Grafik zufriedengeben. Die Welt rund um die kleinen Taschenmonster ist reichlich bevölkert und bietet große Dungeons, die es zu erkunden gilt. Mittels Link-Option könnt ihr bereits alle gesammelten Pokémon mit euren Freunden tauschen, um das Pokédex zu vervollständigen.

GLURAK	178	
NOCKCHAN	239/260	
LAPRAS	115	75
TAUBSI	67	67
PIKACHU	53	53
VOLTOBAL	57	57
	90	90

Wähle ein POKÉMON aus!

Aufgelistet: Hat man eine große Sammlung von Pokémon zusammen, steht dem Sieg nichts mehr im Weg.



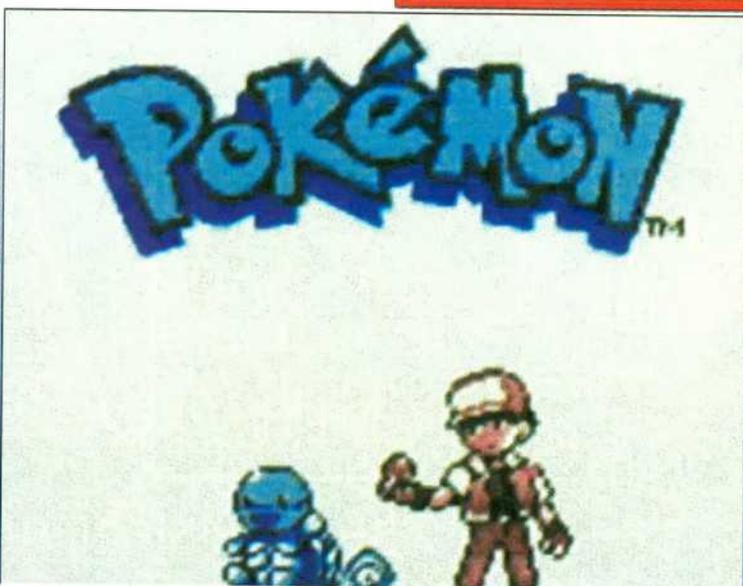
Mario: Pokémon ist wirklich der Hit. Selten hat mich ein Spiel so lange vor Nintendos

Hosenmatz gefesselt. Meine kleinen Zöglinge sind mir schon so ans Herz gewachsen, dass mir jeder Schlag, den die kleinen Monster abbekommen, fast schon selbst schmerzt. Habt ihr einige Auszeichnungen in den Arenen bekommen, macht das Kämpfen mit den neuen Fähigkeiten besonders viel Spaß. Auch der Kampf mittels Link-Kabel fordert euer Können immer wieder aufs Neue. Wer hierbei seine Monster nicht besonders stark trainiert hat, wird schnell mit einer beschämenden Niederlage enttäuscht werden. Auch wenn die eigentliche Schwarzweiß-Grafik nicht sehr ansprechend wirkt, bietet Pokémon doch tage-, wenn nicht sogar wochenlangen Spielspaß. Vor allem Game-Boy-Besitzer mit Sehnsucht nach einem abwechslungsreichen Rollenspiel können hier bedenkenlos zugreifen.

WERTUNG:
Fun: 88%



Auseinandersetzung: Im Kampf steuert man seine Schützlinge über Menüpunkte.

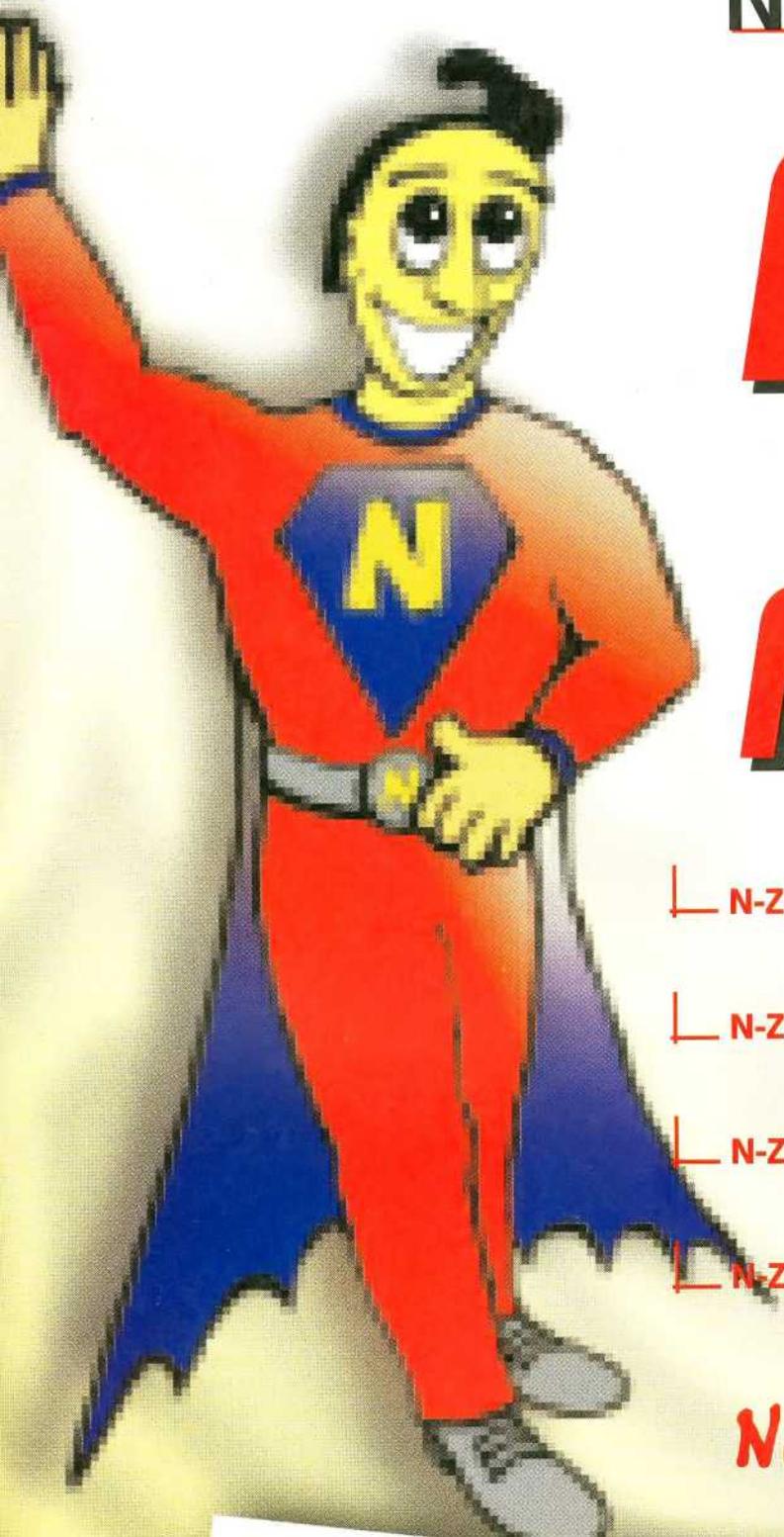


Startbildschirm: Am Titelbild des Spieles ist zu erkennen, welche Version der Pokémon ihr euer Eigen nennen dürft.



Nuperman bringt:

Nalles nüber Nintendo



- **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 Tips & 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 – für nur sagenhafte 3,90 DM monatlich

*Nas meistgekauftste
Nintendo-Magazin*

11/99 Ausgabe 30 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 14,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg Fr 86,- ■ Niederlande flr 4,95
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Ptas 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424



DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR



NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meistgekauftste Nintendo-Fachmagazin



Limitierte Ausgabe – Version 1

POKÉMON



Konsolenvergleich

Zweiter Teil: Golden 16-Bit

Technik Ecke Folge 13 Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe die 8-Bitter huldigten, stürzen wir uns diesmal auf das goldene 16-Bit-Zeitalter. Wir verraten euch alles Wissenswerte über Nintendo, Sega und den NEO-GEO.



Wusstet ihr ...?

Wusstet ihr ... dass Sonic 1991 vom japanischen Designer Yuji Naka entwickelt wurde und durch den frechen Igel ein wahrer Sturm aufs Mega Drive losbrach?

Wusstet ihr, wie viel MB ein MegaBit hat?

Ganz einfach: 8 MegaBit entsprechen 1 Megabyte, also 1024 Kilobyte.

Wusstet ihr ... dass die Mischung aus Mega Drive und einem 32X in einem Gehäuse unter dem Namen Neptune in Japan und Amerika erschien?

Wusstet ihr ... dass das SNES als erste Konsole einen Interlaced-Modus darzustellen vermochte?

Wusstet ihr ... dass das Super Nintendo als erste Konsole 3D-Effekte erzeugen konnte? (Der so genannte Mode 7.)

Wusstet ihr ... dass das Mega Drive in Amerika unter dem Namen Genesis verkauft wurde?

Wusstet ihr ... dass JVC/Victor mit dem Wondermega (Mega Drive mit Mega-CD-Verbindung) die erste Multimedia-Karaoke-Maschine auf den Markt brachte?

Wusstet ihr ... dass das Super Nintendo mit den ersten Shoot 'em Ups extreme Schwierigkeiten hatte, da der Hauptprozessor recht langsam ist?

Wusstet ihr ... dass der Hauptprozessor des SNES so langsam ist, weil Nintendo eine Abwärtskompatibilität zum NES erreichen wollte?

Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.
 Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Technik Ecke
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515
 E-mail: leserecke@megafun.de

Das Zeitalter der 16-Bit-Konsolen könnte man in unseren Breitengraden auch als Kampf zweier Hauptanbieter bezeichnen: der ewige Kampf zwischen einem Klempner namens Mario und einem blauen Igel, der sich Sonic nennt.

Modultechnik: ROMs

Dass sich die Technik der Module als Datenträger für die Konsolen durchgesetzt hat, mag darauf beruhen, dass ein Datenträger, wie beispielsweise eine Diskette, ein spezielles Laufwerk im Gerät benötigt. Neben der Tatsache, dass ein entsprechendes Betriebssystem verwendet werden müsste, hätte dies auch für wesentlich höhere Produktionskosten gesorgt. Nebenbei waren zur damaligen Zeit die geringen Ladezeiten aus einem ROM unschlagbar.



Mega Drive mit Mega CD und 32X-Aufsatz: Trotz ausgereifter Technik und einem Vorsprung an Wissen konnte Sega die Zusatzgeräte nicht richtig am Markt etablieren, was wohl neben dem Preis auf die schlechte Software zurückzuführen ist.

Sega Mega Drive: 1988

Nachdem Sega aus seinen vorangegangenen Fehlern beim Master System gelernt hatte, wurde schon von Beginn an auf Third-Party-Entwicklungen für das Mega Drive Wert gelegt. Während die Japaner schon zum Weihnachtsfest 1988 das Gerät bestaunen durften, war es erst ab August 1989 in Deutschland erhältlich. Bis Ende 1989 hat sich das Gerät ca. 1,6 Millionen Mal weltweit verkauft. Im Dezember 1991 wurde das Mega

Drive durch das Mega CD mit einem zusätzlichen Laufwerk sowie mehr Rechenleistung beglückt. Jedoch konnte weder das Mega CD noch das Add-on 32X (wegen mangelnder Software-Qualität) den wahren Fan richtig überzeugen. Anfang 1996 wurden dann auch die letzten Mega-Drive-Konsolen zu Schleuderpreisen verkauft.

Geniale Mega-Drive-Spiele:

Thunder Force IV, Sonic & Knuckles (und alle Sonic-Teile), Streets of Rage III

Nintendo: Ewiger Widersacher

Im Gegensatz zum Mega Drive, das Europa und auch die Vereinigten Staaten anfangs im Griff hatte, war Big N in Japan schnell die Nr. 1 mit ihrem Super Famicon, wie das Gerät im Land der aufgehenden Sonne heißt. Doch auch hier zu Lande schaffte es das Super Nintendo nach und nach, dem Mega Drive den

Rang abzulaufen. Neben einer besseren Marktstrategie Nintendos mögen hierbei einige Spiele der ausschlaggebende Moment gewesen sein. Alleine Spielehämmer der Marke Rare à la Donkey Kong Country lassen auch heute noch andere Mitbewerber alt aussehen.

Geniale Super-Nintendo-Spiele:

Alles mit Mario, F-Zero, Donkey Kong Country (alle Teile)

Nur Sega und Nintendo?: SNK

Neben den beiden bekanntesten der Branche wollen wir noch kurz auf SNKs NEO-GEO eingehen, das neben einer Module benutzenden auch als CD-



Mario: Die wohl bekannteste Figur am Konsolenhimmel. Der Klempner ist selbst für Menschen, die keine Konsole besitzen, ein Begriff.

Version erhältlich ist. Obwohl die Konsole nur als Import bei uns zu kaufen war, bot sie einfach die Grundplattform für viele Spieleklassiker des Arcade-Bereiches. Allerdings war das NEO-GEO doch immer nur einer finanzkräftigeren Schicht vorbehalten, da einem noch heute bei Software-Preisen sprichwörtlich das Wort im Halse stecken bleibt. (Ein Modul kostete rund 300 DM.)

Geniale NEO-GEO-Spiele:

View Point, Metal Slug (alle Teile), Samurai Showdown (alle Teile)



NEO-GEO-CD: Bei uns nur als Import erhältlich. Sage und schreibe 800,- DM mussten seinerzeit für ein Viewpoint hingelegt werden. Nicht gerade Preise für die breite Masse.

Und nun? Wo sind sie alle?

Hand aufs Herz: Um ehrlich zu sein, kann jüngeren Spielern die Spielevielfalt der 16-Bit-Generation wohl nur noch ein müdes Lächeln abringen. Aber kaum ein wahrer Freak wird sich von seinem lieb gewonnenen alten Kasten trennen wollen. Hierzu sind einfach zu viele Erinnerungen verknüpft. Wir raten allen Besitzern, sich einmal wieder Zeit zu nehmen, sich den Schätzen der Vergangenheit zu widmen und vielleicht den Jüngeren einen Einblick zu gewähren.



SNES: Jeder dürfte den 16-Bitter noch kennen, der lange Zeit in unseren Breitengraden eine führende Rolle eingenommen hat.

16-Bit-Vergleich	Mega Drive	Super Nintendo	NEO-GEO
Prozessor	16bit Motorola 68000	16bit 65C816	16bit 68000
Taktfrequenz	7,8 MHz	3,58 MHz	12 MHz
Auflösung (Bildp.)	320 x 224 (max)	256x224, 512x448 (Interlaced)	320 x 224
Farben	512 (Farbpalette)	32768 (Farbpalette)	65536 (Farbpalette)
Farbdarstellung max.	64	256	4096
Soundkanäle	9 FM + 1 Digi	256 FM + 16 Digi	4 FM + 7 Digi
Erscheinungsdatum	1989 (BRD)	August 1992 (BRD)	nur als Import
Kult-Wertung	mega-kultig	super-kultig	cool, aber teuer

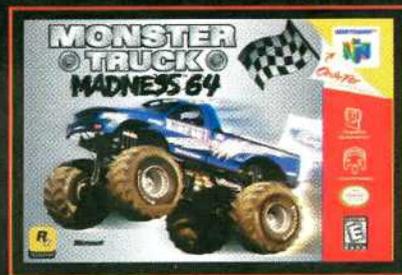
GIB GAS

UND MACH DIR DEN

WEG FREI



MONSTER TRUCK MADNESS 64



- * 7 Modi für Spielspaß ohne Grenzen: Rundstrecken-Rennen, Verfolgungsjagden, Fußball mit Trucks u.v.m.
- * BIGFOOT, Grave Digger, nWo Hollywood Hogan und 16 weitere Bad Boys aus der Welt der Monster Trucks
- * Mostermäßiges Multiplay: Bis zu 4 Spieler fahren gegeneinander im härtesten Wettkampf auf Rädern



Microsoft



PHOTO BY DAVE HUNTOON

© Copyright 1999 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Monster Truck Madness are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. BIGFOOT and Snake Bite are registered trademarks of BIGFOOT 4X4, Inc., Saint Louis, Missouri USA. Used under license. WCW(tm) and NWO(tm) are trademarks of World Championship Wrestling, Inc. All characters and/or WrestleTrucks depicted are trademarks of or used under License to World Championship Wrestling, Inc. (c) 1999 World Championship Wrestling, Inc., A Time Warner Company. All rights reserved.

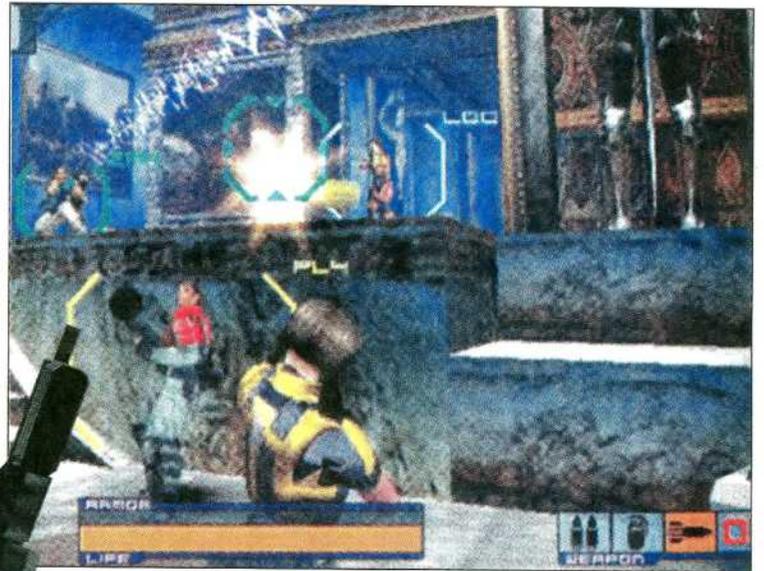
Outtrigger

Neuigkeiten aus dem Hause Sega: In den nächsten Wochen wird ein vielversprechender Automat im Lande des Lächelns zu bestaunen sein. Es dreht sich um keinen Geringeren als Outtrigger. Hierbei handelt es sich um einen reinrassigen Vertreter der Ego-Shooter-Zunft. Es war auch einmal an der Zeit, von der alltäglichen Schonkost hin zu Nerven aufreibenden Ballerorgien à la Quake 3 Arena zu wechseln. Gerade Titel dieser Machart beweisen, dass sich ein Großteil der Zocker für diese eigentlich PC-User vorbehalten Kost begeistern lässt. Als Grundlage diente Sega erneut das Naomi-Board, um einen fulminanten Einstieg in dieses Genre zu wagen. Kürzlich ließ Sega verlauten, dass mit Outtrigger der wohl erste Ego-Shooter den Weg in die Arcade-

Hallen finden wird. Fast schon zwangsläufig ergibt sich für den heimischen Zocker die Schlussfolgerung, dass eine naheliegende Version für den Dreamcast ebenfalls in nicht allzu weiter Ferne auf uns wartet. Mindestens vier verschiedene Charaktere dürfen gewählt werden, um in den ausladenden Levels kräftig aufzuräumen. Betrachtet man



Geschafft: Womit ihr am Ende des Levels rechnen dürft, steht noch in den Sternen.



Fulminante Ballerei: Quake 3 Arena lässt grüßen. Keine Knarre bleibt bei dem Spektakel ohne Rauchschwaden. Im Multiplayer-Deathmatch kommt noch mehr Freude auf.

bekannte PC-Kost, dürfte selbst dem abgeneigtesten Spieler klar sein, dass ein umfangreiches Waffenarsenal nur darauf wartet, von euch genutzt zu werden. Ferner wird Sega neben dem obligatorischen Single-Player-Modus durch die Vernetzung von bis zu vier Naomi-Kabinen für ausreichend Multiplayer-Vergnügen sorgen. Pikanten Deathmatches steht somit nichts mehr im Wege. Das Release-Datum wurde für das vierte Quartal dieses Jahres festgesetzt. Ob und wann der Automat auch heimische Münzen schlucken wird, steht noch in den Sternen. Wir halten euch



Explosionen satt: Geschosseinschläge erzeugen Effekte en masse.

auf dem Laufenden, auch und gerade wegen der Frage, ob der Dreamcast endlich beweisen kann, dass die Hardware einem waschechten Ego-Shooter gewachsen ist. (Uwe)

Emergency Car Ambulance

Der Preis für den skurrilsten Vertreter der Arcade-Zunft geht diesen Monat ganz klar an Sega. In Emergency Car Ambulance habt ihr das ehrenwerte Vergnügen, einen Ambulanz-Van durch die Straßen einer Metropole zu dirigieren. Das wäre an sich nicht so kompliziert, befände sich im Inneren des Vehikels nicht ein dahinsiechender Patient. Eine Anzeige steht für den jeweiligen

Gesundheitszustand des Patienten. Je rasanter ihr fahrt, desto schlimmer ergeht es eurem Fahrgast. Da ihr jedoch immer ein strenges Zeitlimit im Nacken habt, erhält die Taktik während eurer Fahrt eine besondere Gewichtung. Habt ihr den Krankheitsfall schließlich im OP abgeliefert, wartet bereits die nächste Herzattacke auf euch. (Uwe)



Mal was Neues: Mit dem Notarztwagen Verletzte und Kranke abliefern... Die Japaner sind schon ein seltsames Volk, wenn es um abgedrehte Spielideen geht.

Toy Fighter

Ein Beat 'em Up der etwas anderen Art beschert uns Naomi: Toy Fighter. Der Name ist hier Programm, denn alle wählbaren Kämpfer scheinen direkt oder indirekt aus dem Kinderzimmer entsprungen zu sein. Wobei dies nicht ganz den Kern der Sache trifft, da nur eure Kontrahenten eine frappierende Ähnlichkeit zu Spielzeug, wie etwa roboterähnlichen Figuren oder Teddybären, aufweisen. Die Arenen fügen sich in diesen Kontext bestens ein, denn ihr bekämpft euer Gegenüber in Westerstädten oder in einer Weltraumstation. Auf dem hauseigenen Naomi-Board basierend, wird euch ein reinrassiges 3D-Beat'emUp der Marke Tekken und Co serviert. Zahlreiche Specialmoves und Effektgewitter lassen jedem Fan hochklassiger Prügler das Wasser im



Fußfeiger: Nicht nur gegen Rivalen aus dem Reich der Kinderzimmer wird gefightet.

Munde zusammenlaufen. Toy Fighter ist mit Sicherheit ein Beat 'em Up der etwas anderen Art und vermengt auf geschickte Art und Weise Elemente aus bekannten und bewährten Beat 'em Ups, wie etwa Tekken, aber auch den Comic-Charme der Street-Fighter-Reihe durch Verwendung der abgedrehten Protagonisten. (Uwe)



Abgedrehte Charaktere: Dem Clown links gehen gleich die Lichter aus.



Specialmoves: Jedem Recken wurden fulminante spezifische Attacken spendiert.

Jetzt Zuschlagen!

Als Dankeschön für
einen neuen MEGA FUN-
Abonnenten erhältst Du
eine von den vier neben-
stehenden Prämien – gratis!

1. Das transparente PlayStation Game Pad mit 8 Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupefunktion und 8-Wege-Steuerkreuz.
2. Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation Memory Card hast Du 1 MB freien Speicherplatz!
3. Der Tips&Tricks-Sammelordner. Unentbehrlich, wenn Du Deine Tips&Tricks immer griffbereit haben willst.
4. Mit dem LX4 Rumble Pak für N64 kannst Du Deine Videospiele jetzt auch spüren! Es funktioniert ohne Batterien!



Mega Fun im Abo bedeutet:

**! Jede Ausgabe günstiger
als beim Händler!**

**! Jede Ausgabe bequem
per Post nach Haus –
ohne Versandkosten!**

**! Jede Ausgabe druckfrisch,
pünktlich, top-aktuell!**

JA, ich möchte das MEGA FUN Abo

P3 F 020

(DM 62,-/Jahr; Ausland: DM 86,-/Jahr; ÖS: 528,-/Jahr)

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse: (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

- Tips&Tricks-Ordner (Art.-Nr. 995) PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
 N64-LX4 Rumble Pak (Art.-Nr. 1172) PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Abo-Betreuung,
COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

Kampf der Titanen

Nachdem nun die ersten wirklich fundierten Infos zu Sonys Antwort auf Dreamcast publik wurden, war es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis uns eure Reaktionen und Meinungen erreichen würden. Allem Anschein nach ist ein Großteil der Leser bereit, allen Konsolen eine faire Chance einzuräumen.
Euer Swen



Technik-Lücken

Ich hab mir vor kurzem einen Nippon-Dreamcast geholt. Anfangs war ich ein wenig skeptisch und dachte mir, ich warte lieber auf die PS2, aber als ich Soul Calibur sah, da wusste ich's: Dreamcast, du bist mein! Außerdem bin ich ein absoluter Biohazard-Freak, und auf Code Veronica will ich auf gar keinen Fall verzichten! Ich hab ein paar Fragen an euch. Über Games und Konsolen weiß ich zwar Bescheid, aber mit der Technik (32Bit-MipsRISC-Prozessor usw.) kenn ich mich überhaupt nicht aus. Kann man ein deutsches DC-Modem auch an einen japanischen DC anschließen und dann bei uns ins Internet gelangen? Oder muss ich mir einen deutschen DC auch noch besorgen? Werden die deutschen VMUs zu einem japanischen DC kompatibel sein?
Toni Zernick, Nürnberg

Ich gratuliere dir zu deinem japanischen DC. Als bekennender Biohazard-Fan wirst du sicher gehört haben, dass Capcoms Horror-Titel auf Anfang nächsten Jahres verschoben worden ist. Doch als Trostpflaster wird RE 64 bis Jahresende umgesetzt. Deine erste Frage kann ich leider immer noch nicht mit Sicherheit beantworten, allerdings sieht es momentan so aus, dass man durchaus mit einigen Tricks mit dem japanischen DC inklusive japanisches Modem ins deutsche Netz vordringen kann. Ob und wie dies funktioniert, werden wir so schnell wie möglich für euch herausfinden (zur Drucklegung existierte das deutsche DC-Netz noch nicht). Das deutsche VMU ist definitiv kompatibel mit dem japanischen DC. Übrigens sind alle Speicherkarten untereinander austauschbar.

Offene Meinung

Da ich schon seit 10/94 eure Zeitschrift lese, versteht es sich von selbst, dass ich eine meiner Lieblingszeitschriften seid. Normalerweise schreibe ich nicht gern, da es aber leider immer noch Leute gibt, die denken, der Dreamcast hätte keine Chance, obwohl mancher noch nicht einmal ein Spiel gesehen hat, hier mein Beitrag. Ich besitze ein N64, eine PS und einen Dreamcast und bin überglücklich, alle drei Konsolen zu besitzen. Wir Spielsüchtigen und alle anderen sollten froh sein, dass Sega als Konkurrenz wieder auf dem Markt ist. Das Startangebot für den DC ist edel. Was will das Spielerherz mehr!? Letztendlich wird es an der Werbung und der Presse liegen, wie der DC bei den Zockern ankommt. Ich hoffe, der DC wird top und kein Flop, genauso wie die PS2 und Dolphin von Big N.
pasqualequalle@t-online.de

Deine Meinung in Gottes Ohr! Wenn jeder diese edle und offene Meinung vertreten würde, glaube ich, dass es der Videospiele-Branche wesentlich besser gehen würde. Denn konzentriert sich alles auf eine Konsole, dann sinkt die Konkurrenz und damit auch die Qualität der Spiele. Ob sich der Dreamcast durchsetzen wird, werden wir sicher bald erleben. Es wird auf jeden Fall spannend zu beobachten sein, wie sich die drei Großen (Sony, Nintendo, Sega) gegen den heranrückenden Microsoft-Titan behaupten werden.

PS2-Senf

Hi Fun-Redaktion! Wie sollte es anders sein, möchte ich meinen Senf auch zur PS2 dazugeben. Kurz was zu mir: Ich bin

33 Jahre alt und seit 16 Jahren Videospiele-Fan. Eigentlich war ich immer schon Sega-Fan, aber auch die PS hat mir viel Spaß gebracht. Wieder liegt die Mega-Fun pünktlich in meinem Briefkasten und ich lese den Bericht über die PS2. Eigentlich war ich gar nicht so beeindruckt, wie ihr es anscheinend seid, für mich ist das der ganz normale Lauf der Dinge. Da ich auch auf PC zu Hause bin, weiß ich ja, was gute Grafik ist, und die wird sich bis Herbst 2000 nochmals steigern. Leider wird der PC immer die Nase vorn haben, da zu jeder Zeit nachgerüstet werden kann. Okay, das kostet immer wieder Geld, aber das ist der Preis, den ein Zocker gern zahlt, will er „State of the Art“ sein. Die PS2 wird sicher ihren Weg gehen und ein Erfolg werden. Doch nach Sega, die ja so out waren, versucht der nächste Konzern Multimedia in die Videospielebranche einzubringen. Ob das gut geht? Was bitte soll man zu einem Preis von 700 DM sagen? Wo noch nicht feststeht, ob das Ding auch internetfähig sein wird. Ich habe bis jetzt noch kein

DVD gebraucht und brauche in Zukunft auch keins. Erst wenn ich Filme aufnehmen kann, kommt es für mich in Frage. Geht man davon aus, dass man bei Sony noch ein Modem einbaut und ein Spiel fällig wird, so ist man 900 bis 1000 DM auf einen Schlag los. Die Vergangenheit hat bewiesen, dass so ein Preis zu teuer für eine Videospielekonsole ist. Ich glaube, der DC ist inklusive Spiel mit rund 600 DM gerade noch annehmbar. Das Gleiche gilt für Big N.

ingo.knig@planet-interkom.de

Diese Diskussion erinnert mich an die Leserecke vor gut einem Jahr, als der Dreamcast vor der Veröffentlichung stand. Damals wurde ebenfalls viel spekuliert und niemand wusste genau, wie das Ding sich verkaufen würde. Heute sind wir zumindest teilweise schlauer. Wie es der PlayStation 2 ergehen wird, muss man freilich abwarten. Ich teile dein Preis-Argument und finde, dass die PS2 ein sehr gewagter Schritt Richtung PC ist. Nicht nur vom Design her erinnert mich das Gehäuse eher an einen Computer als an eine Konsole, sondern auch die Anschlüsse zeigen eindeutig den Trend an. Wie die Multimedia-Features beim Kunden ankommen werden, bleibt ebenfalls fraglich. In der Vergangenheit ist jede Konsole, die sol-



Neue Hardware: Die PlayStation 2 wird von den Mega-Fun-Lesern kritisch unter die Lupe genommen. Unsere Einschätzung war einigen zu euphorisch.

PERRI PLATTFUR by ENTE

VERFLUCHT, IS DAS KALT HEUT. DA HAB ICH SO'N NEUEN HEIZKÖRPER ABER DER FUNKT EINFACH NICHT...!?

EHY, DU HEIZUNGSCLOWN, WIE SIEHT'S AUS, ... LÄUFT DAS TEIL NUN WIEDER...???

ÖH, DIESES "PS2" MODEL KENN ICH GAR NICHT ??!

PS2?

© 1999 ENTE - www.ente-swelt.de



Manga-Fans sind Import-Fans: Diese wunderschöne Zeichnung von Julia Richter zielt nun nicht nur diese Seite, sondern auch eine Redaktionswand.

die Funktionen unterstützte, untergegangen. Jedoch hat Sony diesmal ganz andere Voraussetzungen. Und wenn ich es einem Konzern zutraue, die Konsolenwelt zu revolutionieren, dann ist es Sony.

Geile Shirts

Was sind denn das für geile T-Shirts, die ihr da auf Seite 3 (Wir über uns) anhabt? Könnt ihr die nicht mal verlosen? Oder kann man die bei euch bestellen? So ein Ding muss ich unbedingt haben! Wirklich, das mit dem Humpty Bumpy fand ich echt nicht schlimm! Als ich das erste Humpty-Bumpy-Kästchen gelesen habe, dachte ich ja noch, dass das Absicht war, aber spätestens nach dem 30. war wohl jedem klar, dass das nur ein dummer, wenn auch sehr lustiger Fehler war. Dieser Humpty-Bumpy-Fehler zeigt eigentlich nur, dass selbst "die Besten" nicht perfekt sein können! Ach übrigens, gibt es eigentlich schon irgendwelche Spekulationen, wie der Dolphin aussehen wird und welche Spiele zum Launch-Termin in den Handel kommen? Ach ja, fast hätte ich's vergessen! Durch eure schwarzen Balken bei der Nude-Version von Lara Croft kann man durchgucken! Gewollt oder hat eure Druckerei ein schlechtes Schwarz?

Axel Wilczek, Gehrden

In der Tat werden wir diese zehn T-Shirts verlosen. Sendet uns einfach einen lustigen Konsolen-Spruch à la "Bin ich nachts auf bis Ultimo, war's bestimmt Gran Turismo" auf einer Postkarte an unsere Leserecke. Die besten Sprüche werden dann auch veröffentlicht. Falls wir neue Infos zum Nintendo Dolphin haben, werden wir natürlich darüber berichten. Also, Axel! Dass du das schummrige Schwarz auf Laras nackten Tatsachen dermaßen schamlos ausnutzen würdest! Schäm' dich!



Das Highlight schlechthin: Final Fantasy VIII war der erwartete Überflieger. Sind die vergebenen 95 % zu wenig?

Odeka ke FF VIII

Ich bin stolz, wie gut ihr FF VIII bewertet habt, und dieses Spiel ist wirklich mein Nonplusultra. Ich konnte es sowieso nicht erwarten, die japanische Version in meinen Armen zu halten (dafür musste ich extra einen Xploder kaufen - wäh), und ganze sieben Monate später konnte mir die US-Version endlich die Story (noch) näher bringen. Die ganze Geschichte wird meiner Ansicht nach zum Schluss etwas dünn, aber worauf ich zu sprechen kommen möchte, ist die Übersetzung. Nein, nein, im Gegensatz zu FF VII war es kein Schlag unter die Gürtellinie ... aber wer sah sich nicht mal in der Lage, die Namen der Personen richtig zu übersetzen? Die Amis haben das ja noch geschafft, trotz Fehlern wie Deling City, wo es doch Dering City heißt (apropos, im Deutschen auch - aber das sind Kleinigkeiten). Doch den Namen meines allerliebsten Seifer auf ein fürchterliches Cifer zu ändern, hat mich schwer getroffen. Wie spricht man das überhaupt aus? Außerdem noch Xell anstatt Zell und Leonheart anstatt Leonhart. Eigentlich konnte (und kann) ich darüber eh nur lachen. Nach der japanischen und der US-Version muss ich mir schließlich nicht auch noch die deutsche kaufen. Ich bin nun mal Import-Fan.

Julia Riegler, Höchststadt/Aisch

Erst einmal vielen Dank, Julia, für deine hervorragende Manga-Zeichnung! Sie ist wahrlich eine Zierde unserer Redaktionswand. Zum Thema „merkwürdige Übersetzungen“ gibt es sicher viel zu sagen. Ich für meinen Teil kann mit solchen lokalen Feinheiten leben. Zumal solche "Änderungen" meistens dadurch hervorgerufen werden, dass die japanische Version (gerade von solchen Vorzeigeprodukten wie Final Fantasy) von zwei unterschiedlichen Teams ins Englische bzw. ins Deutsche übersetzt wird. Gerade das Japanische mit seinen über 70 Silbenzeichen des Hiragana oder Katakana lassen hier viel Raum für Auslegungen der Namen. Unterm Strich ist die deutsche Übersetzung ebenfalls sehr gut gelungen, wie wir finden.

Shadow Man, nein danke

Dies ist mein erster Brief an ein GameMag. Anlass dafür ist euer, meiner Mei-

nung nach, völlig überzogener Shadow-Man-Test in Heft 10/99. Ich bezeichne mich selbst als einigermaßen versierter Zocker (RPG und Action-Adventure) und kann die von euch vergebenen 94 % in keinster Weise nachvollziehen! Eine Wertung um die 75 % wäre wohl angebrachter! Das fängt bei "Ladezeiten" (von bis zu 20 Sekunden beim Warp mittels Teddybär) an, setzt sich über ultradumpfen Sound, farbarne Texturen und hölzerne "pinocchio-artige" Animation des Protagonisten fort und gipfelt schließlich in Asyl-Wächtern, die durch die geschlossene Zugtür einen Blick ins Innere werfen. Hallo Acclaim, schon mal was von Kollisionsabfrage gehört? Die von Swen entdeckten Pluspunkte, wie detaillierte, weitreichende Grafiken, eindrucksvolle Zwischensequenzen und "N64-Meilenstein" konnte ich trotz RAM-Pak nicht ausmachen. Wenn Atmosphäre und Umfangreichtum allein eine solch hohe Wertung rechtfertigen, frage ich mich, wieso Sentinel Returns, O.D.T. oder Fifth Element in der Vergangenheit so schlecht abgeschnitten haben. Würde mich freuen, wenn Swen dazu mal (sachlich) Stellung nehmen würde.

Uwe Staffel, Remshalden

Natürlich nehme ich zu solch einer (sachlichen) Kritik Stellung. Ich stehe hinter beiden Shadow-Man-Wertungen, da die 94 % (N64) für mich aus einem genialen Gameplay und einer hervorragenden Technik resultieren. Deine Vorwürfe beziehen sich nur auf technische Mängel, die ich in meinem Test auch niemals schöngeredet habe. Ich möchte jetzt nicht auf jeden Vorwurf eingehen, da es einfach den Rahmen sprengen würde. Du hast Recht, dass die Animationen nicht gerade höchstem Niveau entsprechen, aber dass die düsteren Texturen oder der dumpfe Sound ein Kritikpunkt sein sollen, kann ich nicht nachvollziehen. Meiner Meinung nach entsteht dadurch erst die finstere Atmosphäre des Spiels. Shadow Man in einer Mario-Umgebung halte ich für wenig berauschend.

Raubkopierer-Ehre

Hallo! Meine Wenigkeit schreibt sonst nicht an irgendwelche Verlage, aber um etwas zu dem Leserbrief des Herrn Volker Monsees aus der Mega Fun 11/99 zu sagen: Wenn irgendwer Raubkopieren macht, verkauft und sonst etwas in der Richtung anstellt, dann ist das um Himmels Willen seine Angelegenheit! Und da kommt dieser dahergelaufene, selbsternannte Moralapostel und schießt Leute (mit deren Sites) bei der Polizei an. Wo leben wir eigentlich?! Ich muss ehrlich zugeben, dass ich ganz und gar nichts dagegen habe, dass Raubkopien hergestellt werden, und wenn ich mal die Gründe nennen darf, dann werden mir wohl viele Recht geben. Mir fällt dazu ein, dass Sonys PlayStation niemals der Marktführer geworden wäre, wenn nicht viele Leute sie sich gerade deshalb zulegen hätten, weil PS-Spiele so einfach zu kopieren sind und sie die Möglichkeit haben, sich die sündhaft teuren Spiele

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

- 1. Zelda - Ocarina of Time**
(1) 2. Monat Action-Adventure Nintendo
- 2. Star Wars Episode I: Racer**
(4) 3. Monat Rennspiel Nintendo
- 3. F1-World Grand Prix 2**
(2) 3. Monat Rennspiel Video Systems
- 4. Turok 2: Seeds of Evil**
(3) 9. Monat Ego-Shooter Acclaim
- 5. Gex: Deep Cover Gecko**
(-) 1. Monat Jump & Run Crystal Dynamics

Leserhits PlayStation

- 1. Soul Reaver: Legacy of Kain Eidos**
(1) 2. Monat Action-Adventure Eidos
- 2. Metal Gear Solid**
(-) 1. Monat Action-Adventure Konami
- 3. V-Rally 2**
(3) 3. Monat Rennspiel Infogrames
- 4. Driver**
(-) 1. Monat Rennspiel GT Interactive
- 5. FIFA '99**
(4) 9. Monat Sport Electronic Arts

etwas günstiger zu besorgen (90 bis 120 DM für ein einziges Spiel ist der absolute Wucher, wenn man zum Beispiel die Verkaufszahlen von Tomb Raider sieht). Weiterhin würden sich die Leute, die sich ein Spiel kopieren statt zu kaufen, es sich auch dann nicht zulegen, wenn man sie nicht kopieren



könnte! Warum auch? 95% aller Spiele sind einfach ihr Geld nicht wert. Viele sagen übereinstimmend, dass man weniger raubkopieren würde, wenn die Spiele nicht so teuer wären. Denn wenn man schon gerne und viel zockt und die Menge Titel sieht, die jeden Monat erscheinen, dann können sich die meisten Leute vielleicht gerade mal einen leisten. Der dritte und wichtigste Punkt ist, dass die Softwarehersteller anscheinend gar nicht so schlimm geschädigt sind, wie immer gejammert wird, denn sonst würden sie nicht wie die Verrückten neue Software und Spiele herstellen.

infiniter@gmx.net

Wie man nun die Vorgehensweise von Herrn Monsees bewertet oder nicht, muss man festhalten, dass er das Recht dazu hat, Missstände aufzuzeigen und eventuell bei der Polizei anzuzeigen. Es ist wahrscheinlich, wenn du behauptest, dass die PlayStation niemals diese Marktstellung hätte einnehmen können, wenn die Spiele nicht kopierbar wären. Aber dies ist kein Argument fürs Kopieren. Du hast Recht, Spiele sind sehr teuer. Ich bezweifle aber, dass das Raubkopieren ein Ende finden würde, wenn die Games nur noch 30 Mark kosten würden. Aus meiner Sicht ist es so, dass dieses Argument nur vorgeschoben ist, um sein Gewissen als Raubkopierer zu beruhigen. Ich besuche sehr oft Softwarefirmen und Entwicklerteams und bin immer wieder überrascht, wie viel Arbeit und Man-Power mit einem durchschnittlichen Spiel verbunden ist. Als Kunde sieht man nur eine Plastikhülle mit einem bunten Booklet und einer silbernen Scheibe. Man sieht aber nicht die ungeheure Menge Mühe und Fleiß, die hinter einem solchen Produkt stehen. Sicher, es gibt Gurken, die nicht ihr Geld wert sind. Hierfür gibt es aber Magazine wie uns, die darüber berichten. Mit dieser Rede werde ich bestimmt niemanden überzeugen aufzuhören zu kopieren. Wenn jemand Kopien zieht, dann muss er nun mal akzeptieren, dass er womöglich strafrechtlich verfolgt wird. Schließlich handelt es sich um ein Delikt nach StGB.



Schwarzweiß kann auch entzücken! Diese Zusendung erreichte uns per Fax von Marijo Mamic.

Kurz beantwortet

Wer hat den Namen „Mega Fun“ erfunden?

Chef-Red Uwe Kraft hat den Namen Mega Fun im Frühjahr 92 ausgebrütet. Damals erschien die allererste MF im Juni noch in Schwarzweiß und in einer mickrigen Auflage von gerade einmal 1000 Stück.

Wird es bald ein Tekken 4 geben? Wenn man einmal von Tekken Tag Tournament für PS2 (vielleicht) DC absieht, dann ist mit einem offiziellen Tekken 4 frühestens im 3. Quartal 2000 zu rechnen. Gut Ding will eben Weile haben.

Warum druckt ihr nicht einmal einen Anfänger-Japanisch-Kurs ab? Viele Leser glauben, dass Japanisch eine einfache Bildersprache ist. Das ist aber weit an der Realität vorbei! Japanisch gehört zweifelsfrei zu einer der schwersten Sprachen der Welt und kann nicht mit einem kleinen Anfängerkurs erläutert werden.

Welche Konsole findet ihr besser, Dreamcast oder PlayStation 2? Wir finden, dass beide Konsolen sehr interessant sind. Die PS2 hat aufgrund des 18 Monate späteren Release-Termins natürlich einen technologischen Vorteil. Aber wen findet ihr besser, Pamela Anderson oder Lara Croft?

Wird der Dreamcast zu Weihnachten billiger? Es ist unwahrscheinlich, dass der deutsche Dreamcast zu Weihnachten bereits deutlich im Preis nachlassen wird. Höchstens bei einigen Großhändlern wird man Geräte für 479 oder 459 Mark sehen.

Wird Shenmue ins Deutsche übersetzt? Das hängt wohl in erster Linie vom Erfolg des DC in Deutschland ab. Bei einem solchen Edel-Projekt wäre eine Übersetzung mit Untertiteln sicher das Minimum. Ob die Stimmen synchronisiert werden, steht bislang ja noch nicht einmal für die US-Fassung fest.

Soll ich meine PlayStation frühzeitig für einen guten Preis verkaufen, da die PS2 ja abwärtskompatibel ist? Nun, wenn du noch rund ein Jahr auf die PS2 ohne zu zocken warten willst, schon. Ich bezweifle aber, dass sich es für dich lohnen würde, da man kaum mehr seine gebrauchte PlayStation für einen guten Preis verkaufen kann.

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

Email: leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
 Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die PlayStation 2-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dolphin-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

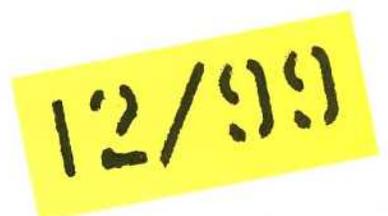
Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

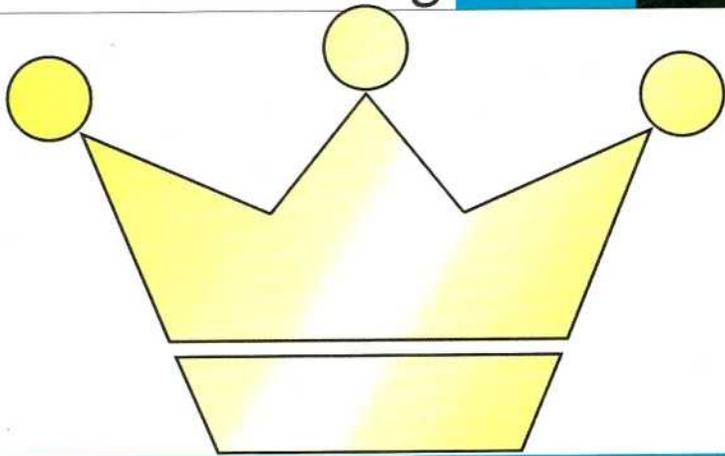
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Ihr über uns
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515





Zockerkönig

Nachdem Soul Calibur auf dem Dreamcast eingeschlagen hat wie die sprichwörtliche Bombe, haben wir uns für diesen Top-Titel etwas Neues einfallen lassen (siehe dazu unten stehende Beschreibung). Ansonsten gibt es gegenüber dem letzten Wettbewerb keinerlei Regeländerungen. Nach wie vor akzeptieren wir nur Einsendungen, die den gesamten Spielverlauf dokumentieren, um Schummelleien nahezu komplett auszuschließen. Wir hätten noch zwei Bitten an euch, was uns die Arbeit wesentlich erleichtern würde. Vergesst bitte nie, auf der Verpackung anzugeben, um welches Spiel und welche Bestleistung es sich handelt. Spult das Band außerdem gleich an die richtige Stelle. Danke.

Die Regeln:

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Passbild (!) von euch an die Adresse unten. Bei Gleichstand zählt die Bestleistung des zuerst eingesandten Bandes.

Redaktion Mega Fun

Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 14.11.99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Soul Calibur (DC)

Wir suchen den Kämpfer, der den höchsten Total-Damage-Wert fabriziert! Wählt den Trainingsmodus vs CPU. Der Rest, wie die Wahl des Kämpfers, die Stage sowie der Schwierigkeitsgrad, ist uns völlig egal.



- 1st **631 Damage** Dominik Landua, Wiesbaden
- 2nd 100 Damage
- 3rd 100 Damage

9995 Damage Tino Koch, Kulmbach (nicht platziert wegen falscher Einstellung. Richtig wäre: vs CPU)



Wip3out (PS)

Wir suchen die schnellste Zeit für die Strecke Stanza Inter (3 Runden). Als Vorgaben stehen für euch die Venom-Class im Modus Time-Attack. Eure Schwebegleiter dürft ihr frei Schnauze wählen.

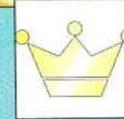


- 1st **1'42"36** Dominik Landua, Wiesbaden
- 2nd 59'59"99
- 3rd 59'59"99



Racing Sim. 2 (N64)

Wer schafft die beste Rundenzeit beim GP von Australien in Melbourne im Simulationsmodus? Die Wahl des Teams spielt bei der Wertung keine Rolle.

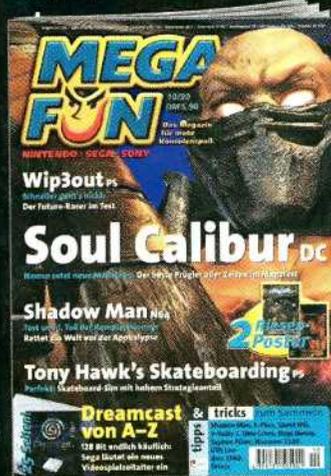


- 1st **59'59"99** Billy Bleifuß
- 2nd 59'59"99
- 3rd 59'59"99

09/99



10/99



11/99



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 09/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 10/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 11/99	zu DM 5,90	
	zuzüglich 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!

Schnapp' es Dir!



Das große N-ZONE-Sonderheft "Pokémon" – Alles über Deutschlands Pokémon-Manie!

- ➔ Alle Folgen der TV-Serie enthüllt
- ➔ Komplettlösungen zu "Pokémon Blau" und "Pokémon Rot"
- ➔ Alle 150 Pokémon vorgestellt
- ➔ Alle Spiele im Test!
- ➔ Riesen-Gewinnspiel, Doppelposter u.v.a.

Ab 17. November für geniale DM 5,90 am Kiosk erhältlich!



erste hilfe inhalt

tipps & tricks 12/99

Dreamcast

Ready 2 Rumble Boxing (dt).....Cheats.....391

Nintendo 64

Mario Kart 64 (dt).....Tipps.....392
Road Rash 64 (us).....Cheats.....393
WCW Mayhem (us).....Cheats.....392

PlayStation

Akuji - The Heartless (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....393
Bundesliga Stars 2000 (dt).....Tipps.....393
Carmageddon (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....393
Destrega (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....393
RC Stunt Copter (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....393
Sled Storm (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....393
South Park (dt).....Cheats.....393
Speed Freaks (dt).....Tipps.....392
Tony Hawk's Skateboarding (dt).....Tipps.....392
Tony Hawk's Skateboarding (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....393
WCW Mayhem (us).....Cheats.....392

komplettlösung 12/99

Nintendo 64

WWF Attitude (dt).....Moves.....412

PlayStation

Final Fantasy VIII (dt).....Teil 2.....394
Mission: Impossible (dt).....Komplett.....408
Star Wars - Die dunkle Bedrohung (dt).....Teil 1.....406

Ready 2 Rumble Boxing

Dreamcast (dt) Cheats

Ja, ja, man hat es schon schwer mit dem Tipp des Monats. Nachdem wir für diese

**tipp des
monats**

Ausgabe zwar einiges an Zuschriften ausgewertet haben, aber unter den Einsendungen nicht der ultimative Kick à la „Wow, der ist gut!“ zu Stande kam, musste ich mit meinen Deputy (Kollege Lewalter von unserem Schwestermagazin PlayStation Games alias „Lewwawurschd“) einen coolen Cheat zum Tipp des Monats erküren. Das heißt, dass ...

nächsten Monat 400,- DM anstehen! Also, strengt euch an.

Und wer weiß, vielleicht landet die Knete auf eurem Konto!

Okay, kommen wir zu den abgedrehten Boxern:

Benutzt den **Championship-Mode**, beginnt dann ein neues Spiel und gebt

einen Namen für ein Gym ein. Was die Namen bewirken, lest ihr hier:

Bronze (aktiviert auch Kemo Claw im Arcade-Mode): RUMBLE POWER

Silber (aktiviert auch Bruce Blade im Arcade-Mode): RUMBLE BUMBLE

Gold (aktiviert auch Nat Daddy im Arcade-Mode): MOSMA!

Champ (aktiviert auch Damien Black im Arcade-Mode): POD 5!

Andere Hintergründe: Stellt ihr das interne Datum auf den 31. Oktober ein, sitzen Skelette im Publikum. Am 25. Dezember erhaltet ihr Weihnachtsbäume.

Alternatives Outfit: Sucht die Fighter mit X + Y aus.

Alternativer Ringbegleiter: Haltet in der Charakterauswahl X gedrückt und gebt Folgendes ein: ↑, →, ↓ oder ←.



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen!

Um es einmal mit Petas Worten auszudrücken: „Ich flüpp total aus!“ Final Fantasy VIII erweist sich als immer größerer Spielplatz der Sonderklasse. Zwar kann man mit Squall und seinen Mannen in lockeren 60 Stunden das Abenteuer meistern, aber man wird dabei die eine oder andere Nebenhandlung übersehen. Und damit ihr nichts verpasst, zocken wir hier bis zum Abwinken. Nebenbei haben wir für euch Mission: Impossible gelöst, und auch die Macht ist mit uns, sprich ihr findet hier den ersten Teil der Lösung zu Star Wars Episode 1 - Die dunkle Bedrohung. Viel Spaß beim Zocken!

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 kreativstes 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

Tony Hawk's Skateboard.

PlayStation (dt) Tipps Jeder Profiskater hat neben den in der Anleitung erklärten Tricks noch bis zu zwei weitere Specialmoves in petto. Wir verraten sie euch. Beachtet, dass die Stunts nur bei gelber Special-Leiste funktionieren.

Kareem Campbell:
Frontflip: ↓, ↑, ○.
Casper Slide: ↑, ↓, △.



Tony Hawk:
McTwist: →, →, ○.

Jamie Thomas:
Frontflip: ↓, ↑, ○.
One Footed Nosegrind: ↑, ↑, △.

Andrew Reynolds:
Tripple Kickflip: ←, ←, □.
Backflip: ↑, ↓, ○.

Bob Burnquist:
Backflip: ↑, ↓, ○.



Rune Glifberg:
Christ Air: ←, →, ○.
Front-Back Kickflip: ↑, ↓, □.

Chad Muska:
Frontflip: ↓, ↑, ○.

Bucky Lasek:
Varial Heelflip Judo: ↓, ↑, □.

Elissa Steamer:
Backflip: ↑, ↓, ○.

Geoff Rowley:
Backflip: ↑, ↓, ○.
Double Hardflip: →, ↓, □.

Speed Freaks

PlayStation (dt) Tipps Man hat es nicht gerade leicht im knallharten Fun-Racer von Funcom.

Daher hier die wichtigsten Trix:

Allgemein:

Übt mit der Steuerung, bis ihr diese völlig beherrscht.

Habt ihr ein Power-up, dann benutzt es auch!

Anfänger sollten einen Wagen wählen, der schwer ist und eine einfache Lenkung hat.

Ihr könnt immer nur eine Waffe speichern. Nehmt ihr eine zweite auf, verbleibt euch nur eine Sekunde, die alte abzufeuern. Ansonsten wird diese weggeworfen!

Je besser ihr fahrt, um so besser sind auch die Computergegner. Seid ihr in Führung, versuchen die anderen Renneteilnehmer auf euch loszugehen. Fortgeschrittene sollten deshalb versuchen, erst kurz vor dem Ende des Rennens die Führung zu übernehmen.

Auf schwierigeren Strecken müsst ihr die Handbremse einsetzen, um enge Power-Slides machen zu können.

Wie fahrt ihr geschickt?

Regel Nummer 1 ist ganz klar: Fahrt immer auf der Innenlinie! Auf schwierigeren Strecken ist es ansonsten unmöglich zu gewinnen

Auf längeren Geraden unbedingt den Booster einsetzen!

Die Booster-Pick-ups tauchen immer an derselben Stelle auf. Also merken!

Jede Strecke hat mindestens eine Abkürzung. Fahre im Single-Modus, um sie herauszufinden.

Im Sprung kann man immer noch lenken. Vermeide aber, schräg auf den Boden zu kommen, es sei denn, eine Kurve folgt.

Finde die gerade Linie zwischen Kurvenkombinationen.

Wenn euer Boost-Meter das Maximum erreicht hat, dürft ihr nicht einfach nur kurz drücken. Haltet die ganze Zeit den Knopf gedrückt, um die maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Mit diesem Super-Boost kommt ihr auch durch enge Kurven.

Habt ihr eine Super-Booster-Münze aufgesammelt, dann aktiviert sie nicht mit dem Waffen-Knopf, so lange ihr nicht die komplette normale Booster-Energie aufgebraucht habt. Erst wenn nichts mehr da ist, sofort den Super-Boost einsetzen, denn so erreicht ihr noch mehr Speed!

Am sichersten ist es, den Super-Boost während der "Unverletzlichkeit" einzuschalten. Berührt ihr dann andere Fahrer, werden sie aus der Bahn geworfen. Aber haltet euch von anderen mit der gleichen Kraft fern!

Beim Start, wenn das dritte Licht leuchtet, solltet ihr schnell den Gas-Knopf drücken. Das gibt euch einen Extra-Boost!



WCW Mayhem

PlayStation/Nintendo 64 (us) Cheats Dutzende Infos zu WCW Mayhem konnten wir für euch zusammentragen. Hier sind sie.

Um alle **Backrooms** zu aktivieren, geht ihr in die Option „Pay Per View Password“ und gebt folgendes Passwort ein: **CBCRMS**
Danach müsst ihr euch in einem Fight nur noch in die Umkleidekabinen prügeln.



Alle Wrestler freischalten:
Gebt, wie oben beschrieben, folgendes Passwort ein: **PLYHDNGYS**



Jeder kann den **gleichen** Wrestler nutzen: **DPLGNRS**

Super Created Wrestler:
Um Wrestler mit mächtigen Attributen erstellen zu dürfen, gebt ihr folgendes Passwort ein: **MKSPRCWS**



TNT Nitro:
Gebt als Passwort **PLYNTRCLSC** ein. Daraufhin wird ein klassischer Ring anwählbar.

Besseres Ranking:
Ein Schummel-Code, wie wir ihn lieben! Gebt als Passwort Folgendes ein: **CHT4DBST**
Nun dürft ihr in der Wertungsliste „Quest for the Best“ euren Rang nach oben setzen.

Achtung! Angeblich sollen diese Cheats auch mit der Nintendo-64-US-Version funktionieren. Probiert es einfach aus!

Mario Kart 64

Nintendo 64 (dt) Tipps Da die Klempnerraserei jetzt als Player's Choice erscheint, haben wir hier einige interessante Tipps und Hinweise für euch, um gegen Nintendos Schergen zu bestehen.

Habt ihr in allen Hubraumklassen den Goldpokal errungen, wartet der Extra-Modus auf euch. Hier werden alle Strecken umgedreht, und bei Toad's Turnpike seid ihr jetzt Geisterfahrer.

Kurz bevor das blaue Licht bei der Startampel erscheint, solltet ihr schon Gas geben, um einen Turbostart hinzulegen. Die anderen Fahrer werden euch zwar wieder einholen, aber das erste Fragezeichen ist euch somit sicher.



Am Koopa Troopa Beach gibt es einige Abkürzungen bei den Schanzen, aber auch durch das Wasser. Findet sie in Ruhe heraus, damit ihr sie später auch in den hektischen Rennen sofort findet.



Sind in einer Strecke sehr viele Hügel eingebaut (Wario Stadium, Choco Mountain, etc.), müsst ihr durch mehrmaliges Probieren erkunden, mit welcher Geschwindigkeit ihr darüber fahrt. Schaltet am besten den Tachometer ein, um dies herauszufinden.

Seid ihr in Führung, solltet ihr das Abschießen von Gegenständen bis zum nächsten Fragezeichen hinauszögern. Wenn ihr allerdings einen der hinteren Plätze belegt, gilt es, die Items sofort abzufeuern, um so schnell wie möglich nach vorne zu gelangen.



Bundesliga Stars 2000

PlayStation (dt) Tipps

Hier einige brauchbare Hinweise, die euch den Weg zur Meisterschale erleichtern sollen.



Elfmeter: Beim Strafstoß könnt ihr auch einmal kaltschnäuzig in die Mitte schießen, denn der Goalie hüpfet oft in eine Ecke.

Im Spiel solltet ihr die meisten Angriffe über die Außenbahnen fahren, die dann entweder flach oder hoch in die Mitte flanken. Wenn ihr außen dribbelt, empfiehlt sich ein eleganter Übersteiger, um dem gegnerischen Tackling auszuweichen. Hinzu kommt, dass der Schiedsrichter diese Grätschen oft mit einem Freistoß für euch belohnt und der gegnerische Feldspieler eine Verwarnung erhält.

Bei der Verteilung der Sterne solltet ihr darauf achten, dass die Punkte Ausdauer und Kraft zuerst voll sind, denn nur dann greift die Sternverteilung bei den anderen Kriterien voll.

Habt ihr einen **Freistoß** in der Nähe des Strafraums zugesprochen bekommen, haltet einfach einmal voll auf die Mauer drauf, denn hier ist oft eine Lücke oder der Ball wird abgefälscht und geht über die Torlinie.

South Park

PlayStation (dt) Cheat

Mit dem Passwort **ZBOBBYBIRD**

sollten Kenny und Co keinerlei Probleme mehr haben.

Road Rash 64

Nintendo 64 (us) Cheats

Die nachstehenden Cheats müssen im Main Menu eingegeben werden. Bei korrekter Eingabe ertönt zur Bestätigung ein Jingle.

Alle Motorräder und Strecken:

C↑, C←, C→, C↓, L, R, C↓, Z.

Alle Bikes anwählbar:

C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L, C←.

Cop-Mode:

Z, C←, C↓, C←, Z, L, R, C↓.

Für Stage 2:

R, C→, Z, R, L, C↑, C←, C↑.

Für Stage 3:

R, C→, C→, C→, R, C←, C↓, Z.

Für Stage 4:

R, C→, C↓, C←, C→, C→, Z, L.

Für Stage 5:

Z, C→, C↓, C←, C→, C→, Z, L.

Im Trash-Mode-Screen eingeben:

Insanity-Level:

C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z.

Bonus-Bikes:

Schließt den Big-Game-Mode erfolgreich ab, und ihr erhaltet zwei superstarke Öfen, die über 300 km/h fahren. Haltet L bei einem Sturz gedrückt, um nicht abzuheben.

Xploder-/Game-Buster-

PlayStation (dt) Codes Codes

Für alle Freunde der Schummelmodule hier das Neueste aus den unendlichen Weiten des Internets:

Carmageddon (dt)

Unzerstörbar Spieler 1:

300D 424E 0000

Unzerstörbar Spieler 2:

300D 35EA 0000

Unendlich Zeit:

8007 6E3C 1A5E

Anzahl der gefundenen Boni:

8006 C0D0 0xxx

Anzahl der Zombies:

8006 C0BC 0xxx

Officer Dick 99 Tapes:

300A 6A34 0063

Sled Storm

Viele Punkte:

800D B182 000E

Zeit einfrieren:

8003 1D7A 3C00

Viel Geld:

800C 2664 FFFF

Akuji - The

Heartless

Unendlich Gesundheit:

8006 E0C2 2400

Unendlich Leben:

8008 56E2 2400

Destrega

Unendlich Energie Spieler 1:

800C 8D34 00C8

Unendlich Energie Spieler 2:

800C 8F0C 00C8

Unendlich Magie Spieler 1:

800C 8D36 0708

Unendlich Magie Spieler 2:

800C 8D36 0000

Tony Hawk's Skateboarding

Tony Hawk 99 Tapes:

300A 69A8 0063

Bob Burnquist 99 Tapes:

300A 69B6 0063

Geoff Rowley 99 Tapes:

300A 69C4 0063

Bucky Lasek 99 Tapes:

300A 69D2 0063

Chad Muska 99 Tapes:

300A 69E0 0063

Kareem Campbell 99 Tapes:

300A 69EE 0063

Andrew Reynolds 99 Tapes:

300A 69FC 0063

Rune Glifberg 99 Tapes:

300A 6A0A 0063

Jamie Thomas 99 Tapes:

300A 6A18 0063

Elissa Steamer 99 Tapes:

300A 6A26 0063



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. 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: ersthilfe@megafun.de**

Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600

(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)

sowie 0180/5335555

(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)

01805-254392 (Helpline-Operator)

01805-254393 (Helpfax)

HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Hasbro:

Spielhotline: 01805/202150

(Mo.-So. 15.00-20.00)

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:

Spielhotline: 040/2270961

(Mo.-Fr. 10.00-18.00)

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>

Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/3380033

(Mo.-Fr. 09.00-16.00)

Spielfragen per Fax: 0221/3380015

HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

040/39101300

(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe: 02622/83517



Final Fantasy VIII

PlayStation Komplettlösung Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt euch sicher durch die zweite CD, bis ihr auf der dritten Scheibe euren Weg nach Ashtar antretet. Folgt uns durch die Horden der Monster, die den Seeds das Leben schwer machen ...

CD 2:

Die G.F. Diablos

Speichert euer Spiel, bevor ihr im Item-Menü die Wunderlampe anklickt. Ihr werdet sofort in einen Kampf mit der G.F. Diablos verwickelt. Gewinnt ihr diesen, steht euch die G.F.-Power zur Verfügung. Nachdem Diablos eine Luftkreatur ist, bringt es nicht viel, mit erdbezogenen Attacken vorzugehen (beispielsweise ist das Einsetzen der G.F. Brothers sinnlos). Geht deswegen mit anderen Kräften vor. Entzieht ihm beispielsweise seinen Zauber Gravit und

schleudert ihm diesen entgegen! Achtet auf eure Lebenspunkte, während ihr kämpft. Zwar ist schon früher im Spiel die Möglichkeit gegeben, den mächtigen Diablos herauszufordern, aber ab der zweiten CD werdet ihr eine Chance haben, ihn zu besiegen. Nehmt diese bei Gelegenheit also wahr.

Winhill

Ihr übernehmt wieder einmal Laguna, der sich im Dorf Winhill befindet. Also hat er den Sprung über die Klippen überlebt. Redet mit einem kleinen Mädchen namens Ellione, folgt ihr hinunter und geht danach ins Freie. Zuvor solltet ihr wieder die G.F. checken, da die Monster im Freien nicht gerade ohne sind. Ergreift notfalls die Flucht, wenn eines der Monster zu stark sein sollte. Übrigens können die Vergiftungen der Beißkäfer hier durch simples Ausruhen in Lagunas Haus kuriert werden. Seid ihr also nahe genug, könnt ihr euch Medica-Zauber bzw Items sparen. Geht draussen nach links zur Tür des Pubs und wartet bis die Kleine nachkommt, ehe ihr den Pub betretet. Dort begegnet ihr Kiro. Unterhaltet euch ein wenig und stellt alle Fragen, die möglich sind. Nachdem Kiro sich euch angeschlossen hat, solltet ihr erneut in das Zimmer, in welchem ihr die zweite CD begonnen habt, nachschauen. Oberhalb des Speicherpunktes findet ihr nun einen Draw-Point, an welchem ihr

Zauber saugen dürft. Auf dem Bett neben dem Speicherpunkt könnt ihr übrigens eure Lebenspunkte auffrischen. Verlasst dann das Haus. Der Marktplatz kann eventuell dafür dienen, die beiden Charaktere ein wenig hoch zu leveln. Sobald eure Lebenspunkte geringer geworden sind, erholt ihr euch einfach im Haus. Die Gegner auf dem Marktplatz halten manchmal neue Zauber, die mit drei Fragezeichen gekennzeichnet sind, parat. Tastet sie deswegen erst einmal mit Draw ab. Denkt daran, dass die Monster gleich aussehen, aber unterschiedliche Zauber innehaben. Seht rechts unten beim Marktplatz vorbei. Hier geht es einige Stufen hinab. Nutzt den Draw-Punkt hier und verlasst den Screen über die Brücke zur Linken. Ausserhalb des Ortes könnt ihr bei der alten Blumendame im Haus bei der Kreuzung reinschauen. An der Kreuzung geht ihr nach rechts, um dort auf einen kleinen Weg mit einem Draw-Punkt und einem defekten Lastwagen zu treffen. Lauft von hier aus den Hang auf dem Pfad hinab. Ein alter Holzwagen liegt schräg im Wasser. Verlasst das Bild jetzt nach links unten, um an einige Häuser zu gelangen. Wenn ihr euch umschaut, findet ihr zum einen einen recht unfreundlichen

Squall

Squall, der Hauptheld des Spiels, muss schon bald die Führung des Widerstandes gegen die Hexe Edea übernehmen, obwohl er das gar nicht will.

ALLGEMEINE HINWEISE:

Bedienung per Pad: Fühlt ihr euch einem Gegner unterlegen, könnt ihr einem aktuellen Kampf durch die Tasten R2 + L2 entfliehen. Dies klappt jedoch nicht bei jedem Fight. Wollt ihr in einem Kampf den Charakter, der gerade am Zug ist, übergehen und erst einen anderen eine Aktion starten lassen, braucht ihr nur die Kreis-Taste zu drücken.

Dass das nach oben Leveln der einzelnen Charaktere ungeheuer wichtig ist, brauchen wir bestimmt nicht jedem zu sagen. Nutzt Punkte im Spiel, an denen ihr reichlich Beute machen könnt: Beispielsweise die Waldstücke. Allerdings solltet ihr zu Beginn noch nicht dorthin gehen. Besser ist es sogar, diese anfangs zu meiden, da ihr ansonsten zu schnell ein Game Over seht.

Macht euch mit den G.F. (Guardian Forces) - Kräften vertraut. Denkt immer daran, dass nur G.F.s Erfahrungspunkte erhalten, die auch auf die jeweiligen Charaktere, die kämpfen, gekoppelt sind. Macht euch also die Arbeit und koppelt fleissig. Schaut immer nach, welche neuen Eigenschaften sie erworben haben. Gerade die Karten-Fähigkeit sorgt für wichtigen Nachschub. Es erhalten nur G.F. Erfahrungswerte, die auf den aktiv kämpfenden Charakteren gekoppelt sind. Koppelt also evtl. mehrere G.F.s auf einen Charakter.

An einigen Stellen des Spiels übernehmt ihr die Steuerung anderer Charaktere. Kontrolliert unbe-

dingt jedes mal die G.F.-Kopplungen! Während des Spiels gibt es Situationen, in denen ihr vor einem Fight automatisch in das Optionsmenü gebracht werdet. Verbindet dann unbedingt G.F.-Kräfte, da ihr ansonsten in den bevorstehenden Kämpfen gnadenlos unterliegen werdet.

Die Karten im Spiel werden immer nach einem Zufallsprinzip ausgeteilt. Nun kann es dabei passieren, dass, vorausgesetzt ihr habt fleissig Monster in Karten verwandelt, immer schlechte Karten ausgegeben werden. Speichert den Spielstand, bevor ihr ein Spielchen wagt. Verwandelt die Karten mit der entsprechenden Ability in Items, so dass nur die hohen Trümpfe übrig bleiben und spielt dann. Achtet darauf, dass ihr Karten umwandelt, die ihr leicht in Kämpfen wieder erlangt.

Bei Kämpfen gegen schwache Gegner solltet ihr immer erst einmal viele Zauber durch DRAW sammeln. Beispielsweise stolpern Esansucis gerne und bleiben einige Zeit hilflos liegen. Dies ergibt natürlich einen wahren Regen an Zaubern.

Wichtig! Saugt unbedingt mit dem DRAW-Befehl unbekannte Zauber von den Gegnern, die mit Fragezeichen gekennzeichnet sind, um diese kennenzulernen.

Merkt euch die DRAW-Punkte, denn im späteren Spielverlauf erhaltet ihr dort erneut Zaubereinheiten. Auch sind unsichtbare DRAW-Punkte überall auf der Oberfläche der Welt versteckt. Diese befinden sich beispielsweise in Eingängen von Bahntunneln. Sucht also alles genau ab.

Lauscht allen Hinweisen.

Verlaufen? Oder irgendetwas vergessen? Wollt ihr einen Speicherstand laden? Dann macht einfach per R1 + R2 + L1 + L2 + Select und Start einen soften Reset der PlayStation.

Eine überlegte Flucht, falls ein Gegner zu stark ist, ist übrigens auch keine Schande.

Items und Zaubersprüche: Ihr könnt nur immer genau 100 Items und Zaubersprüche des gleichen Typs gleichzeitig bei euch tragen. Tauscht deswegen eventuell Zauber mit anderen Mitgliedern eurer Party aus. Items können durch verschiedene Fähigkeiten, welche die G.F. im späteren Spielverlauf erlernen, in andere umgewandelt werden. Oder verkauft Überschüsse bei einem Händler um mehr Geld für benötigte Gegenstände zur Verfügung zu haben.

Ihr werdet auf verschiedene Magazine im Spiel treffen, wie beispielsweise auf ein Waffenjournal oder das Tierblatt „Mein Hund“. Hier erhaltet ihr unter anderem Hinweise über den Ausbau eurer Waffen. Nachdem ihr etwas über Hunde gelesen habt, müsst ihr in Rinoas Statusmenü und diese dort einstellen. Dann lernt ihr Hund diesen Trick.

Checkt regelmässig die Items durch. Hin und wieder erhaltet ihr welche, die es den Charakteren ermöglichen, neue Fertigkeiten zu erlernen. Zwar wird so etwas bei Erhalt des Items durch das Spiel angezeigt, aber man kann ja einmal etwas übersehen.

Nutzt die Waffenhändler im Land und lasst eure Waffen upgraden.



Händler, bei welchem ihr einkaufen dürft, zum anderen das Flower Restaurant. Gebt das Geld von Laguna komplett aus. Alle Items befinden sich später im Besitz eurer anderen Party. Nachdem sich Laguna mit Kiros unterhalten hat, kehrt ihr zum Marktplatz zurück. Besucht Ellione und Raine erneut. Belauscht die Unterhaltung der beiden im Dachgeschoss. Erstattet dann Raine Bericht und ruht euch in Lagunas Zimmer im Nebenhaus aus. Daraufhin übernehmt ihr wieder die reguläre Party.

Inhaftiert

Die Gruppe der Attentäter kommt in einem Gefängnis wieder zu sich. Als Xell redet ihr mit den anderen Mitgliedern. Es werden unangenehme Wächter auftauchen, die Rinoa mit sich nehmen. Der nette Cifer macht sich einen Spaß daraus, Squall zu verhören. In der Zelle der restlichen Gruppe hingegen wird ein armes Pelzwesen von einem Wächter misshandelt. Selbstverständlich greift Xell mutig ein und hilft diesem. Nachdem Selphie das Wesen getötet hat, kehrt ihr zu Squall und Cifer zurück. Nach weiteren Schockbehandlungen entschließt sich Squall, den Oberaufseher anzulügen. Xell hingegen hat sprichwörtlich die Schnauze voll und überwältigt einen Aufseher. Verlasst mit ihm die Zelle und geht in den achten Stock hinauf. Hier müssen die beiden Wachen überwältigt werden, um an die Waffen zu gelangen. Koppelt zuvor jedoch einige G.F. auf Xell. Schnappt euch dann die Waffen und gebt sie den rechtmäßigen Eigentümern in der Zelle zurück. Danach wechselt das Spiel selbstständig ins Kopplungsmenü. Verteilt die G.F.-gewissenhaft, denn ihr werdet euch gleich darauf mit Biggs und Wedge auseinandersetzen müssen. Der Kampf dürfte mit einigen G.F.-Angriffen schnell beendet sein. Nun steht dem Weg in die Freiheit nichts mehr im Wege.



Die Anwesenden auf der Brücke des Gardens geben euch immer wieder Hinweise, welche Location als nächstes aufgesucht werden soll.

Verlasst eure Zelle und marschieret in den 13. Stock hinauf. Allerdings müsst ihr euch durch einige Horden von Monstern spielen. Heilt deswegen regelmäßig nach jedem Kampf eure Partymitglieder. Wer sich stark genug fühlt, kann auf dem Weg nach oben in allen Zellen nachschauen. Neben einem Speicherpunkt kann hier das eine oder andere Item erzielt werden. Oben angekommen, befreit die Gruppe Squall. Benutzt dann den Kran, um nach unten zu gelangen.

Nun dürft ihr euch mit dem zurückgebliebenen Xell durchkämpfen. Lauft rechts herum, auch wenn euch Wachen verfolgen. Im nächsten Screen bedroht euch ein Oberaufseher, Squall greift jedoch rechtzeitig ein. Daraufhin trifft ihr auch Irvine und Rinoa wieder. Ihr habt dann die Aufgabe, zwei Gruppen zu bilden. Die Gruppe mit Squall muss sich nach oben kämpfen, während etwas später die Gruppe von Irvine in den dritten Stock hinunter muss.

SEED TEST:

Der SEED-Test und die Antworten auf die Fragen:



Im späteren Spielverlauf habt ihr die Gelegenheit euren SEED-Level gewaltig aufzustocken. Hierzu müsst ihr in einem Test jeweils zehn Fragen richtig beantworten. Der jeweilige SEED-Level ist ausschlaggebend, wieviel Geld euch gutgeschrieben wird. Deswegen solltet ihr den Test durchziehen. Je nach Level werden euch unterschiedliche Fragen gestellt, die ihr jeweils mit Ja oder Nein beantwortet. Hier die Liste aller Level und die Antworten in der richtigen Reihenfolge. (J = Ja, N = Nein). Dahinter haben wir aufgelistet, wieviel Geld ihr für den jeweilige Level erhaltet. Schaut im optionsmenü unter Tutorial bei Test nach:

- SEED-Level 01: J-N-J-J-N-N-N (500)
- SEED-Level 02: J-N-J-J-N-N-N (1000)
- SEED-Level 03: N-N-J-N-N-N-N (1500)
- SEED-Level 04: N-J-J-N-N-N-N (2000)
- SEED-Level 05: N-N-N-J-N-N-N (3000)
- SEED-Level 06: J-N-J-N-N-N-N (4000)
- SEED-Level 07: J-J-J-J-N-N-N (5000)
- SEED-Level 08: N-J-N-N-N-N-N (6000)
- SEED-Level 09: N-J-N-N-N-N-N (7000)
- SEED-Level 10: J-N-N-N-N-N-N (8000)
- SEED-Level 11: J-J-N-N-N-N-N (9000)
- SEED-Level 12: N-J-N-N-N-N-N (10000)
- SEED-Level 13: J-N-N-N-N-N-N (11000)
- SEED-Level 14: J-J-J-N-N-N-N (12000)
- SEED-Level 15: J-J-N-N-N-N-N (12500)
- SEED-Level 16: J-N-N-N-N-N-N (13000)
- SEED-Level 17: J-N-N-N-N-N-N (13500)
- SEED-Level 18: J-N-N-N-N-N-N (14000)
- SEED-Level 19: J-N-N-N-N-N-N (14500)
- SEED-Level 20: J-J-N-N-N-N-N (15000)
- SEED-Level 21: J-J-J-N-N-N-N (15500)
- SEED-Level 22: N-N-N-N-N-N-N (16000)
- SEED-Level 23: J-N-N-N-N-N-N (16500)
- SEED-Level 24: J-J-N-N-N-N-N (17000)
- SEED-Level 25: J-N-N-N-N-N-N (17500)
- SEED-Level 26: J-J-N-N-N-N-N (18000)
- SEED-Level 27: N-J-N-N-N-N-N (18500)
- SEED-Level 28: J-N-N-N-N-N-N (19000)
- SEED-Level 29: N-N-N-N-N-N-N (19500)
- SEED-Level 30: N-J-N-N-N-N-N (20000)

ITEM	ANZAHL	NAME	WERT
Benutzen Selber Ordnen Kampf Item			
Gibt einer G.F. die Ability [Geist+40%]			
Seltze Kräfte	2	Quezapal	Shiva
Heidentrank	1	Irit	Siren
Force-Relt	1	Brothers	Daidalos
Lebens-Ring	1	Pandemona	Leviathan
Sternensplitter	1	Alexander	Cerberus
Brief der Hexe	1		

ITEM	ANZAHL	NAME	WERT
Benutzen Selber Ordnen Kampf Item			
Quistis lernt [Hyper-Vibra]			
N-Munition	27	Quistis	HP: 1409
Spitzermunition	14		
Zaubererstein	100		
Zauberstein	50		
Plätscherstein	87		
Heilwasser	5		
Zombie-Puder	18		
Schraube	77		
Vampir-Zahn	3		
Schleim-Puder	19		
Spinnennetz	98		



Je nach Test werdet ihr mit einem A belohnt. Hierfür erhaltet ihr dann 30000 Gil.



Cifer



Cifer, zuerst gehasst, dann nach seiner vermeintlichen Hinrichtung vermisst, mausert sich nach und nach zum Todfeind Nr.1 der tapferen SEED-Soldner.



Im Zimmer von Xell darf sich die Gruppe ausruhen oder mit ihren Trainingsgeräten ein wenig üben.



Mutter der Rotznese
"Hoffentlich passiert ihm nichts..."

Balamb durchschlagen, der andere versucht in die Raketenbasis einzudringen. Schnappt euch mit der Balamb-Gruppe einfach den Zug, indem ihr frech auf die Lok aufsteigt. Die anderen Söldner dürfen sich mit einem gestohlenen Wagen den Weg zur Basis bahnen.

Galbadia Raketenbasis

Schaltet die Karte zu, um die Basis zu lokalisieren. Fahrt dann mit dem gestohlenen Fahrzeug hinein. Achtet darauf, dass ihr das kleine Häuschen bei der Basis trefft. Ohne großartige Kontrollen lassen euch die Wachen einfach so ein. Auf dem Parkplatz verlasst ihr das Fahrzeug in gestohlenen Uniformen. Benutzt den ersten Eingang rechts, lauft die Treppe hinab und checkt die Wand zwischen den beiden Stahltüren. Einer eurer Partymitglieder kann euch hier mit einer gefundenen ID-Karte aus helfen. Verhaltet euch ganz normal und sucht die beiden Techniker bei der Abschussrampe. Diese bitten euch um den Gefallen einem anderen Techniker beim Raketenlift eine Nachricht zu geben. Erledigt dies und übermittelt auch die Antwort. Als nächstes ist es eure Aufgabe Geräte zu kontrollieren. Selbstverständlich übernehmt ihr dies. Geht in den Raum, den ihr beim Eintritt in das Gebäude gesehen habt. Die Wache dort ist so nett euch einzulassen. Lasst Selphie einfach blind herumtippen, um einen Fehler zu verursachen und flüchtet dann aus dem Raum. Jetzt sucht den Kontrollraum, welchen ihr über den Aufgang erreicht, der zuvor von einem Soldat versperrt war. Hier dürft ihr erst einmal die Crew niederringen, ehe ihr die Kontrollen anschaut. Nun muss noch der Selbstzerstörungsmechanismus im hinteren Raum aktiviert werden. Setzt euch ein Zeitlimit (solltet ihr nur 10 Minuten setzen, steigt zwar euer SEED-Level, allerdings wird dies sehr knapp) und verlasst die unteren Stockwerke. Oben fällt es Selphie leider ein, dass die Gruppe etwas vergessen hat. Also, schnurstracks wieder hinunter. Sucht hier einen verwundeten Soldaten, der euch seine ID-Karte sowie sein Passwort verrät. Loggt euch dann dahinter ins Kontrollpult ein (Passwort: EDEA) und nehmt folgende Einstellungen vor: Option Target auf "Set Error Ratio" und stellt diesen Wert dann auf Maximal. Danach müsst ihr die Option Data Upload verwenden, ehe ihr euch nach draussen kämpft und dem Gefährt eure G.F.-Kräfte zeigt.

Quistis



Quistis, die Ausbilderin Squalls im Gardin, wird im Spielverlauf zum normalen SEED-Söldner degradiert. Gut so, so kann sie Squall bei seiner Aufgabe helfen.

Schaut auf eurem Weg erneut in die Zellen hinein. Oben angelangt, steht ihr einigem unfreundlichen Wachpersonal gegenüber. Nachdem Squall den Aufzug mit Irvines Leuten aktiviert hat, marschieren seine Truppe über den Steg. Leider wird gerade Tauchalarm gegeben und die Verbindungen gekappt. Sobald ihr Squall an dem Steg baumeln seht, müsst ihr nach rechts drücken, um ihn zu retten. Die Szene schwenkt auf eine Autogarage um. Nun habt ihr die Aufgabe, zwei Trupps aufzuteilen. Einer muss sich nach

Rinoa



Rinoa, die Anführerin der Widerstandsbewegung, erkennt, dass sie den SEEDs helfen muss.

Balamb Garden

Als die andere Gruppe den Balamb Garden erreicht, findet sie dort große Aufregung vor. Alle scheinen Cid zu suchen. Betretet den Garden und versucht mit allen SEED-Anwärtern zu reden. Eventuell müsst ihr diese mehrmals ansprechen. Von vielen erhaltet ihr Items.

Cid



Direktor Cid ist der Leiter des Balamb Gardens. Er erteilt den SEED-Söldnern dort die Befehle und prüft neue Aufträge.



Galbadia-Soldat
"Was habt ihr am Bahnhof zu suchen? Fort mit euch!"

Xell



Xell sorgt mit seinem losen Mundwerk für so manchen Ärger. Allerdings kann er durch seinen Einsatz das Verbockte stets wieder gut machen.

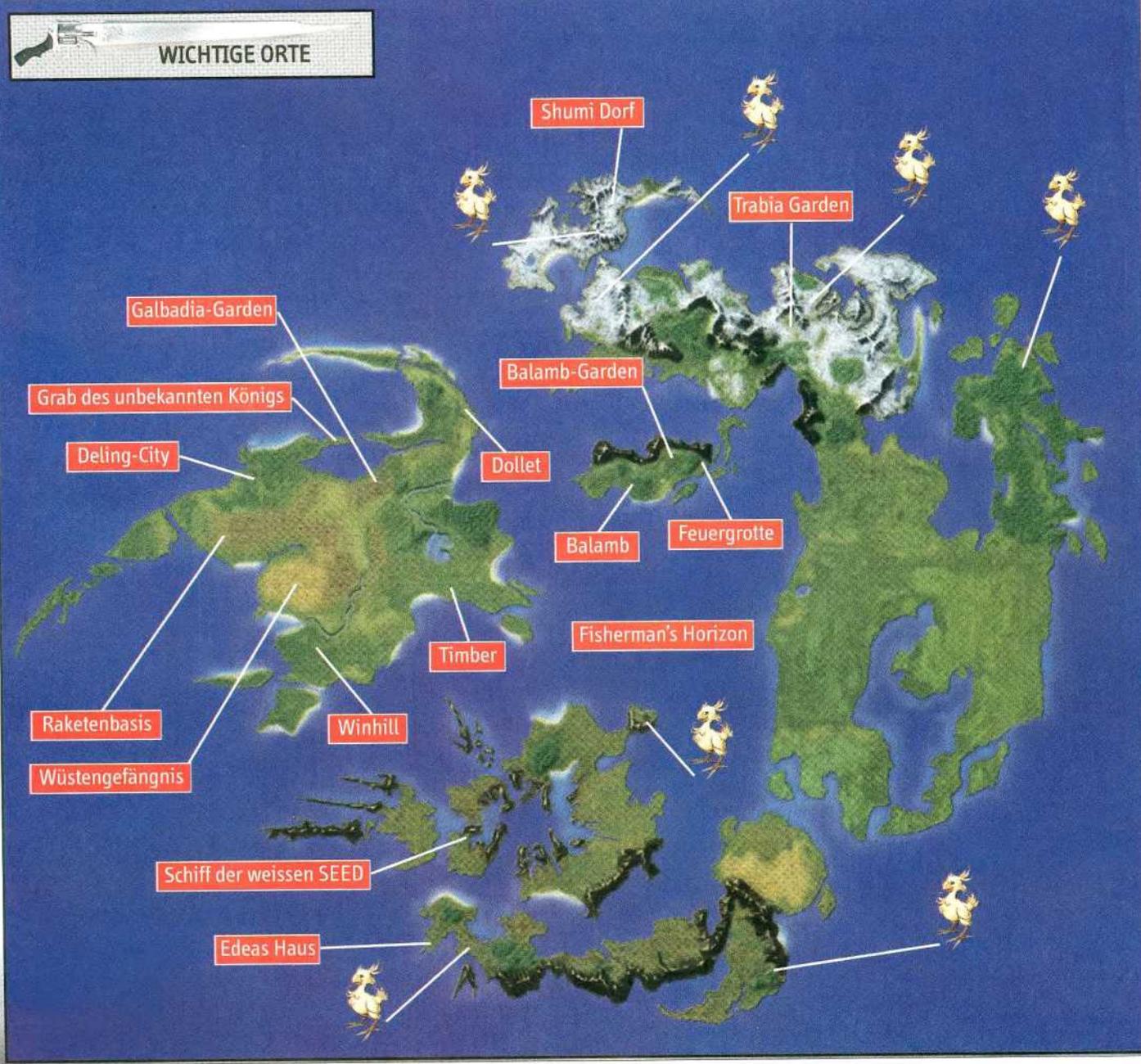
Klappert die verschiedenen Locations im Garden ab. Ihr müsst jeden Teil besuchen und unter die Lupe nehmen. Seid vorsichtig, denn in jedem Abschnitt warten kräftige Monster auf euch. Zwischendurch solltet ihr euch in Squalls Quartier ausruhen und speichern. Nachdem die Teile des Gardens gereinigt sind, trifft ihr Shou, welche im zweiten Stock neben dem Eingang eures Klassenzimmers wartet. Sie verrät euch wo Direktor Cid ist und führt euch zu diesem. Nachdem dieser von dem bevorstehenden Raketenangriff in Kenntnis gesetzt wurde, ist es eure Aufgabe, in den MD-Bereich des Gardens hinabzusteigen. Hier sucht ihr nach einem alten, geheimnisvollen Mechanismus. Benutzt den Aufzug und von hier aus die

Bodenklappe. Lauft den folgenden Gang entlang und öffnet eine weitere Bodenklappe. Ihr gelangt jetzt in einen Raum mit einem großen Steuerrad. Bewegt dieses und nehmt dann den Abstieg, der vor der Türe passierbar wurde. Im nächsten Abschnitt erklettert Squall alleine die rostige Leiter und erreicht somit eine Steuerzentrale, in der er einen Mechanismus betätigen muss. Mit der Leiter kehrt ihr zu den beiden anderen Mitgliedern eurer Gruppe zurück. Erneut geht es hinab. Bei dem grünen Licht, welches ihr vorne seht, ist die nächste Leiter. Unten angekommen, solltet ihr speichern und den Hebel umlegen. Beim Überqueren der Brücke stellen sich euch zwei recht ungemütliche Monster in den Weg. Ihre Attacken und Flüche heilt ihr, indem ihr den Monstern Zauber entzieht (Vitra, Medica) und sofort bei euren Mitgliedern anwendet. Setzt die G.F. Ifrit ein, dessen Macht die Monster nichts entgegen zu setzen wissen. Nachdem ihr die beiden niedergerungen habt, klettert ihr nach der Brücke hinunter und sucht unten die Kontrolle. Benutzt den großen runden Hebel, um die geheimnisvolle Maschinerie des Gardens zu aktivieren. Nachdem diese geschehen ist, können selbst die galbadianischen

Raketen nichts mehr ausrichten. Folgt dann dem Wunsch des Direktors, nach den anderen Schülern im Garden zu schauen.

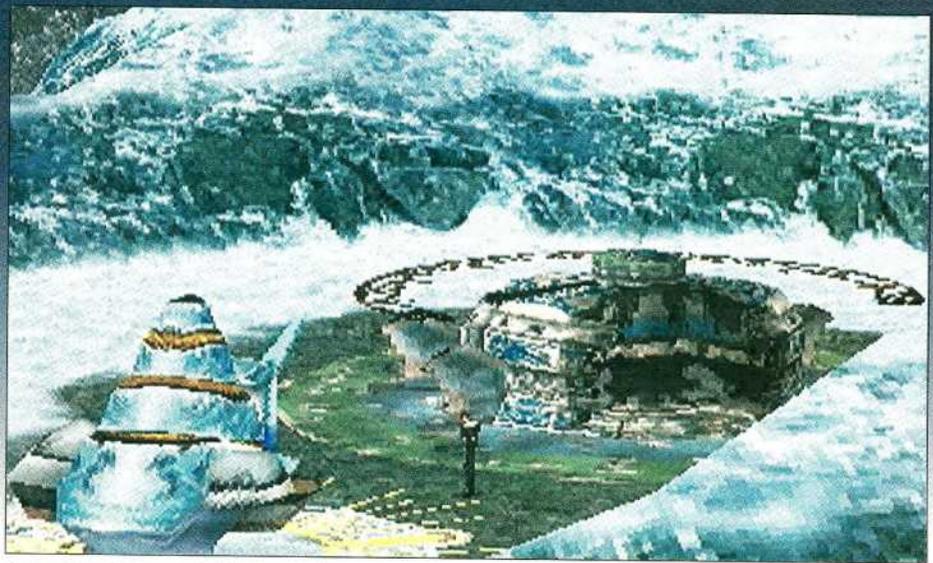
Master Norg

Nachdem ihr euch im Garden umgesehen habt, erwacht Squall am anderen Tag und führt Rinoa herum. Ein Wächter des Gardens macht die beiden darauf aufmerksam, dass der Master namens Norg die beiden zu sehen wünscht (Kommt dieser Bitte nach, sobald ihr an der Übersicht steht. Unten erfahrt ihr dann, durch die kleine verbale Auseinandersetzung die Cid mit Norg hat, welche Gesinnung der Master besitzt. Erstattet ihm Bericht und es kommt zum Kampf. Da Norg in seiner Kampfmaschine sitzt, müsst ihr zuerst diese knacken.





Der Trabia Garden hat den Raketenangriff schwer bestätigt überstanden. Durchsucht ihn, um wichtige Items zu finden.



An beiden Seiten seht ihr Augen (Sugt-Hisari und Solt-Hisari). Sobald diese in die Farbe rot gewechselt haben, rasselt es mächtige Zauber auf euch. Der Trick ist nun, jeweils mit normalen Attacken diese Augen anzugreifen, um ihren Zustand von gelb oder sogar rot zurück auf blau zu prügeln. Setzt hierzu immer zwei Partymitglieder ein, während das dritte mit G.F.-Zaubern den Schutzpanzer in der Mitte (Celt Hisari) knackt. Nachdem der Schutzpanzer abgeplatzt ist, kann Norg direkt angegriffen werden. Setzt die gleiche Taktik weiterhin ein und benutzt unbedingt die Option Draw einmal, um von Norg Leviathan zu saugen (G.F.!!!). Nehmt ihr diesen Zauber nicht, erhaltet ihr keine weitere G.F.! Geht in aller Ruhe vor. Vor allem verschwendet keinen Angriff auf ein Auge das noch blau ist! Die G.F. Siren zeigt übrigens gute Attacken gegen Norgs Spielzeug. Somit sollte Norg kein großes Problem darstellen. Zusätzlich habt ihr eine neue G.F. erhalten. Bevor ihr das zerstörte Ungetüm verlasst, kann noch ein versteckter Draw-Punkt ausgesaugt werden. Stellt Squall genau vor das linke Auge und ihr erhaltet Bio-Zauber. Die Szene verlasst ihr zur rechten Mitte hin. Eine gute Gelegenheit, die neue G.F. zu koppeln.

sie. Nach einer kurzen Unterhaltung verlässt Ellione den Balamb Garden freiwillig mit dem Boot der galbadianischen SEEDS.

Selphie

Selphie, stets lustig und vergnügt, sorgt mit ihrem hyperaktiven Verhalten stets für einen kleinen Schmunzler im Spiel.

Fisherman's Horizon

Nach einigen kurzen Ereignissen, kracht der Garden schwimmend in eine Ortschaft namens Fisherman's Horizon. Erkundet diesen und besucht unbedingt, bevor ihr den Bürgermeister dort trefft, unten beim Waffenhändler den Fischer im Boot. Redet solange mit ihm, bis dieser euch ein Waffenhandbuch gibt. Erst dann wird beim Bürgermeister vorgesprochen. Daraufhin wird der Ort von galbadianischen Truppen angegriffen. Marschiert die Stadt hinter und lauft im hinteren Bereich hinein, um dem Bürgermeister aus der Patsche zu helfen. Ringt die Soldaten nieder und versucht eure Hitpoints möglichst hoch zu halten, denn ohne Übergang attackiert euch die Kriegsmaschine BGH251F2 erneut. Mit Zaubern, die auf Blitzen basieren, ringt ihr diese nieder. Kurz darauf begrüßt Squall die vermisste Gruppe, die die Raketenbasis unschädlich gemacht hat. Verlasst den Platz und geht unbedingt rechts in das Haus, in welchem ein Schöpfer lebt. Hier findet ihr in seiner Nähe ein weiteres Heft, das ihr lesen solltet. Verlasst dann die Szene und geht erneut zurück. Jetzt sollten sich mehrere Personen hier befinden. Redet mit diesen und ihr werdet den vermissten Sohn der Bedienung der Mensa des Gardens treffen. Untersucht das Örtchen aufs Neue. Im Haus des Bürgermeisters steht im ersten Stock ein Roboter, daneben zur Rechten verbirgt sich ein Draw-Punkt. Marschiert ihr links oben die Treppen beim Kampfplatz hinauf, findet ihr einen zusätzlichen Draw-Punkt in dem ehemaligen Bahnhofsgebäude. Checkt auch den Handwerker erneut aus und helft ihm gegen den aufdringlichen Soldaten. Redet mit dem kleinen ungeschickten Jungen, der versucht zu fischen, bis es dieser endlich schafft. Marschiert danach in den Garden. Auf dem Rückweg wird sich Irvine mit euch unterhalten. Schaut doch mal in euer ehemaliges Klassenzimmer. Hier stehen zwei Mädchen der Marke "Klugscheißer", die euch allerlei zu berichten wissen. Besucht nun Selphie im Schulhof des Gardens. Diese ist leicht verzeifelt. Jedoch überlässt Squall es Irvine, sie zu trösten. Redet als Squall mit Direktor Cid und berichtet ihm

SEEDS der Hexe

Besucht Direktor Cid in der Krankenstation und fragt ihn aus, bevor ihr zurück zur Eingangshalle beim Aufzug geht und hier erneut auf Shou trefft, die eine wichtige Neuigkeit für euch hat. Fahrt dann in den zweiten Stock hinauf und geht auf die Aussichtsplattform, um ein galbadianisches Schiff mit SEEDS der Hexe Edea zu treffen. Diese wollen Ellione abholen. **Erinnert ihr euch an das kleine Mädchen aus Winhill, das Laguna so lieb hatte? Richtig! Sie ist im Balamb Garden. Schaut in die Bücherei. Zwischen den Regalen in der Lesecke trifft Squall**

Irvine

Irvine, der Scharfschütze aus einem befreundeten Garden, zeigt neben seinen Künsten mit dem Gewehr auch so manchen Anflug eines Playboys.



Kiros



Kiros gehört zur Gruppe der galbadianischen Söldner rund um Laguna. Was die regelmäßigen Wechsel zu dieser Gruppe auf sich haben, erfahrt ihr später.

von der Situation im Fisherman's Horizon. Nachdem Director Sid Squall zum Truppenführer und Leiter kommender Aktionen ernannt hat, dürft ihr eine Musikband zusammenstellen. Die folgenden zwei Möglichkeiten eignen sich bei der Instrumentenverteilung: Gitarre – Flöte – Geige – Steppschuhe oder Saxophon – E-Gitarre – Klavier – Bassgitarre. Nach der Zusammenstellung wird Squall von seinen Freunden zum Live-Konzert gebeten. Schaut euch rechts neben der Bühne um. Hier müsst ihr ein Gespräch mit Rinoa führen, ehe sich die Truppe zur Ruhe begibt. Bevor ihr am nächsten Morgen zur Brücke gerufen werdet, solltet ihr euch eventuell noch im Laden, vor welchem die ganze Zeit ein Betrunkener saß, umschauen und euch mit Items eindecken. Auch viele Draw-Punkte können bei dieser Gelegenheit aufs Neue leer gesaugt werden. Auf der Brücke des Gardens erklären euch Shou und Niida, dass dieser nun fliegen kann und alle Reparaturen abgeschlossen wurden.

Balamb

Steuert den Garden nach Balamb. Parkt ihn einfach auf dem Festland auf einer freien Fläche (nicht in den Waldgebieten) und besucht die Stadt. Schon am Stadtrand stoppen euch galbadianische Wachen und versperren euch den Eingang. Lauft etwas hin und her und nervt den Wachposten. Nach einiger Zeit trickst Squall ihn aus, indem er damit angibt, etwas von Ellione zu wissen. Daraufhin werdet ihr eingelassen. Redet mit den Einwohnern und besucht Xells Mutter. Redet hier mit allen und schaut beim Nachbarn, der auf die vermisste Tochter aufpasst, vorbei. Danach geht ihr zum Hotel, wo man euch nicht so recht Glauben schenkt. Ihr müsst auf den Truppenführer der galbadianischen Soldaten warten. Geht



Draw-Punkte findet ihr überall. Merkt euch die Standorte und saugt später hier erneut Zauber.

so lange erneut in das Haus von Xell. Nachdem das Hotel besetzt ist, lässt dieser euch nun endlich in sein Zimmer, in welchem sich ein Speicherpunkt befindet. Macht euch dann auf die Suche nach dem Truppenführer. Nachdem er auf einem Rundgang ist, habt ihr zwei Möglichkeiten. Erstens: Stellt eure Figuren ab, geht einen Kaffee trinken und fragt nach einer halben Stunde wieder beim Hotel nach. Zweitens: Erledigt die folgenden Aufgaben. Geht runter zum Dock, lauft an den Wagen vorbei, bis ihr in eine nächste Szene gelangt. Sprecht mit dem Soldaten und mit dem Hund. Geht dann zurück in Xells Haus und redet mit seiner Mutter. Geht zum Bahnhof und unterhaltet euch mit den Soldaten (drinnen im Bahnhof). Danach geht es erneut zum Dock, wo der Hund angesprochen wird, dem ihr folgt und der am Bahnhof Rai-Jin aus seinem Schlaf reißen wird. Nun solltet ihr beim Hotel Glück haben. Bereitet euch auf einen Kampf vor. Zieht Rai-Jin zuerst Protes-Zauber ab und wendet diesen bei euch selbst an, um gegen seine starken Angriffe etwas geschützt zu sein. Die beiden Soldaten, die ihm zur Seite stehen, werden als Vitra-Zaubertankstellen benutzt. Danach solltet ihr mit G.F.-Zauberern zuschlagen, allerdings nicht Quezacotl einsetzen, denn Rai-Jin absorbiert dessen Macht. Der Schlaf-Zauber zeigt übrigens auch hervorragende Wirkung bei Rai-Jin. Haltet immer die Hitpoints möglichst weit oben, denn direkt im Anschluss steht ihr Rai-Jin zusammen mit Fu-Jin gegenüber. Saugt erneut sofort Protes-Zauber und setzt diesen ein um eure Gruppe zu schützen. Rai-Jin kann wieder mit dem Schlaf-Zauber einige Runden betäubt werden. Setzt dann G.F.-Kräfte wie Ifrit ein, um die beiden zu schwächen. Holt euch von Fu-Jin per Draw die G.F. Pandemona. Nach dem Fight hauen die beiden ab und ihr befindet euch auf der Brücke des Gardens wieder.

Trabia Garden

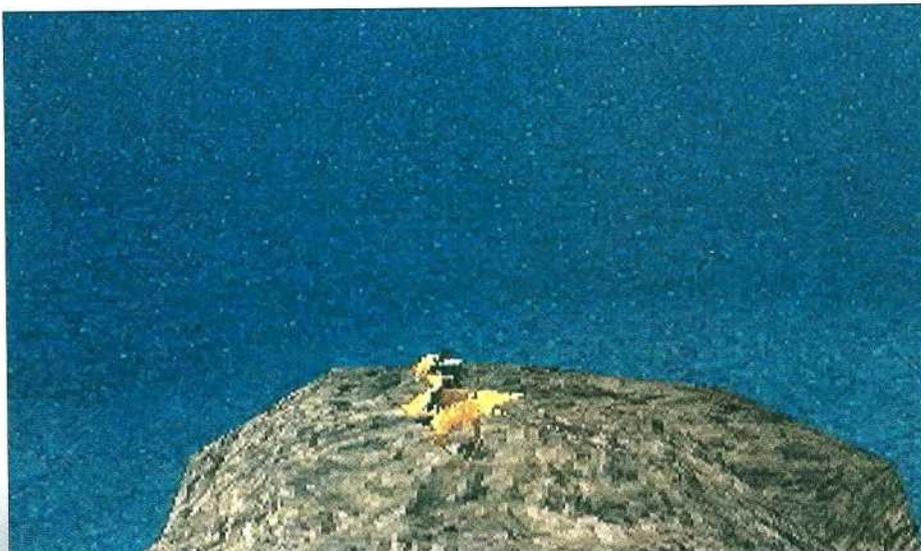
Der Trabia Garden liegt nördöstlich von Balamb. Schaltet die Karte zu und bewegt euren Garden dorthin. Schaut genau auf die Karte, da

Laguna



Laguna ist der Anführer einer Gruppe galbadianischer Söldner. Steht diese nun auf der Seite von Squall und seinen Mannen oder nicht?

der Garden von einem Bergring gut versteckt liegt. Dort eingetroffen, steigt ihr aus und folgt Selphie über die Mauer. Schaut euch drinnen um und redet mit den Personen, bis Selphie euch auffordert, auf dem Sportplatz auf sie zu warten. Rechts befindet sich ein



Mit Chocobos macht es nochmal so viel Spass, die Weltkarte abzuklappern. Solltet ihr Schwierigkeiten haben eines zu fangen, kauft ihr euch einfach eines in den Wäldern.





Der Garden dient euch als Transportmittel und Ruhestation. Mit ihm erreicht ihr (teilweise über Umwege) nahezu jeden Ort auf der Karte.

Moomba



Die Moombas werden als Diener in galbadianischen Kreisen missbraucht. Deswegen helfen sie später auch Squalls Söldnergruppe.

Ward

Ward, ein Getreuer Lagunas, weiß immer das richtige Mittel in schweren Kämpfen: Kraft und Einsatzwille.

Friedhof, auf dem ihr ein Waffenjournal sowie einen Draw-Punkt findet. Diese sind jedoch nicht zu sehen. Klickt deswegen die Grabsteine ab und marschierd dann nach links. Ihr trefft zwei Personen, die herumliegen. Von diesem Punkt nach rechts, erhaltet ihr von einem Bewohner des Trabia Gardens einen Hinweis auf einen versteckten Schatz. Redet auch mit den anderen Leuten hier und schaltet frech die Computerkonsole an. Wartet dann auf dem Sportplatz auf Selphie. Nachdem sie eingetroffen ist, erinnert sich die Truppe nach und nach an einige Dinge aus ihrer gemeinsamen Vergangenheit. Das Durchspielen dieses Abschnittes ist völlig logisch aufgebaut. Falls es einmal nicht weitergehen sollte, braucht ihr nur mit den anderen Charakteren zu reden. Abschließend befindet ihr euch wieder im Balamb Garden. Ihr solltet jedoch noch einmal in den Trabia Garden sehen. Geht zu dem sichtbaren Draw-Punkt bei dem Brunnen in der Mitte. Hier wartet noch immer die Freundin Sephies. Dreht euch mit dem Rücken zur Statue und lauft exakt fünf Schritte nach Süden (also auf euch zu). Um besser Schritttempo einzuhalten, braucht ihr nur die Dreiecks-Taste gedrückt zu halten. Nach den Schritten solltet ihr ein weiteres Waffenjournal euer Eigen nennen. Wer will, kann sich mit der Party rings um Trabia Garden, in den Wäldern, mit den Gegnern messen. Hier habt ihr Gelegenheit, eure Werte etwas zu verbessern. Einigen Gegnern kann hier der wichtige Zauber Mediaca und Engel entzogen werden. Allerdings solltet ihr die Monster in diesem Gebiet nicht unterschätzen.

Edeas Haus

O.K.: Nördlich vom Trabia Garden liegen Waldgebiete. Hier werdet ihr das erste mal mit den Reittieren der Marke Squaresoft konfrontiert. Den Abschnitt mit den Chocobos erklären wir jedoch später. Mach euch

Chocobo



Die Chocobos dürfen in keinem Final-Fantasy-Abenteuer fehlen. Squaresoft sorgte sogar für Gastauftritte dieser geduldrigen Reittiere in anderen Spielen ihres Hauses.

mit eurem Garden auf den Weg zu Edeas Haus. Dieses liegt weit südlich auf eurer Karte. Schwimmt mit dem Garden solange herum, bis ihr an einem Küstenstreifen einen Leuchtturm entdeckt und landet dort. Untersucht das Haus (ihr könnt es nicht betreten) und speichert, bevor ihr euren Garden erneut betretet. Unweit von Edeas Haus schwebt schon drohend der Galbadia Garden, mit unserem Lieblingsfreund Cifer. Der Kampf ist unausweichlich. Gebt den SEEDS im Garden eure Kommandos und marschierd hinunter. Redet mit jedem Schüler den ihr antrefft. Bereitet euch auf die Verteidigung des Gardens vor. Sprecht mit Xell beim Schulhof. Nachdem Rinoa in eine missliche Lage geraten ist, sucht ihr Squall beim Eingang auf. Verteidigt im Klassenzimmer die Unterstufler gegen die Galbadianer. Schaut dann auf der Brücke bei Dr. Kadowaki vorbei. Rettet im zweiten Stock den kleinen Unterstufler beim Notausgang und besiegt den Galbadianer dort. Nachdem ihr auch Rinoa gerettet habt, geht es nach links. Hier unterhaltet ihr euch mit Rinoa über den verliehenen Ring.

Galbadia Garden

Nach der Unterhaltung stürmt ihr Galbadia Garden. Vom Speicherpunkt unten geht ihr nach rechts, dann die Treppe hinauf und von hier aus nach links, um die Schlüsselkarte Nr. 1 zu erhalten. Solltet ihr in den Gängen auf Schattenkriecher stoßen, saugt unbedingt den Zauber Engel. Mit der Schlüsselkarte Nr. 1 kehrt ihr zum Speicherpunkt unten zurück. Geht von hier aus nach links und öffnet mit der Karte die linke Türe. Ihr gelangt in das Eisstadium. Die unfreundlichen Spieler lasst ihr feuergebundene Zauber spüren. Überquert das Spielfeld und ihr gelangt drüben in einen anderen Gang. Betretet dort das rechte Zimmer, denn hier verbirgt sich ein galbadianischer Schüler, der euch die Schlüsselkarte Nr. 2 aushändigt. Nun solltet ihr in dritten Stock hinauf gehen (vom Speicherpunkt aus nach rechts die Treppe nach oben) und hier eine Metalltreppe hinauf. Vom hinteren Bereich aus springt ihr in den Hof und geht nach links. Durchquert die Halle und ihr gelangt in einen Bereich in dessen Mitte ein nettes Monster namens Cerberus auf euch wartet. Dieser ist eine weitere Guardian Force. Bevor ihr diesen jedoch angreift,



Oma, schenk' mir MEGA FUN!



**Der Hit auf dem Gabentisch:
Das MEGA FUN-Jahresabo!**

Da freuen sich alle: Oma kann die verzweifelte Suche nach einem passenden Geschenk für Dich aufgeben, und Du bekommst MEGA FUN ab sofort monatlich pünktlich und bequem ins Haus geliefert.

Übrigens: Falls Oma doch schon ein Geschenk für Dich hat, gibt's ja zum Glück auch noch Mama, Tante Monika oder Onkel Rudi, die bestimmt dankbar für einen guten Geschenk-Tip sind. Natürlich kannst auch Du ein Abo verschenken: Dein Freund Harry, Neffe Stefan oder Schwesterlein Tanja werden begeistert sein!

**Diese exklusive
Geschenk-Urkunde
gibt es gratis für den
Gabentisch dazu.**



Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

MEGA FUN im Abo:

→ Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

→ Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

→ Preiswert

Im Abo kostet jede Ausgabe
nur DM 5,75 statt DM 5,90

Adresse des neuen Abonnenten

(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Abo-Rechnung sowie die Geschenkkunde gehen an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

JA, ich möchte das MEGA-FUN-Abo verschenken.
(DM 69,-/Jahr; Ausland 93,-/Jahr; ÖS 528,-/Jahr)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung





Edea

Edea, die böse Hexe, versucht die Macht an sich zu reißen. Sie schreckt vor keiner noch so großen Tat zurück. Selbst Angriffe mit Raketen auf Unschuldige billigt sie. Können unsere Helden ihr Einhalt gebieten?

solltet ihr vorsichtig um ihn herum gehen und den Speicherpunkt nutzen. Wenn ihr im Kreis um Cerberus herum lauft, trefft ihr auf recht unterschiedliche Monster. Levelt evtl. eure Truppe ein wenig auf, bevor ihr ihm gegenüber tretet.

Cerberus

Cerberus kann sich als harte Nuss erweisen, da sein Tripple-Zauber es ihm ermöglicht, dreimal hintereinander schwere Zauber einzusetzen. Beginnt deswegen am besten den Kampf, indem jedes Gruppenmitglied sofort den tripple-Zauber saugt und auch auf sich selbst anwendet (untere Reihe der Fragezeichen bei Cerberus). Dann solltet

ihr Reflekt und Protos einsetzen. Nachdem eure Truppe jeden Zauber dreifach einsetzen kann, habt ihr sogar die Möglichkeit, einen Heilzauber nachzuschieben. Attackiert Cerberus keinesfalls mit Blitz-Zaubern, hierdurch regeneriert er nur seine Kraft. Ifrit und Feuerzauber zeigen eine verheerende Wirkung bei ihm. Achtet darauf, dass Cerberus mit allen



Wassern gewaschen ist. Sobald er selbst Tripple einsetzt, muss dieser Zauber sofort von euch mit Anti-Z gebrochen werden. Beachtet ihr diese Hinweise, gehört die G.F. Cerberus schnell euch. Übrigens, im Licht, in welchem Cerberus war, versteckt sich ein Draw-Punkt. Aussaugen!

Wieder einmal Cifer

Verlasst die Eingangshalle durch den linken Gang. Betretet das linke Zimmer hier und redet mit der Schülerin, die euch bereitwillig die letzte Schlüsselkarte aushändigt. Marschiert zur Eingangshalle zurück und speichert. Sucht dann das Besprechungszimmer, in welchem ihr im früheren Verlauf der Geschichte schon einmal gewesen seid. Von hier aus findet ihr zur Linken einen Aufzug, der euch direkt zu Cifer und Edea bringt. Oben ist rechts ein Speicherpunkt. Nutzt ihn, bevor ihr dem netten Pärchen gegenübertrittet. Zuerst habt ihr die Aufgabe Cifer niederzuringen. Ist die G.F. Cerberus gekoppelt? Ja? Dann setzt diese ein, um allen Party-Mitgliedern den mehrfachen Einsatz von Zaubern zu ermöglichen. Haltet eure Hitpoints möglichst hoch, da Cifer eine knallharte Attacke einsetzt, die einem Charakter sehr viel Lebenspunkte abziehen wird. Sobald Cifer sich mit Hi-Potions versucht, aus der Affäre zu ziehen, wisst ihr, dass seine Punkte zur Neige gehen. Setzt nun mächtige Guardian Forces ein. Ist er ausgeschaltet, zaubert Edea sich in Sicherheit.

Cifer und Edea

Bringt eure Charaktere in Ordnung und fahrt mit dem Aufzug hinunter. Lauft am Besprechungszimmer vorbei und betretet die Informationshalle. Stellt Squall unten beim Podest ab. Daraufhin wird sich Edea zeigen und erneuert auch Cifer, der jetzt beweisen will, dass er kein Versager ist. Setzt unbedingt wieder Cerberus ein, um jedem Charakter die Fähigkeit zu geben, einen Zauber dreifach anzuwenden. Mit der G.F. Ifrit und feuerbezogenen Zaubern schadet ihr Edea am meisten. Sie setzt mit Vorliebe Gemach ein. Entgegnet ihr darauf mit Anti-Z und Hast-Zaubern. Mit etwas Glück besiegt ihr sie schon beim ersten Anlauf. Leider wird Rinoa schwer verwundet.

Ende CD 2

CD 3:

Edea?

Ihr kommt in der Krankenstation des Gardens wieder zu euch. Begebt euch auf den Weg zu Edeas Haus, um Direktor Cid und die nun normale Edea zu treffen. Sie offenbart euch das



GUARDIAN FORCES:

Wo bekomme ich die Guardian Forces?

Einige der G.F.-Kräfte, die euch zur Seite stehen, erhaltet ihr einfach so, einige aber erst nachdem ihr einen Kampf gewonnen bzw eine gewisse Aufgabe erfüllt habt. Andere müsst ihr Gegnern während eines Kampfes entziehen. Allerdings ist es nicht immer leicht zu erkennen, was man denn wann mit dem Draw-Befehl einsaugen muss. Deswegen haben wir hier eine Aufstellung aller bekannten Guardian Forces und ihre Fundorte aufgelistet. Solltet ihr schon mitten im Spiel sein und eine der G.F. nicht haben bzw. übersehen haben, ist das nicht unbedingt schlimm. Um das Spiel zu beenden, braucht ihr nicht alle zu haben. Allerdings erleichtert ihr euch das Leben mit ihnen schon ungemein ...

SHIVA (CD 1): Diese Guardian Force, deren Element Eis ist, erhaltet ihr auf der ersten CD, nachdem ihr zu Beginn des Spiels im Tutorial nachgeschaut habt.

QUEZACOTL (CD 1): Die Guardian Force des Donners erhaltet ihr genau wie Shiva, nachdem ihr in Squalls Klassenzimmer das Tutorial geöffnet habt.

IFRIT (CD 1): Nachdem ihr ihn in der Feuergrotte im Rahmen eurer SEED-Prüfung besiegt habt, schließt sich dieser euch an. Sein Element ist das Feuer.

SIREN (CD 1): Sie müsst ihr im Kampf gegen Elvoret auf dem Sendeturm in Dollet mit dem Draw-Befehl saugen, da ihr sie sonst verliert. Sie hat kein festes Element an sich gebunden.

BROTHERS (CD 1): Die beiden unterschiedlichen Brüder, verknüpft mit dem Element Erde, erhaltet ihr, nachdem ihr sie in der Grotte des vergessenen Königs besiegt habt.

DIABOLOS (CD 1-4): Sobald ihr das Item Wunderlampe erhalten habt (von Direktor Cid, bevor ihr nach Timber aufbrecht), dürft ihr Diabolos fordern. Ruft dazu einfach das Item im Inventar auf. Auch er bindet sich auf kein Element.

CARBUNCLE (CD 1): In Deling City hetzt euch Edea zwei Steinmonster Iguions auf den Hals. Solltet ihr während des Kampfes auf der ersten CD nicht gerade diesen von den beiden per Draw-Befehl saugen, geht diese Guardian Force verloren.

LEVIATHAN (CD 2): Auf der zweiten CD steht ihr dem Master des Gardens Norg gegenüber. Sobald ihr seinen Panzer der Kriegsmaschine gesprengt habt, besteht für euch die Möglichkeit, diese Guardian Force an euch zu nehmen. Sein Element ist das Wasser.

PANDEMONTIA (CD 2): Diese G.F. müsst ihr in Balamb beim Kampf gegen Rai-Jin und Fu-Jin von Fu-Jin entwenden. Versucht dies möglichst schnell während des Kampfes. Auf dem Element Wind basieren die Kräfte dieser Guardian Forces.

CERBERUS (CD 2): Im Galbadia Garden trefft ihr auf diese dreiköpfige Guardian Force. Beachtet die Tipps im Haupttext, um Cerberus zu besiegen.

ALEXANDER (CD 2): Saugt diese G.F. während des Kampfes gegen Edea im Galbadia Garden. Seine Kraft bezieht sich auf das Element Holy.



Schaut bei unbekanntem Gegnern immer nach, welche Zauber sie zum Saugen bereithalten. Denn nur hierdurch habt ihr bei schweren Kämpfen genügend parat.

Geheimnis, dass die Hexe Artemisia in sie eingedrungen ist und die Kontrolle übernommen hat. Diese will eine Zeitkomprimierung herbeiführen. Kehrt danach in euren Garden zurück und berichtet den anderen SEEDS hiervon. Schaut dann mit Squall bei Rinoa in der Krankenstation vorbei. Ihr übernehmt jetzt erneut Laguna und seine Gefährten Kiro und Ward. Die drei heuern gerade bei einem Amateurfilmer an, da sie recht knapp bei Kasse sind. Laguna muss hier eine Filmszene als edler Ritter, im Kampf gegen einen Drachen, bestehen. Allerdings taucht, wie es der Zufall will, ein echter Drache auf. In einer kurzen Sequenz müsst ihr diesen schwächen, um fliehen zu können. Jedoch erholt er sich und stellt sich Laguna erneut in den Weg. Bevor ihr dem Kampf zustimmt, solltet ihr die Szene nach links verlassen, G.F. koppeln und vor allem speichern, denn der Rubrum-Drache stellt eine Verkörperung an Hitpoints dar. Ihr dürft ihm alles an Kräften zeigen, was ihr zu bieten habt, nur Feuer- und Wind-Zauber (und deren Guardian-Force-Pendants) nicht. Durch diese Elemente wird der Drache gestärkt. Ist er besiegt, trifft Laguna auf Edea. Daraufhin bricht die Verbindung in die Vergangenheit ab und Squall erwacht an Rinoas Krankenbett. Besucht erneut Edea in ihrem Haus. Diese gibt euch den Hinweis auf die Bucht des Central-Kontinents sowie einen Brief. Schaut ins Haus, hier liegt ein weiteres Waffenjournal. In einem anderen Raum findet ihr einen Draw-Punkt. Kehrt zum Garden zurück und macht euch auf die Suche nach dem Schiff der weisen SEEDS. (Kleiner Hinweis: Verkauft ihr Edeas Brief in einem Geschäft, erhaltet ihr hierfür Gil. Edea schreibt euch einen neuen. Ihr dürft dies endlos wiederholen.)

Shumi Dorf

Bevor wir uns auf die Suche nach dem Schiff machen, gehen wir in das Shumi Dorf. Schaut einmal im Keller des Gardens vorbei und leert den versteckten Draw-Punkt dort. Ihr werdet auch auf zwei Einwohner des Shumi Dorfes treffen. Redet mit diesen. Im Dorf selber (findet ihr auf der Karte im Spiel) bezahlt ihr vor dem Aufzug die gewünschte Summe am Draw-Punkt. Benutzt dann den Aufzug. Im eigentlichen Dorf angekommen, orientiert ihr euch überall. Neben weiteren Draw-Punkten findet ihr hier auch ein weiteres Waffenjournal. Sobald ihr eine Steinstatue von Laguna gefunden habt, erfahrt ihr einiges über die Shumis und deren Entwicklung. Sucht dann den Ältesten auf. Auch von diesem erhaltet einige Informationen und das Versprechen über ein Geschenk, wenn ihr dem Bildhauer im Atelier helft, fünf Steine zu finden. Erledigt dies folgendermaßen: Der blaue Stein steht gleich links neben der Statue, im Atelier an der Wand. Der Windstein ist links neben dem Hotel, am Eingang des Dorfes. Squall bemerkt, dass dieser Stein Wind bläst. Berichtet dem Bildhauer hiervon. Der Lebensstein verbirgt sich rechts des Hauses vom Ältesten. Stellt Squall an die Felswand, und zwar an die Stelle, an welcher sehr viele Wurzeln sind. Squall erklettert den Fels. Berichtet dem Bildhauer auch hiervon. Der Schattenstein liegt oben am Ausgang des Aufzuges. Fahrt hinauf und sucht rechts eine Stelle, in welcher sich zwei Schattenkreuze befinden. Bringt den Schattenstein zum Bildhauer. Den Wasserstein findet



ihr eine Hütte weiter, im Abfluss links neben dem Bastlers. Bringt auch diesen Stein zum Bildhauer. Nun schaut ihr beim Ältesten vorbei, um das Geschenk entgegen zu nehmen. Das Geschenk ist ein Blick auf seine offene Handfläche? Kann das alles gewesen sein? Gut, verlassen wir das Dorf und betreten wir es aufs Neue. Schaut beim Bildhauer vorbei. Dort trefft ihr den Sekretär des Ältesten. Unterhaltet euch mit ihm. Stellt dann den Ältesten zur Rede. Nun schaut beim Moomba draußen vorbei und folgt ihm zurück zum Sekretär. Redet mit diesem und kontaktiert erneut den Ältesten. Redet wieder mit dem Sekretär und besucht dann den Schöpfer in seiner Bastelstube. Jetzt ist wieder ein Gespräch mit dem Ältesten fällig. Dieser erzählt etwas von einem geeigneten Mann im Wohnhaus. Düst mit dem Garden nach Fisherman's Horizon und besucht den Handwerker dort, der rechts neben dem zerstörten Bahnhof lebt. Nebenbei können hier auch die Draw-Punkte abgeklappert und ein paar Items eingekauft werden. Ihr erhaltet von ihm eine kleine Puppe, die ihr dem Schöpfer im Shumi-Dorf überreichen müsst. Dieser lässt sich nun darauf ein, bei der Gestaltung der Statue zu helfen. Besucht dann wieder einmal den Ältesten, der euch ein Item überreicht.





Dieses Item (Zu-Schild) befähigt eine G.F. nach eurer Wahl, eine weitere Ability zu erlernen. Schaut noch einmal in die Werkstatt hinein. Eventuell kann jetzt schon oder auch später der Fischer aus Fisherman's Horizon im Dorf angetroffen werden, vorausgesetzt, ihr habt mit diesem zum richtigen Zeitpunkt gesprochen, aber dies nur nebenbei. Ein letzter Besuch beim Ältesten informiert euch darüber, dass die Arbeit bald getan sein wird. Ob wir später noch einmal das Shumi-Dorf besuchen sollten?

Winhill

Etwas Lust auf Chocobo-Weitwurf? Besucht Winhill und geht in das große Gebäude beim Marktplatz (kennt ihr noch aus Laganas Geschichte). Hier werdet ihr gebeten, einige Teile einer Vase zu suchen. Die Scherbenstücke findet ihr, indem ihr zunächst die Ritterrüstung links in der Halle untersucht. Schaut nun in das Haus, in welchem Raine früher lebte. Hier wohnt nun eine Frau, mit der ihr mehrmals reden müsst. Sobald sie von einem Duft einer weißen Blume im Erdgeschoss gesprochen hat, solltet ihr unten nachschauen. Die Blüte liegt auf einem Tisch vorne rechts im Bild. Sobald sie beschnuppert wurde, erscheint Raines Geist. Geht zu dem Gespenst und es wird eine Katze auftauchen. Untersucht diese genauer. Sie hat etwas in ihrem Mund. Hierdurch erhaltet ihr eine weitere Scherbe. Marschiert dann zum Wegabschnitt mit dem Warnschild der Chocobos. Hier müsst ihr sehr flink eines der frechen Geschöpfe schnappen und in die Luft werfen. Mit etwas Glück findet ihr eine weitere Scherbe und Goodies. Sollte nicht auf Anhieb eine Scherbe erscheinen, muss das Chocobo-

Werfen so lange fortgesetzt werden, bis ihr eine erhaltet. Das nächste Stück befindet sich im Haus der alten Frau bei der Wegkreuzung. Redet mit ihr, bis sie von Raine erzählt. Checkt dann die weißen Blumen vorne rechts im Bild, um eine weitere Scherbe zu erhalten. Bringt die vier Stücke dann zum Mann im großen Gebäude. Als Belohnung erhaltet ihr ein Item. Mit dem Holy-Stein verlasst ihr die Stadt wieder. Wer will, kann vorher noch Laganas ehemaliges Quartier besuchen. Ach ja, dass ihr alle Draw-Punkte leert, versteht sich von selbst.

Rundgang

Raketenbasis: Die Raketenbasis ist vollkommen zerstört. Allerdings findet ihr in ihren Ruinen einen versteckten Draw-Punkt.
 Wüstengefängnis: Auch das Wüstengefängnis ist völlig uninteressant. Jedoch erhaltet ihr beim Kampf gegen die Monster in diesem Gebiet einige interessante Items.
 Deling-City: Hier findet ihr auch nicht sehr viel Neues, außer Draw-Punkte und der Information, dass Untersuchungen an einer geheimen Ruine vorgenommen wurden.
 Wasserfall: Schaut euch genau zwischen Deling und Timber um. Hier ist ein Wasserfall, der einen versteckten Draw-Punkt beinhaltet.
 Timber: Übernachtet hier im Hotel, um ein weiteres Waffenjournal auf dem Tisch des Zimmers zu finden. Beim Bahnhof erhaltet ihr sehr wichtige Bücher, die ihr kaufen solltet. Übrigens kann eventuell auch ein Mädchen im hinteren Gleisbereich gerettet werden.
 Dollet: Die Stadt kann nur über den Landweg erreicht werden. Der Rest des Weges muss zu Fuß zurückgelegt werden. In der Stadt schaut ihr am Strand unten nach, wo der Rest des aggressiven Roboters liegt. Geht weiter in die Stadt und folgt dem Jungen im Torbogen. Hört



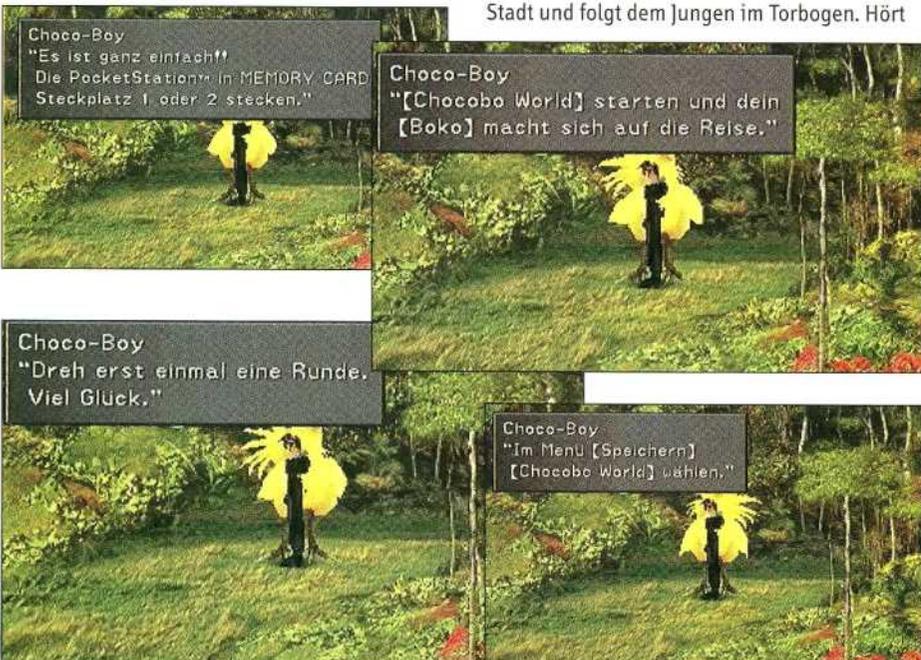
zu, wie dieser einen Anpfliff von seinem Vater erhält, weil er ein Bild beschmiert hat. Beachtet die Position des weißen Knochens im Bild. Geht wieder nach draußen und besucht den ersten Stock der Kneipe links. Hier liegt auf einem der Spieltische ein weiteres Waffenjournal. Besiegt ihr den spielsüchtigen Wirt, dürft ihr in seinen privaten Räumen weitere Literatur ausfindig machen. Marschiert dann zu dem Platz, welcher auf dem Gemälde mit dem Knochen zu sehen war. Hier versteckt sich rechts unten ein Draw-Punkt. Untersucht auch den Knochen, den der Hund hat. Hier erhaltet ihr ein wichtiges Item. Dies kann mehrmals wiederholt werden, vorausgesetzt ihr schaut mehrmals am Strand, dann beim Bild und dann bei dem Hund vorbei.

Chocobo-Wälder

Die Geschichte mit den Chocobos und den Wäldern: Sicher habt ihr schon die kleinen runden Waldstücke auf den Kontinenten gesehen, in welchen sich die Chocobos verstecken. In jedem Wald befindet sich ein Junge, der euch genau erklärt, wie ihr euch Chocobos fangen dürft. Allerdings muss hierzu jedesmal ein kleines Rätsel gelöst werden. Habt ihr ein Chocobo, erhaltet ihr in den jeweiligen Gebieten weitere Power-ups für eure Charaktere und die Guardian Forces. Lasst euch alles genau von dem Jungen erläutern. Seine Dienste kosten zwar Geld, aber nachdem ihr euch ja auf einem sehr hohen SEED-Level befindet, dürfte das nicht all zu sehr ins Gewicht fallen. (Die verschiedenen Wälder könnt ihr besuchen, wann ihr Lust habt. Um das Abenteuer zu bestehen, ist es nicht unbedingt notwendig, die Rätsel zu lösen. Handelt ganz so, wie ihr es wollt.)

Das Schiff der weisen SEEDs

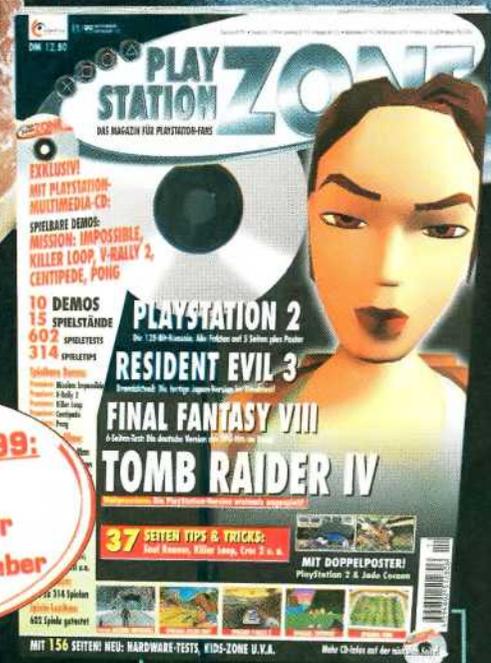
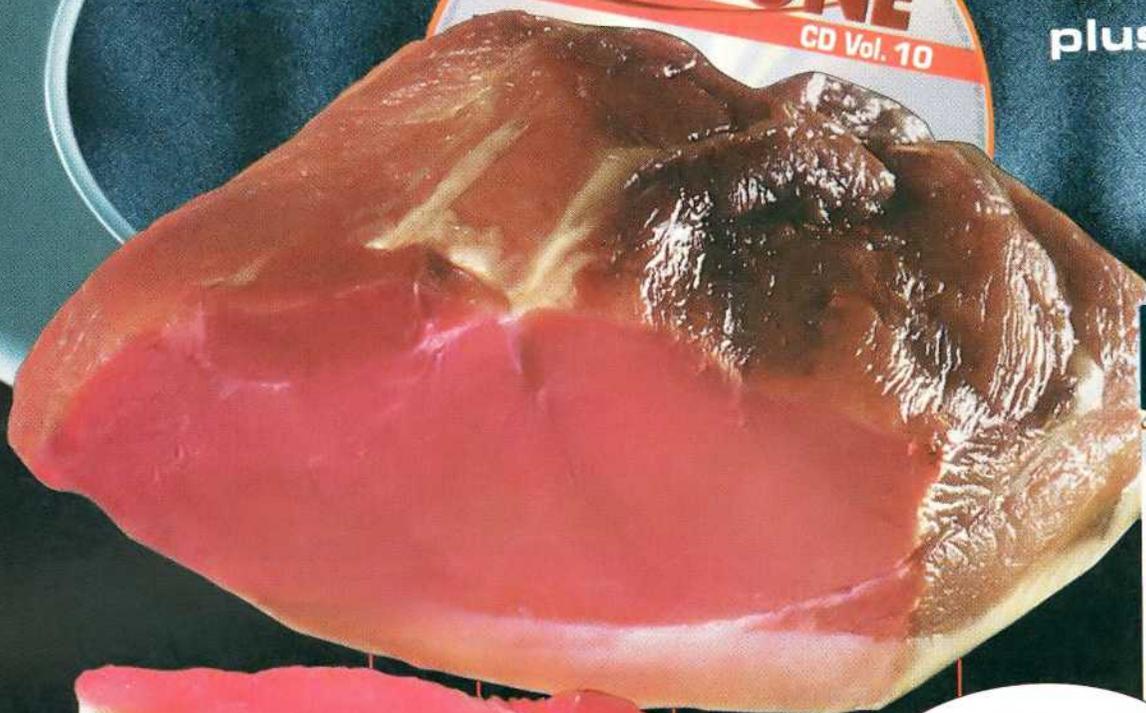
Das Schiff selbst zu finden, erfordert etwas Geduld, da es gut versteckt in zerklüftetem Strandgebiet liegt. Schaut genau auf die Karte, um es zu orten. Leider vertrauen euch die Schiffseigner nicht gerade. Lauft auf dem Schiff herum, bis ihr Watts und Thon, Mitglieder der Widerstandsbewegung von Rinoa, findet. Unterhaltet euch mit ihnen. Geht dann auf die Brücke. Lest hier ein weiteres Waffenjournal und sprecht mit Thon. Falls ihr eine Ausgabe eines Heftes aus Timber habt, das nicht ganz jugendfrei sein sollte, könnt ihr es gegen Items eintauschen bzw. gebt ihm das Heft einfach umsonst und er schenkt euch die Items. Solltet ihr kein Heft besitzen, schaut nochmal in Timber im Verlag bei der Empfangsdame nach. Redet dann mit dem Anführer der weisen SEEDs erneut. Zeigt ihm Edeas Brief und sprecht ihn nochmal wegen Ellione an. Er erzählt euch daraufhin, wie sie freiwillig auf ein Eshtar Schiff wechselte. Daraufhin geht die Szene auf die Brücke des Gardens über. Schaut dann erst einmal bei Rinoa vorbei. Squall nimmt sie vorsichtig auf und verlässt mit ihr den Garden. Er will nach Eshtar, so schnell wie irgend möglich. Auf dem Weg dorthin trifft er Quistis und Xell, die schon auf ihn warten. Selbst Edea unterstützt ihn. Stellt dann eine neue Gruppe zusammen und macht euch auf die Suche nach Eshtar.



Fortsetzung folgt

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

**PlayStation Zone -
starkes Heft
plus fette CD**



**In Ausgabe 12/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
November/Dezember**

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 619 PS-Games.
First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu 317 PS-Games.
High Score - mit 15 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: WWF Attitude, Wip3out, G-Police 2 u.v.a.

Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Tomb Raider IV, Jade Cocoon, SLED Storm, Dark Omen, Future Cop 21000
Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Final Fantasy VIII, Formel 1'99, Tarzan, Star Wars D.D.B.

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Filmsequenzen zu: Exklusiv: Box Champions 2000, Hot Wheels, NHL 2000, Madden NFL 2000 und Killer Loop.

Qualitätskontrolle!

Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 13 Top Secret Games in der Vorschau. First View - Screenshots zu den neuen Games in einer spannenden On-Screen-Show.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 156 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.
PlayStation Zone - wissen was läuft.

Star Wars: Episode 1

Die dunkle Bedrohung

PlayStation Komplettlösung Aufgrund der hohen Verkaufszahlen des Abenteuers besteht ein ebenso großer Bedarf nach einer Komplettlösung, mit der wir euch in dieser Ausgabe beglücken wollen.

Allgemeines:

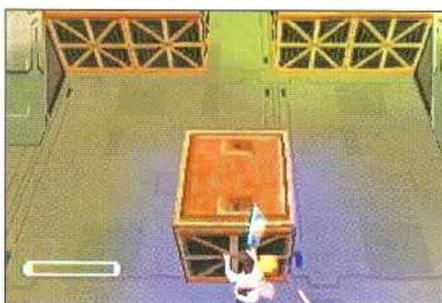
In erster Linie sollt ihr die Geschichte der ersten Episode nachspielen. Das bedeutet für euch, dass die Handlung zwar mit mehr Gegnern, als es im Film sind, versetzt wurde, doch zu einem reinen Shooter ist die dunkle Bedrohung nicht verkommen. Im Gegenteil. An genügend Stellen ist es sogar sinnvoll, die Gegner in Ruhe zu lassen, weil sie entweder zu stark oder es zu viele sind oder schlicht und ergreifend danach härtere kommen, mit denen man besser nichts zu tun haben will. Überall in den Levels sind Gegenstände versteckt, so dass sich gründliches Suchen oftmals auszahlt.



Nach dem Giftgas-Anschlag empfangt ihr die verstümmelte Nachricht von Königin Amidala und nehmt das Blastergewehr aus dem rechten Raum. Hinter dem Schott müsst ihr nach rechts. Der Schalter öffnet eine weitere Nische. Die Schaltfläche dort öffnet die nächste Tür, aber nur, wenn die R2-Einheit sich an der Konsole angelockt hat. Gegeben-



falls holt ihr es vom Beginn des Ganges. (Verschwendet keine Energie auf die Jagddroiden.) In dem folgenden Gang ist links ein Durchgang. Hier fällt ihr in ein unterirdisches Labyrinth. Folgt dem Lüftungsschacht bis zum Lüftungsventilator. Nach links (nicht in den Ventilator fallen) zum Gang. An der Kreuzung führt der rechte Weg zu einem Gitter, das Obi-Wan in die



Etage darunter befördert. An der nächsten rechts zum Generatorraum. Die Schaltfläche rechts öffnet den Zugang zum Generator. Im Wartungsteil macht ihr den Generator mit dem Laserschwert kaputt. Nun zum Hangar. Den Starfighter-Droiden müsst ihr nicht zerstören. Mit dem Aufzug zur nächsten Hangarebene zu Qui-Gon und am Aufzug vorbei nach rechts. Gleich wieder links zum Schalter. Hinter der Barriere der Schalter den neuen Weg nach links entlang. Danach kommt erneut ein Schalter, diesmal für den Aufzug. Mit dem Laufsteg zurück zum ersten Schalter, der die Barriere bewegt, und dann mit dem Aufzug hinab. Folgt dem Weg. Bei den zwei Aufzügen springt ihr auf den linken und fährt hinab auf den Planeten.



Von der Insel zügig zum Ufer und weiter zu Jar Jar Binks. Rennt dieser davon, lauft ihm einfach hinterher. Den Seitenpfad und die Klippe hinunter und schwimmt an der Gabelung nach rechts. Klettert die Klippe hinauf zur Lichtung. Jar Jar wartet in der Mitte auf einem Felsen. Per Rampe über die Lichtung. Findet nun den hohlen Baumstamm. Schiebt ihn bis zum Fuß von Jar Jars Podest. Über den Stumpf dann zu Jar Jar. Folgt ihm über die Baumstämme. Hier die Klippe hinauf und in die Schlucht hinunter. Folgt Jar Jar in einen Hinterhalt. Die Schüsse werden mit dem Laserschwert abgewehrt und die Kampfdroiden besiegt. Springt danach von einer weiteren Klippe und schwimmt zu Jar Jar. Folgt dem Weg schnell an den Monstern vorbei, so dass sie euch

nicht angreifen können. Springt über die Steinmauer ins Wasser. Rechts aus dem Wasser heraus und beseitigt den Kampfdroiden. Springt von der Anhöhe hinab und besiegt die zwei Droiden. An der Kreuzung gibt es links endlos viele Kampfdroiden, rechts einen Blick auf Jar Jar und geradeaus den Weg zu diesem. An der nächsten Kreuzung nach rechts und springt über die Inseln. Auf der anderen Seite führt der Weg



vom Wasser weg zu Jar Jar. Ihm müsst ihr die richtigen Fragen stellen: „Hast Du jemanden wie mich gesehen?“ und dann „Kannst Du mir sagen, wo ich ihn finde?“ Jar Jar läuft wieder los, während Obi-Wan von einer STAP angegriffen wird. Der sicherste Weg ist, auf der Plattform den Schüssen auszuweichen, bis die STAP ein Flugmuster nach rechts unternehmen will. Dann müsst ihr sie mit zwei Blaster-Schüssen nur noch herunterholen. Springt an die Kletterpflanze und hangelt euch auf die andere Seite. Jar Jar ist auf einer Lichtung, in die ihr sicher herunterspringen könnt. Folgt ihm den Pfad oben links. Schiebt auf der nächsten Lichtung den beweglichen Baumstamm durch die Grube und erklettert die andere Seite. Danach führt euch Jar Jar in den nächsten Hinterhalt. Besiegt die Kampfdroiden, bevor sie Jar Jar töten (benutzt die Repetierkanone aus der Kiste). Beschießt auch die Jagddroiden, so lange sie noch in ihren Kisten sind. Habt ihr Jar Jar und Qui-Gon erreicht, ist der Level geschafft.



Folgt Jar Jar zu Boss Nass. Verlasst den Ratsaal und geht in der nächsten Kuppel nach rechts. Wenn euch Wachen aufhalten wollen, benutzt den Macht-Stoß oder Energiekugeln, um sie kampfunfähig zu machen, ohne sie zu verletzen. Am Ende kommt ein Luftblasenaufzug. In der nächsten Kuppel nach rechts, in

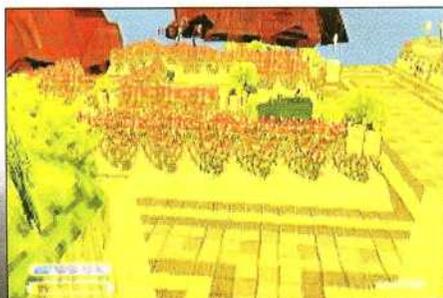


der folgenden den Gang links, danach geradeaus. Nun kommt eine kleine Herausforderung: Ihr müsst den Balkon auf der anderen Seite erreichen, indem ihr zunächst auf die linke und dann auf die mittlere Säule springt. Verpasst ihr sie, hebt euch die rechte wieder hoch zum Start. Auf der anderen Seite legt ihr die Wachen schlafen und benutzt den Aufzug. Springt durch den Säulenraum hindurch. Nun die Rampe hinab. Am Ende des Ganges ist ein weiterer Aufzug. Nehmt den linken Gang und öffnet mit dem Schalter rechts die Tür an der Rampe. Ihr müsst hindurch sein, bevor sie sich wieder schließt! Die Wache nach dem Gang müsst ihr beschwatzen: Sagt ihr, dass ihr den Gefängnisbereich finden müsst und dass ihr die Schlüsselkarte besitzt.

Dann suggeriert ihr ein paar Sachen (lila Schrift), bis sie euch durchlässt. Im nächsten Raum nach links (die rechte Tür hat ein rotes Schloss). Hier gibt es vier Schalter außer Reichweite. Schiebt die Kiste vor die erste Schalttafel und drückt sie. Eine Säule senkt sich. Macht das auch mit den anderen. Die transparente Bodenplatte verschwindet. Drückt den grünen Knopf, und die Tür mit dem roten Schloss ist offen. Der nächste Raum wird wieder zur Sprungübung. Die Wache am Kontrollpult fragt ihr zuerst über das Pult aus und überredet sie, den Aufzug zu bedienen. In der nächsten Kuppel nach links bis zum nächsten Kontrollraum. Weicht den Wachen aus und redet mit dem Typen am Kontrollpult. Sagt ihm, dass ihr wegen Jar Jar gekommen seid, und suggeriert ihm, dass Jar Jar gefährlich ist. Daraufhin begleitet euch der Wärter zur Zelle. Lasst ihn raus und folgt ihm dicht.

KAPITEL 5 Palastgarten von Theed

Obi-Wan muss den Balkon über die Säulen erreichen. Verfehlt ihr sie und landet im Wasser, müsst ihr nach rechts (auf den Wasserfall aufpassen). Am Wasserfall kommt ihr vorbei, wenn ihr über die Plattform geht. Schwimmt dann zur Plattform mit den Statuen. Folgt dem Weg die Treppen hinauf. Nach ein paar Sprüngen ist ein Abgrund zu breit. Mit einem Macht-Stoß benutzt ihr den Hebel und eine Brücke fährt aus. Legt den Hebel am Damm mit einem Macht-Stoß um. Überquert den Damm vorsichtig (ihr werdet dabei beschossen). Auf der anderen Seite geht ihr zu den Soldaten. Lasst die Soldaten alle Ar-



beit machen. Sprecht dann mit den Soldaten. Antwortet ihr immer mit den ersten Antworten, erhaltet ihr einen leichten Repetierblaster. Im Gartenlabyrinth angekommen, beseitigt ihr die Droiden im nordwestlichen Teil, um zu dem verwundeten Soldaten zu gelangen. Fragt ihn, wie ihr aus der Stadt gelangt, und nach dem Zugangscode. Besiegt die ankommenden Droiden und folgt dem Labyrinth. Lasst ja die Kisten mit den Jagddroiden in Ruhe! Gebt der Wache am Tor den Code. Sucht nun den gut bewachten roten Knopf unter einer Überdachung. Geht durch die Tür und über den Platz. Am Fuß einer Treppe begegnet ihr einem Kampfdroiden. Am oberen Ende drückt ihr den Knopf für die Wasserschleuse. Springt ins Becken am Fuß der Treppe und schwimmt nach links. Die Treppe hoch und Knopf drücken. Treppe runter und neu aufgetauchten Knopf drücken. Überquert nun die neu entstandene Brücke. Danach fährt eine Brücke nach einem Macht-Stoß aus. Tretet nicht auf die „Blümchen“, es sind Landminen. Rennt am langsam drehenden Panzer vorbei, springt auf die Säule, legt den Hebel mit der Macht um. Rennt zurück und springt rechts neben der Landmine durch das Fenster. Wieder draußen, springt ihr über die Mine und erreicht das obere Fenster auf der linken Seite. Dann am Fenster darüber aktiviert ihr den Hebel mit der Macht. Auf dem Boden lauft ihr durch beide Tore.

KAPITEL 6 Flucht aus Theed

In diesem Level ist Obi-Wan mit der Königin unterwegs. Folgt der Königin die Treppe hinauf. Dort rechts und am Ende des Ganges links. Die Königin verschwindet durch eine Tür. Durch den runden Raum hindurch. An den Säulen kommt ein Droide die Treppe herunter. Beseitigt ihn, bevor er die Königin gefährdet. Folgt ihr bis zum Steinblock. Schiebt diesen nach hinten, bis der Fluchtweg frei ist. Folgt der Königin bis zur Tür. Reflektiert mit dem Laserschwert die Schüsse des Droiden, um ihn damit zu zerstören. Springt auf den Balkon zum Droiden und geht dort zur Tür (Tipp: auf dem Balkon darunter liegt ein Protonenraketenwerfer). Durch das Fenster hindurch kommt ihr zu einem Knopf, der die Tür öffnet. Folgt der Königin die Treppe hinunter. Redet hier mit ihr und sagt ihr, dass es noch nicht sicher ist weiterzugehen. Geht in das Haus und findet den kleinen Jungen. Schleppt ihn in das Haus neben der Königin und übergibt ihn seiner Mutter. Geht nun mit der Königin links um die Ecke. Beseitigt die Gruppe Droiden. Im Hof warten sechs weitere und ein Kampf-



panzer. Lasst die Königin am Beet warten. Geht nun die schmale Treppe hoch. Redet mit dem verwundeten Soldaten. Bietet ihm an, mit Wasser zurückzukommen. Das gibt es eine Treppe höher. Kehrt allerdings erst zu ihm zurück, wenn ihr alles erledigt habt. Springt durch die Lücke im Gelände. Dann die Treppe rauf. Nehmt die Wasserflasche und die Fusionsspule mit, ebenso den Schutzschild. Killt so viele Droiden wie möglich, so lange der Schild aktiv ist. Durch das Gebäude kommt ihr zu einer Tür nach draußen. Besiegt den Droiden, der den Panzer bewegt, worauf der Panzer wegrollt. Bevor ihr die Königin durch das geöffnete Tor geleitet, geht ihr ein Stück voraus, um den Weg von Gegnern zu befreien. Zerstört jedoch keine Droiden, die die Geschützstellung bewachen, da sonst Jagddroiden zur Stelle gerufen werden. Lasst die R2-Einheit an Ort und Stelle, da ihr sie später benötigt. Begleitet die Königin nun zur schmalen Treppe und lasst sie vorausgehen. Lasst nun die Königin zurück und erledigt den nächsten Bereich. Besiegt die zwei Jagddroiden, wenn ihre Schilde unten sind. Vernichtet auch die Droiden eine Treppe höher. Holt nun die Königin und geht mit ihr zum verschlossenen Tor (Vorsicht: zwei Droiden). Lasst die Königin zurück und geht die Treppe bei den Arkaden hinauf. Bietet der Bewohnerin Hilfe an, worauf sie den Standort des Torschlüssels verrät. Durchs Fenster auf den Vorsprung und über die Dächer zum Haus mit den Torcontrollen (Glasfenster). Hier gibt es einen Kampfdroiden. Findet dann den Schalter für das Tor (roter Knopf). Die Treppe wieder runter zum grünen Knopf, worauf ihr das Haus verlassen könnt. Hier wartet auch die Königin. Bevor es weitergeht, müsst ihr drei Landminen und weitere Kampfdroiden zerstören. Begleitet die Königin nun zur Brücke. Findet den Schalter, mit dem ihr das Brückensegment senken könnt. Vom Boot aus gelangt ihr in einen Raum mit einem Blastergewehr. Vom Balkon aus könnt ihr den Hebel mit der Macht umlegen, und die Brücke senkt sich. Nun geht die Königin des Öfteren stiftet. Schützt die unvorsichtige Königin. An einer Stelle wartet sie, und zwei Kampfdroiden und ein Jagddroide kommen von hinten. Redet mit dem Mann, der euch eine Tür öffnet. Nun kommt noch eine letzte große Truppe von Droiden. Geht dabei nicht durch den Torbogen, auch wenn ihr von dort aus beschossen werdet, sonst werden es noch mehr Droiden. Bringt die Königin in den Torbogen und lasst sie vor der Hangartür warten. Beseitigt innen die drei Kampfdroiden und eskortiert die Königin zu Qui-Gon, der im Hangar wartet.

Teil 2
coming soon...

Mission: Impossible

N64/PS Komplettlösung Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Der Agenten-Thriller von Infogrames gehört wohl zu den anspruchsvollsten Spielen der letzten Wochen. Wir haben alle Hürden für euch genommen.

Kapituliert ihr bereits bei den Rätseln von Infogrames' Mission: Impossible? Habt ihr keine Ahnung, wie ihr an den Wachen vorbeikommt? Nicht in Verzweiflung ausbrechen oder mit der Kündigung beim IMF drohen, denn wir haben die Lösung! Mit unserem kompletten Walkthrough werdet ihr sicher durch alle 20 Levels dieses Agenten-Thrillers gelei-

tet. Bevor es losgeht, noch ein paar erläuternde Worte. Das linke Bild zeigt immer den Ursprungsort des Levels. Daran könnt ihr in Windeseile den richtigen Absatz finden. Das rechte Bild zeigt die erforderlichen Missionsziele an, die es zu erfüllen gibt. Den Schwierigkeitsgrad haben wir übrigens auf „Impossible“ gestellt, d.h., dass es einige Abwei-

chungen geben kann. Der Text beschreibt (nach unserer Meinung) den schnellsten Weg durch den Level. Missionsziele wurden fett gedruckt. So, das sollte genügen, damit ihr nun auf euch allein gestellt arbeiten könnt. Habe ich übrigens erwähnt, dass sich diese Nachricht in fünf Sekunden selbst zerstören wird?



- Lundkwist-Base**
- Identität wechseln
 - Grund-Tür Botengang finden
 - Elektrik-Schalttafel zerstören
 - Zum U-Boot-Hafen gelangen
- 1

Springe zuerst über den Zaun und halte dich links. Öffne die Tür der Baracke und schlage dort den Offizier nieder. Benutze den Gesichtsmaskulator (**Identität wechseln ok**) und nimm den Brief auf dem Schreibtisch an dich (**Grund für Botengang finden ok**). Nun durch den Haupteingang zu den elektronischen Schalttafeln. Wenn keine Wache zu sehen ist, Waffe ziehen und die Elektronik zerstören (**Elektrik-Schalttafel zerstören ok**). Jetzt zum Führer des Panzerfahrzeugs gehen und ihm den Brief zeigen. Wenn er losfährt, auf die Laderampe springen (**Zum U-Boot-Hafen gelangen ok**).



- Der U-Boot-Hafen**
- Magnetminen finden
 - Clutter eine Mine geben
 - Mit Dowey entkommen
- 2

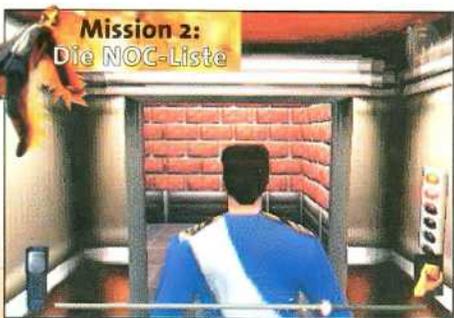
Zu Beginn musst du zum rot leuchtenden Punkt auf deinem IMF-Scanner. Betrete das Gebäude und nimm die beiden Minen auf dem Regal an dich (**Magnetminen finden ok**). Nun suche den grünen Punkt auf deinem IMF-Feldscanner auf. Überreiche Clutter eine Mine (**Clutter eine Mine geben ok**). Nun taucht eine Änderung im Plan auf: Gehe so schnell wie möglich zum weißen Punkt auf dem Scanner. Platziere eine Mine auf dem Geschützboot und verdufte (**Sabotiere das Geschützboot ok**). Zum Schluss geht es wieder zu einem grünen Punkt auf dem Scanner. Klettere die Eisenstiegen hinunter und entkomme mit dem Motorboot (**Mit Dowey entkommen ok**).



- Die Botschaft**
- Gesichtsimulator finden
 - Notenblatt finden
 - Brechpulver finden
 - Killer eliminieren
 - Attaché-Identität annehmen
 - Zum Sperrbereich gelangen
- 1

Sprich zweimal das Pärchen vor dir an. Warte, bis der Mann verschwindet, und unterhalte dich mit der Frau. In einem unbeobachteten Moment überreicht sie dir den Gesichtsimulator (**Gesichtsimulator finden ok**). Geh in die Haupthalle und warte auf eine Lady im roten Dress. Sie ist der Killer. Locke sie in die Toilette und schlage sie nieder. Wenn sie bewusstlos ist, schieße mit dem Blasrohr auf sie (**Killer eliminieren ok**). Zurück in die Halle und mit dem Barkeeper sprechen. Er gibt dir den Drink und Pulver (**Drink finden ok** und **Brechpulver finden ok**). Sprich mit dem Pianisten und gehe zum Pärchen am Sofa und sprich sie an. Sie erheben sich und hinterlassen ein Blatt Papier (**Notenblatt finden ok**). Platziere alle Raucherzeuger in das Belüftungssystem. Fünf davon sind im Parterre, einer im ersten Stock links

(**Raucherzeuger platzieren ok**). Überreiche die Noten dem Klavierspieler und warte, bis der Botschafter erscheint. Gib ihm den Drink mit dem Brechpulver und er rennt zur Toilette. Folge ihm und schalte ihn aus. Wechsle die Identität (**Attaché-Identität annehmen ok**). Schließe die Tür, gehe in den ersten Stock und benutze den Fahrstuhl (**Zum Sperrbereich gelangen ok**).



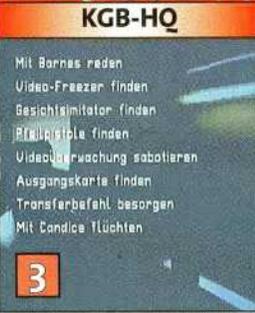
- Das Lager**
- 5 Spezialkisten zerstören
 - Ausgangsschlüssel finden
 - In das KGB-HQ eindringen
- 2

Töte die Wache und nimm seine Waffe an dich. Schieße auf die Kisten, um an ihnen vorbeizugelangen. Leider hinterlassen sie Giftgas, was den Plan ändert. Springe über die Kisten und töte die zweite Wache. Zerstöre die große Kiste und einige kleine auf der rechten Seite, die den Weg versperren. Springe über den vergifteten Bereich und springe in den Korridor, der nur von zwei Kisten versperrt wird. Geh nach links, springe, dann geradeaus, links und zerschüttele einige Kisten. Jetzt siehst du eine besondere Kiste. Das ist eine der fünf Spezialkisten, die du zerstören musst. Bahne dir den Weg durch den Raum mit den vier Kisten und töte die Wache. Auf der anderen Seite der Grube wartet eine weitere besondere Kiste. Zerstöre die große Kiste zur Linken, dann nach rechts, springe über die Kisten vor dir und

du wirst eine weitere Kiste auf der linken Seite sehen. Gehe geradeaus und zerstöre die Kiste, die dir den Weg versperrt. Jetzt nach links, einige Boxen zerstören, wieder nach links, über die Grube springen, nach rechts, nochmal rechts und jetzt solltest du eine weitere Spezialkiste sehen. Hinter der großen Kiste erwartet dich wieder eine Wache. Spring über den Abgrund vor dir, töte zwei Kerle, spring über den breiten Abgrund und zerschüttele die großen Kisten. Hier ist die letzte der fünf Kisten (**5 Spezialkisten zerstören ok**). Folge nun dem roten Punkt auf deinem IMF-Scanner und töte den Mann. Er hinterlässt einen Schlüssel (**Ausgangsschlüssel finden ok**). Gehe zum weißen Scanner-Punkt und öffne die Tür hinter einer großen Kiste mit dem Schlüssel (**In das KGB-HQ eindringen ok**).



Mission 2:
Die NOC-Liste



KGB-HQ

- Mit Barnes reden
- Video-Freezer finden
- Gesichtsimitator finden
- Richtungsleuchte finden
- Videoüberwachung sabotieren
- Ausgangskarte finden
- Transferbefehl besorgen
- Mit Candice flüchten

3

Verstecke deine Waffen, so dass dich die Wachen nicht erkennen. Verlasse den Lift, gehe nach links und geradeaus. Gehe durch die Tür und sprich mit Barnes (**Mit Barnes reden ok**). Verlasse wieder den Raum, geradeaus und links in den zweiten Korridor. Öffne die rechte Tür und nimm den Video-Freezer auf dem Tisch an dich (**Video-Freezer finden ok**). Waren Wachen in der Nähe, werden sie nun auf dich feuern. Verlasse den Raum nach rechts, dann links, geradeaus und in den linken Raum. Hier gibt es den Gesichtsimitator im Regal (**Gesichtsimitator finden ok**). Schnell wieder raus, rechts, nach vorn und nach rechts in den zweiten Korridor. Öffne die Türen und beseitige die Jungs. Mit der A-Taste schleifst du die Leichen hinter den Schreibtisch. Wende den Gesichtsimitator an einer Wache an. Dann nehme die Pfeilpistole auf

dem Tisch an dich (**Pfeilpistole finden ok**). Halte Ausschau nach einem gelben Gegenstand auf dem Regal und drücke ihn. Jetzt müsste ein Schalter erschienen sein. Drücke auch diesen Knopf, und es öffnet sich eine geheime Kammer. Dort gibt es eine Karte (**Ausgangskarte finden ok**). Bringe die beiden Wachen zum Schweigen und benutze den Video-Freezer am Computer, den Ethan anzeigt (**Videoüberwachung sabotieren ok**). Raus aus der Kammer, raus aus dem Raum und nach links, rechts und die rechte Tür öffnen. Rede mit dem Mann (**Transferbefehl besorgen ok**). Gehe zurück zu dem Raum, wo du den Video-Freezer gefunden hast. Gib dem Mann dort den Transferbefehl und sprich mit Candice. Verlasse den Raum, gehe nach rechts, rechts und ein weiteres Mal rechts. Benutze die Ausgangskarte an der Sicherheitstür (**Mit Candice flüchten ok**).



Mission 2:
Die NOC-Liste

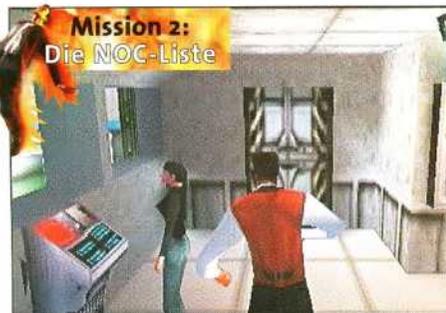


Sicherheitsgänge

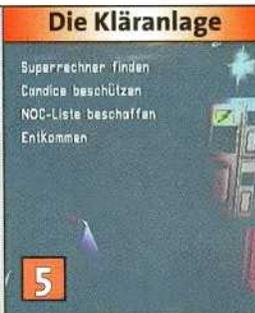
- Candices Weg sichern
- Hauptschalter betätigen

4

Immer wenn du den Sicherheitsplatten zu nahe kommst, glühen sie rot. Gehe schnell durch den Korridor, ohne die roten Platten zu betreten. Es tauchen öfters Gegner vor oder hinter dir auf. Stelle sicher, dass du sie alle zum Schweigen bringst. Wenn du das Ende des Ganges erreicht hast, benutze den Computer, um die Sicherheitsplatten zu deaktivieren (**Hauptschalter betätigen ok** und **Candices Weg sichern ok**).



Mission 2:
Die NOC-Liste



Die Kläranlage

- Superrechner finden
- Candice beschützen
- NOC-Liste beschaffen
- Entkommen

5

Nimm die Munition zu deiner Rechten auf. Nachdem Candice die Tür geöffnet hat, töte die Wache. Jetzt nach vorn, dreh dich nach links und töte die Wache am Computer. Benutze eine bewegliche Plattform, um zum Computer zu gelangen. Aktiviere ihn und schalte die herankommende Wache aus. Mit der beweglichen Plattform geht es nach rechts, dann nach vorne, links und die Wache töten. Öffne die Tür, töte eine weitere Wache und benutze den Computer. Verlasse den Raum wieder und gehe geradeaus. Gehe die Rampe hinunter und töte den Wachmann. Hinter der Tür wartet wieder eine Wache, und dort nimmst du die Ammo auf dem Tisch an dich. Benutze auch hier den Computer. Ab jetzt hast du nur noch 2:00 Minuten, um den Supercomputer zu entdecken. Gehe zurück zum Level-Anfang. Dort gibt es einen Raum in

der Nähe des Startpunkts. Betrete den Raum (**Superrechner finden ok**). Candice benutzt den Rechner, um an die NOC-Akten zu gelangen (**NOC-Liste beschaffen ok**). Nun noch zurück zum Startpunkt (**Candice beschützen ok** und **Entkommen ok**).



Mission 2:
Die NOC-Liste



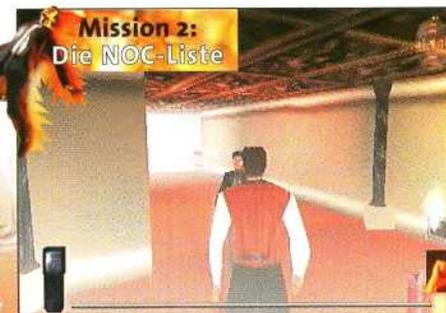
Auf der Flucht

- Candices Weg sichern
- Golytsine-Maske finden

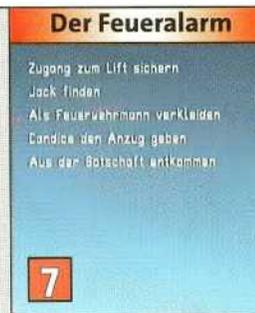
6

Um an den Sicherheitsplatten vorbeizukommen, schieße mit deiner Kanone einmal und renne zur anderen Seite. Mach das so lange, bis du den Computer erreichst. Nachdem Candice den Rechner benutzt hat, öffnet sich eine Wand. Gehe hindurch und sie wird gefangen genommen. Jetzt kommt es zur Planänderung. Öffne den Schrank und nimm die Maske (**Golytsine-Maske finden ok**). Schieße auf die Kontrolltafel und die Wand öffnet sich erneut. Töte die Wachen und nimm deren Munition. Verlasse den geheimen Korridor, so wie du gekommen bist, und gehe nach rechts. Am Ende des Ganges taucht eine fliehende Wache auf. Zurück zum Geheimgang, warte

auf die Wache und beseitige sie. Nehme die NOC-Liste an dich (**NOC-Liste finden ok**). Gehe zurück und sprich mit Candice, um sie zum Ausgang zu geleiten (**Candices Weg sichern ok**). Gehe zum Geheimraum und nimm den Video-Freezer an dich (**Videoüberwachung einschalten ok**). Weitere Planänderung: Ziehe dir die Maske an (**Golytsine-Identität annehmen ok**). Sabotiere nun alle vier Kameras (**Zerstöre 4 Kameras ok**). Gehe zum Raum, wo du den Transferbefehl erhalten hast, und töte die Wache dort. Er hinterlässt einen Schlüssel (**Ausgangsschlüssel finden ok**). Benutze den Schlüssel an den verrauchten Türen (**Flüchte mit Candice ok**).



Mission 2:
Die NOC-Liste



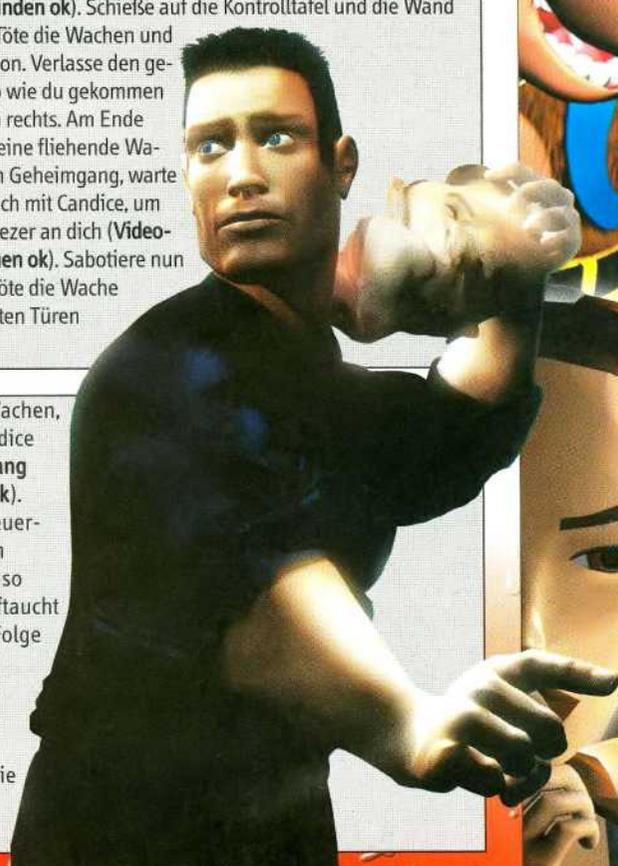
Der Feueralarm

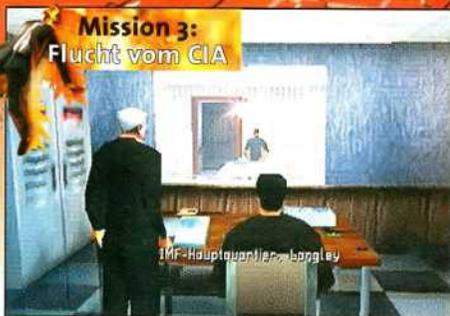
- Zugang zum Lift sichern
- Jack finden
- Als Feuerwehrmann verkleiden
- Candice den Anzug geben
- Aus der Botschaft entkommen

7

Töte die beiden Wachen, und gehe mit Candice zum Aufzug (**Zugang zum Lift sichern ok**). Sprich mit dem Feuerwehrmann, der im Hauptraum steht, so lange, bis Jack auftaucht (**Jack finden ok**). Folge ihm zum Bad und stelle sicher, dass euch niemand

beobachtet. Dann sprich ein weiteres Mal mit Jack und er überreicht dir eine Feuerwehrmann-Ausrüstung (**Als Feuerwehrmann verkleiden ok**). Laufe mit versteckten Waffen zum Lift und gebe die Feuerwehrkleidung an Candice, wenn niemand hinsieht (**Candice den Anzug geben ok**). Nun noch mit Candice durch die Tür verschwinden (**Aus der Botschaft entkommen ok**).





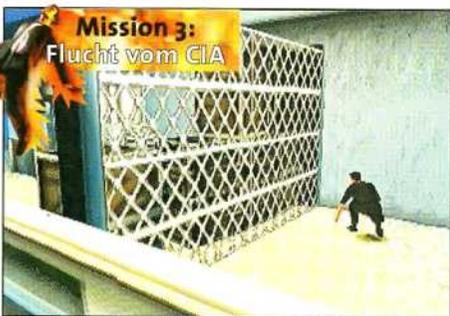
Mission 3:
Flucht vom CIA

Das Verhör

- Dem Verhör entkommen
- Ausrüstung nehmen
- In den Korridor gelangen

1

Betätige den Knopf, warte, bis die Anlage blinkt, und antworte. Gehe zur Kaffeetasse und benutze den explosiven Kaugummi auf dem Glas und springe nach hinten (**Dem Verhör entkommen ok**). Beeile dich, sonst wird die Wache den Ausgang versiegeln. Bemächte dich der Ausrüstung (**Ausrüstung nehmen ok**). Verschwinde durch die Tür (**In den Korridor gelangen ok**). Schalte schnell die Wache aus, benutze den Fingerabdruck-Scanner an ihm und nehme seinen Elektroshocker an dich. Durch Betätigen der Kontrolltafel öffnet sich die Tür (**Verlassen des Verhörzimmers ok**). Gehe geradeaus, töte die Wache und suche nach einer Sprühflasche hinter den Kisten. Sprühe die Kameras damit ein. Wieder geradeaus, besprühe die Kameras, töte die Wache und zwei Kameras ausschalten. Nun die zwei Türposten beseitigen. Benutze den Fingerabdruck-Scanner an ihnen (**Erhalte Freien-Eintritt-Abdruck ok**). Gehe zurück und öffne damit an einer Kontrolltafel die rotierende Tür. Schieße den Wachmann hinter dem Tisch nieder. Öffne die Tür und finde den Sergeant (**Finde Sergeant für Ausgang ok**). Warte einen Moment, bis er versucht, auf dich zu feuern. Folge ihm bis zum Aufzug und schieße ihn nieder (**Erreiche Lift zum Krankenhaus ok**). Verstecke deine Waffen, sprich mit der Frau, und sie überreicht dir das Gegengift (**Finde Gegengift ok**). Um die Aufmerksamkeit von dir zu lenken, drücke auf den roten Knopf (**Ablenkungsmanöver starten ok**). Jetzt klettere durch ein Fenster zum Dach (**Finde einen Weg zum Dach ok**).



Mission 3:
Flucht vom CIA

Auf dem Dach

- Heliport sabotieren
- Rucksack mit Ausrüstung finden
- Bereichszugangskarten finden
- Beleuchtung wieder einschalten
- Helikopter mit EMS stoppen
- Sicherheitsbereich betreten
- Sicherheits-Code finden
- Candice treffen

2

Töte die Wache und nimm seine Sicherheitskarte. Klettere über die Kisten zum Wachhaus, springe zum nächsten Stock und aktiviere den Schalter. Gehe durch den Elektro-Gang und benutze den Schalter, um die Lichter auszuschalten (**Heliport sabotieren ok**). Klettere wieder hinunter und öffne die Tür. Dort nimmst du die Munition und die Pfeilpistole an dich. Gehe weiter zur nächsten Tür, töte die Wache, gehe nach links und töte einen weiteren Wächter. Weitere Ammo gibt es im nächsten Wachhaus. Öffne die Tür und beseitige die Wache. Tür öffnen und zum nächsten Stockwerk klettern. Erschieße die Männer am Wachhaus und gehe hinein. Dort gibt es einen Sack (**Rucksack mit Ausrüstung finden ok**). Benutze ihn, um dich als Handwerker auszugeben, und der Wachmann wird dich zum Heliport hineinlassen. Gehe

nach links und die Treppe hinunter. Mit dem Schalter entfachst du die Lichter (**Beleuchtung wieder einschalten ok**). Sabotiere mit dem EMS die kleine Kontrolleinheit (**Helikopter mit EMS stoppen ok**). Jetzt nach rechts, die Wache töten, wenn niemand hinsieht, und die Karte nehmen. Tür öffnen, nach links, Wache beseitigen und seine Sicherheitskarte nehmen (**Bereichszugangskarte finden ok**). Öffne die Tür beim Wachmann, gehe nach vorne, dann nach rechts und klettere die Kisten hinauf. Benutze die IR-Kontaktlinsen und platziere den Laser-Deflektor. Jetzt kannst du durch die Laserstrahlen hindurch und zur anderen Seite springen (**Sicherheitsbereich betreten ok**). Gehe nach links, töte die Wachen, öffne die Tür und gehe so lange geradeaus, bis du zu einer weiteren Tür gelangst. Springe zur braunen Kiste und halte die Spionage-Kamera gegen die grüne. Warte geduckt hinter dem Wachhaus, bis eine Wache kommt und durch die Tür gegangen ist. Jetzt kannst du auf dem Tape sehen, welchen Code er benutzt hat (**Sicherheitscode finden ok**). Gehe durch die Sicherheitstür hoch zum nächsten Stock und suche eine weitere Tür. Hinter ihr wartet Candice (**Candice treffen ok**).



Mission 3:
Flucht vom CIA

Der Terminalraum

- Computer einschalten
- NOC-Liste herunterladen
- Entkommen

3

Lasse dich so lange hinab, bis du eine geeignete Höhe erreicht hast, um den Kartenleser zu bedienen (einfach gesagt!). Vermeide um jeden Preis den Kontakt mit den gelben Lasern. Wenn du in ihrer unmittelbaren Nähe bist, fangen sie meistens an, sich zu bewegen. Nutze das zu deinem Vorteil. Hörst du einen lauten Krach, dann ist eine Person am Computer beschäftigt. Verlagere dein Gewicht nach vorne und hinten, um den Kartenleser zu erreichen (**Computer einschalten ok**). Fixiere den Computer und lasse dich ein wenig hinab. Wieder ein wenig vor und zurück, um den Rechner selbst

zu erreichen (**NOC-Liste herunterladen ok**). Pass auf, dass an der verschlossenen Tür Wachen sind, die dir nur 20 Sekunden Zeit lassen, um zu entweichen (**Entkommen ok**).



Mission 3:
Flucht vom CIA

Flucht vom Dach

- Zum Heliport gelangen
- EMS deaktivieren
- Mit dem Helikopter entkommen

3

Gehe zum unteren Stockwerk und halte nach einem Ort mit zwei braunen Kisten Ausschau. Benutze die IR-Kontaktlinsen und springe zur anderen Seite (das könnte dir einige Versuche abverlangen). Schau nach einem Helikopter mit einem Suchscheinwerfer. Töte die Wachen, die die Tür zum Heliport bewachen. Öffne sie und beseitige eine weitere Wache. Betrete den Heliport (**Zum Heliport gelangen ok**) und nimm das EMS an dich. Wirf es weg (**EMS deaktivieren ok**) und klettere zum Helikopter (**Mit dem Helikopter entkommen ok**).



Mission 4:
Der Maulwurf

Im Bahnhof

- Ethan beschützen
- Zug besteigen

1

Beschütze Ethan vor den feindlichen Agenten, die über den ganzen Bahnhof verstreut agieren. Töte auf keinen Fall Zivilisten, da sonst die Mission scheitert. Mach deinen Job so lange, bis Candice mit Ethan spricht (**Ethan beschützen ok**). Danach betritt er den Zug (**Zug besteigen ok**).



Mission 4:
Der Maulwurf

Im Zug

- Handlanger von Max töten
- Candice treffen
- Ausgänge blockieren
- Leibwachen von Max töten
- Max stoppen, Liste nehmen
- Ersatzplan von Max vereiteln

2

Töte keinen Zivilisten, sonst schlägt die Mission fehl. Beseitige alle Gegner bis zum vierten Fahrzeug (**Handlanger von Max töten ok**). Einige lassen Munition fallen. Sprich mit Candice (**Candice treffen ok**). Öffne die Tür zum nächsten Wagen und drücke den linken Knopf (**Ausgänge blockieren ok**). Nachdem du eine Nachricht empfangen hast, renne so schnell wie möglich zum nächsten Auto. Achte nur auf Max und schieße sie nieder (**Max stoppen, Liste nehmen ok**). Jetzt verbleiben dir noch 4:00 Minuten. Töte die Gegner am Wagen und auch alle weiteren. Nach weiteren drei am letzten Wagen (**Leibwachen von Max töten ok**) benutzt du den flüssigen Stickstoff, um die Stahlbarrieren der Bombe zu zerstören. Öffne die Bombe und deaktiviere sie (**Ersatzplan von Max vereiteln ok**).



Mission 4:
Der Maulwurf

Auf dem Zugdach

- Phelps abfangen

3

Erreiche das Ende des Zuges und erledige Phelps, wenn er die Strickleiter zum Helikopter erklimmen will (**Phelps abfangen ok**). Gegner tauchen immer von oben auf. Einer der ersten lässt einen Mini-Raketenwerfer fallen. Nimm ihn auf jeden Fall. Manchmal tauchen Autos von der linken Seite auf. Schieße entweder auf den Fahrer oder auf die Reifen. Wenn der Helikopter auf dich feuert, benutze den Mini-Raketenwerfer und jage ihn in die Luft!



Mission 5:
Eissturm

Der U-Boot-Hafen

- A.F.-Scrambler besorgen
- Mine besorgen
- Sprengstoff besorgen
- Gas-Injektor finden
- Funk-Detonator finden
- Pumpenhaus sabotieren
- Sammeln auf Komm.-Gebäude
- Clutter A.F.S. u. Mine bringen

1

Töte die erste Wache und nimm seine Waffe. Dann geradeaus, rechts und nochmal rechts. Nimm den A.F.-Scrambler von den oberen Kisten (**A.F.-Scrambler besorgen ok**). Beseitige die Wache in deiner Nähe. Gehe in Richtung des Suchscheinwerferturms. In seiner Nähe gibt es eine Mine (**Mine besorgen ok**). Gehe zum grünen Scannerpunkt und überreiche Cluter den Kram (**Cluter A.F.S. u. Mine bringen ok**). Nun zu den beiden roten Scannerpunkten und beachte die Fahrzeuge in deiner Umgebung. Hier findest du wieder Explosives (**Funk-Detonator finden ok** und **Sprengstoff besorgen ok**). Einer der blauen Wachen hinterlässt eine Uzi. Nimm das Nachtsichtgerät an dich und gehe zum roten Scannerpunkt. Dort gibt es den Injektor (**Gas-Injektor finden ok**). Jetzt folgt eine Änderung im Plan. Gehe zum Haus, das mit einem weißen Scannerpunkt angezeigt wird,

und töte die Wache. Nimm den Kabelschneider an dich (**Seitenschneider finden ok**). Platziere den Sprengstoff auf den Pumpen. Gehe zum grünen Punkt und gebe den Seitenschneider an Dowey (**Bring Seitenschneider zu Dowey ok**). Renne vom Pumpenhaus weg und benutze den Funk-Detonator, um es in die Luft zu jagen (**Pumpenhaus sabotieren ok**). Wieder zum grünen Punkt auf dem IMF-Scanner und die Wachen beseitigen (**Sammeln auf Komm.-Gebäude ok**). Wieder gibt es eine Änderung im Plan. Da du aber bereits das Nachtsichtgerät hast, ist die Mission erledigt (**Nachtsichtgerät finden ok**).



Mission 5:
Eissturm

Im Tunnel

- Sprengstoff finden
- Verankerung sabotieren

2

Gehe in die Hocke, falls größere Bauten auf dich zu rasen. Springe nach einigen hundert Metern auf die rechte feste Plattform. Dort erledigst du eine Wache und nimmst den Sprengstoff an dich (**Sprengstoff finden ok**). Platziere an jedem weißen Punkt auf deinem IMF-Scanner eine Sprengladung. Springe dazu auf einen vorbeifahrenden LKW und mache mit der Sabotage weiter. Insgesamt müssen sechs Sprengladungen verteilt werden (**Verankerung sabotieren ok**).



Mission 5:
Eissturm

Die Inlandsbasis

- Schaltplan finden
- Sprengstoffe finden
- Generator sabotieren
- Kamera ausschalten
- Buchhalter-Identität annehmen
- Aktenkoffer aus Bunker holen
- Aktenkoffer sabotieren
- Deal mit Aktenkoffer
- Helikopter in die Luft jagen
- Kanonenboot ankommen
- Verkäufer eliminieren

3

Über den Zaun springen, geradeaus, dann nach rechts und schließlich links. In einem der Häuser findest du eine Karte und das Diagramm (**Schaltplan finden ok**). Vergiss nicht die Uzi einer Wache und schau nach einem Loch im Zaun. Überquere den Fluss durch Springen über den Tunnel und klettere auf den Bunker. Rechts müsste Cluter sein. Sprich mit ihm und er übergibt dir Ausrüstung (**Sprengstoffe finden ok**). Wieder zurück auf die andere Flussseite und den roten Scannerpunkt finden. Benutze die Sniper-Waffe, um alle Wachen zu erledigen, und platziere den Sprengstoff (**Generator sabotieren ok**). In der Nähe ist eine Kontrolltafel. Öffne sie und platziere Sprengstoff auf dem roten Kasten. Schieße mit der Sniper auf den Kasten (**Kamera ausschalten ok**). Ab jetzt bleiben dir 20:00 Minuten. Gehe zum kleinen Haus bei den drei Suchtürmen und betrete

es. Hau den Kerl um und benutze den Gesichtsimitator an ihm (**Buchhalter-Identität annehmen ok**). Nehme den Passierschein auf dem Tisch, gehe zur anderen Flussseite und betrete den Bunker. Zeige die Sicherheitskarte dem Wachmann und gehe durch die beiden Türen. Benutze die andere Karte bei der dritten Tür. Nimm den Koffer an dich (**Aktenkoffer aus Bunker holen ok**). Gib ihn an Cluter (**Aktenkoffer sabotieren ok**). Geh in das Gebäude nahe des Heliports und warte auf einige Männer (**Deal mit Aktenkoffer ok**). Ziehe deine Waffen und erschieße die blauen Wachen, ohne das Gebäude zu verlassen. Warte auf die Explosionen (**Helikopter in die Luft jagen ok** und **Verkäufer eliminieren ok**). Mit der Sniper die Wachen am Kanonenboot erschießen und mit Cluter fliehen (**Mit Kanonenboot entkommen ok**).



Mission 5:
Eissturm

Das Kanonenboot

- Aus der Basis entkommen
- Gasfabrik zerstören
- Verteidigungsanlagen zerstören
- Radar zerstören

4

Der letzte Level ist ein wahres Schützenfest. Um öfters zu feuern, drücke die Feuertaste so schnell wie möglich. Die Devise lautet, alles niederzuballern. Auf die Fahrzeuge muss man nicht unbedingt schießen. Wichtig ist zuerst einmal, ohne zerstört zu werden, die Basis zu verlassen (**Aus der Basis entkommen ok**). Danach taucht eine größere Gebäudestruktur auf. Auch die muss komplett mit-samt der Schornsteine vernichtet werden (**Gasfabrik zerstören ok**). Jetzt noch den Kommandostand zerlegen (**Radar zerstören ok**) und die Schutzwälle zu Schrott verarbeiten (**Verteidigungsanlagen zerstören ok**).

WWF Attitude

Nintendo 64 Komplettlösung Kein Beat 'em Up ohne fulminante Finishingmoves. **WWF Attitude** setzt sogar noch einen drauf und spendiert jedem Ringer neben den "normalen" Attacken, die auf dem Pad gleich belegt sind, und dem mittlerweile obligatorischen Finisher je einen charakteristischen Move pro Wrestler, den so genannten Trademark.

Hierfür gelten folgende Regeln: Um den besagten Trademark auszuführen, muss die Energieleiste des Gegners gelb oder rot sein. Die erfolgreiche Anwendung des Finishers gelingt euch erst, wenn der Energiebalken eures Widersachers die Farbe Rot annimmt. Wir haben zu jedem Finisher der 30 von Beginn anwählbaren Charaktere ein Bild gemacht. Die Trademarks und Finisher der elf versteckten Charaktere sind aber auch aufgeführt. Bitte beachtet, dass ihr links vom Gegner stehen müsst, damit die Tastenkombination auch funktioniert!

Ready to rumble:



Al Snow
 Trademark: Underhook Headbutts
 Situation: festhalten (Tie-up):
 ←, C←
 Finisher: Snow Plow
 Situation: festhalten:
 →, ↑, B



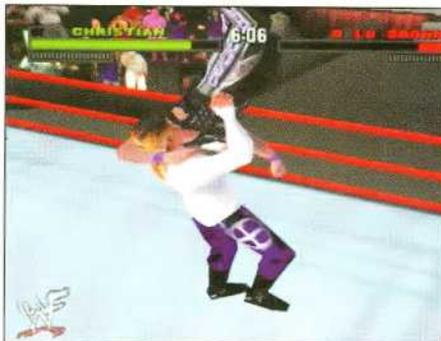
"Bad Ass" Billy Gunn
 Trademark: Ass Kisser
 Situation: Gegner liegt in der Ringecke:
 ↓, ↑, A
 Finisher: Fame Asser
 Situation: links vom Gegner stehend:
 →, ←, ↓, B



Big Boss Man
 Trademark: Sidewalk Slam
 Situation: festhalten:
 ←, ↑, A
 Finisher: Boss Man Slam
 Situation: Gegner rennt:
 A



Bradshaw
 Trademark: Powerbomb
 Situation: festhalten:
 ↑, ↓, A
 Finisher: Fallaway Slam
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↓, C←



Christian
 Trademark: Falling Reverse DDT
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, A
 Finisher: The Impaler
 Situation: festhalten:
 ←, ↓, C←



D'lo Brown
 Trademark: Sky High
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, A
 Finisher: Lo Down
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner am Boden liegt: C↓+ C←



Dr. Death
 Trademark: Dr. Bomb
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↑, C←
 Finisher: Oklahoma Stampede
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, A



Droz
 Trademark: Double Underhook Suplex
 Situation: festhalten:
 ←, ↓, C←
 Finisher: New Jersey Naptime
 Situation: festhalten:
 ←, →, B



Edge
 Trademark: Dragon Suplex
 Situation: von hinten festhalten:
 ←, ↓, B
 Finisher: Downward Spiral
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, A



Farooq
 Trademark: Spine Buster
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, C←
 Finisher: Dominator
 Situation: festhalten:
 ←, →, ↓, C←



Gangrel
 Trademark: Floatover Vertical Suplex
 Situation: festhalten:
 ←, C←
 Finisher: Implant DDT
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, A



Godfather
 Trademark: HO! Train
 Situation: Gegner liegt in Ringecke:
 ←, ↓, B
 Finisher: Pimp Drop
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, B



Goldust
 Trademark: Shattered Dreams
 Situation: Gegner liegt in Ringecke:
 ←, →, B
 Finisher: Curtain Call
 Situation: von hinten festhalten:
 ←, ↑, C←



Triple H
 Trademark: Knee to Face
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↓, A
 Finisher: The Pedigree
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↓, C←



Jeff Jarrett
 Trademark: Front Russian Legsweep
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, B
 Finisher: Figure Four Leglock
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt:
 ←, →, ↓, A



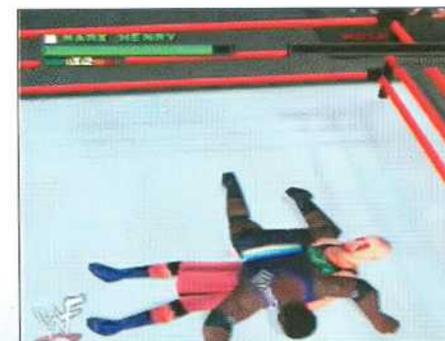
Kane
 Trademark: Choke Slam
 Situation: festhalten:
 ←, →, B
 Finisher: Tombstone Piledriver
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↑, ↓, C←



Ken Shamrock
 Trademark: High Angle Suplex
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ←, C←
 Finisher: Ankle Log
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt:
 →, ↓, ←, A



Mankind
 Trademark: Double Arm DDT
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, B
 Finisher: Mandible Claw
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, C←



Mark Henry
 Trademark: Gorilla Press Slam
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↑, B
 Finisher: Death from Above
 Situation: neben Oberkörper des Gegners, wenn dieser am Boden liegt:
 ←, →, ↑, C←



Mosh
 Trademark: Running Butt Bump
 Situation: auf den in der Ringecke liegenden Gegner rennen: A
 Finisher: Mosh Pit
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner in Reichweite steht: A+B



Owen Hart
 Trademark: Enziguri
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, A
 Finisher: Sharpshooter
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt:
 ←, ↑, ←, A



Road Dogg

Trademark: Crazy Legs Kneedrop
 Situation: neben Oberkörper des Gegners, wenn dieser am Boden liegt: ←, →, C←
 Finisher: Stretch Armstrong
 Situation: von hinten festhalten:
 ←, →, A



The Rock

Trademark: People's Elbow
 Situation: am Kopf des Gegners, wenn dieser am Boden liegt: ↑↓A
 Finisher: The Rock Bottom
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, C←



Steve Blackman

Trademark: Four Kick Combo
 Situation: wenn der Gegner in der Ringecke liegt: ↑, ↑, C←
 Finisher: Pump Kick
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↓, C←



"Stone Cold" Steve Austin

Trademark: Vertical Body Press
 Situation: rennend: C←
 Finisher: Stone Cold Stunner
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↑, C←



Thrasher

Trademark: Running Butt Bump
 Situation: auf den in der Ringecke liegenden Gegner rennen: A
 Finisher: Stage Dive
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner steht: A+B



Too Sexy

Trademark: Front Russian Legsweep
 Situation: von hinten festhalten: ←, B
 Finisher: Tennessee Jam
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn Gegner am Boden liegt: C↓, C←



Undertaker

Trademark: Chokeslam
 Situation: festhalten:
 ↑, ↓, B
 Finisher: Tombstone Piledriver
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↑, C←



Val Venis

Trademark: Fishermans Suplex
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↓, C←
 Finisher: Money Shot
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner am Boden liegt: A+B



X-Pac

Trademark: Bronco Buster
 Situation: Gegner liegt in der Ringecke:
 ↑, ↓, B
 Finisher: X-Factor
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, C←

Chyna

Trademark: Low Bow
 Situation: von hinten festhalten: ←, A
 Finisher: Pedigree
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, ↓, A

Head

Trademark: Reverse Brainbuster
 Situation: von hinten festhalten: ↑, ↓, C←
 Finisher: Hangin Powerslam
 Situation: von hinten festhalten: ↑, ↓, C←

Jaqueline

Trademark: Figure Four Leglock
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt: ←, →, ↑, A
 Finisher: Kamikaze Headbutt
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner am Boden liegt: B+C←

Jerry Lawler

Trademark: Big Head Punch
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, A
 Finisher: Piledriver
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, ↑, B

Kurrgan

Trademark: One Handed Chokeslam
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↑, B
 Finisher: Kurrgan Shuffle
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, B

Marc Mero

Trademark: Merosault
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn Gegner am Boden liegt: A+]
 Finisher: TKO
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ←, C←

Paul Bearer

Trademark: Bearhug
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, B
 Finisher: Buffet Buster
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn Gegner am Boden liegt: C←+]

Sable

Trademark: Sablecanrana
 Situation: Gegner liegt in der Ringecke:
 ↑, ↓, A
 Finisher: Sablebomb
 Situation: festhalten: ↑, ↓, A

Sgt. Slaughter

Trademark: Piledriver
 Situation: festhalten: ↑, ↓, B
 Finisher: Cobra Clutch
 Situation: von hinten festhalten: ←, C←

Shawn Michaels

Trademark: Hurricanrana
 Situation: links vom Gegner stehend: ↑, ↓, C←
 Finisher: Sweet Chin Music
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, A

Taka Michinoku

Trademark: Swinging DDT
 Situation: Gegner liegt in der Ringecke: ↑, ↓, A
 Finisher: Michinoku Driver
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, B

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe für PSX: Horrorspiel für DM 40, Nightmare Creatures, One, V-Rally für je DM 30. Für GB: Track & Field, Wario Land für je DM 15. Für PC: The Dig, Trivial Pursuit für je DM 10; Anstoss 2-Verl. für DM 15, Anstoss 2 für DM 20 (beides zusammen für DM 30), Gravis Game Pad Pro für DM 20. Für Amiga: PD für je DM 2, Ch. En. für DM 10, Reeder für DM 15, Lotus 3, Street Fighter 2, F1 GP-Edition, Amigaplus Extra 01 für je DM 5, Musik/Graphic-Demos für je DM 1, Aminet 8/10 für je DM 3. Suche für PSX Actra Golf, Tekken 3. Ruft 24 Stunden an unter Tel.:02232/49430 Leib

Verkaufe für SNES: Robotrek (US), Wizardry 5 (US), Drakken (dt), Civilisation (US), Young Merlin (dt), Theme Park (dt), New Horizont (US) für Saturn: Mystaria (dt), Feda (JAP), Soul Hackers (JAP). Für Game Boy Final Fantasy Legend 2 und 3 für PSX: Princess Maker (JAP), Ultima Underworld (JAP). Tel.:03445/200840 Uwe

Suche Philips-G7000 mit oder ohne Zubehör. Tel.:03381/300579 (nach 19.00 Uhr)

Verkaufe CD-Rom Spiele für PC z.B. Sonic 3 D für DM 30, Timon und Pumbaas Dschungel Flipper für nur DM 10, Batman Forever für DM 10 alle 3 Spiele mit Karton und Beschreibung und für die Playstation ein Tomb Raider II Spiel. Tel.:0381/7680727

Verkaufe und Kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Tel.:02374/850355. Ab 17.00 Uhr

Wer kommt öfters auf Trödelmärkte und sucht für mich altes elektronisches Spielzeug. Zahle für jedes gefundene Spiel. Bebilderte Suchliste schicke ich vorab. Tel.:02831/2273

Suche Original japanischen Saturn, Playstation, Dreamcast, Super Nintendo, PC-Engine-Spiele! Schickt Eure Listen und Angebote an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Tausche Playstation mit Dualschockcontroller, 1 Spiel und Demo CD's gegen 3 DO (PAL) mit 2 Pads und 1 Spiel, (möglichst Dumm). Tel.:06084/3183 ab 18.00 Uhr

Wir verkaufen alles was das Spielerherz wünscht. www.Spiele-Insel.de

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme auch Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Suche dringend guterhaltene Link-Figur bis DM 50. Tel.:034652783

Verkaufe für N 64 Turok 2 (uncut), Zelda für je DM 50, 1080 für DM 35, Dumm 64 für DM 30, Forsaken für DM 25. Verkaufe für PS Breath of Fire III für DM 35, Zeitkrise und Pistole für DM 75, Tekken 2 für DM 20. Tel.:0361/7460216

Verkaufe komplette Total, Video-Games für Vision 64 Power und Nintendo-Club Sammlungen sowie das offizielle WWF-Magazin. Jede Zeitschrift nur komplett zu verkaufen. Tel.:06108/78756

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive, CD, 32 X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, 3 DO, PC-Engine, Jaguar, Amiga CD 32. Viele us und japanischen Sachen z.B. Mega Drive 1 US/JAP für DM 85, Jaguar US für DM 125, NES für DM 65, 3 DO 6 Button Infrarot Controller für DM 65, SNES Gamesaver für DM 65, PSX/Saturn Gun für DM 45, etc. Tel./Fax.:030/6258637

Tausche Turok 2 (N 64) gegen Breath of Fire I oder II, Final Fantasy 3, Chrono Trigger (PAL oder mit Adapter) Baphomet's Fluch 1 oder 2 oder gegen Agentenspiel. Tel.:02867/8512

Verkaufe für DC: Street Fighter Zero (JAP) für DM 29, Marvel us Capcom (JAP) für DM 29, PS: Bomberman Wars (JAP) für DM 20, Puchi Carat (JAP/ähnlich Arkanoid) für DM 20, Bushido Blade (D) für DM 10, Bust a Move 2 (D) für DM 15, N 64: SM 64 (JAP) für DM 20, 1080 Snowboarding (US) für DM 30, Zelda V (US) für DM 75, Castlevania N 64 Tunes CD für DM 10, Maniac 12/93 für DM 2. Tel.:03834/811747

Science Fiction- und Erotik-Modelle (über 500 verschiedene) zu verkaufen (Alien, Blade, Matrix, Predator, Sailer Moon, Tomb Raider-Nude usw.). Siemon: 0251/36894 (Katalog für DM 7 Rückporto. Auch im Internet unter: <http://www.Spaceart-online.de>)

Achtung: Preisvorteil Verkaufe N 64 us und Adapter und RGB-Hifi-Kabel und Umbau und 007, Turok 2, Rogue Sqa. (alles us) und Prügler 4 dt und Prügler Rare und 4 MB Erweiterung, Rumble Pak, 1 MB Card und (PSX Horror 2 und 3 D Spiel 1 und 2) für DM 450. Suche Sega Rally oder Soul Calibur us für DC, tausche gegen GBC und Lupe und 1 Spiel. Tel.:03433/900392 von 10.00 bis 23.000 Uhr. Anzeige gilt länger, traut euch, ruft an, Pierre

Verkaufe Multimega DM 350 VHB. 3 DO-Roadrash und Konsole und Extra Pad 120 VCS 2600 o.v.p. für DM 80 VHB. SN-US RPG-S.O.M. für DM 50, Gemfire für DM 70, Ultimar. O.V. II für DM 80, SN Shadowrun us für DM 40. Viele MD-Rollenspiele und NES-Spiele und V. Atari Sp. Intelliv. und 12 Spiele für DM 180 VHB. Suche günstig Virtuell B. Spiele. Tel.:0306946321 ab 19.00 Uhr

Game XX -Videospiele-Börse (Flohmarkt) Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf. Prinzenstr. 14.00 bis 18.00 Uhr, mit Tombola (17.00 Uhr). Termine 99/2000: 6. Börse am 05.12., 07., 16.01., 08., 20.02., 09., 02.04.2000. Weitere Termine folgen! GameXX-Hotline:030/6858756 Handy:0170/8339162

Master System

Stop! Suche alle guten Spiele für Sega Game Gear und Master System. Einfach alles anbieten! Preis nach Vereinbarung. Tel.:0871/12276

Verkaufe Master System: Asterix and the Great Rescue/Secret Mission, Bomber Raid, Castle of Illusion, Cyper Sh., Deep Duck Trouble, Roadrunner, Double Dragon, Dragon Crystal, Dschungelbuch, Newzealand Story, Populous, Sonic 2/Chaos, Tom & Jerry, Wonderboy 3 und 4 für je DM 45 etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Mega Drive

Biete Thunderforce 4 für DM 80, Landstalker incl. Easytalker für DM 70, Bio Hazard Battle für DM 50. Wer schickt mir gegen DM 10 eine Farbkopie vom Cover von Phantasy Star (MS)? Bin ganztags erreichbar unter Tel.:02373/67764 Volker

Verkaufe SEGA MD mit 2 Joypads, T. und T.-Buch, Action Replay und 16 Spielen (Rumbos 3, Dune 2, Mega Lo Mania, Alien Storm, Earth Worm Jim u.v.m.). Nur komplett für DM 250! Tel.:0177/8740586 Thomas -täglich von 16.00 bis 20.00 Uhr

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 Thunderforce 2 für DM 65, Thunderforce 4 für DM 85, Castlevania für DM 85, Rolling Thunder 2 für DM 65, Sonic 3 für DM 85, Sonic Spinball für DM 55, Dune 2 für DM 55, Forgotten Worlds für DM 65, Probotector für DM 65, Dragons Fury/Revenge für DM 55, Side Pocket für DM 65, Psycho Pinball für DM 55, Sonic 2 für DM 35, Pitfall für DM 45, Shaqfu für DM 45, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe Mega CD: Isle Lord (JAP) für DM 85, Double Switch (US) für DM 55, Eternal Champions für DM 85, Ground Zero Texas (US) für DM 55, Shooter 2 (US) für DM 85, Prügler für DM 85, Rebel Assault (US) für DM 85, Jonny Rock (US) für DM 85, Wheel of Fortune (US) für DM 85, alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Super Nintendo

Suche für Super Nintendo Breath of Fire 2. Tel.:0621/493585 (Matthias)

Suche für Super Nintendo Adapter für Importspiele von Fire außerdem Spiele: Dragon Ball Z Super Butoden I und II und III, Dragon Ball Z-Hyper Dimension, Prügler und Sailor Moon. Es spielt keine Rolle ob PAL oder Import. Tel.:05331/63850 Ilias. e-mail:WF-SAIYAN@AOL.COM

Suche Earthbound (US) DM 150, Ultima the Black Gate DM 250, Romance II, Uncharted Waters, Aerobiz Supersonic, Nubunagas Ambition. Tel.:0170/2441025 Wochenende

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spaß machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Dringend gesucht! Chrono Trigger für SNES (US)! Möglichst in gutem Zustand und mit Anleitung. Zahle gut, oder tausche gegen Final Fantasy Tactics (US) und Lösungsbuch und Saga Frontier (US). Alles in Top Zustand! Tel.:08225/90405 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 7 Spielen (Donkey Kong 1 und 2 und 3, Sim City, Starwing, Art of Fighting, Asterix und Obelix) für DM 180. Verhandle auch! Tel.:04242/2616 fragt nach Moritz!!! PS: ohne Originalverpackung

Verkaufe für Nintendo alle möglichen Spiele. Auch seltene Rollenspiele. WWW.Spiele-Insel.de

NES

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Verkaufe für SNES Action Replay MK3 für DM 55, Art of Fighting (JAP) für DM 65, Darius Twin für DM 65, Street Fighter 2 (JAP) für DM 55, Super Street Fighter 2 (US) für DM 55, für NES Super Mario 3, Top Gun, Total Recall, Paperboy, Mega Man 3, für je DM 45, für Neo Geo CD King of Fighters 94 und 95 und Viewpoint für DM 165, Amiga CD 32 Heimdall 2 und Global Effect und Zool 2 und 2 für DM 165, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Suche für NES Zelda (1. Teil) gut erhalten. Zahle sehr gut! Tel.:0821/7473044 Montag bis Freitag ab 14.00 Uhr.

Jaguar

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spaß machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Neo Geo

Kaufe/Verkaufe und Tausche Neo Geo Module und CD's. Suche auch komplette Sammlungen. Biete neue Games und Raritäten. Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an Tel.:0171/6751597 (ab 18.00 Uhr).

Suche! Komplette Neo Geo Modulsammlungen zu kaufen gesucht! Kaufe ab auch einzelne Neo Geo Konsolen und Neo Geo CD Geräte, mit oder ohne Spiele an!!! Kaufe, Tausche, Verkäufe aber auch! ca. 35 Neo Geo Module! und für PC Engine über 40 Hucards!!! auf Anfrage! bei Interesse meldet euch unter Tel.:08431/41991 oder 0170/3691231. Sucher ausserdem noch eine Dreamcast Konsole!

Kaufe, Tausche, Verkäufe! Spiele für NG-Modul und CD! Suche für NEO-GEO Modul: Metal Slug 1 und 2, X A. of Fighting 3 usw. Für CD: Crossed Swords 2! Sowie Boards, M. Cards und günstig komplette Sammlungen! Alles anbieten! Außerdem für Sega Saturn Metal Slug 1! Verkäufe für Modul: Robo Army (JAP). Tel.:0170/8122485 ganztags (Jens)

Suche! Komplette Neo Geo Modulsammlungen zu kaufen gesucht! Kaufe ab auch einzelne Neo Geo Konsolen und Neo Geo CD Geräte, mit oder ohne Spiele an!!! Kaufe, Tausche, Verkäufe aber auch! ca. 35 Neo Geo Module! und für PC Engine über 40 Hucards!!! auf Anfrage! bei Interesse meldet euch unter Tel.:08431/41991 oder 0170/3691231. Sucher ausserdem noch eine Dreamcast Konsole!

Kaufe/Verkaufe und Tausche Neo Geo Module und CD's. Suche auch komplette Sammlungen. Biete neue Games und Raritäten. Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an Tel.:0171/6751597 (ab 18.00 Uhr).

Neo Geo Module: Savage Reign, Aggressors of Dark Combat, Tophunter, Spinmaster, Fatal Fury 2, Art of Fighting 1 und 2, Last Resort, Mutation Nation, Robo Army, Samurai Spirits 2 (neu und versiegelt). Für Saturn Dracula X, Preise zu den Games bitte erfragen, bin fair!

Tel.:040/7022390 ab 18.00 Uhr Sascha
Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Game Boy

Verkaufe blauen Game Boy mit Koffer und 7 Games. Turok 2, Asterix und Obelix, Wave Race, Street Fighter 2, Wario Land, Xenon 2 und WWF King of the Ring für zusammen DM 160. Meldet euch bei Matthias unter Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898.

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

PlayStation

Verkaufe: PS mit US/JAP Chip, 2 Joypads, 1 Analoges JAP, 120 Block Memory Card, Mad Catz Lenkrad, 2 Pistolen, Maus, 13 Demos und 28 Spielen z.B. MGS, Driver, Toca 2 usw. NP DM 4.000, VP: DM 1.500. Tel.:08807/6131, Flo

Tausche aktuelle Playstation Pal-Spiele! Habe z.B. Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, Apocalypse, Medieval. Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

Verkaufe PSX mit 2 Pads, 2 M. Cards, Demo CD's und 9 Games (z.B. TR 1,2 und 3, Horrorhaus 1, Medieval, ...) und dazu gibts die Playstation Zone von 1 bis zur aktuellen Ausgabe mit allen CD's. Alles komplett nur DM 600. Heinz Becker, Burgstr. 4, 78253 Eigeltingen: Alles Pal-Versionen und Lenkrad mit Pedalen

Tausche Need for Speed, Racing Simulation 2 und Music gegen WCW NWO Thunder. Puma Street Soccer und Box Champions. Tel.:06372/994276, nur Kreis Kaiserslautern

Verkaufe folgende Games: Tomb Raider 3 für DM 50, Racing Simulation für DM 70, A Bugs Life für DM 60, Ridge Racer 4 für DM 70, Breath of Fire für DM 60, Akuji für DM 50, Medieval für DM 30, Batman und Robin für DM 40, Metal Gear Solid für DM 50, uvm. Habe auch ältere Games. Anrufen lohnt sich! Tel.:0711/71868751 ab 10.00 Uhr

Verkaufe Akuji (US), Breath of Fire 3, Alundra für je DM 50, City of Lost Children, Baphometes Fluch 1, Bust a Move 2, Excalibur, Worms, Croc 1 für je DM 30, Myst, Chessmaster 3 D für je DM 20. Tel.:0228/612112 Dorothée

Verkaufe Spiele: Wild 9 für DM 30, Nuclear Strike für DM 25, Ridge Racer Type 4 für DM 60, Micro Machines V 3 für DM 25, Contra für DM 25, DD2 für DM 20, Gex für DM 15, Gex 3 D für DM 25, Gran Turismo für DM 25, Nagano 98 für DM 15, Silent Hill (US) für DM 65, Pyramide für DM 20, Vigilante 8 für DM 35, Tanchu für DM 50, Zeitkrise und Gun für DM 85, Fin. Shooter für DM 50, Resident Evil DC für DM 35 und viele andere. Tel.:05022/1496 Karsten

Biete Playstation-Spiele ab DM 15, Saturn-Spiele ab DM 20, Nintendo 64-Spiele ab DM 35. Suche für Playstation: Final Fantasy Tactics (US), X-Com Teil 1, Soul Reaver, Driver, Syphon Filter, WWF Attitude, Warzone 2100, KKND Krossfire. Suche für N 64: Agenten-Game, Turok 2 uncut, Star Wars Rogue Squadron und Pod Racer. Tel.:0171/9216145

Tausche Silent Hill, Spyro the Dragon. Suche Need for Speed 3, Ridge Racer Type 4, Castrol Honda Superbike oder Nascar 99. (2 Spiele gegen 2 Spiele). Tel.:0172/3803828

Kaufe, Verkaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Uraltssysteme. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Suche günstig Game und Watch LCD-Spiele usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Suche/Kaufe: The Need for Speed 1, Monster Trucks, Steel Reign, Nascars 98, Newmann H-Racing, Fifa/WM 98, Fifa 99, Zahle DM/FR 10 bis 25 oder Tausche (evtl.) gegen Colony Wars, Nuclear Strike, Independence Day, Tomb Raider 1, G-Police ab 18.00 Uhr. Tel.: Schweiz 0041/(0)418282856 Michael

Verkaufe Playstation, 2 Memory Card's, 2 Controllern, und 13 Spielen (GTA, GTA-London, RR Type 4, Tomb Raider 1 und 3, Metal Gear Solid, C3 Racing FF VII, Fifa WM Quali. 98, Moto Racer 2, V-Rally, Blaze & Blade, Contractor) für DM 450. Tel.:0170/5806513 (André ganztags)

Habe Playstationspiele neu oder gebraucht zu Spitzenpreisen. WWW.Spiele-Insel.de

Verkaufe Legacy of Kain: Soul Reaver (US) für DM 70. Tel.:0211/89965564 oder 02103/88367

Verkaufe Metal Gear Solid für DM 45, Horrorspiel 1 und 2 im Doppelpack für DM 50, Toca 2 für DM 40, Tomb Raider 1 für DM 20, Tomb Raider 2 für DM 20, Tomb Raider 3 für DM 35, und Final Fantasy 7 für DM 30. Alles PAL Spiele in sehr guten Zustand. Tel.:05361/74595 fragt nach Markus

Tausche Tomb Raider 3, NBA Pro 98, WCW vs the World gegen Premier Manager 99, Need for Speed, Tony Hawk's pro Skater, RC, Stunt Copter, Silent Hill, Dino Crisis. Tel.:05245/1336

Verkaufe Playstation mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, und 13 Spielen, Moto Racer 2, Blaze and Blade, Tomb Raider 1 und 3, V-Rally, Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, C3 Racing, GTA, GTA London, Contractor, Fifa-Die WM Quali. 98, Ridge Racer Typ 4, Lösungsbuch FF VII für DM 450. Tel.:0170/5806513 André

Tausche aktuelle PS-Palspiele. Habe und suche nur neue Spiele!! Achtung Raritätensammler!! Habe die ersten vier Mega Fun Club-Ausgaben. Angebote an Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Tekken 1 (PAL), Tekken 2 und 3 (JAP), schneller und ohne lästige Palbalken. Nur alle drei zusammen für DM 120. Verkaufe Ridge Racer Revolution, Wipe Out 2097 und Sampras Extreme Tennis. Nur alle drei zusammen für DM 90. Alle Spiele im Topzustand. Tel.:02941/59694 Lippstadt/Wilfried

Verkaufe Biohazard 3 (JAP), Dino Crisis (US) für je DM 75, Amry Men 3 D, RE DC (Dualshock), Jade Cocoon (alle US) für je DM 50, Civ II, WWF Attitude (PAL) für je DM 50, Mega CD und CDX Adapter und Luna Silverstar für DM 200. Für MD Herzog 2, Dune 2, Landstalker, Syndicate Cooperation für je DM 25. Tel.:0177/6729097 Marko

Suche Space Hulk für PS PAL-Version!!! Zahle sehr gut! Montag bis Freitag von 13.45 bis 22.00 Uhr! Tel.:04971/913129! Fragt nach Warner!

Verkaufe PSX Multiumbau mit 26 Spielen, 25 Demo CD's, 2 Pads, Dual Shock, Maus, Memory Card, Gun 45 und 7 x Mega Fun Neupreis ca. DM 4.000 für VB DM 1.300. Tel.:02866/892

3DO

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Nintendo 64

Verkaufe Star Wars Rogue Squadron für DM 60, Episode 1 für DM 80, Super Mario für DM 30, Wipe Out für DM 50, F 1 World GP für DM 50. Tel.:03672/350256 oder 0173/9318528

Verkaufe N 64, 1 schwarzes Pad, 1 Rumble Pak, Antennenkabel, Super Mario 64, 1080 Snowboarding, Mario Party und SNES, 2 Pads, 5 Spiele (alles mit Originalverpackung!) für DM 350! Tel.:Stuttgart 0711/2260759

Verkaufe oder tausche folgende amerikanischen Spiele für das Nintendo 64: Blast Corps, Render-Prügler von Rare, Diddy Kong Racing, Starfox 64, Didi-Prügler von Williams/Midway, Shadows of the Empire, Wayne Gretzky Hockey. Suche Agenten-Egoshooter von Rare, Turok 2 uncut, Shadowman, Duke Nukem Zero Hour, WWF Attitude u.a. Gebe auch amerikanische Grundgeräte ab (RGB-Ausgang = bessere Bildqualität!). Tel.:0171/9216145

Verkaufe N 64 Spiele: Body Harvest, Buck Rumble, Extreme G, Knife Edge, NBA Pro 98, Starshot, Top Gear Rally für je DM 50, alle Spiele wie neu und komplett. Tel.:06084/3844

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 N 64 alles original und sehr gut erhalten mit 6 Top Spielen z.B. Zelda, Mario-Kart, Super Mario 64, 2 Pads, 2 Rumble Paks, Expens. Pak, Memory Card für DM 500. Tel.:03821/721007

Verkaufe N 64 mit 9 Spielen, 1 Controllor, Memory Card, 4 MB Power Ram, Rumble Pak und 1 MB Memory Card, (Zelda, X 62, F-Zero X, Turok 2, Top Gear Overdrive, XG 1, Top Gear Rally, Mario Kart, V-Rally Editions 99) nur komplett für DM 270. Tel.:03476/810502

Saturn

Verkaufe Dead od Alive (JAP) für DM 85, Double Switch (US) für DM 85, Dragon Force für DM 85, Resident Evil 1 für DM 85, Z für DM 85, Mäntt für DM 65, Tempest 2000 für DM 45, Trash it für DM 55, Need for Speed für DM 55, Dark Savior (US) für DM 65, Command & Conquer für DM 65, Pandemonium für DM 65, Rayman für DM 55, Riglordsaga (JAP) für DM 65, Rockman X 3 (JAP) für DM 85, Sega Rally (US) für DM 45, Star Fighter (US) für DM 55, Hang on (JAP) für DM 65, etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Verkaufe Nights und Pad, Manx TT, Sega Rally, Nascar '98, Dark Savior, Discworld 1 und 2, Shining the holy Ark, Thor 2, Legend of Oasis (US), Darius 2, Gaiden, Parodius, Command and Conquer, Prügelspiel 2, V. Fighter 2, X-mas Nights, World Series Baseball (US) ... ab DM 10! Tel.:0177/5266738 Sascha

Verkaufe Sega Saturn mit viel Zubehör und 34 Games. Liste anfordern unter O. Pillat, Hellmundstr. 12, 65183 Wiesbaden. Tel.:0172/6108013

Verkaufe Spiele. HTTP://HOME.T-ONLINE.DE/HOME/IGOR32/INDEX.HTM

Verkaufe Saturn mit 3D-Pad, Memory Card, Scart- und Antennenkabel und 7 Spielen. Parodius, NBA Jam Extreme, Sega Rally, Sega World Wide Soccer 97, Prügelspiel 3, F-1 Challenge. Alles für DM 200. Meldet euch bei Matthias unter Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898

Verkaufe Saturn mit 4 Pads, Scartkabel, 6 Spiele Adapter und Streetfighter Collection, Winter Heat, Fighting Vipers, Sega World Wide Soccer 98 für DM 200. Meldet euch bei Matthias unter Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898

Suche für Saturn Panzer Dragon Saga, Panzer Dragon 2, Sonic Jam. Tel.:04893/1357

Verkaufe Spiele in Top-Qualität! Soviet Strike, WWS 97, C & C für je DM 40, Pebble Beach Golf, BUG Too, Discworld, NBA Jam Extreme für je DM 30, Thunderhawk 2, Titan Wars für je DM 10, Astal (JAP), Deadalus (JAP) für je DM 50. Biete auch Demo CD's (u.a. Spielbares Panzer Dragon Saga) und Magazine. Tel.:0841/77656

Verkaufe ca. 80 Saturn-Spiele z.T. Import-Spiele ab DM 10. Tel.:09922/6756

Suche Winter Heat und Saturn Bomberman!! Zahle nicht mehr als DM 20 je Spiel. Tel.:06182/27585

Suche Shining Force 3 Scenario 3 (JAP). Tel.:02064/34500 ab 17.00 Uhr Matthias

Verkaufe: Myst, Command & Conquer, Thunderhawk II, Parodius, Ninja, Virtual Hydlide, Blazing Dragons BUG, Hang on GP 96, Preis VB oder Tausch gegen Suche: Need for Speed, Discworld I, Streetfighter II. Tel.:08232/904680

Suche Discworld I und II zu normalen Preisen ab 16.30 Uhr unter Tel.:039032/309 fragt nach Christian

Verkaufe 24 Saturn Spiele zwischen DM 20 und DM 30. Alle 100 % in Ordnung und PAL: Fighting Vipers, Myst, Discworld, Dark Savior, Mystaria, Andretti Racing, Mass Destruction, Torico, Gun Griffon, Command & Conquer, D. Tel.:06661/2498 oder 0170/3624942 Michael

Verkaufe Sega Saturn mit 20 Spielen und 10 Demo CD's und Memory Card und Lenkrad und Analog Pad, und 2 Controllern und Infrarot Pad für DM 500 VB. Tel.:089/8403540

Verkaufe Saturn-Import-Spiele: Outrun (JAP), Fighting Vipers (JAP), Vampire Hunter (US), Thunderforce V (JAP). Suche auch Saturn-Importe wie z.B. Manx TT, Daytona CCE, Last Bronx, Athlete Kings, Winter Heat, SNK- und Capcom-Spiele, einfach alles anbieten! Hauptsache kein PAL!! Tel.:0921/7857675 Ab 19.00 Uhr

Suche für Saturn: Dark Savior, Contra, Sonic 3 D, Pandemonium, Shinobi X, Erotikgames für Megadrive PH. Star 2, Holzhacken 1 und 2, Streets of Rage 1 oder Bar Knuckel 1, Sonic 3 und RPG's. Tel.:07221/61286

Verkaufe Saturn mit Spielen, Nintendo 64 mit Spielen, Dreamcast mit Spielen. Habe auch noch Playstationspiele zu verkaufen. Persona. Suche Magic Night Ray Earth für Saturn Tel.:08669/900870

Suche Panzer Dragon Saga (US oder PAL) für DM 200. Tel.:0170/2441025 am Wochenende

Verkaufe Saturn, 2 Pads, 5 Spiele (Winter Heat, Command & Conquer, Athlete Kings, Daytona USA (CE, Tilt). Alles zusammen für nur DM 140. Tel.:030/6226383 ab 16.00 Uhr

Verkaufe Sega Saturn für DM 100, Back up Memory für DM 20, 2 Pads für je DM 15, Resident Evil 1 für DM 45, Fifa 98 für DM 20, Fifa 97 für DM 5. Hallo FC Bayern Fans verkaufe Bayern Magazin Saison 98/99 (Stadionzeitschrift 17 Hefte) für DM 20, Bayern Poster Book 97/98 für DM 10, Bayern Jahrbuch 97/98 für DM 5. Tel.:09931/5913 Andi

Verkaufe 14 Saturn Spiele für DM 150 und Versandgebühren (nur zusammen). Verkaufe NHL 99 für DM 30 Playstation. H.J. Müller, Obere Harnbachstaden 52, 66482 Zweibrücken

Dreamcast

Verkaufe Dreamcast (JAP), RGB-Kabel, Spannungswandler, PAD, Arcade-Board, Virtua Fighter, Sonic, Dynamit Deka, Monaco Grand Prix, Tetris 4 D, Psychic Force, VB DM 450. Für PS Tomb Raider 3 für DM 40, Warcraft für DM 30, Metal Gear für DM 40, Breath of Fire für DM 25, Parodius für DM 20, C & C Gegenschlag für DM 30. Tel.:06648/7214

Verkaufe Dreamcast (JAP) ohne Modem, incl. Spannungswandler, RGB-Umbau, 1 Pad, VF 3 und Sonic Adventure für nur DM 350! Tel.:02202/38862 Lars

Suche Dreamcast (deutsch/PAL) mit Speicherkarte und Sega Rally 2. Verkaufe N 64 mit Mem.-Card und 2 Spielen für DM 222. Tausche PSX-Spiele (PAL, US und JAP). Tel.:036074/31456 Stefan ab 16.00 Uhr

Verkaufe Dreamcast (JAP) inkl. RGB-Kabel, 3 Spiele (Sonic, Monaco GP, Super Speed Racing), 2 Controllor und VMS Memory Card für DM 600. Tel.:03573/796168.

I'm Back... Verkaufe/Kaufe und Tausche ALLES für Sega Dreamcast, sowohl Hard- als auch Software. Auch ganze Konsolenbestände. Keine japanischen Sachen. Faire Angebote. Habe: Power-Stone, Sonic A., V.F. 3 und 6. Laufend neue Spiele. Für genaue Infos ruft an Tel.:04793/954451. Unter Umständen öfters versuchen (mit-tags). Nur bei 1 A Zustand kaufe ich.

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der **PC Games** zum Preis von nur **DM 57,-**.

Als Dankeschön senden wir Ihnen das **PC-Games-Komplett-Archiv 1999** auf CD.

➔ **Alle Heftseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Games**

➔ **Über 2.000 Seiten im Original-Layout**

Einfach anrufen: 01 80/5 95 95 06



Inserentenverzeichnis

Activision	U3, U4
BASA	65
Blaze	23, 25
Computec	73, 79, 85, 89, 93, 94, 105, 109
Cryo	57
Dino Verlag	75
Dynatex	51
Eightball	67
Fire	63
First Class	69
Game Store	61
Gamers Point	47
Hasbro	5, 17
Infogrames	33
Media Attack	61
Media Tunnel	65
Merz & Krell	77
OZ-Verlag	83
Power Video	71
SEGA	29
SONY	19, 49
Take 2	87
Theo Kranz Versand	6, 7, 8, 9
THQ	43
Video Game Store	71
Vidis	53
Virgin	U2, 21, 39

Das lest ihr in der nächsten



Donkey Kong strikes back

Was lange währt, wird endlich gut! Zusammen mit Diddy, Lanky, Chunky und Tiny macht ihr euch auf die Suche nach den goldenen Bananen. Für Rare fast schon typisch ist, dass ihr in einem Multiplayer-Modus die Möglichkeit bekommt, mit Ananas- oder Kokosnuss-Wummen in Quake-Manier ein Deathmatch auszutragen. Erfahrt alle Details in unserem ausführlichen Mega-Test.



Mega Fun 1/00 erscheint am 1.12.99 Weitere Themen: + Shadow

Man (DC) im Test • Gran Turismo 2: Besser als das Original? • Armored Core im Härtestest • EA's Knockout Kings: Beste Box-Sim aller Zeiten?

sekunde +++ in le

Spekulationen, Gerüchte und mehr ...

Eine vom japanischen Fachmagazin Nikkei Biz Tech veröffentlichte Story wies interessante Fakten zur Preisentwicklung der ab März 2000 in Japan erhältlichen PS2 auf. Laut einem SCE-Offiziellen sei bereits im Herbst 2000, also lediglich ein halbes Jahr nach dem Launch, ein Preissturz auf ca. 20.000 Yen (ca. 350.-DM) zu erwarten. Das ist die Hälfte des Launch-Preises. Für hiesige User könnte dies einen noch niedriger gehaltenen Einführungspreis im Herbst 2000 zur Folge haben, welcher sich momentan auf ca. 700.- DM belaufen dürfte. Durch diesen Schritt könnte Sony sogar die skeptischeren Gemüter überzeugen, sich die neue Wunderwaffe anzuschaffen. Ein weiterer positiver Nebeneffekt wäre mit Sicherheit die Ankerbelung des Spielverkaufs durch die dann noch höhere Zahl an verkauften Konsolen. Alles in allem also für beide Seiten ein, wenn es denn so eintritt, lohnenswerter Schachzug, durch welchen sowohl User als auch Sony als Sieger vom Platz gehen würden.

index

Action Man T (56%) 50	Prince Naseem Boxing N 18
Akujji - The Heartless (dt) EH 97	Q'Bert T (20%) 62
Armored Core N 14	Rainbow Six (N64/PS) T (81%/80%) 52
Buggy Heat T (74%) 72	RC Stunt Copter (dt) EH 97
Bundesliga Stars 2000 (dt) EH 97	Ready 2 Rumble Boxing (dt) EH 95
Carnageddon (dt) EH 97	Resident Evil 3 N 6
Carnageddon T (53%) 71	Road Rash 64 (us) EH 97
Centipede T (46%) 52	Road Rash 64 T (69%) 50
Championship Motocross T (73%) 72	Ronin Blade T (71%) 53
Crash Team Racing T (89%) 40	Rugrats T (64%) 50
Demolition Racer T (67%) 70	Sled Storm (dt) EH 97
Destrega (dt) EH 97	South Park (dt) EH 97
Dino Crisis T (86%) 34	South Park T (18%) 64
FIFA 2000 T (89%) 38	Space Invaders T (35%) 51
Final Fantasy VIII (dt) EH 98	Spec Ops N 20
Formel Eins 99 T (91%) 58	Speed Freaks (dt) EH 96
Fußball Live T (84%) 48	Spyro 2 T (84%) 66
Gauntlet Legends T (74%) 78	Star Wars: Die dunkle Bedrohung (dt) EH 110
Grand Theft Auto 2 T (86%) 54	Star Wars: Die dunkle Bedrohung T (75%) 64
Hot Wheels Turbo Racing T (62%) 52	Supercross 2000 N 20
Incoming T (71%) 60	Tarzan T (72%) 77
Jet Force Gemini T (85%) 44	The Next Tetris T (52%) 64
KnockOut Kings (N64) N 23	Tomb Raider IV N 26
KnockOut Kings (PS) N 23	Tony Hawk's Skateboarding (dt) EH 97
Le Mans 24 N 22	Tony Hawk's Skateboarding (dt) EH 96
Mario Kart 64 (dt) EH 96	Toy Commander T (83%) 60
MDK 2 N 25	Turok: Rage Wars T (86%) 68
Millennium Soldier - Expendable T (72%) 60	WCW Mayhem (us) EH 96
Missile Command T (24%) 62	WCW Mayhem (us) EH 96
Mission: Impossible (dt) EH 112	World Driver Championship T (88%) 46
MTV Sports: Snowboarding N 21	Worms Armageddon T (84%) 76
Mulan T (34%) 56	Worms Pinball T (62%) 61
NBA Basketball 2000 T (84%) 74	Wu Tang T (72%) 74
NBA Jam 2000 T (88%) 76	WWF Attitude EH 116
NBA Live 2000 N 24	WWF Attitude T (85%) 56
NHL Champions 2000 T (81%) 65	
No Fear Mountainbiking T (82%) 62	
Pac-Man World T (83%) 56	
Plane Crazy T (41%) 63	
Pong T (75%) 67	

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

Erscheinungstermine

Japan

Spectral Blade Dezember PS
Berserk Dezember DC
Super Chinese Fighter DX Dezember PS
That's QT Dezember PS
Sunrise Eiyuutan Dezember DC
Gojira Dezember DC
Hanagumi Taisen Dezember DC
Dee Dee Puranetto Dezember DC
DX The Game of Life 3 Dezember PS
Bomberman 2 Dezember N64
Azit 03 Dezember PS
Summon Night Dezember PS
My Home Dream 2 Dezember PS
Vampire Hunter D Dezember PS
Harvest Moon Dezember PS

USA

Excitebike 64 Dezember N64
Castlevania Special Ed. Dezember N64
Duck Dodgers Dezember N64
Namco Museum 64 Dezember N64
Bass Rise Dezember PS
Scrabble Dezember PS
Roadsters Dezember PS
Space Debris Dezember PS
Saboteur Dezember PS
Fear Effect Dezember PS
Armada Dezember DC
GTA 2 Dezember DC

Deutschland

South Park: Chef's Luv Shack Dezember PS, N64
Armored Core Dezember N64
Turok: Legenden des verlorenen Landes Dezember N64
Vigilante 8: Herausf. Dezember PS, N64, DC
Battlezone 64 Dezember N64
Dune 2000 Dezember PS
NBA Live 2000 Dezember N64
WCW Mayhem Dezember N64
Supercross 2000 Dezember N64
Cyber Tiger Dezember N64
Xena Dezember N64
Rat Attack Dezember N64
Crash Team Racing Dezember PS
Space Debris Dezember PS
Gruddge Warriors Dezember PS
Silicon Valley Dezember PS
Spec Ops Dezember PS
Nuclear Strike Dezember N64
Ealhworm Jim 3D Dezember PS
Baldur's Gate Dezember PS
Urban Chaos Dezember PS
A Bug's Life Januar N64
Toy Story 2 Januar N64, PS
Test Drive 6 Januar PS, DC
Eagle One Januar PS
EPGA Golf Januar N64
Space Invaders Januar N64
Tony Hawk's Skateb. Januar N64
Paperboy 3D Januar N64
Int. Track & Field 2 Januar PS
ISS Pro Evolution Januar PS
Martian Gothic Januar PS
Railroad Tycoon 2 Januar PS
Thrasher: Seek Januar PS
GTA 2 Januar DC
Rainbow Six Januar DC
Wrestlemania 2000 Januar PS
MDK 2 Januar DC
Marvel vs Capcom Januar PS

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
email: computec.abo@dsb.net
Anschrift der Redaktion
Computec Media, Mega Fun
Franz: Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
E-Mail: leserecke@megafun.de
Fax: 0931/7842515
Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg
Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Textkorrektur
Claudia Brose
Redaktion
Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder
Bildredaktion
Karel Stumpf
Redaktion England
Derek dela Fuente
Freie Mitarbeiter
René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuij

Layout
Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peter Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption
Uwe Kraft
Titel
Virgin/Lapcom

Manuskripte und Programme
Mit der Einreichung 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
Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72-143
Fax: +49 - (0)911 - 28 72-241
email: carudolph@computec.de
Web: www.computec.de
Anzeigenberatung
Wolfgang Menne (-144)
Jens Klüver (-348)
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Anzeigenassistentin
Ina Schubert (-346)
Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)
Anzeigenmarketing
Monika Fleener (-345)
Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)
Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag

Computec Media
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg
Verlagsleitung
Roland Bollendorf
Produktionsleitung
Martin Clossmann
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb
Gong Verlag GmbH
Abonnement
Mega Fun kostet im Abonnement DM 62,- (Ausland DM 86,-)
Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: 05 528
Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost
Mega Fun wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen:
ISSN 0946-6282 VKZ | 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 1999: 50.810 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltbundesamtes.

EINFACH FESSELND, FESSELND EINFACH,
EINFACH MICKY!!!



MAGICAL TETRIS CHALLENGE™



ZWEI SPIELMODI: MAGISCHES
TETRIS UND KLASSISCHES
AUF-AB-TETRIS



SPIELN SIE SICH VON EINER
STORY ZUR ANDEREN ODER
TRETEN SIE KOPF AN KOPF
GEGEN EINEN FREUND AN.



ERLEBEN SIE UNTERSCHIEDLICHE
GESCHICHTEN MIT MICKY,
MINNI, GOOFOY ODER DONALD –
JE NACH WAHL DER
SPELFIGUR.

*Screenshots aus
der Nintendo®64-Version

Magical Tetris Challenge™ vereint den liebenswürdigen Charme von **Disney's**
Charakteren mit dem unvergleichlichen Tetris-Spielspaß.

Ab September für das Nintendo® 64 erhältlich und noch diesen Winter für den Game Boy Color.



NINTENDO®, NINTENDO 64, GAME BOY

UND  SIND WARENZEICHEN

VON NINTENDO CO., LTD.

ACTIVISION

www.activision.de

Tetris © 1987 Elorg. Magical Tetris Challenge © 1998 Elorg. Original-Konzept & Design von Alexey Pajitnov. Magical Tetris Challenge ist ein The Tetris Company lizenziertes und an Capcom Co., Ltd. unterlizenzierter. Magical Tetris Challenge ist von The Tetris Company an Capcom Co., Ltd. unterlizenzierter. Alle Rechte vorbehalten. Charaktere, Szenen, Handlung, Animationen, Grafik, Sound und Musik von Disney © Disney. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Capcom Co., Ltd. T.L.S. (Temporary Landing System) Design von ARIKA CO., LTD. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc.

ACTIVISION®

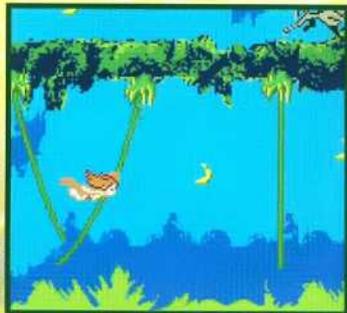
Schwing dich auf den Game Boy® Color!



Schwimm mit Krokodilen, schwing dich an Lianen und klettere auf Bäumen, um deine Affenfamilie aus den Händen von Clayton, dem Jäger, zu retten.



Schlüpf in die Rolle von Jane, Tarzans Affenfreundin Terk und natürlich Tarzan als Kind und als Mann.



Erforsche zahlreiche Level und lass mit deinen affenstarken Fähigkeiten und animalischen Instinkten wieder Frieden im Dschungel einkehren.



Disney's TARZAN

Im Dschungel ist was los!

www.disney.de/DisneyInteractive
www.activision.de

Tarzan™ ist Eigentum von Edgar Rice Burroughs, Inc. und wird mit Genehmigung verwendet. Copyright © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. und Disney Enterprises, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Lizenziert von Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

NINTENDO®, GAME BOY AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

GAME BOY
COLOR

