

# MEGA FUN

Das  
für me  
Konsol

NINTENDO · SEGA

DM 5,90  
02/2000

## Gran Turismo 2 PS

**Ausgefahren:** Erreicht GT 2 die Klasse seines Vorgängers?

## Resident Evil:

## Code Veronica DC

**Horror pur:** Aufregende Bilder zur HiRes-Version des Gruselspektakels

Insektenkiller für N64: Der Turok-Herausforderer im Megatest!

# Armorines PROJECT S.W.A.R.M. N64

**Komplett gelöst:**  
**Alle 34 Levels** von Tomb Raider IV auf 14 Seiten enthüllt

**tipps &**

**tricks** zum Sammeln

Armorines: Project S.W.A.R.M., Donkey Kong 64, Tomb Raider IV: The Last Revelation, Ace Combat 3, Der Morgen stirbt nie, Dino Crisis, FIFA 2000, Grand Theft Auto 2



4 391135 505901 02

# PLAY IT DIRTY!

SO ECHT, DASS DIR DER SAND ZWISCHEN DEN ZÄHNEN KNIRSCHT!



9 UNTERSCHIEDLICHE ORIGINAL D.I.R.T.-BIKES!

MIT UNTERSTÜTZUNG UND TIPS VON  
RICKY CARMICHAEL, MOTOCROSS-  
SUPERSTAR UND MEHRFACHER AMA-CHAMPION!

REALISTISCHE FAHRERANIMATIONEN MIT ALLEN TRICKS UND STUNTS!

EXZELLENT E GRAFIK UND SPEZIALEFFEKTE  
(INKLUSIVE HOCHSPRITZENDEM SCHMUTZ, AUSPUFFWOLKEN UND LICHTEFFEKTE)

6 SPIELMODI, INKLUSIVE CHAMPIONSHIP, QUICK RACE, HEAD-TO-HEAD (2-SPIELER-MODUS),  
TIME ATTACK, PRACTICE UND TRAINING!

12 EINZIGARTIGE TRACKS, UNTER ANDEREM „MOTOCROSS“, „SUPERCROSS“ UND „ENDURO“!

# Championship Motocross™

featuring

## Ricky Carmichael

WWW.THQ.DE - WWW.CHAMPIONSHIPMOTOCROSS.COM



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH • THQ GAMES, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111  
Championship Motocross featuring Ricky Carmichael © 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and Distributed by THQ INC. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ INC. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

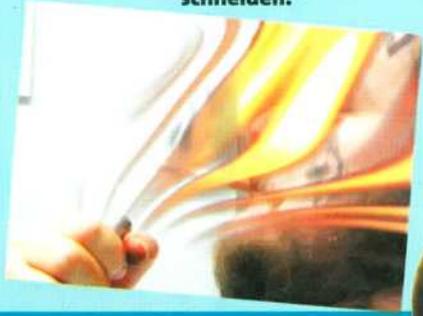


# DUMM gelaufen

**Jau, so kann es gehen! Echt dumm gelaufen. In unseren heiligen Hallen haben alle Raucher ein streng zugewiesenes Verlies namens Raucherzimmer. In dieser trostlosen Umgebung müssen sich die Süchtigen ihre regelmäßige Dosis Nikotin zuführen. Unser alter Hülsenstopfer Gunther (Rolls & Hülsen), Originalität "Die zerren einfach mehr 'nei und dröhnen", saß nun eines Tages dort und entbrannte sich sein Kippchen. Allerdings hatte er dummderweise vergessen, zuvor eine Tabakrolle einzulegen.**

**Da eine leere Papierrolle sehr schnell brennt, könnt ihr euch die hohe Stichflamme sicherlich gut vorstellen. Resultat: Sämtliche Haare der vorderen Gesichtspartie waren versengt. Gunther**

**sah es jedoch von der positiven Seite: "Wenigstens muss ich mir jetzt drei Wochen nicht mehr die Nasenhaare schneiden."**



## Wertungsunterbrechung

Das Weihnachtsfest ist vorbei, das neue Jahr/Jahrtausend (Nichtzutreffendes bitte streichen) hat begonnen und die Spieleindustrie hat wieder alle Register gezogen, um auf sich aufmerksam zu machen. Betrachtet man die letzten Wochen, welche Titel den Weg in unsere heiß geliebten Konsolen fanden, muss man eindeutig feststellen, dass kaum wirklich innovatives dabei war. Meistens bescherten uns die Entwickler alte Kost neu aufbereitet. Darunter das lang erwartete Tomb Raider IV, das für viel Gesprächsstoff sorgte. Sind Sequels ohne wirkliche Neuerungen kaufenswert oder nicht? Nun, nach langen Diskussionen in Bezug auf das Mega-Fun-Wertungssystem haben wir uns entschlossen, die Rubrik "Best of Mega Fun" ordentlich zu überarbeiten. Ab sofort werden wir nicht mehr zwischen den Systemen unterscheiden. Wir würfeln sie einfach - im Sinne eines Multiformat-Magazins - aufgeteilt nach Genres zusammen. Somit erhält jede Konsole nicht nur ihren entsprechenden Anteil nach der augenblicklichen Marktlage, sondern insbesondere nach ihrer Spiele-Qualität. Soll heißen, dass der DC mit einem kleinen Marktanteil dennoch in vielen Rubriken die Referenz stellt. Die Liste ist sicher noch nicht ganz perfekt (wir hoffen wieder auf tatkräftige Unterstützung von Hannes Falke), dennoch bietet sie nun eine klarere Übersicht und eine bessere Unterteilung der Genres. Sicher wird euch auffallen, dass die Wertungen zu einem großen Teil nicht mehr mit den

Tests übereinstimmen. Das ist auf stundenlange Diskussionen mit den Redaktions-Querulanten zurückzuführen. Jetzt aber genug der Wertungsschiebe-

rei. Kommen wir zu den Fakten dieser Mega Fun! Als großes Highlight berichten wir über den lang erwarteten GT-Nachfolger. Gran Turismo 2 soll allerdings nicht ein billiger Abklatsch der PS-Referenz werden. Wir geben Preview-Gummi ab Seite 6! Nach der ersten Software-Welle für den Dreamcast rollen nun endlich weitere Highlights für Segas Flaggschiff auf uns zu. Neben dem Knaller Crazy Taxi und der hervorragenden N64-Umsetzung Rayman 2 gibt es für Import-Fans die absoluten Kracher NBA 2K (us) und Berserk (jp) in unserer Rubrik "Aus aller Welt" ab Seite 78 nachzulesen. Wer übrigens mehr Infos zu diesen und anderen DC-Spielen haben möchte, kann dies in unserer Heftbeilage für Abonnenten, dem SegaMagazin, tun (sorry, aber Eigenwerbung darf auch mal sein). Für den Nintendo-Modulschlucker gibt es wie nach jedem Weihnachtsfest eine kleine Flaute. Acclaim springt hier mit Armored Core in die Presse (ab Seite 44). Nintendo scheint sich aus der großen Schlacht der Next-Generation-Konsolen herauszuhalten. Und das ist gut so, denn nachdem nun feststeht, dass Yu Suzukis Meisterwerk Shenmue doch noch am 29.12. in Japan erscheint, wird sich der Kampf um die Gunst der Zocker im Land der aufgehenden Sonne zu einer wahren Schlacht ausweiten. Shenmue kletterte dort in Windeseile auf den zweiten Platz der Most-Wanted-Liste. Wir sind also gespannt!

**Euer Mega-Fun-Team**



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast

Crazy Taxi	32
Metropolis Street Racer	27
Rayman 2 – The Great Escape	28
Resident Evil: Code Veronica	36
Slave Zero	30
Tee Off	25
Virtual-On: Oratorio Tangram	24
Virtua Striker 2 ver. 2000.1	30

PlayStation

Army Men 3D	34
Army Men Air Attack	34
Colony Wars: Red Sun	14
ECW Hardcore Revolution	23
F1 World Grand Prix '99	18
Gran Turismo 2	6
Grandia	16
International Track & Field 2	26
ISS Pro Evolution	20
LMA Manager	29
MediEvil 2	17
Road Rash Jail Break	22
Rollcage Stage II	31
South Park Rally	33

Nintendo 64

Castlevania: Legacy of Darkness	12
News	36

test

Dreamcast

Berserk (jp)	79
F1 World Grand Prix	76
NBA 2K (us)	78
NBA Showtime: NBA on NBC	77
NFL Blitz 2000	75
Revolt	67
Snow Surfers	67
Star Gladiator 2 (jp)	78
UEFA Striker	74
World Wide Soccer 2000	77

PlayStation

Arcade Party Pack	63
Eagle One – Harrier Attack	48
Jet Rider 3	54
Lego Racers	70
Magical Tetris Challenge	64
MTV Sports: Snowboarding	58
NFL Blitz 2000	64
NHL Face Off 2000	70
Saga Frontier 2	52
Shao Lin	50
South Park: Chef's Luv Shack	66
Space Debris	62
Supercross 2000	72
Thrasher: Seek and Destroy	54
Tiny Toon Adventures	63
Toy Story 2	60
Trick'n Snowboarder	58
Um Jammer Lammy	66
Vigilante 8: 2. Herausforderung	63
Warpath: Jurassic Park	52

Nintendo 64

Armorines: Project S.W.A.R.M.	44
Ready 2 Rumble Boxing	64
WCW Mayhem	72

erste hilfe

PlayStation

Ace Combat 3 (dt)	90
Championship Motocross (dt)	91
Der Morgen stirbt nie (dt)	90
Dino Crisis (dt)	91
FIFA 2000 (dt)	90

# Insekten-Invasion!

**Armorines: Project S.W.A.R.M.:** Schlüpft in die Rolle eines Söldners, dem lediglich 128 Stunden zur Verfügung stehen, die Welt vor dem Untergang zu retten.



ab Seite 44



erste hilfe

PlayStation

Grand Theft Auto 2 (dt)	91
Lego Racers (dt)	91
No Fear Downhill Mount. Biking (dt)	91
Ready 2 Rumble Boxing (dt)	91
Ruff & Tumble (dt)	91
Tomb Raider IV (dt)	92

Nintendo 64

Armorines: Project S.W.A.R.M. (dt)	90
Donkey Kong 64 (dt)	110

rubriken

Best of Mega Fun	80
Börse	112
Ihr über uns	86
Impressum	114
Inserenten	113
Klein & Fein	82
Leserecke	84
Vorschau	114
Wir über uns	3
Zockerkönig	87



Gran Turismo 2

Gran Turismo (1) zählt nach wie vor zur Crème de la crème der Rennspiele. Nun endlich legen die Polyphony Studios das Sequel auf. Kann GT 2 den Nachfolger nochmals toppen? Ein ausführliches Preview zeigt Stärken und Schwächen.

ab Seite 6



Das lest ihr im Sega Magazin



Inhalt	7
Crazy Taxi (DemNächst)	8
Rayman 2 (DemNächst)	10
Virtual On (DemNächst)	11
RE: Code Veronica (DemNächst)	12
BrandHeiß – Dreamcast News	14
Berserk (jp)	16
Zombie Revenge (jp)	18
F1 World Grand Prix	19
Virtual Striker 2 ver. 2000.1 (jp)	19
Maken X (jp)	20
NBA Showtime: NBA on NBC	21
NBA Quarterback Club 2000	21
Star Gladiator 2 (jp)	22
Jojo's Bizarre Adventure (jp)	22
NBA 2K (us)	22
Street Fighter III W Impact (jp)	22
Sega Millennium Quiz	23
MailBox	24
SecretService – Tipps&Tricks	27
LeXikon – DC-Spiele im Überblick	28
VorSchau	30

# TUROK

LEGENDEN DES  
VERLORENEN LANDES

88%  
N-Zone  
11/99

86%  
Mega Fun  
12/99

89%  
Games & More  
23/99

wirst Du überleben...

drei von vier  
spielern ziehen bei  
diesem match den  
kürzeren



GAME BOY COLOR



Hochspannung erleben

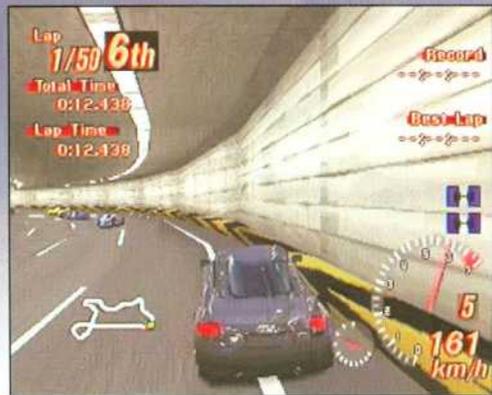




**Lizenzprüfung:** Um alle der begehrten Tests zu bestehen, müsst ihr sogar mit diesem wilden Gefährt den Hügel hinauf.



**Leistungstest:** Auf dem High-Speed-Ring dürft ihr die Maschinen voll ausfahren, bis hin an die Grenze des Machbaren.



**Raser aus Ingolstadt:** Zugegeben, der Audi TT wurde leicht modifiziert und hat nun weit mehr als 400 PS.

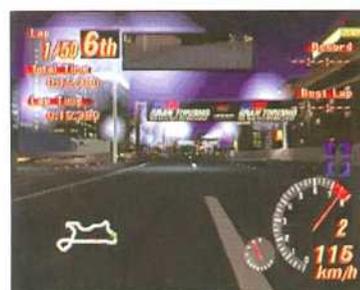
# Gran Turismo 2

**PlayStation Rennspiel** Polyphony Digital stockte den Gesamtumfang des Sequels auf sage und schreibe zwei CDs auf.

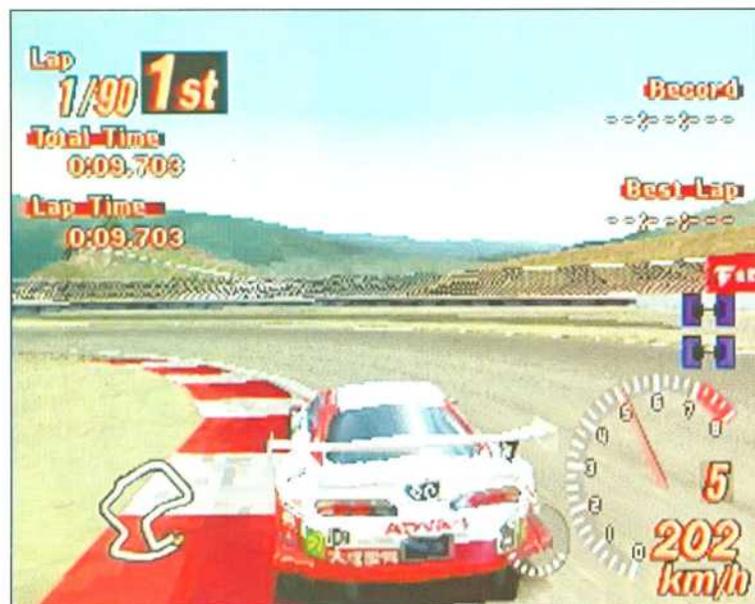
Während PS-Jüngern wird mittlerweile ob der nunmehr doch recht langen Wartezeit von eineinhalb Jahren das Wasser wegen der immensen Vorfreude in Sturzbächen die Mundwinkel hinablaufen. Es rankten sich haufenweise Gerüchte um den Nachfolger eines der meistverkauften Konsolen-Games überhaupt. Diese reichten von hunderten an fahrbaren Vehikeln, wobei nun auch endlich deutsche Auto-Schmieden enthalten sein sollten, bis hin zu einer noch

opulenteren optischen Präsentation. Zum damaligen Zeitpunkt waren die Entwickler aus dem Hause Polyphony noch der Meinung, die PlayStation-Hardware bereits nahezu komplett ausgereizt zu haben. Neuesten Verlautbarungen aus denselben Kreisen zufolge, schöpfte man das eigentliche Potential im Nachhinein jedoch "nur" zu etwa 75% aus, während man mit dem Sequel nunmehr angeblich an der magischen 100%-Grenze kratzt. Dies lässt viel erhoffen, doch um endlich

einen besseren Eindruck von der Klasse des Titels zu bekommen, haben wir uns die NTSC-Preview-Version einmal zu Gemüte geführt. Leider waren wir aufgrund des Drucklagenschlusses noch nicht im Stande, die fertige Verkaufsversion in Händen zu halten, da diese erst wenige Tage später das Licht der Händlerregale erblickt.



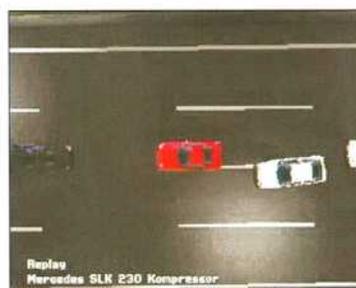
**Altbekannt:** Manche Kurse werden dem einen oder anderen Kenner des Prequels bekannt vorkommen.



**PS-Bolide:** Die hochgezüchteten GT-Flitzer strotzen zwar nur so vor Leistung, sind aber schwierig durch die Schikanen zu bugisieren.



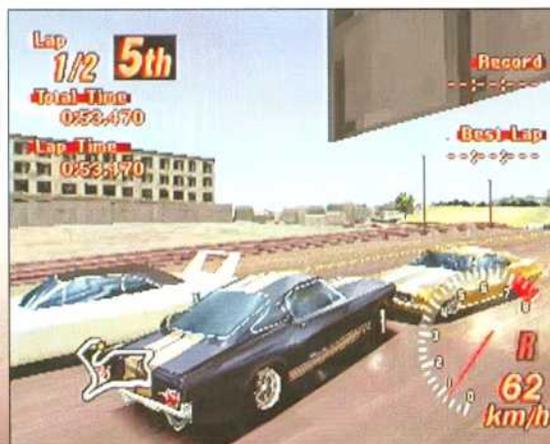
**Haarige Angelegenheit:** Wer zu schnell in die scharfen Kurven einfährt, muss den Preis dafür bezahlen.



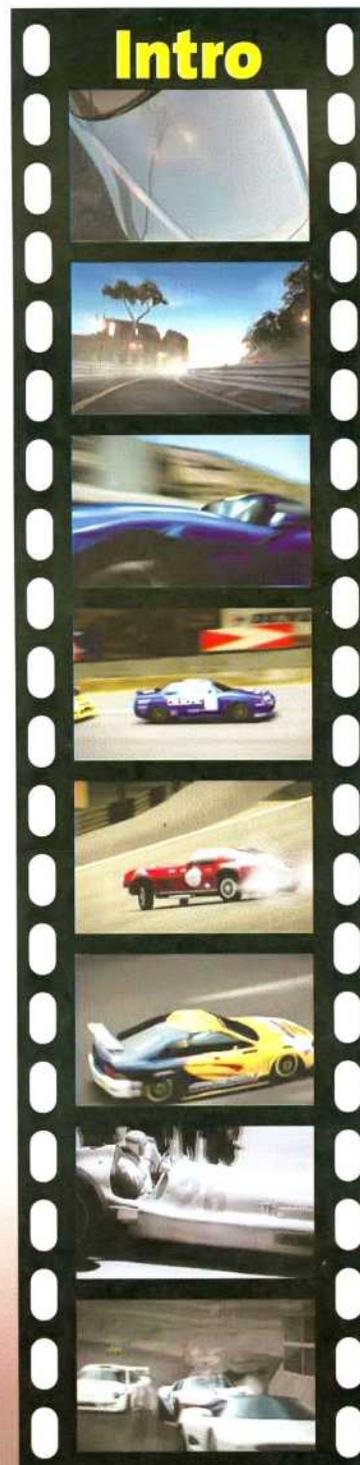
**Wenig übersichtlich:** Die Draufsicht eignet sich bestenfalls für Rennpuristen.



**Sportliches Coupé:** Nicht nur optisch bringt der Silberling viel Spaß, auch die Kurvenlage überzeugt auf ganzer Linie.



**Over gestellt:** Balgen sich gleich mehrere Muscle-Cars um die Plätze, kommt es auch zu brenzligen Situationen.



## Die Exoten in Gran Turismo 2

HKS.....DRAG 180SX	Saleen.....SR Widebody
HKS.....R33 DRAG GT-R	Shelby.....Cobra '67 427
Lister.....Storm V12	Shelby.....Cobra Coupe '65
Lister.....Storm GT	Shelby.....GT350 '66
MG.....MGF 1.8i VVC	Shelby.....GT500 '68
MINE'S.....SKYLINE (R32.5) GT-R	Shelby.....Series 1
MINE'S.....SKYLINE (R33) GT-R	Spoon.....INTEGRA Type-R
MINE'S.....SKYLINE (R34) GT-R	Spoon.....CIVIC Type-R
MINE'S.....LANCER Evolution V	Spoon.....S2000
Mugen.....Mugen Civic Type-R	Tommy kaira.....ZZ-S Coupe
Mugen.....Mugen Civic FERIO	Tommy kaira.....ZZ
Mugen.....Mugen INTEGRA Type-R	Tommy kaira.....ZZ
Mugen.....Mugen Prelude Type-S	Tommy kaira.....M30 (TUNED R31 SKYLINE)
Mugen.....Mugen ACCORD SIR-T	Tommy kaira.....M30 (TUNED R32 SKYLINE)
Mugen.....Mugen ACCORD WAGON	Tommy kaira.....Tommy kaira R
Mugen.....Mugen CR-X delsol	Tommy kaira.....Tommy kaira R
Mugen.....Mugen BEAT	Tommy kaira.....m13
Mugen.....Mugen CR-X PRO2	Tom's.....Angel T01
Mugen.....Mugen S2000	Tom's.....T020 (MR2 Based)
Mugen.....Castrol Mugen NSX	Tom's.....T111 (AE111 LEVIN Based)
RUF.....Ruf BTR Type	Tom's.....SUPRA (JZA80 Based)
RUF.....Ruf BTR Type	Vector.....Wiegert Vector W8 T. Turbo
RUF.....Ruf BTR2	Vector.....M12
RUF.....Ruf RCT	Venturi.....Atlantique 300 Bi-Turbo
RUF.....Ruf CTR Yellow Bird	Venturi.....Atlantique 400 GT
RUF.....Ruf CTR2 Sport	Venturi.....Atlantique 600 LM
RUF.....Turbo R	



### Spielablauf: Gewohnte Zweiteilung

Wie schon im Killer-Prequel habt ihr erneut die Qual der Wahl, euch zwischen dem rasanten Arcade-Modus und der enorm motivierenden, jedoch um so zeitaufwendigeren Simulationsvariante zu entscheiden. Beiden Varianten wurde je eine CD spendiert. Den interessantesten Aspekt des Arcade-Silberlings dürfte zweifelsohne das äußerst liebevoll gestaltete Intro darstellen. All denjenigen, die eventuell bereits Bilder von GT 2000 für die PlayStation 2 zu Gesicht bekommen haben, wird die ein oder andere Szene bekannt vorkommen, da es sich bei dem Intro tatsächlich um die Spielgrafik aus GT 2000 handelt, jedoch in geraderer Form, versteht sich. Nichtsdestotrotz verblüffen die Bilder ob ihres Detailreichtums. Bis zum Erscheinen des Nachfolgers für die Next-Generation-Konsole ziehen aber noch einige Wochen ins

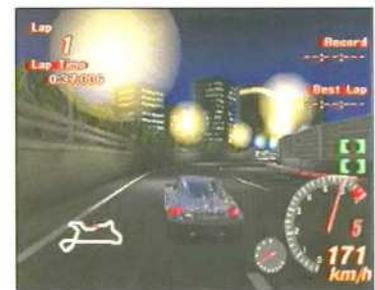
Land. Deswegen auch ohne lange Worte zurück zum Arcade-Modus. Ähnlich dem Vorgänger werdet ihr vor die Wahl gestellt, euch für eine von drei Rennklassen zu entscheiden. In der A-Klasse findet ihr Sportwagen wie das Chevrolet Coupé vor, während ihr es in der B-Variante mit High-Performance-Boliden der Marke Audi TT zu tun bekommt. Zu guter Letzt stehen noch die so genannten City Runner, beispielsweise ein Opel Tigra 1.6i, zur Verfügung, um die Pisten gehörig umzupflügen. Wie schon im Erstling dürft ihr euch entweder für die Ridge-Racer-Manier, also das gekonnte Driften, oder aber für einen rasanten Rennstil entscheiden. Besonders lobenswert ist die Entscheidung der Coder, euch eure bereits erworbenen Flitzer aus dem GT-Mode zur Verfügung zu stellen. Per



**Detailreichtum:** Der Rallye-Flitzer aus dem Hause Ford wirkt im Gegensatz zu den etwas grob erscheinenden Landschaften sehr realistisch.



**Über-Racer:** Vehikel wie den Denso gibt es in GT2 nicht zu kaufen. Nur wer ein Ausdauerrennen gewinnt, bekommt denselben.



**Authentisches Flair:** Gerade bei den Nachtfahrten kommt das Renn-Feeling besonders gut rüber.

Memory-Card könnt ihr euren gesamten Fuhrpark in den Arcade-Modus laden und so für offene Münder sorgen. Selbstverständlich wurde wieder an die Möglichkeit gedacht, die Boliden mit einem Freund tauschen zu dürfen. Insgesamt stehen euch im Arcade-Modus 18 Kurse zur Verfügung, darunter neben vertrauten, wie dem High-Speed-Ring, auch einige neue Kurse. So habt ihr die große Ehre, die berühmten Straßen Roms zu befahren und durch Seattle zu cruisen. Doch bekannterweise bildet der Arcade-Modus gegenüber der an Umfang kaum mehr zu schlagenden Simulations-Variante nur ein Beiwerk, wenn auch ein nettes. Es sollte aber

Neulingen nicht vorenthalten werden, dass auch hier Vehikel gewonnen bzw. freigespielt werden können, um den Reiz über längere Zeit zu gewährleisten. Doch nun zum eigentlichen Schwerpunkt, denn Gran Turismo trägt nicht zu Unrecht den markanten Untertitel: The Real Driving Simulator. Eingefleischten PS-Hasen stellt sich bereits an dieser Stelle die berechnete Frage, wie man im Hause Polyphony den Erstling eigentlich noch toppen will. Zum einen wurde die Zahl der verfügbaren Autos in schwindelerregende Höhen gehoben. Summa summarum bietet Gran Turismo 594 verschiedene



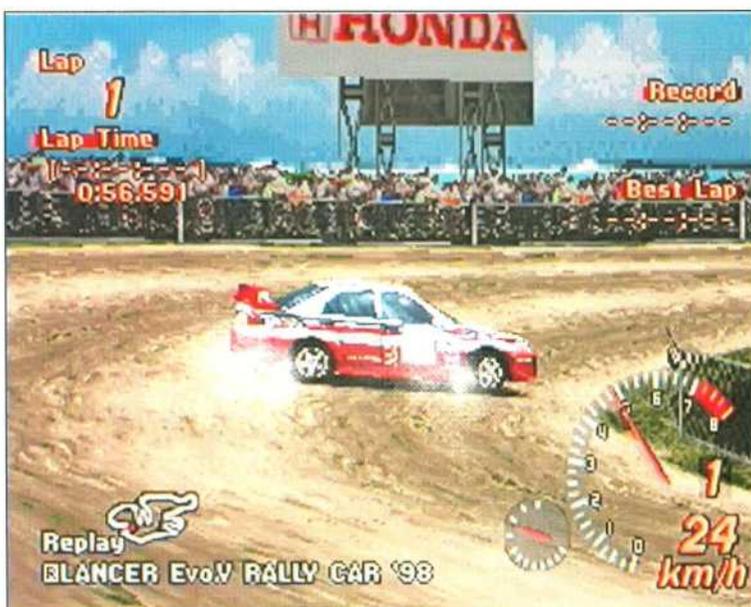
## Die Strecken in Gran Turismo 2

### Alle 27 Kurse

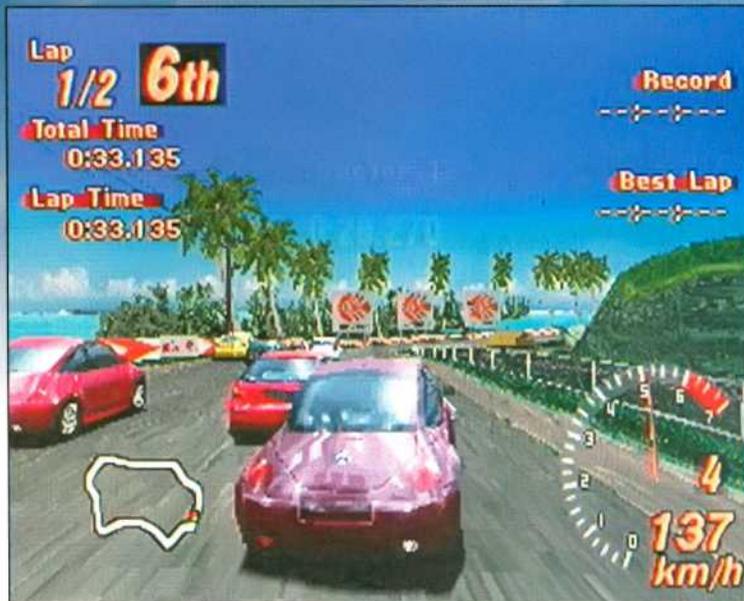
1. Rome Circuit Full Course
2. Rome Short Course
3. Rome Night
4. Seattle Circuit Full Course
5. Seattle Short Course
6. Pikes Peak Hill Climb
7. Super Speedway
8. Laguna Seca Raceway
9. Midfield Raceway
10. Apricot Hill Speedway
11. Red Rock Valley Speedway
12. Tahiti Road
13. Tahiti Dirt Route 3
14. Smokey Mountain North
15. Smokey Mountain South
16. Green Forest Roadway
17. Tahiti Maze
18. Autumn Ring
19. Trial Mountain Circuit
20. Deep Forest Raceway
21. Grand Valley Speedway
22. Grand Valley East Section
23. Special Stage Route 5
24. Clubman Route Stage 5
25. Autumn Mini Ring
26. Grindelwald
27. Test Course

### Umgekehrte Kurse-Nachtkurse

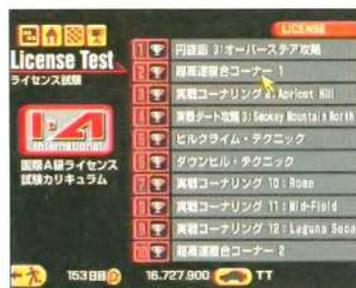
28. Rome Circuit Reverse
29. Rome Short Track Reverse
30. Rome Night Reverse
31. Seattle Circuit Reverse
32. Seattle Short Course Reverse
33. Pikes Peak Downhill
34. Midfield Raceway Reverse
35. Apricot Hill Reverse
36. Red Rock Valley Reverse
37. Tahiti Road Reverse
38. Tahiti Dirt Route 3 Reverse
39. Smokey Mountain North Reverse
40. Smokey Mountain South Reverse
41. Autumn Ring Reverse
42. Trial Mountain Circuit Reverse
43. Deep Forest Raceway Reverse
44. Grand Valley Speedway Reverse
45. Grand Valley East Section Reverse
46. Special Stage Route 5 Reverse
47. Clubman Stage Route 5 Reverse
48. Autumn Ring Mini Reverse
49. Grindelwald Reverse



Rallye-Fieber: Spätestens beim Befahren der staubigen Pisten zeigen sich die wahren Könner der PS-Monster.



Retro-Wahn: Was kann es Schöneres geben, als mit einem aufgebohrten New Beetle über malerische Rundkurse zu brettern? Fast nichts!



Umfangreiche Lizenzen: Insgesamt stehen 60 einzelne Prüfungen zur Bewältigung aus, um an allen Rennen teilnehmen zu dürfen.



Stadtkurs: Es darf selbst durch das schöne Seattle im Nordwesten der USA gedonnert werden.

fahrbare Untersätze, die sich wie gehabt nicht nur optisch voneinander unterscheiden, sondern sich auch in Bezug auf das Handling enorm realistisch verhalten. Vor die nervenaufreibenden Cups stellte der Entwickler erneut ein großes Hindernis: Die Lizenztests. Wie bereits im Vorgänger müssen diverse Prüfungen automobilischer Natur gemeistert werden, um Zugang zu der opulenten Vielfalt an Wettbewerben zu erhalten. Ohne Fleiß kein Preis, ohne Lizenz keine Competition! Von der relativ einfach zu bewältigenden B-Lizenz über die A-Lizenz bis hin zu den internationalen "Führerscheinen", International C bis A, werdet ihr mit immer kniffligeren Aufgaben vertraut gemacht. Von einfachsten Beschleunigungs- und punktgenauen Bremsstests reicht die Aufgabenpalette bis hin zum Durchfahren versetzt angeordneter Reifenstapel. Mag sich alles zwar leicht anhören, in der Realität jedoch sind einige Faktoren zu bedenken: Euch werden mit steigender Qualität der Lizenzen mehr und mehr äußerst knapp bemessene

Zeitlimits auferlegt. Ferner bekommt ihr es allmählich mit immer schwieriger zu bändigenden Geschossen, wie einer über 400 PS starken Dodge Viper, zu tun, die sich als wahre Giftspritze herausstellt. Schon die kleinsten Fahrfehler führen zum unweigerlichen Mislingen des Tests. Hinzu gesellt sich noch der Fakt, dass selbst die Grünfläche bzw. die an der Strecke angebrachten Reifenstapel zum vorzeitigen Beenden des Versuchs führen. An dieser Stelle muss erneut ein Lob an die Entwickler von Polyphony gerichtet werden, die es



Belohnung: Je nach Schwierigkeit werden euch Platzierungen fürstlich entlohnt. Des Öfteren erhaltet ihr seltene PKWs.



Tuning total: Fast jedes Schraubchen darf gedreht werden, um Leistung zu gewinnen.



Faszinierend: Insbesondere die Muscle-Car-Wettkämpfe glänzen mit einer schönen Auswahl an Car-Classics.





**Virtuelles Gerempel:** Hier geht es fast zu wie auf deutschen Straßen. Ein New Beetle verfolgt die Werksgenossen.



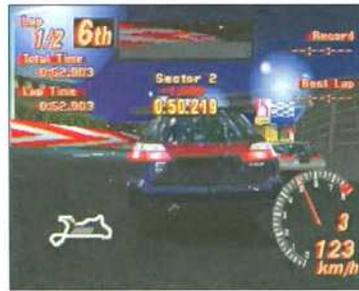
**Leistungsschwacher Mini:** Dies gilt jedoch nur für den PKW in der Grundausstattung.



**Werbe-Tafel:** Selbst in einem Gran Turismo 2 dürfen die an den Strecken angebrachten Tafeln nicht fehlen.



**Gekonnte Kurvenlage:** Gut gedriefft ist halb gewonnen. So oder ähnlich sind fast alle Turns zu meistern.



**Verfolgerposition:** Es ist unbedingt erforderlich, den PKW optimal auf die jeweilige Strecke abzustimmen.

tatsächlich schafften, schon im ersten Teil erworbene Lizenzen teilweise zu verwenden. Das soll heißen: Wer bereits in Gran Turismo alle Lizenzen durch geschicktes Hantieren mit den Benzinschluckern eingefahren hat, kann diese (teilweise) auch im Sequel verwenden und kommt somit um ein

nochmaliges Bestehen der Prüfungen umhin. In welchem Umfang dies jedoch der Fall ist, lässt sich anhand der NTSC-Fassung nicht hundertprozentig feststellen, da uns leider keine japanischen Spielstände des Prequels zur Verfügung standen. Eingefleischte GT-Freaks dürften jedoch mit dem

## Die Mücke in Gran Turismo 2

"Cold Rock the Mic" ..... Apollo Four Forty  
 "Where It's At" ..... Beck  
 "My Favorite Game" ..... The Cardigans  
 "Now Is The Time" ..... The Crystal Method  
 "Hey Man, Nice Shot" ..... Filter

"My Hero" ..... Foo Fighters  
 "I Think I'm Paranoid" ..... Garbage  
 "Dragula" ..... Rob Zombie  
 "Super Bon Bon" ..... Soul Couching  
 "Sex Type Thing" ..... Stone Temple Pilots

nochmaligen Bestehen nicht annähernd soviel Probleme haben wie im Vorgänger, da die Tests in der Gesamtheit leichter ausgefallen sind. Dies soll aber nicht heißen, dass ihr es nicht mit der ein oder anderen schwierig zu knackenden Nuss zu tun bekommt, die euch einige haarsträubende wiederholte Anläufe abringen wird. Habt ihr endlich alle der insgesamt 60 Einzeltests erfolgreich absolviert, geht der Spaß erst so richtig los. Zu Anfang habt ihr lediglich ein mageres Startkapital von 1.000.000 Geldeinheiten auf dem virtuellen Konto. Um ins Renngeschehen einzusteigen, benötigt ihr einen Boliden, wobei der Begriff Bolide hier noch nicht so ganz zutrifft, da ihr lediglich ein paar kleine Salatschüsseln der Marke Fiat neu erwerben könnt. Daher solltet ihr euer Glück auf dem

Gebrauchtwagenmarkt suchen, weil sich hier einige Schnäppchen vor eurem imaginären Auge auftun. Nach dem Kauf eines japanischen Reiskochers, denn aus dem Fernen Osten kommen die einzigen frei zu erwerbenden Gebrauchtwagen, geht es nun endlich hinein ins Renngeschehen. Abhängig davon, für welchen Wagen ihr euch entschieden habt, einen Front-Triebler, ein Allrad-Fahrzeug oder einen Heck-Triebler, steigt ihr in die Wettbewerbe ein. Zu den einzelnen übergeordneten Cups zählen die Special-Events, der Dirt-Event, die Ausdauerrennen und selbstredend die GT-League. In den Special-Events stehen insgesamt 50 Rennen zur Auswahl, die sowohl für Leichtgewichte, Cabrios, 80er-Jahre-Wagen als auch für Muscle-Cars actionreiche Rennen versprechen. Der Dirt-Event bietet, wie der Name bereits vermuten lässt, mit Rallye-Pisten eine weitere Neuerung im GT-Kontext auf Strecken in Tahiti, aber auch die weltberühmte Kletterpartie auf den Pike's Peak. In den Ausdauerrennen werdet ihr gehörigem Stress ausgesetzt, da ihr teilweise über eineinhalb Stunden "am



**Abgedrufft:** Am Steuer eines Rally-Boliden die Kontrolle über das Gefährt zu verlieren stellt zu Beginn sicherlich keine Schande dar.



**Raritäten:** Nur wahre Auto-Kenner werden bei dem Erklängen des Firmennamens Lister hellhörig werden.



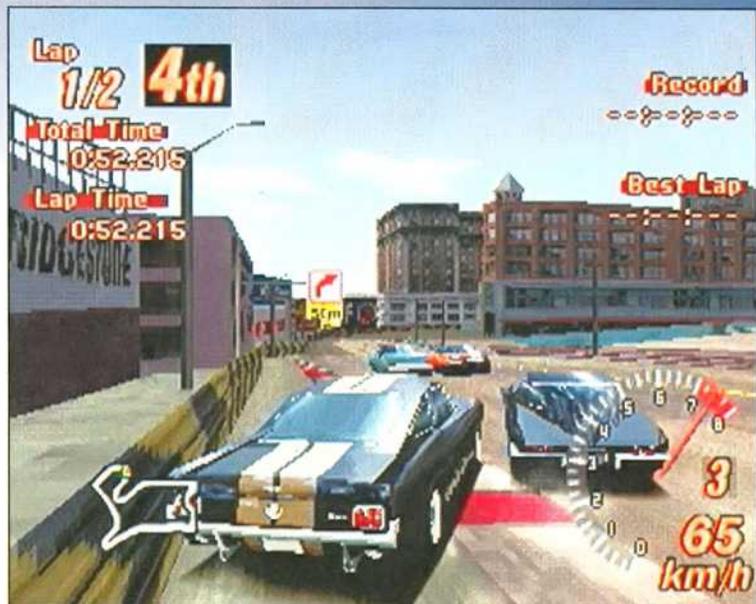
**Famose Replays:** Wie schon im ersten GT, so sind auch im Sequel erneut temporeich geschnittene Wiederholungen zu bewundern.



**Blick nach hinten:** In haarigen Situationen empfiehlt es sich schon mal, ein Auge über die Schulter zu werfen.



**Endspurt:** Jetzt noch einmal kräftig Gas geben und schon sollten die Jungs vor euch den Kürzeren ziehen.



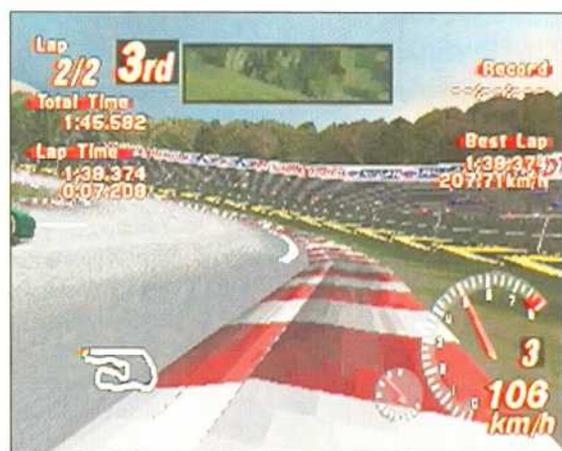
**Schwierig zu handhaben:** Boliden aus den goldenen 70er-Jahren erweisen sich ein ums andere Mal als überaus giftige Gefährte, die euch alles abverlangen.



**Unverzichtbar:** Dieses Vehikel darf aus redaktionsintern bekannten Gründen in keinem wahren Rennspiel fehlen.



**Auf zum Kolosseum:** Im wunderschön gestalteten Rom-Rundkurs führt euch die Fahrt sogar am Wahrzeichen der Stadt vorbei.



**Virtuelle Fahrkünste:** Die Strecke ein bisschen zu verlassen sollte euch kein Kopfzerbrechen bereiten.

Steuer" sitzt, um beispielsweise mit 300 km durch die bereits bekannte Grand-Valley-Strecke zu donnern. In der GT-League wiederum messen sich nur die aufgeböhrtsten Kisten. Mit einem "lächerlichen" Golf GTI besteht hier gegen die teilweise mehr als 700 PS starken Flitzer keine Chance. Für absolvierte Rennen erhaltet ihr abhängig von der Platzierung Preisgelder bzw. als Sonderprämien teils nicht käufliche Wagen. Mit

dem erworbenen Geld geht es schließlich ab zum Tuner, um die PKWs ordentlich zu frisieren. Wie schon im ersten Teil darf von der Schwungscheibe bis hin zu den Zylinderköpfen alles manipuliert werden, womit der hiesige TÜV garantiert seine Probleme hätte. Um auf die Auswirkungen jedes einzelnen Bauteils auf die Fahrleistung einzugehen, könnten Bücher gefüllt werden. Zudem soll auch nicht zuviel verraten werden, da gerade dieser Tüftelaspekt einen großen Teil des motivierenden Vergnügens ausmacht.

**Technik: Durchwachsene Optik**

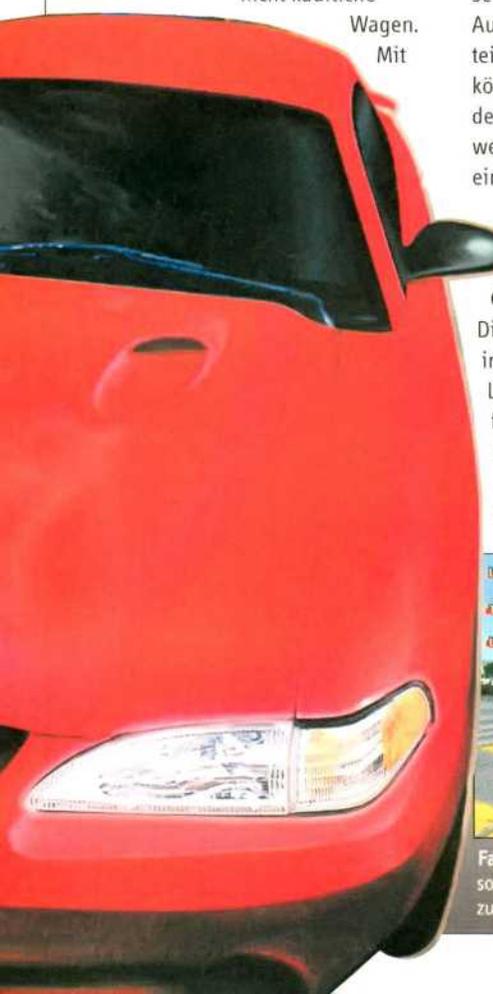
Die Preview-Fassung präsentiert sich in einem doch recht zwiespältigen Licht. Während man bei den 594 fahrbaren Untersätzen erneut viel Detailtreue bewiesen hat, zeigen sich die einzelnen Kurse eher unspektakulär. Des Öfteren auftreten-

de Pixelhaufen, wohlgermerkt im Vergleich zum Vorgänger, stellen keine Seltenheit dar. Zudem ist beim Durchfahren einiger Passagen ein Grafikaufbau am Horizont deutlich auszumachen. Hier stellt sich nun die mehr als berechtigte Frage, wieso man angeblich 100 % der Hardware ausnutzt bzw. wohin diese 100 % gewandert sind? Soundtechnisch gesehen wurden die In-Game-Geräusche im direkten Vergleich zum Vorgänger nochmals verbessert und in Bezug auf den Realitätsgrad erhöht. Abgesehen von diesem Kritikpunkt bemerkt ihr einen echten Unterschied, selbst wenn nur ein anderes Reifen-Set aufgezogen wird. In Sachen Realitätsstreue reicht Gran Turismo so schnell wohl kein Racer das Wasser.

**Erster Eindruck: Tolles Spiel mit grafischen Ungereimtheiten**

Dass sich Gran Turismo 2 erneut weit vorn in den Wertungslisten bewegen

wird, steht außer Frage. In keinem anderen Titel wird bislang eine so große Dichte an Autos, Strecken sowie Tuningmöglichkeiten aufgefahren, nicht einmal in Teil 1. Bleibt lediglich die Frage, ob die Vorab-Version nicht schon etwas älter ist?! Leider zeigt die japanische Preview-Version noch große Schwächen bezüglich der grafischen Darstellung, die hoffentlich in der fertigen Verkaufsversion behoben sein werden. Andernfalls wird Sony kaum mit einem derart großen Erfolg des zweiten Teils rechnen können, denn die gebotene Optik übertrifft nicht den ersten Teil. Mag auch sein, dass man im Hause Polyphony verstärkt Hand an die GT-2000-Fassung anlegt, um diese noch rechtzeitig fertigzustellen. Es wäre dennoch mehr als bedauerlich, sollte man das Potential vergeuden. Wir lassen uns gern positiv überraschen, da GT nach wie vor zu den Vorzeigeprodukten der ausgehenden Konsolengeneration gehört und es traurig wäre, diesem Killer keinen würdigen Nachfolger zu spendieren. (Swen)



**Familien-Kutsche:** Die Power der Kombis sollte nicht unterschätzt werden, da sie bis zu 400 PS haben können.



**Spaßfaktor:** Die Waschanlage macht zwar keinen sonderlichen Sinn, ist aber dennoch ein fester Bestandteil in GT.

**PlayStation**

Hersteller: Polyphony Digital  
 Fahrzeugen: 594 Fahrzeuge, Dual Shock  
 Erscheint: Februar 2000

**Erster sehr gut Eindruck**



**Teuflich:** Der gemeine Grimm-Reaper-Hoschie ist wieder mit dabei.



**Hinterhältig:** Auch die Glasbilder aus den Fenstern greifen euch abermals an.



**Eingedeutscht:** Der neueste Teil der Castlevania-Serie hat ebenfalls deutsche Untertitel.

# Castlevania: Legacy of Darkness

**Nintendo 64 Action-Adventure** Drakula ist zurückgekehrt und mit ihm natürlich ein weiteres Castlevania-Spiel. Erneut versucht Konami an die alten Erfolgstage dieser Serie anzuknüpfen.

Vor gut einem Jahr wurde eine langjährige Familientradition gebrochen. Über mehrere Generationen hinweg machte es sich die Familie Belmont zur Aufgabe, die finstere Herr-

schaft des blutrünstigen Vampires Drakula zu zerschmettern. Doch bereits im letzten Teil der Serie wurde dieser erfahrene Clan von einer anderen Blutlinie abgelöst. Auch in der Fortsetzung des Horrorabenteuers sind die Familien Schneider und Fernandez wieder mit von der Partie. Neu hingegen ist eine sehr mysteriöse Figur namens Cornell.

Dieses Wesen, halb Mensch halb Wolf, ist der eigentliche Hauptcharakter des neuen Teiles. Seine ganze Familie wurde bei einem Angriff von Drakulas Skelettarmeen getötet. Bei seinem Rachefeldzug zieht es den Helden in altbekannte Bereiche der Vorgänger. Da Castlevania: Legacy of Darkness sowohl in der



**Überdimensional:** Dieser riesige Endgegner heizt euch bereits am Anfang des Spieles ordentlich ein.

Vergangenheit als auch in der Gegenwart spielt, ist dieses Sequel eigentlich auch ein Prequel. Spielerisch hat sich nur wenig geändert. Mit eurem Helden habt ihr zahlreiche Jump&Run-Passagen zu erledigen, die es abermals ordentlich in sich haben. Nach jeder kleinen Etappe steht euch ein gigantischer Endgegner gegenüber, der mit einer bestimm-

ten Taktik besiegt werden will. Nachdem ihr das Spiel mit einem Charakter erfolgreich beendet habt, kann eine der drei anderen Figuren ausgewählt werden. Auf eurer Reise durch die Fantasy-Welt wechselt ihr ständig zwischen Vergangenheit und Gegenwart. Hierbei durchquert ihr auch die Welten des alten Castlevania, wo ihr auch bekannten Monstern begegnet. Dank einer Expansion-Pak-Unterstützung dürften dieses Mal alle technischen Möglichkeiten des Nintendo 64 ausreichend ausgeschöpft werden. Wenn es bei diesem Teil mit der Steuerung klappt, könnte Konami im Frühjahr einen sehr guten Titel präsentieren. (Mario)



**Gewalttätig:** Zurück in der Vergangenheit, greift euch der Frankenstein-Verschnitt an.



**Explosiv:** Anstatt mit einer Peitsche könnt ihr dieses Mal Energiekugeln nach euren Gegnern werfen.



**Altbekannt:** Die haarigen Sprungpassagen aus dem Vorgänger sind auch wieder mit von der Partie.



**Futuristisch:** Diese riesige Maschine stellt sich als einer von vielen Endgegnern heraus.

## Nintendo 64

Hersteller: Konami  
 Pakete: Expansion-Pak, Rumble-Pak  
 Erscheint: März 2000

Erster gut Eindruck

# DAS BESTE IST DER WURM!



## EARTHWORM JIM™

Gib Dir die Kante mit den berausenden Abenteuern des quirligen, durchgeknallten Regenwurms Jim. Der Typ hat 's in sich. Denn wo Jim irrsinnig puzzelnd und sammelnd auftaucht, da werden die Feinde gefeiert wie sie fallen.



www.shr.cc



GAME BOY  
COLOR

© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Interplay



**Ausgebaut:** Bei Red Sun habt ihr im Vergleich zum Vorgänger wesentlich häufiger Missionen auf Planeten zu meistern.



**N64-Feelings:** Leider fehlt in einigen Missionen noch ein wenig Weitsicht.



**Aus der Tierwelt:** Die gegnerischen Charaktere wurden mit sehr viel Fantasie gestaltet.

# Colony Wars:

## Red Sun

**PlayStation Shoot'em Up** Psygnosis' Weltraum-Saga Colony Wars zieht mit einigen Verbesserungen im kommenden Frühjahr in die dritte Schlacht.

Jahr für Jahr versorgt uns die britische Softwareschmiede Psygnosis mit hochklassiger PlayStation-Kost. Dabei sorgen nicht nur die Rennspiel-Serien wie Formel 1 oder Rollcage für Aufsehen, sondern auch die jährlichen Shoot'em-Up-Kracher der G-Police- oder Colony Wars-Reihen wissen zu überzeugen. Nachdem

Psygnosis alle Formel-1- und G-Police-Fans bereits vor Monaten versorgte, kommen nun auch Colony Wars-Anhänger in den Genuss einer neuen Weltraumschlacht, die sich nicht nur grafisch von den Vorgängern abheben soll.

### Spielverlauf: Nette Detailverbesserungen

Herausstechendes Merkmal der Colony Wars-Saga ist mit Sicherheit der nicht-lineare Spielverlauf. Bei den Vorgängern entschieden eure Flugkünste über den Fortgang der Story. Wenig erfolgreiche Piloten schlugen einen anderen Story-Verlauf ein als Kampf-Heroen. Dabei änderte sich nicht nur die Geschichte, sondern auch die Missionen differierten vollständig. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass sogar mehr als vier alternative Enden möglich waren. Natürlich wurde dieses vorbildliche Grundkonzept auch für Colony Wars: Red Sun beibehalten.

Jedoch gestalteten die Programmierer dieses Gerüst nun etwas anders, um dem Spieler noch mehr Interaktion zu bieten. Es entscheiden nämlich nicht mehr nur eure Flugkünste über den Fortgang der Story, sondern der virtuelle Pilot kann zudem zu Beginn des Spiels aus mindestens vier unterschiedlichen Aufträgen wählen. Diese führen ihn dann wie gewohnt in die unendlichen Weiten des Weltalls oder auf fremde Planeten. Ihr fliegt also nicht zum Vergnügen in die Ferne, sondern habt teilweise sehr schwere Aufgaben mit Bravour zu erledigen. So müsst ihr zu Anfang der Geschichte einen Treck mächtiger Stomper auf



**Beeindruckend:** Die Explosionseffekte gehören zu den gelungensten in der 32-Bit-Videospielgeschichte.

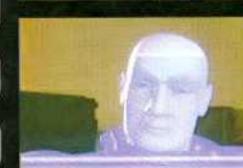


Volle Kraft voraus: Acht unterschiedliche Raumgleiter stehen dem virtuellen Piloten im Verlauf des Abenteuers zur Verfügung.

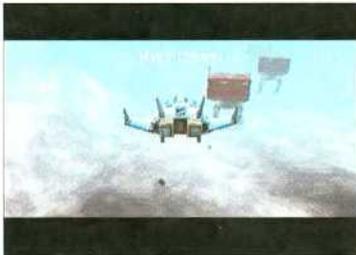


Passend zur cineastischen Atmosphäre: Der stimmungsvolle Soundtrack wurde von einem Orchester eingespielt.

## Intro



Vergleich	Wing Commander IV	Colony Wars	Colony Wars: Vengeance	Blast Radius	Colony Wars: Red Sun
<b>Spieleranzahl</b>	1	1	1	1-2 (Link-Modus)	1
<b>Raumschiffe</b>	5	4+	4	4+	8
<b>Missionen</b>	40	60+	60+	40	50+
<b>Perspektive</b>	1	3	3	3	3
<b>Dual Shock</b>	nein	nein	ja	nein	ja
<b>Story-Modus</b>	- sehr gute Story mit interaktiven Aktionsmöglichkeiten - nicht-linearer Handlungsstrang	- lediglich der Ausgang des Gefechts entscheidet über Fortgang der Story - nicht-linearer Handlungsstrang	- lediglich der Ausgang des Gefechts entscheidet über Fortgang der Story - nicht-linearer Handlungsstrang	- kein Story-Modus - linearer Handlungsstrang	- nicht-linearer Handlungsstrang - sehr gute Story
<b>Spielspaß</b>	<b>88%</b>	<b>88%</b>	<b>89%</b>	<b>73%</b>	-



**Nichts für Grünschnäbel:** In guter Tradition haben die Programmierer scheinbar auch den in späteren Missionen fast schon unfairen Schwierigkeitsgrad übernommen. Glücklicherweise lässt sich jedoch im Gegensatz zu den Vorgängern nach jeder Mission der Spielefortschritt abspeichern.

## Ansichtssache



einem unfreundlichen Planeten vor Attacken des Gegners schützen. Dieser rückt den Transportern mit einer Vielzahl schwer bewaffneter Flieger zu Luft an die Pelle und auch am Boden versuchen feindliche Panzerverbände die Stomper zu vernichten. Natürlich seid ihr dem Treiben nicht hilflos ausgeliefert. Ihr donnert dem Treck in einem bis unter die Zähne bewaffneten Raumschiff zu Hilfe. Wie gewohnt entscheidet ihr mit den Schultertasten über die Geschwindigkeit eures Vogels. Ein Radarschirm am unteren Bildschirmrand gibt an, wo sich die feindlichen und die zu beschützenden Einheiten gerade befinden. Rücken die Bösewichter den Stompern zu nah auf, geben diese verzweifelte Hilferufe via Funk ab. Nun ist die richtige Waffe gefragt. Eine Langstreckenrakete, die zudem mit einer

automatischen Zielerfassung ausgestattet ist, scheint die erste Wahl zur Bekämpfung der Schurken zu sein. Im Nahkampf gilt es dagegen auf eure Laserwaffe zu setzen, zumal ihr Munitionsvorrat nicht limitiert ist. Insgesamt bietet Colony Wars: Red Sun mehr als 30 unterschiedliche Waffentypen. Nachdem ihr den Treck sicher ans Ziel begleitet habt, winkt zur Belohnung nicht nur Ruhm, sondern auch Kleingeld, womit ihr euer Schlachtschiff aufrüsten dürft. Spart ihr die Kohle, lässt sich nach einigen erfolgreich absolvierten Missionen sogar ein neuer Donnervogel käuflich erwerben.

### Technik: Höhen und Tiefen

Ein erster Ausflug ins Weltall ist nicht nur für den Colony-Wars-Neuling ein Erlebnis. Die Engine bleibt selbst bei



**Mächtiger Gegner:** Dieser Kampfpanzer lässt sich am besten mit schwerem Geschütz vom Screen fegen.

einer großen Anzahl von Raumschiffen sehr konstant und die Special-Effects, wie Explosions- oder Lens-Flare-Effekte, sind wieder eine Augenweide. Auch das Design gegnerischer Einheiten (vor allem Planeten-Missionen) hätte kaum ausgereifter sein können. Unterstützt wird die überaus dichte Atmosphäre zudem von dem filmreifen Soundtrack, der von einem Orchester eingespielt wurde. Leider gibt es jedoch auch negative Aspekte, beispielsweise die störenden Nebelschwaden auf den Planeten, die den Weitblick und somit das ansonsten überdurchschnittliche Gesamtbild etwas trüben.

### Erster Eindruck: Hat das Zeug zum Klassenprimus

Das epische Flair zieht den Wohnzimmer-Piloten auch im dritten Teil der Saga sofort in seinen Bann. Die Missionen gestalten sich sehr abwechslungsreich und die Story wird mitsamt der mehr als 20 Rendersequenzen stimmungsvoll fortgesetzt. Können die kleinen Schönheitsfehler, wie der harte Schwierigkeitsgrad und die nebligen Planetenmissionen, noch abgestellt werden, steht dem Sprung an die Shoot'emUp-Spitze nichts mehr im Weg. (Gunther)



Anleihen aus Star Wars: Diese Stomper-Einheiten, die dem Transport dienen, ähneln den AT-AT-Walkern.



Boom: Mit dem Geld, das ihr durch Bestehen der Missionen erwerbt, lassen sich eure Jets mit insgesamt 32 Waffensystemen aufrüsten.

**PlayStation**

Hersteller: **Psygnosis**  
 Plattformen: **50+ Levels, Dual Shock**  
 Erscheint: **22. März 2000**

**Erster sehr gut Eindruck**

# Grandia

**PlayStation Rollenspiel** Da kommt man ins Träumen: Ubi Soft veröffentlicht eine PlayStation-Neuaufgabe des Sega-Saturn-Hits.

Kennt ihr noch den Sega Saturn? Nein, nicht schlagen, aua! Für den Vorgänger des Dreamcast, der lange Zeit der PlayStation Parodie bot, gab es wunderschöne Rollenspiele. Bedauerlicherweise wurden diese nur exklusiv für den Saturn umgesetzt. Jetzt hat sich Ubi Soft mit Grandia einem der besten angenommen und eine PlayStation-Version daraus gebastelt.

**Spielablauf: Wieder Kind sein**

Grandia handelt von dem jungen Justin, der in der Hafenstadt Parm lebt. Er wollte schon immer ein ganz großer Abenteurer werden. Wie es sich für einen ordentlichen Lausbengel gehört, landet er ständig in Schwierigkeiten. So wird er schon zu Beginn aus einem Haus

hinausgeworfen, weil er dort nach Schätzen gesucht und alles in Unordnung gebracht hatte. Seine Mitstreiterin ist seine kleine Cousine Sue, die von dem Draufgänger Justin begeistert ist. Eines Tages büchsen die zwei von zu Hause aus, um die große weite Welt zu sehen. Sie wollen dabei bis zum Ende der Welt vordringen. Der Ausflug lohnt sich für die beiden. Sie lernen nicht nur neue Leute kennen, sondern erleben ein haarsträubendes Abenteuer nach dem anderen. Selbstverständlich gibt es in Grandia Unmassen an Monstern. Sie werden in einer Art Action-Kampfmodus bekämpft, in dem es neben der Zuggeschwindigkeit der einzelnen Kontrahenten vor allem auf die Position von Angreifer und Verteidiger ankommt.



**Konsequent:** Die magischen Fähigkeiten sind gut durchdacht. Bäume (Holz) greift man am besten mit Feuer an, geflügelte Wesen mit Windmagie.



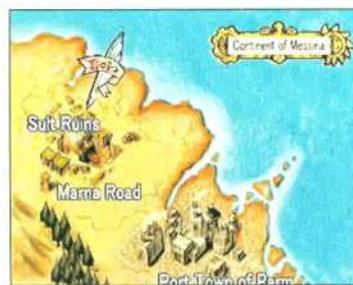
**Geisterschiff:** Die Reise ans andere Ende der Welt wird gar nicht so friedlich, wie sie zunächst aussieht.



**Kampfmenü:** Je nach Gegner überrascht ihr diesen mit einem Superschlag, zwei normalen Angriffen oder heftiger Magie.



**Aller Anfang ist schwer:** Lausbub Justin hat so seine Probleme, die Nachbarn von seiner Berufung als Abenteurer zu überzeugen.



**Weltkarte:** Zwischen den einzelnen Dungeons und Ortschaften wechselt ihr per Karte.

Somit ist es eines der intelligentesten Kampfsysteme im gesamten Rollenspiel-Bereich.

**Technik: Ohne Ende detailverliebt**  
Grafisch kann Grandia nicht viel Neues bieten. Typische Rollenspiel-Grafik, möchte man meinen. Interessant wird es vor allem im Detail: Neben den liebevoll gestalteten Figuren und Gegenden fallen vor allem die

Kleinigkeiten auf. So flattert ständig ein Vogel oder Schmetterling durchs Bild oder ihr schmeißt mit Justin ein paar Gerätschaften um, die eigentlich sinnlos platziert wurden. Sound und Bedienung lassen, das ist jetzt schon absehbar, keine Wünsche offen.

**Erster Eindruck: Wann kommt endlich die fertige Version?**

Grandia ist ein wunderschönes Rollenspiel, das fraglos an Knaller wie Wild Arms herankommt. Ob die fantastische Atmosphäre reicht, um ein Final Fantasy vom Thron zu stoßen, wird erst unser Test zeigen. (René)



Es ist nur eine halbe Stunde her, seit Sie das letzte Mal fragten.

**Gut oder böse:** Colonel Leen ist der große Kontrahent von Justin, doch ob er wirklich so böse ist oder nur im Auftrag seines Generals handelt, bleibt offen.



**Mutprobe:** Justin wettet mit Gantz, einem anderen Bengel der Heimatstadt, um die Ehre als Abenteurer.

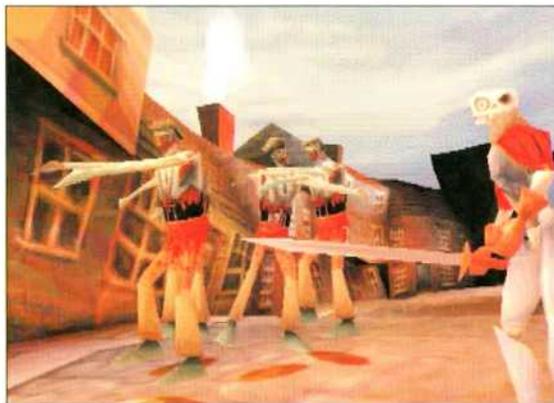


**Sichtbar:** Die meisten Monster seht ihr und könnt ihnen ausweichen oder sie von hinten überraschen, was euch einen Geschwindigkeitsbonus bringt.

**PlayStation**

Hersteller: Game Arts/Ubi Soft  
 Pakete: Dual Shock, Analog  
 Erscheint: Februar 2000

**Erster sehr gut Eindruck**



**Attack of the Undead:** Der edle Kreuzritter im Kampf für die gute Sache bekommt es mit einer Vielzahl an Widersachern zu tun.



**Durchgeknallter Humor:** Am Beispiel des dümmlich wirkenden Gesichtsausdrucks wird bestens klar, wie viel Humor in den Titel einfließt.

# MediEvil 2

**PlayStation Jump & Run** Sir Daniel Fortesque kehrt erneut zurück aus dem Reich der Untoten.

Alle diejenigen, die den Vorgänger nicht in ihrer Sammlung stehen haben, sei der Hergang der abgefahrenen Story nochmals kurz erläutert: Sir Dan Fortesque, ein unerschrockener Ritter, versuchte sein Land samt dessen Einwohner vor den Mächenschaften des machtgerigen Zarok zu bewahren. Nach wenigen Metern in der nevenaufreibenden Schlacht verliert Fortesque jedoch sein Leben, kehrt aber als Untoter ohne Kiefer zurück, um den Gräueltaten Zaroks für immer ein Ende zu setzen. Schließlich gelang es Sir Dan, den Frieden im Lande Gallowmere wiederherzustellen. Doch wie das Leben nun mal so spielt, trifft man sich immer zweimal. So auch im Sequel, dessen sich

die Coder von SCEE persönlich angenommen haben. Fast genau 500 Jahre nach den Ereignissen des Prequels, also im viktorianischen England des 19. Jahrhunderts, betritt Lord Palethorn die Bühne der Konsolenwelt. Eben dieser Blaublütler fand die Aufzeichnungen des Zarok, welche dessen gesamte Zauberlehren enthielten. Mit Hilfe des so genannten Spell of Darkness breitet sich eine Armee von Untoten über das Land aus. Um die Brut vollständig unter Kontrolle zu bringen, benötigt der Fiesling noch die letzte Seite des Buches. Glücklicherweise wurde auch Fortesque, der Mann ohne Kiefer, mit samt des untoten Gesindels "reanimiert" und beginnt fortan den Lord das Fürchten zu lehren. Wie für einen waschechten Ritter üblich, setzt sich euer



**Project Peacemaker:** Dank dieser durchschlagkräftigen Wumme verlieren die Jungs schon mal ihren Kopf.



**Was für 'ne Lanze:** An unterschiedlichen Sub- bzw. Endgegnern mangelt es MediEvil 2 wahrlich nicht.



**Boss-Gegner:** Der skelettierte Saurier erweist sich nach der unfreiwilligen Wiederbelebung als äußerst widerspenstiger Zeitgenosse.

Waffenarsenal aus allerlei Peacemakern zusammen, wie Schwertern, einer Armbrust und sogar einer Gatling-Gun. Neben den bereits erwähnten Zombies trifft ihr im Laufe der rasanten Hüpforgie noch auf waschechte Saurier. Ferner verfällt euer Hero gar dem Charme einer modrigen ägyptischen Prinzessin. Technisch gesehen glänzt MediEvil 2 erneut durch eine abgefahrte grafische Darstellung, die man am ehesten als das Werk eines Tim Burton beschreiben könnte. Sollten die Coder bis zur Fertigstellung nicht wieder so viel Zeit benötigen wie das Millennium-Team, wird uns im Laufe der nächsten Monate ein enorm hoffnungsträchtiger Jump&Run-Titel ins Haus stehen. (René)

**PlayStation**

Hersteller: SCE Cambridge  
 Plattform: 17 Levels, Dual Shock, Analog  
 Erscheint: tba.

**Erster nicht mögl. Eindruck**

Wolfr. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21135 Lüneburg  
<http://www.konsolen.de>  
 Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9:00-21:00 Uhr  
 Tel. (04131)406278

**JAGUAR CD**

ATARI Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs -NEU- ab 179,90 DM

JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 99,90 DM  
 Neuerscheinung: Protector 149,90 DM  
 Weitere Titel -NEU- ab 29,90 DM

**LYNX**

ATARI Lynx I o. II -NEU- ab 139,90 DM  
 Neuerscheinung: Lexis 79,90 DM  
 Weitere Lynx-Titel -NEU- ab 24,90 DM

**Nintendo**

Virtual Boy inkl. Spiel -NEU- ab 169,90 DM  
 Software -NEU- ab 29,90 DM

**SEGA Nomad**

ab 199,90 DM

**SEGA Game Gear**

-NEU- 169,90 DM  
 Software erhältlich!

**SEGA Saturn**

US-Konsole -NEU- ab 199,90 DM

**Genesis II / Mega Drive II Konsole**

-NEU- 139,90 DM

**Neo Geo Pocket**

-NEU- ab 139,90 DM  
 Metal Slug Color für 79,90 DM

**NEC Turbo Express**

-NEU- für 549,00 DM

NEC Turbo Duo (US) NEU: 549,00 DM  
 US-Module/CDs -NEU- ab 39,90 DM

**game.com**

-NEU- ab 139,90 DM  
 Software auf Anfrage!

**3DO Goldstar/Panasonic**

US/PAL-Konsole inkl. Software ab 199,90 DM  
 Software ab Lager lieferbar!

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. Oder im Internet: <http://www.konsolen.de>



**Crash:** In den engen Schikanen kommt es oft zu deftigen Unfällen.



**Schraubenzieher und Hammer:** In der Werkstatt lassen sich zahlreiche Veränderungen an eurem Boliden vornehmen.



**TV-Cam:** Wie bei Premiere World kann der Zuschauer sich seine Kameraposition individuell einstellen.

# F1-World Grand Prix

**PlayStation Rennspiel** Nach der Saison ist vor der Saison. Zwar ist der diesjährige Kampf um die WM-Krone der Formel 1 schon vergeben, dennoch werden die kleinen Schumis von morgen auch im Winter mit einer Simulation beglückt.

Während Schumi, Frenzen & Co. sich momentan im Urlaub befinden oder für die kommende Formel-1-Saison trainieren, durchleben die fanatischen Fans eine Durststrecke. Damit es in den heimischen vier Wänden während der winterlichen Zeit nicht allzu langweilig wird, versorgt uns Eidos mit einer Bolidensimulation, die es mit Formel Eins 99 von Psygnosis aufnehmen will.

### Spielablauf: Gas, Bremse und Kupplung

So spannend wie in diesem Jahr war wohl selten eine Formel-1-Saison, und darum ist es für einen Fan ungemein erfreulich, selbst Hand an die teuren Flitzer zu legen. Nachdem wir uns für ein Team und den entsprechenden Piloten entschieden haben, begeben wir uns erst einmal auf ein paar Trainingsrunden nach Australien, um sich mit den physikalischen Eigenschaften des Bolids vertraut zu machen. Haben wir dutzende Abstecher ins Kiesbett, an die Banden und in Reifenstapel gemacht, versuchen wir uns in einem Einzelrennen gegen die Konkurrenz. Wer sich natürlich sicher am Steuer fühlt, der steigt gleich in eine komplette Saison ein und beginnt den 16 Strecken umfassenden Grand Prix. Bevor ihr ins freie Training gelangt, steigt ihr an Bord eines

Helikopters und fliegt die Strecke ab. Von der erhöhten Position aus wird jede Schikane und Passage eingehend betrachtet und von einem Kommentator beschrieben. Habt ihr euch für eine Startposition qualifiziert und das Warm-up hinter euch gebracht, wird es spannend und das Rennen kann eigentlich beginnen. Natürlich könnt ihr auch vorher noch in der Werkstatt vorbeischauen. Dort legt ihr eure Boxen-Stopp-Strategie fest, ändert Getriebe und Bremsen oder zieht andere Reifen auf. Während des virtuellen Kampfes um die Plätze greift ihr auf die gewohnten Steuerungselemente zurück, wählt zwischen vier verschiedenen Perspektiven und bekommt Hilfestellung von einem Pfeil, wenn ihr im Kiesbett landet. Ein zusätzlicher Blickwinkel ist die TV-Kamera. Ist diese aktiviert, wird das Geschehen eingefroren und ihr könnt um euren Boliden herumschwenken, heran- bzw. wegzoomen. Wechselt ihr dann in den aktiven Fahrmodus zurück, bleibt der Winkel der TV-Kamera erst einmal bestehen, er kann aber auch sofort wieder von der richtigen Fahrerperspektive abgelöst werden. Auch an Freunde des Mehrspieler-Modus hat Eidos gedacht und schickt euch gegen einen menschlichen und drei CPU-Gegner auf die Piste. Via horizontalem Splittscreen donnert ihr über die virtuellen Strecken.

### Technik: Solide Framerate und Grafik

In jeder der vier Rennperspektiven ist die Asphalttatz bislang gut spielbar und auch die Framerate bewegt sich im grünen Bereich. Hier und da gibt es schon mal einen Blitzer, aber ins Stocken kommt die Engine eigentlich nicht. Dies gilt auch für den Zweispieler-Modus, der im Gegensatz zur Konkurrenz den Programmierern gut gelungen ist. Die Grafik präsentiert sich grobkörnig und leider nicht hochauflösend, was sich vielleicht aber noch ändert.

### Erster Eindruck: Gut, aber keine Konkurrenz für die Referenz

Unterm Strich erweist sich F1-World Grand Prix bislang als gute Simulation, die jedoch eine ganze Klasse

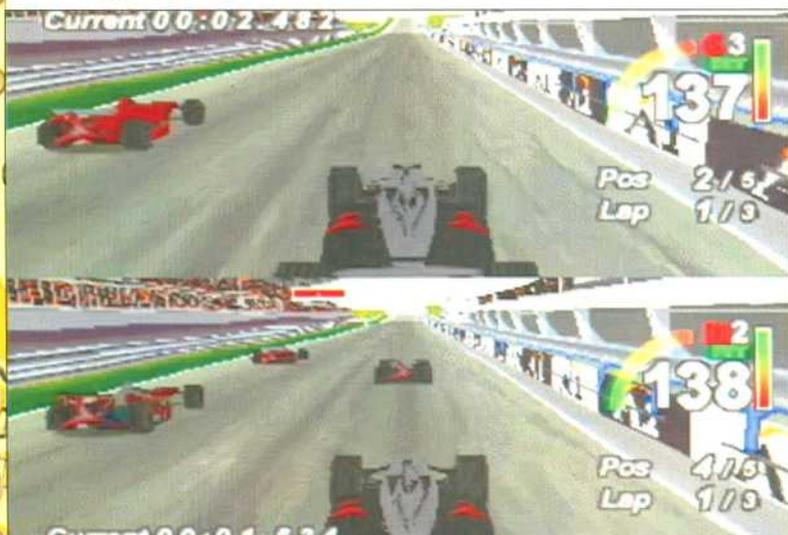


**Hilfestellung:** Mit dem Helikopter fliegt ihr die Strecke ab und erfahrt so, wie man die schwierigen Stellen meistert.



**Ambiente:** Der wohl schönste Kurs der gesamten Saison ist das mondäne Monaco.

unter der Konkurrenz von Psygnosis steht. Verbesserungen an Grafik und Fahrphysik könnten den Abstand zwischen den beiden Simulationen verkürzen. (Georg)



**Zweisamkeit:** Wer sich mit einem Freund zusammen auf der Piste tummelt, wird von drei CPU-Gegnern begleitet.



**Beste Plätze:** Nicht nur bei den öffentlich-rechtlichen Sendern sitzt ihr in der ersten Reihe.



**Gedränge:** Auf der Zielgeraden werden sehr hohe Geschwindigkeiten erreicht, was das Feld wieder zusammenbringt.

## PlayStation

Hersteller: Eidos  
 Fakten: 16 Strecken, Dual Shock, Zweispieler-Modus  
 Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster gut Eindruck

ES GEHT NICHT UM FRAUEN.  
ES GEHT NICHT UM PROTZ.  
**ES GEHT DARUM, SCHNELLER ZU SEIN.**

SCHNELLER ALS DIE EIGENEN GEDANKEN.



# ROADSTERS

Es wird Dir niemand glauben, aber Roadster fährst Du nur für Dich. Unter der Sonne und den Sternen, den Orkan im Gesicht. 30 Roadster-Träume zum Schalten und Walten. 10 Strecken, bei denen die Hände am Lenkrad bleiben, und nicht auf irgend einem Knie. Multiplayer-Spaß mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig. Nur zwei Sitze. Kein Dach. Mehr PS, als man zum Einkaufen braucht.



Dreamcast ab Februar 2000.

©1999 - TITUS, all rights reserved. "N64" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO, NINTENDO 64, and are trademarks of NINTENDO CO., LTD. NINTENDO, GAME BOY and are trademarks of NINTENDO CO., LTD. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. All trademarks and logos are the property of their respective owners.





**Authentisch:** Die Kicker ähneln ihren realen Vorbildern auf frappierende Weise. West beispielsweise sah noch nie so gut aus, obwohl er Niederländer ist.



**Kopfballduell:** Während der Abwehrlinie noch den Ball anvisiert, befindet sich der gegnerische Mittelfeld-Recke bereits in der Luft.



**Übungseinheit:** Wie zu Weisweilers Zeiten werden Standardsituationen bis zum sprichwörtlichen Erbrechen einstudiert.

# ISS Pro Evolution

**PlayStation Sport** EAs hartnäckigster Kontrahent versucht abermals die Regentschaft der FIFA-Produkte zu beenden.

Vor wenigen Wochen erst war es so weit, als es Electronic Arts gelang, sein bereits überragendes FIFA '99 mit dem Nachfolger nochmals zu toppen. Hier stellt sich die Frage, was Konami auffährt, um dieser Vormachtstellung ein Ende zu bereiten.

**Spielablauf: Der Ball bleibt rund**

Für Konami-Verhältnisse ist das gut gelungene Intro bereits auf den ersten Blick auffallend, welches gut, aber vor allem stimmungsvoll zum eigentlichen Gebolze überleitet. Nach dem Blick ins Menü sticht die große Anzahl an verschiedenen Modi ins Auge. Anfänger werden erwartungsgemäß eher ein Freundschaftsspiel aussuchen, um sich mit der Pad-Belegung vertraut zu machen. Alte Hasen ziehen jedoch sofort in

die Schlacht um einen der angebotenen Cups. Hier besteht wahrlich eine reichhaltige Auswahl. Neben einer regulären Meisterschaft dürft ihr auch im Afrika-Pokal gegen die interessantesten Vertreter des schwarzen Kontinents auf Feld ziehen oder aber im Asien-Cup beispielsweise mit der chinesischen Equipe die Japaner das Fürchten lehren. Ferner habt ihr erneut die Möglichkeit, euer Lieblingsteam virtuell über den Rasen zu dirigieren. Zum Beispiel nehmt ihr die Geschicke Dortmunds in die Hand, um mit den gebeutelten Westfalen gegen die besten europäischen Teams zu bestehen. Diese Option wird euch in der eigens kreierten Liga und auch in der sogenannten Master-League eröffnet. Die Master-League entspricht von der Konzeption her am ehesten der Champions-League, sowohl mit diversen Vor-rundenbegegnungen als auch mit dem Auflaufen zu Semi-Finals bzw. Finalbegegnungen. Sollte euer Lieblingsteam eher im Ausland beheimatet sein, stehen euch neben den Borussen und den Münchner Bayern weitere 14 leistungsstarke Mannschaften vom Kaliber Manchester United oder Barcelona zur Auswahl. Gewinnt ihr eine Partie in besagter Liga, werden Punkte auf euer Konto

gutgeschrieben, welche anschließend in einen neuen Wunderstürmer investiert werden dürfen, um eurer Elf erhöhte Durchschlagskraft zu verleihen. Leider muss, wie schon in den Vorgängern, auf die Originalnamen der Balltreter verzichtet werden. Im komfortablen Editor lässt sich dieses Manko jedoch spielend einfach beheben.

**Technik: Technisch hervorragend**

Konami gelingt es erneut, einen optisch mehr als nur ansprechenden Titel zu fertigen. Die Animationen der Spieler wirken sehr real und authentisch. Gleiches gilt auch für die durch wehende Fahnen stimmungsvoll in Szene gesetzten diversen Stadien. Nahezu jeder CPU-Kicker ist spätestens nach nochmaligem Hingucken klar zu identifizieren.



**Tor!** Die dümmlich aussehende Abwehr scheint den Torschützen nach dem Erfolg nur noch peripher zu interessieren.

**Erster Eindruck: Harte Konkurrenz für EA**

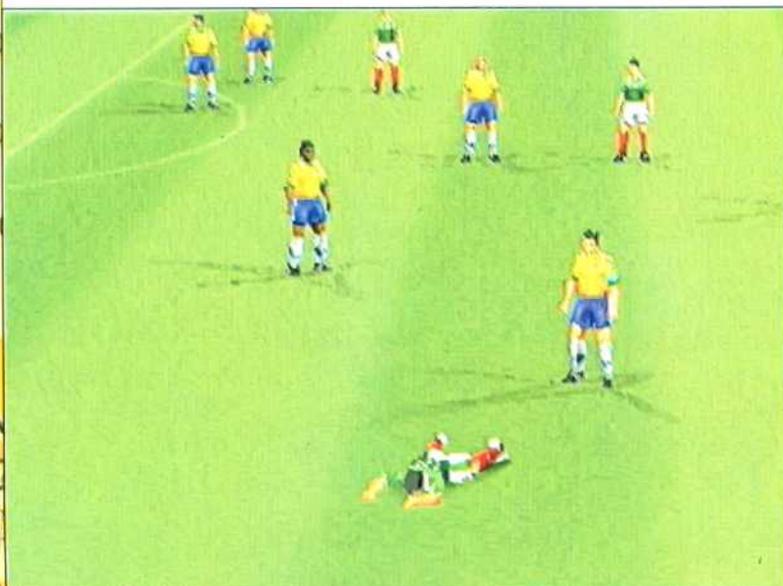
In dieser Saison könnte es tatsächlich auf dem virtuellen Fußballthron sehr eng werden. Der Kampf um die Krone des besten Soccer-Games dürfte noch nie derart spannend gewesen sein wie eben zum jetzigen Zeitpunkt. Konamis Titel besitzt nahezu alles, um EA ordentlich Konkurrenz zu machen. Einzig und allein der monotone Kommentar stört nach wenigen Minuten, da sich die Aussprüche enorm oft und in unpassenden Situationen wiederholen. (Georg)



**Gut gefangen:** Der Goalie hat zwar einige Mühe, den fulminanten Volley abzufangen, doch schließlich gelingt es ihm.



**Ins Leere gefallen:** Der Keeper ist zumindest hier entschuldigt, denn bei einem Abstauber aus zehn Metern hilft nur noch zu beten.



**Gemeine Blutgrätsche:** Manchmal empfiehlt es sich, die unfeine Art des Balltretens zu zelebrieren und mal bewusst daneben zu säbeln.



**Fast überlistet:** Mit einem gekonnten Lupfer lässt sich sogar einer der besten Keeper täuschen. Doch hier geht die Rechnung nicht auf.

**PlayStation**

Hersteller: Konami  
 Plattformen: Dual Shock, Analog  
 Erscheint: Februar 2000

**Erster super Eindruck**

00450702.980 006 091

# Tom Clancy's RAINBOW SIX

Tom Clancy's RAINBOW SIX ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

WWW.TAKE2.DE

**JETZT ENDLICH  
FÜR KONSOLEN!**

**PLAYSTATION**  
JETZT IM HANDEL

**NINTENDO 64**  
JETZT IM HANDEL

**GAMEBOY COLOR**  
AB MITTE JANUAR 2000

**N-ZONE  
HIT**



Clancy's NetForce  
ab 21.02.00 als  
Kaufvideo!



Romane und  
Hörbücher bei



146846 165 14 11-2 156 1568 1554 54  
65498 16 1-98446 1884 984-5  
16498456 15 89 879 69



**Die Cops am Hacken:** Die Cops jagen euch unerbittlich und versuchen euch aus dem Sattel zu prügeln, was meist mit einer Festnahme endet.



**Finstere Typen:** Anfangs dürft ihr euch für eine von zwei Gangs, die einen sind Hardrock, die anderen eher durchgestylt, entscheiden.



**Duell in der Geisterstadt:** Gefährliche Orte wie dieses ausgestorbene Wüstenkaff bilden die passende Kulisse.

# Road Rash Jail Break

**PlayStation Rennspiel** EA lässt es auf der Straße krachen. Der dritte Road-Rash-Ableger vereinigt erneut Renndynamik mit Prügeleinlagen.

Am grundlegenden Gameplay des kultigen Rennspiels hat sich auch im neuen Jahrtausend nichts verändert. Zum Glück, sorgte doch die knallharte Mischung aus Zweirad-Action und Schlagstockeinsatz bereits anno 98 für gute Laune. Die Mini-Story stellt euch vor die waghalsige Aufgabe, sich durch eine Serie von Rennsiegen an die Spitze einer Motorrad-Gang zu kaputtieren, um dann das Idol aller Biker, Spaz, aus dem Knast zu befreien.

### Spielablauf: Die Konkurrenz aus dem Sattel stoßen

Anfangs müsst ihr die Wahl treffen, zu welcher Gang ihr gehören wollt. Die Kaffe-Boys sind dabei eher von der geleckten Sorte und reiten auf schnittigen Sportmaschinen, während die Desades zu den guten alten Hardrockern zählen

und demnach Chopper bevorzugen. Auf einem der neun Grundkurse, die sich thematisch in Wüsten-, Stadtstrecke oder Landstraße einordnen lassen, besteht eure Aufgabe nun darin, euch mit konsequentem Waffeneinsatz, wobei von Fußtritten bis hin zu Brechstangen, Reizgas oder einem Taser alles geboten wird, vom 18. Rang unter die drei Spitzenpositionen vorzukämpfen. Dabei müsst ihr sowohl auf den zivilen Straßenverkehr achten, der schon so manche Aufholjagd abrupt abgebrochen hat, als auch auf die blauen Quälgeister der Straße, die Cops, welche auf die Verhaftung von euch und euren Kumpels aus sind. Nach jedem Rennen winken dann Bonuspunkte für die Platzierung und aggressives Kampfverhalten, wodurch euer Ansehen innerhalb der Gang wächst und ihr bis zum Chef der Bande aufsteigen könnt. Neben diesem Karriere-Modus bietet Road Rash zwei sehr vielversprechende Spielvarianten. Ähnlich wie bei NFS IV darf man einen Rollentausch vollführen und auf den Chopper eines amerikanischen Cops aufsteigen, um dann den jeweils gesuchten Verbrecher im Feld einzuholen und festzunehmen. Für Fans des kooperativen Zweispieler-Vergnügens hat sich EA einen besonderen Lecker-



**Oder selbst der Cop?** Schlüpft ihr in die Rolle des Gesetzeshüters gilt es, einen ganz bestimmten Gangster im Feld einzuholen und abzurängen.

bissen einfallen lassen. Auf einem Motorrad mit Beifahrersitz oder so genanntem Sulki darf man im Team mit einem menschlichen Partner sein Glück versuchen. Der zweite Mann hat dabei die Hände frei, um sich völlig auf die Abwehr der Kontrahenten zu konzentrieren.

### Technik: Satter Sound, aber die Grafik-Engine glänzt noch nicht

Bei einem Spiel, das in der harten Biker-Szene angesiedelt ist, darf eine fetzige Musikuntermalung natürlich nicht fehlen. Für den Soundtrack haben die Denker und Lenker in den Reihen von Electronic Arts deshalb nach unverbrauchten Talenten Ausschau gehalten und Bands wie Chevelle, Vice, Blacklight Posterboys und Turd ver-



**Vollbremsung:** Das Handling des Motorrads ist bewusst einfach gehalten und kann auch von Gelegenheits-Rennspielern schnell erlernt werden.

pflichtet. Die Entwickler der Grafik-Engine haben ihr Talent jedoch scheinbar noch nicht ausgeschöpft, denn die recht niedrige Auflösung und die etwas rucklige Animation der Fahrer stoßen noch auf Missfallen seitens des Betrachters.

### Erster Eindruck: Kult-Spiel mit allen Pros und Contras

Entweder man liebt es oder man kann nichts damit anfangen. Dieser Grundsatz dürfte auch auf RR Jail Break zutreffen, wobei besonders Fans der Serie durch einige Neuerungen zum Kauf verführt werden könnten. Denen wird die 2000-Neuaufgabe mindestens ebenso viel Spaß bringen wie die beliebten Vorgänger. (Mario)



**Totalschaden?** Mit dem Taser betäubt, vom Gegenverkehr durch die Luft geschleudert und vom Rest des Feldes überrollt.



**Wichtige Daten:** In den unteren Ecken seht ihr Anzeigen für eure Gesundheit, den Status des Bikes und die gewählte Bewaffnung.



**Aus dem Weg!** Dank brachialem Waffeneinsatz kämpft ihr euch von Position 18 bis zur Spitzengruppe vor.



**Knallhartes Duo:** Im Sulki darf sich der zweite Mitspieler völlig auf das Vermöbel der Widersacher konzentrieren.

**PlayStation**

Hersteller: Electronic Arts  
 Pakete: 80 virtuelle Pistenmeilen,  
 Dual Shock  
 Erscheint: 1. Quartal 2000

**Erster gut Eindruck**

# ECW Hardcore Revolution

**PlayStation Fun-Sports** **WWF ade! Acclaim darf die Lizenz der World Wrestling Federation nicht mehr nutzen, aber das ist egal, denn ...**

**K**urzerhand kaufte man sich in die ECW ein. Neben WCW und WWF dürfte diese amerikanische Wrestling-Liga zwar eher unbekannt in Deutschland sein, aber was nicht ist, kann noch werden.

**Spielablauf: Mund auf, Staunen rein!**

Wrestling-Spiele sind Nischenprodukte. Entweder man mag sie und versteht den Unterhaltungsgehalt des Genres oder man kann damit nichts anfangen. Für alle Freunde der Sparte

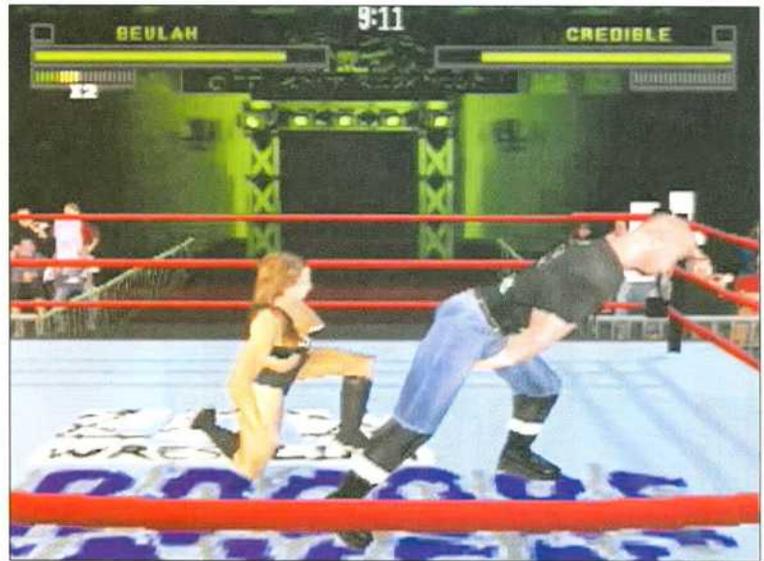


**Vorspann:** Der Vorspann stimmt einen sofort ein und sorgt dafür, dass gute Laune aufkommt.

hier eine Auflistung. Mit 50 Original-Charakteren der ECW geht ihr auf Gürteljagd. Da wieder der geniale Wrestler-Baukasten enthalten ist, steht einer coolen Eigenkreation nichts im Wege. Verschiedene Original-Locations sowie Einzugesvents sind genauso enthalten wie ein Publikum, das mehr als lautstark anfeuert (Pin him! Pin him!). Sage und schreibe 400 (!) verschiedene authentische Moves sind ausführbar! Neben unterschiedlichen Aufgabegriffen dürft ihr also auch knüppelharte spektakuläre Aktionen durchführen. Auch sind wieder erhebliche körperbedingte Kampfattribute ersichtlich. So haben Muskelberge zwar mehr Kraft und Power in ihren Aktionen, sie agieren dafür aber auch langsamer. Das einzige, was Wrestling-Fans enttäuschen könnte, ist die Tatsache, dass die bekannten Charaktere aus der WWF und der WCW nicht dabei sind. Aber die baut man sich im Bastel-Mode eben selber zusammen.



**Wrestling live:** Die Kämpfe, die das Spiel selbst ausstretet, bieten Abwechslung pur! Manche Wrestler könnten sich hier fast schon Ideen holen.



**Tiefschlag:** Zwar unfair und offiziell nicht erlaubt, aber wie in einem richtigen Wrestling-Kampf dürfen auch solche Aktionen eingesetzt werden.

**Technik: Wrestling live**

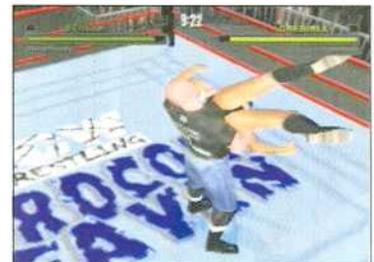
Klar, WWF Attitude war ein Spitzentitel. Sehr gute Grafik, flotte Spielgeschwindigkeit und absolute Move-Treue. Warum diese Engine nicht weiter benutzen und darauf aufbauen? Genau das wird gemacht. Grafisch verweist ECW alles an Wrestling-Games in die unterste Liga. Es ist einfach alles enthalten, was Freude macht. Selbst eingefleischte Wrestling-Hasser sollten ein Auge riskieren. Solltet ihr einen King-of-the-Ring-Event wählen und euch die Ausscheidungskämpfe anschauen, die die PlayStation selbst ausführt, habt ihr das Gefühl, live vor dem Fernseher zu sitzen, so unterschiedlich und abwechslungsreich agiert die KI.

**Erster Eindruck: Top-Rating sicher?**

Ich will hier bestimmt keinen unberechtigten Lobgesang ablassen, im



**Sling-Shoot!** Aktionen wie diese gehen mit ein wenig Übung locker aus dem Handgelenk.



**Dynamische Kamera:** Je nach Bedarf wechselt die Kamera vorbildlich den Ansichtswinkel.

Gegenteil, bei Wertungen bin ich oft das ausschlaggebende Moment, das ein Spiel nach unten verweist. Aber bei diesem Preview-Titel mussten mich Georg und Mario vom Bildschirm wegzerren. Die Spieldynamik beruht sicher auch auf dem Faktor, dass die vorliegende Version als NTSC-Titel vorliegt, denn bekanntlich laufen US-Titel schneller. Bekommt es Acclaim auf die Reihe, den Titel auf PAL-Verhältnisse entsprechend anzupassen, steht einem Top-Rating bestimmt nichts im Wege. (Gunther)

**PlayStation**

Hersteller: **Acclaim Studios**  
 Fakten: **50+ Wrestler, 400+ authentische Wrestlingmoves**  
 Erscheint: **Februar 2000**

**Erster super Eindruck**

HR ONLINE PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN

**WWW.GAMECENTRAL.DE**

HR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN



**THQ Games für Game Boy Color** - mehr Fun und Farbe. Mehr Features. Überall. Jederzeit.

**Fifa 2000** - grenzenlose Fußball-Action: 5 Spielmodi, Original Teams. **NHL 2000** - offensive Eishockey-Power: Einzelmatch bis Play-offs, alle NHL-Stars. **Madden NFL 2000** - American Football at its best: Original Spieler und alle Teams. **Tiger Woods PGA Tour 2000** - Golf ohne Handicap: 6 Pros, 18-Loch, 4 Spielmodi. **Micro Machines 1&2 Turbo** - ein Muß: 2 in 1-Action, 64 Rennstrecken, hohe Gegnerintelligenz. **Rugrats - Der Film** - Jump'n Run-Action: neue Freunde, neue Abenteuer. **Logical** - Das Logical-Prinzip: wer's knackt, gewinnt!

**WWF Wrestlemania 2000** - Alle original Wrestler, knallharte Action!

**THQ. GameBoy's friend.**

NHL Legals: NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and are used under license, by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially Licensed Product of the NHLPA. FIFA Legals: Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS and the EA SPORTS Logo and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Madden Legals: Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Players. © 1999 PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL Players. © 1999 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. World Wrestling Federation, its logo, and all other distinctive titles and names used herein are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc.

# Virtual-On

**Dreamcast Beat 'em Up Blechdosenjagd in der Zukunft. Die Fortsetzung liefert allen Dosenöffnern Action pur.**

Sega-Freunde werden den Vorgänger noch vom Saturn kennen. Mittlerweile scheint es voll in Mode zu kommen, sämtliche Titel als Fortsetzungen auf dem Dreamcast weiterzustricken. Ob dies bei dem einen oder anderen Titel sehr viel Sinn macht, bleibt dahingestellt.

Aber zurück zu Virtual-On. Mit einem Dutzend Blechkameraden steht ihr euch in futuristischen Umgebungen gegenüber und behackt euch kräftig. Die Auseinandersetzung selbst absolviert ihr hauptsächlich mit den Waffen eurer Kampfroboter. Verschiedene Raketen und Waffensysteme las-

sen dabei einen Orkan der Verderbnis über den Gegner herab. In Street-Fighter-Manier sind durch diese Attacken geniale Mehrfach-Kombos möglich, was sich auf dem Punktekonto bemerkbar macht. Setzt euer Feind seinerseits zum Angriff an, müsst ihr dies durch geschicktes Ausweichen vermeiden. Weiterhin sind in den Arealen Möglichkeiten an schützender Deckung zahlreich vorhanden. Virtual-On unterstützt als Kampfspiel den Dreamcast-Twin-Stick, der durch seinen Aufbau eine Art doppeltes Spiel-Pad darstellt. Außerdem unterstützt Virtual-On als erstes Dreamcast-Spiel die Link-Funktion. Mit einem zusätzlichen Gerät können hier zwei Konsolen verbunden werden und jeder Spieler sieht den gesamten Spielverlauf auf einem eigenen Bildschirm. Da Sony seinerzeit bei der PlayStation den Link-Mode aufgab, gilt zu befürchten, dass Sega das Gerät mit dem Verweis auf die Internetmöglichkeit der



**Auslauf:** Die Levels sind sehr großzügig angelegt. Gut, dass das Spiel eine automatische Zielausrichtung beinhaltet.

Konsole erst gar nicht in Deutschland auf den Markt bringen wird. (Gunther)



**Special:** Jeder Kampfmaschine stehen neben der Standardbewaffnung auch Specials zur Verfügung.



**Volltreffer:** Versucht in den Arealen immer alle Deckungsmöglichkeiten zu nutzen, um gegnerischem Feuer zu entgehen.



**Unterschiedliche Eigenschaften:** Jede Kiste weist körperliche Eigenarten auf. Dazu gehören auch Geschwindigkeit und Stärke.

## Dreamcast

Hersteller: **SEGA**  
 Pakete: **10+** Blechbüchsen, Twin-Stick, Link-Funktion  
 Erscheint: **2. Quartal 2000**

**Erster gut Eindruck**



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und BIENENGRÄBER, Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34 WWW.THQ.DE

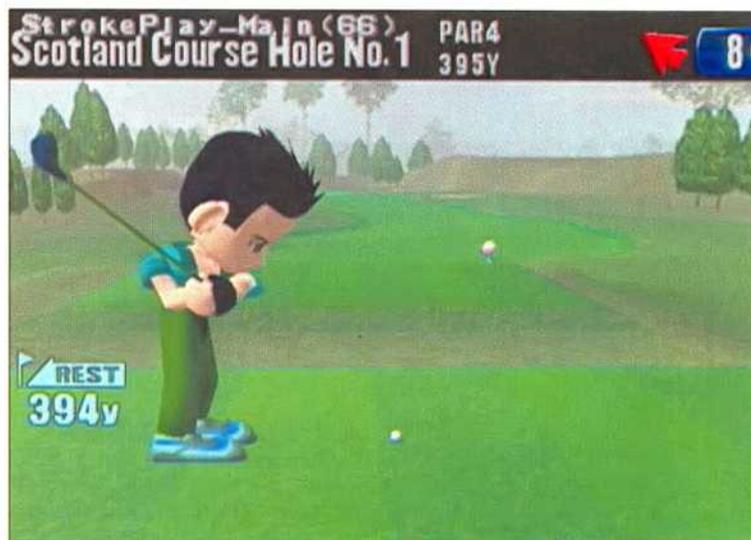
produced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. Dolby and the EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 THQ/JAKKS Pacific LLC. Distributed by THQ INC. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Nintendo®, Game Boy™ and Game Boy Color and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

## Tee Off

**Dreamcast Sport** Auch für den Dreamcast trudeln endlich die ersten Golfspiele ein.

Der Name dieses Spieles könnte den ein oder anderen etwas verwirren. Dabei ist mit Tee Off nicht etwa gemeint, eine Kanne Kamillentee an die frische Luft zu stellen, sondern eher der schwierige Abschlag beim Golfspiel. Die Firma Bottom Up, die sich für Tee Off verantwortlich zeigt, hatte für dieses Spiel ein großes Vorbild. Die Parallelen zu Sonys Everybody's Golf sind nicht zu verleugnen. Mit kleinen Knuddelcharakteren tretet ihr gegen Computer oder bis zu drei menschliche Gegner an. Hierbei fasziniert bereits am Anfang das eingängige und leicht verständliche Schlagmenü. Nur zwei Werte müssen hier eingestellt werden, um einen präzisen Schlag zu setzen.

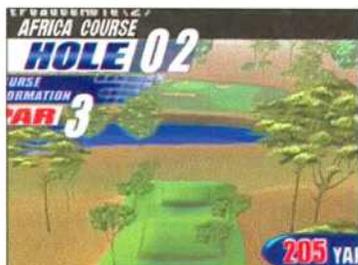
Verschiedene Witterungsbedingungen spielen ebenso eine große Rolle wie die richtige Wahl des Schlägers. Gemäß der Golfregeln können bei Tee Off verschiedene Schlagturniere gespielt werden. Besonders interessant könnte der G-Ball-Modus werden, bei dem ihr gegen drei Computer oder menschliche Widersacher in einer Arena antretet. Um bei dieser Spielart gewinnen zu können, müssen auf einer unebenen Fläche verschiedene Tore mit dem Ball durchquert werden. Wer als Erster die Mitte des Stadions erreicht hat, gewinnt den heiß begehrten Pokal. Grafisch wirken die meisten Plätze von Tee Off etwas steril, doch das geniale Gameplay hält den Spielspaß



**Powerschlag:** Vor allem der erste Schlag sollte mit voller Kraft ausgeführt werden.

stets ganz weit oben. Freunde des Golfsports werden mit diesem Titel auf alle Fälle ihren Spaß haben. Selbst wer sich noch nicht mit dieser Materie beschäftigt hat, ist sicherlich

in der Lage, bei diesem Spiel einen gelungenen Schlag zu platzieren. (Mario)



**Ausblick:** Vor dem Spielbeginn überfliegt eine virtuelle Kamera den Golfplatz.



**Pech gehabt:** Beim Schlag aus dem Sandbunker ist besonderes Geschick gefragt.



**Zielgenau:** Ein Raster am Boden zeigt euch beim Putten die Unebenheiten.

### Dreamcast

Hersteller: **Acclaim**  
 Fakten: **5+** Kurse  
 Erscheint: **Februar 2000**

**Erster gut Eindruck**



**Sprung vom 3m-Brett:** Damit die Springerin einen sauberen Köpfer macht, müsst ihr drücken, wenn der Pfeil genau unten ist.



**Weitsprung:** Naja, ein bisschen üben müssen wir wohl noch, bevor wir über die schaffbare Acht-Meter-Marke fliegen.



**Kanu:** Ein sehr gutes Rhythmus-Gefühl verlangt das Boot-Fahren, wo ihr nicht einfach wild draufloschmühen dürft.

# International Track & Field 2

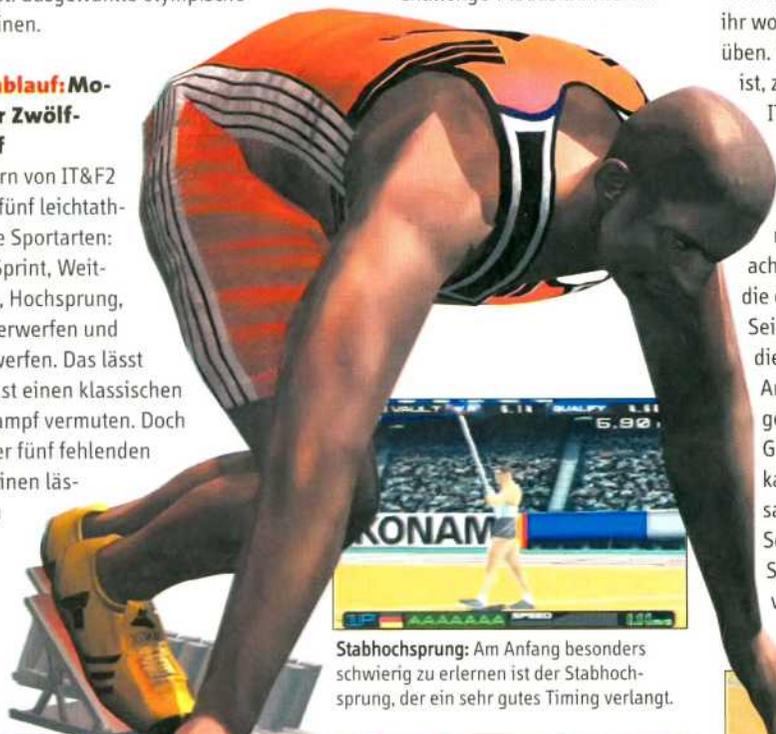
**PlayStation Sport** Immer höher, schneller und weiter soll es gehen, wenn ihr in dem etwas eigenwilligen Zwölfkampf nach neuen Weltrekorden jagt.

Schon zum zweiten Mal seid ihr gefordert, in International Track & Field euer sportliches Können einzusetzen. Bereits 1999 zeigte Konami, was sich aus den klassischen olympischen Sportarten herausholen lässt. Auch in Version 2 dreht sich alles rund um zwölf ausgewählte olympische Disziplinen.

Konami anschließend im Gewichtheben, Springen vom 3m-Brett, 50m-Freistil (Schwimmen), Pferdsprung (Geräteturnen), 1km-Zeitfahren und Sprint (beides Bahnradsport) sowie im Kanu antreten. Diese etwas eigenwillige Zusammenstellung dürft ihr vorerst im Challenge-Modus trainieren.

## Spielablauf: Moderner Zwölfkampf

Den Kern von IT&F2 bilden fünf leichtathletische Sportarten: 100m-Sprint, Weitsprung, Hochsprung, Hammerwerfen und Speerwerfen. Das lässt zunächst einen klassischen Zehnkampf vermuten. Doch statt der fünf fehlenden Disziplinen lässt euch



**Stabhochsprung:** Am Anfang besonders schwierig zu erlernen ist der Stabhochsprung, der ein sehr gutes Timing verlangt.



**Hammerwerfen:** Eine der schwierigsten Disziplinen ist das Hammerwerfen, wo es darauf ankommt, im richtigen Moment loszulassen.



**100m-Sprint:** Neben einem guten Start ist vor allem schnelles Tastendrücken für den Sieg wichtig.

Hier habt ihr die Möglichkeit, so oft wie ihr wollt eine einzelne Sportart zu üben. Warum dieser Modus so wichtig ist, zeigt ein Blick auf die Steuerung. IT&F2 ist so angelegt, dass ihr durch schnelles Tastendrucke nicht nur Geschwindigkeit und Kraft sammelt, sondern zudem noch auf ein gewisses Timing achten müsst, eine Komponente, auf die extrem viel Wert gelegt wird. Seid ihr einigermaßen mit der Bedienung firm, wechselt ihr in den Arcade-Modus. Hier treten ihr gegen drei menschliche oder CPU-Gegner an. In einem Länder-Zwölfkampf versucht ihr die höchste Gesamtpunktzahl zu erreichen. Schafft es einer der menschlichen Spieler (per Multitap sind es bis zu vier) nicht, ein messbares Ergebnis zu erreichen, zum Beispiel



**Bahnradsprint:** Ganz wie Bahnrads-Weltmeister Eric Zabel müsst ihr die Gegner überraschen und ihnen bis zum Ziel davonfahren.



**Got it!** Im Gewichtheben ist das Unmögliche möglich geworden und ein neuer Rekord wurde aufgestellt.



**Speerwerfen:** Schaffen wir es vielleicht diesmal, den Weltrekord in dieser Sportart zu brechen?

weil er die Mindestqualifikation nicht schafft, muss die entsprechende Disziplin wiederholt werden.

## Technik: Mein armes Pad!

Die gesamten Sportarten lassen sich nahezu komplett mit den Farbtasten spielen. Oft kommt es darauf an, so schnell wie möglich auf den Buttons herumzukloppen. Dass das den Kontakten darin nicht gerade gut tut, braucht wohl nicht erklärt zu werden.

## Erster Eindruck: Gewöhnungsbedürftiges Spiel

Habt ihr euch erst einmal in die recht schwierige Steuerung eingelernt, erwartet euch eine motivierende Jagd nach Weltrekorden. Insbesondere mit vier Leuten dürfte IT&F2 seinen Reiz haben. (René)

**PlayStation**

Hersteller **Konami**  
 Fakten **12 Sportarten, Dual Shock**  
 Erscheint **Februar 2000**

**Erster sehr gut Eindruck**

# Metropolis Street Racer

**Dreamcast Rennspiel** Bizarre Creations lädt zur flotten Pistenhatz in drei authentisch digitalisierten Metropolen ein.

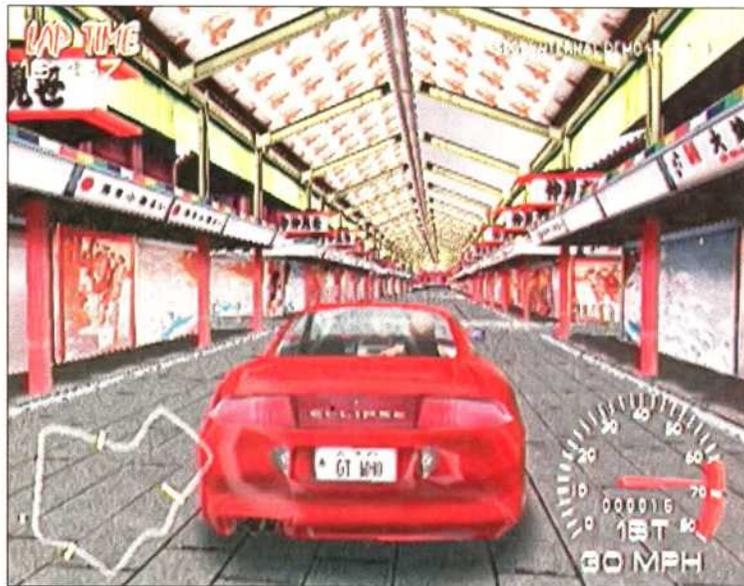
Eigentlich sollte sich Bizarre Creations Rennspiel Metropolis Street Racer bereits pünktlich zum Dreamcast-Launch in den Regalen der Software-Händler befinden. Da die Programmierer das Ziel hatten, drei komplette Großstädte absolut authentisch zu digitalisieren, verzögerte sich der Release des Games immer wieder. Kurz vor Redaktionsschluss trudelte endlich eine erste Preview-Version ein, die jedoch aufgrund ihres frühen Stadiums noch keine endgültigen Rückschlüsse auf die finale Version ziehen lässt.

**Spielablauf: Heiße Positionskämpfe im Großstadtdschungel**

Die uns vorliegende Vorab-Version umfasst lediglich neun real existierende Fahrzeuge. Aller Voraussicht nach dürft ihr in der Verkaufsversion virtuell Platz am Steuer von 25 unterschiedlichen Boliden nehmen. Darunter befinden sich beispielsweise Mercedes SLK, ein TVR, ein Alfa Romeo Spider, ein Fiat Barchetta, ein Honda NSX oder ein Renault Cabrio. Ihr startet nach der Wahl des Boliden in einem Feld von mindestens 15 Fahrzeugen und donert durch drei Stadtteile einer Metro-



Glänzend: Die Fahrzeuge wurden äußerst authentisch digitalisiert.



Freie Bahn: Die Locations, durch die euch die Rennen führen, sind eher untypisch für ein Rennspiel.

pole (London, San Francisco, Tokio). Dabei gilt es natürlich den Platz an der Sonne zu erreichen, um Bonusfahrzeuge oder -abschnitte freizuschalten. Absolut realitätsnah lacht euch aber in Bizarre Creations Racer nicht bei jedem Rennen die Sonne ins Gesicht, denn die Rennduelle finden sowohl bei strömendem Regen und dichtem Nebel als auch bei anhaltendem Schneefall statt.

**Technik: Keine Mühen gescheut**

Um die Großstädte so authentisch wie möglich darzustellen, wurden von jedem Straßenzug Hunderte von Bil-



dern geschossen, die als Vorlage für die Ingame-Schauplätze dienten. Ergebnis der Recherchen: Es lagern mittlerweile rund 32.000 Farbfotos der Millionenstädte in den Büroräumen des Unternehmens. Anhand dieser Schilderung dürfte es euch nicht verwundern, dass die komplette Digitalisierung der drei Stadtteile einer Metropole, die während der Hetzjagden bereist werden, etwa drei Monate veranschlagt haben. Doch nicht nur die Schauplätze wurden authentisch digitalisiert, sondern auch bei der Programmierung der Fahrzeuge stand der Realismus im Vordergrund. So wurden die Angaben der Hersteller, wie Beschleunigung, Durchzug und Endgeschwindigkeit, 1:1 übernommen. Ein eigenentwickeltes Tool berechnet während der Fahrt in Echtzeit das Verhalten des Fahrzeuges an vier Punkten des Boliden (an den Achsen).

**Erster Eindruck: Feintuning vonnöten**

Grafisch gesehen gehört MSR zu den aufwändigsten Projekten in der Videospiegelgeschichte. Gelingt es den Programmierern kleinere Mängel noch rechtzeitig auszubügeln, könnte sich der Racers im Spitzenfeld des Genres etablieren. (Uwe)

**Dreamcast**

Hersteller: **Bizarre Creations**  
 Lokalen: **3+ real existierende Großstädte, 25+ Fahrzeuge**  
 Erscheint: **1. Quartal 2000**

**Erster k.A. Eindruck**



Tag und Nacht: In der Dämmerung schaltet der Fahrer automatisch das Abblendlicht ein.



Kopf-an-Kopf-Duelle en masse: Die fertige Verkaufsversion wird einen Gang-Battle-Mode beinhalten, über den jedoch zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht viel bekannt ist.

## GAMESTORE

Markus Lohse

**Ladenlokal ESSEN**  
 Rüttenscheider Str. 181  
 Tel. 0201-777225  
Ladenpreise können abweichen

**Ladenlokal DÜSSELDORF**  
 Kölner Str. 25  
 Tel. 0211-1649409  
Ladenpreise können abweichen

**NINTENDO 64**

	Komp.dt. 89,90 Engl.PAL uncut 109,90
<b>ARMORINES</b>	
	<b>WCW Mayhem</b> dt. 99,90
<b>DN ZeroHour PAL uncut</b>	<b>129,90</b>
<b>DonkeyKong64 inkl.4MB</b>	<b>134,90</b>
<b>Daikatana PAL uncut</b>	<b>129,90</b>
<b>RainbowSix e.PAL uncut</b>	<b>129,90</b>
<b>Roadsters 99 dt.</b>	<b>114,90</b>
<b>Resident Evil64 PAL</b>	<b>129,90</b>
<b>TurokRageWars ePAL</b>	<b>109,90</b>
<b>WWFwrestlemania2000 dt.</b>	<b>119,90</b>
<p><b>DREAMCAST</b></p>	
	<b>SOUL CALIBUR</b> 109,90
	<b>Shadowman</b> Engl.PAL uncut 119,90 <b>Kompl.dt.Version 99,90</b>
<b>H.of Dead 2 inkl.Gun</b>	<b>149,90</b>
<b>Virtua Striker 2 dt.</b>	<b>99,90</b>
<b>Soul Fighter dt.</b>	<b>109,90</b>
<b>FightingForce2 dt</b>	<b>99,90</b>
<b>Formula 1 dt</b>	<b>109,90</b>
<b>Berserk jp.</b>	<b>139,90</b>
<b>Shen Mue jp.</b>	<b>139,90</b>
<b>Maken X jp.</b>	<b>149,90</b>
<b>Zombie Rev. Jp.</b>	<b>129,90</b>
<b>Virtua Striker 2 jp</b>	<b>139,90</b>
<b>Dreamcast-UmbauUS./JP./DT Spiele</b>	
<p><b>SONY PLAYSTATION</b></p>	
	<b>Medal of Honor</b> komp. dt. 99,90
<b>GranTurismo 2 dt.</b>	<b>99,90</b>
<b>TomorrowNeverDies dt.</b>	<b>89,90</b>
<b>Dino Crisis dt.</b>	<b>99,90</b>
<b>Track&amp;Field 2 dt.</b>	<b>99,90</b>
weitere Spiele(N64,PS,Dreamcast) u. Zubehör lieferbar	
<p style="font-size: 2em; margin: 0;"><b>0201 / 777235</b></p> <p style="font-size: x-small; margin: 0;">Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten</p>	

Mega Fun 2/00 27



**Kraftübertragung:** Als Rayman seine Fee-Freundin Ly befreit hat, ist sie von der Rettungsaktion so angetan, dass sie ihm neue Magie spendiert.



**Elektroschock:** Die grafischen Effekte sind auf dem Dreamcast natürlich um einiges besser ausgefallen als auf dem N64.



**Im Fadenkreuz:** Als ob solche Sprungaktionen über diesen Säuresee nicht schon gefährlich genug wären! Ein Klingenscherge versucht noch, euch von der Plattform zu ballern.

# Rayman 2

## The Great Escape

**Dreamcast Jump & Run** Wer glaubte, dass die Software-Firmen die Windows-CE-Kompatibilität des Dreamcast nur für billige PC-Adaptionen nutzen würden, hat sich getäuscht!

Vor knapp einem Vierteljahr haben wir uns die fulminante N64-Version von Rayman 2 einmal genauer angesehen. Damals waren wir vom genialen Gameplay ebenso begeistert wie von der streifen Technik. Nun steht die Dreamcast-Version in den Startlöchern. Diese Variante verspricht sogar in allen Punkten noch ein Schippchen draufzulegen.

### Spielablauf: Altes Gameplay, neue Features

Auf den ersten Blick gleichen sich die DC- und die N64-Version spielerisch wie ein Ei dem anderen. Auch hier beginnt das Abenteuer im Gefängnistrakt von Bösewicht Klingenscherge Luftschiff. Rayman wurden alle Kräfte geraubt und nur sein ängstlicher Freund Globox kann ihn da herausholen. Mit etwas Zauberenergie von Raymans Feen-Freundin Ly gelingt es den beiden schließlich, wieder an die Oberfläche zu gelangen. Von nun an ist Rayman auf der Suche nach den Lums, die ihm die Kräfte bringen sollen, die er braucht, um Klingenscherge zu besiegen. Dabei führt uns Ubi Soft durch zahlreiche völlig unterschiedliche Levels mit allerlei klassischen, aber auch innovativen Jump&Run-Elementen. Einige Welten sind sogar dermaßen weitläufig, dass man sich auch verläuft. An schwierigen

oder unübersichtlichen Stellen erteilen euch die kleinen Murphy-Helfer Tipps und Ratschläge. So erfahrt ihr Schritt für Schritt die Steuerung und die Tricks für den Umgang mit Klingenscherge. Betrachtet man sich die DC-Version genauer, wird schnell klar, dass Ubi Soft die Zeit sehr



wohl genutzt hat, der neuen Rayman-Auflage weitere Features zu spendieren. Neben Bonus-Spielen und weiteren DC-Levels gibt es sogar einen Vier-Spieler-Modus. Diese Features lassen sich jedoch nur anwählen, wenn Rayman auf der Welt Bonus-Kristalle findet.

### Technik: Nahezu perfekt

Der Sega-Rayman ist um Längen besser als das N64-Modul. Dort war das Spiel schon fast perfekt. Wenn man allerdings nun mit dem Strichmännchen auf Reisen geht, spürt man förmlich die Grafik-Power des Dreamcast. Mit butterweichem Scrolling und einer Sichtweite bis zum Horizont geht jedem Jump&Run-Fan das Herz auf. Auch beim glasklaren Comic-Sound merkt man die technische Überlegenheit des 128-Bitters. Dort ist der Vorsprung aber bei weitem nicht so krass ausgefallen.

### Erster Eindruck: Achtung, hitverdächtig!

Da Ubi Soft bis zum Deutschland-Release noch rund drei Monate Zeit hat, fragen wir uns, ob die Jungs aus Frankreich vielleicht sogar noch weiter zulegen können. Falls ja, erhält Yuji Nakas Sonic Adventure eine ernst zu nehmende Konkurrenz! (Sven)



**Multiplayer-Freuden:** Ubi Soft spendierte der DC-Version vollkommen neue Mini-Games.



**Wettrennen:** Um seinem Freund Rayman mehr Kräfte zu beschern, muss Globox in diesem Rennen einfach als Erster das Ziel erreichen.



**Weise Ratschläge:** Die grüne Grinsebacke Murphy gibt während des Abenteuers hilfreiche Tipps mit auf den Weg.

## Rayman für Game Boy Color

Eine kleine Sensation hat sich bei der Präsentation von Rayman 2 für den Dreamcast ereignet. Es gelang den Programmierern von Ubi Soft, den alten zweidimensionalen Rayman perfekt auf den Game Boy Color zu konvertieren. Auch wenn der Schwierigkeitsgrad etwas entschärft wurde, gleicht dieses Spiel genau dem Original. Leider stand uns nur eine sehr frühe Preview-Version zur Verfügung. Ein ausführlicher Test wird aber spätestens im März, wenn dieses Spiel erschienen ist, folgen.



## Dreamcast

**Hersteller:** Ubi Soft  
**Paket:** 30+ Levels, VMU, VGA-Box, Vibration-Pak, 50/60 Hz, Online-Funktion  
**Erscheint:** März 2000

**Erster super Eindruck**

# LMA Manager

**PlayStation Strategie** Codemasters schickt euch als **Manager in die neuste Saison der europäischen Club-Mannschaften.**

Wer schon immer einmal die Position eines Uli Hoeneß und gleichzeitig die Trainerstellung innehaben wollte, der greift zu einer Manager-Simulation. Nachdem der Premier Manager und andere Produkte auf der PlayStation bislang eher floppten, versucht nun Codemasters in die Gunst der Käufer zu gelangen.

**Spielablauf: Kaufen, trainieren, siegen**

Dem Ball hinterherzulaufen und Tore zu schießen ist die eine Sache des Profifußballs. Das Geld für neue Spie-



**Money makes the world go round:** Ganz wichtig für euer Konto sind ausreichend Sitzplätze und Bandenwerbungen.

ler heranzuschaffen, das Stadion auszubauen und neue Sponsoren an Land zu ziehen ist aber genauso elementar. Daher gilt es für euch als Manager, an beiden Fronten die Augen offen zu halten, um nicht den Konkurs anzumelden. Dafür können Neulinge sich entweder im finanziellen Bereich oder bei allen anderen Problemen von einem hilfreichen Mitarbeiterstab unterstützen lassen. Mehr Herausforderung bietet natürlich die alleinige Geschäftsführung. Bis zum Spieltag steht neben den administrativen Aufgaben, wie zum Beispiel Neuverpflichtungen, Fan-Artikel-Verkauf oder Pressekonferenzen, auch das Training an. Je nach Spieler lässt sich ein individuelles Aufbauprogramm für verletzte Kicker oder Nachwuchstalente ansetzen oder ihr schickt den ganzen Kader durch das Standardprogramm.



**Ran an die Liga:** Das Gekicke auf dem Rasen läuft vor euren Augen ab und ihr dürft sogar die Kommentare des Reporters verfolgen.



**Coaching:** Während des Spiels könnt ihr ohne Verzögerung und zu jeder Zeit die Strategie ändern.

Insgesamt werden rund 300 europäische Mannschaften mit sagenhaften 8000 Spielern bereit stehen, damit das Transfergeschäft floriert und auch die europäischen Pokalwettbewerbe gespielt werden.

**Technik: Optimale Steuerung**

Strategiespiele haben es auf der PS aus steuerungs-technischer Sicht nicht gerade leicht, jedoch kann LMA Manager schon in der Preview-Version mit einer gekonnten Menüführung via L- und R-Tasten das Finanzwesen eines Fußballclubs erheblich vereinfachen. Selbst die Grafik, die eigentlich nebensächlich



**Mannschaftsaufstellung:** Das Herzstück eures Vereins ist natürlich die Profimannschaft. Hier werdet ihr über jeden einzelnen Spieler ausreichend informiert.



**Information ist alles:** Ganz wichtig für einen Manager ist der Informationsfluss. Kommen wichtige Meldungen an, vibriert sogar euer Pad.

ist, fällt für solch eine Simulation gut aus.

**Fazit: Mit Lizenzen der Top-Titel?**

Aus spielerischer Sicht hat LMA Manager das Zeug zu einem Top-Titel. Werden bis März 2000 die Lizenzvereinbarungen auf dem deutschen Markt auch noch erfolgreich sein, dann wird Codemasters die Manager-Referenz auf dem Konsolenmarkt besitzen. (Georg)

**PlayStation**

Hersteller: Codemasters  
 Fakten: 300+ Mannschaften, 8000 Spieler  
 Erscheint: März 2000

**Erster sehr gut Eindruck**

**evolution**

**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.

**WELT-NEUHEIT**

**Evolution Control System**  
 Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar  
 empf. VK **DM 149,95**

evolution-Pad  
 Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.  
 empf. VK **DM 99,95**

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

KIDDY FUN  
 www.jokerag.com

**Ab sofort im Fachhandel!**

# Slave Zero

**Dreamcast Shoot 'em Up** Infogrames schickt sein Kampfroboter-Spektakel nun auch in Europa ins Rennen.

Kampfroboter-Spiele à la MechWarrior sind vor allem auf dem PC sehr beliebt. Und in genau diese Richtung bewegt sich nun auch Infogrames Slave Zero. Ihr eilt mit eurem Roboter durch die Stadt und befreit diese von den bösen gegnerischen Maschinen, deren Ziel es ist, die Stadt und ihre Bürger zu vernichten. Ihr bzw. euer Mech seid dann auch dementsprechend schwer bewaffnet, um unter den fiesen Jungs aufzuräumen. Was sich sehr vielversprechend anhört, spielt sich in dieser frühen Version allerdings noch nicht sonderlich gut. Zum einen ist die Tastenbelegung

sehr umständlich gelöst worden und zum anderen leidet die Übersicht stark unter der Größe eures eigenen Mechs. So erkennt ihr die Feinde häufig erst sehr spät, da sie lange Zeit von euch verdeckt werden. Anscheinend hat man wenigstens die enormen Geschwindigkeitsprobleme der US-Version im Griff, denn das Game flimmert eigentlich recht flott über den Schirm. Es macht optisch zudem schon einen guten, wenn auch sehr düsteren Eindruck. Bekommt man die spielerischen Mängel noch unter Kontrolle, könnte aus Slave Zero noch ein Überraschungstitel werden. (Mario)



**Game Over:** Das war es dann wohl für euren Widersacher. Soeben explodiert er unter dem Beschuss eurer Raketen.



**Gegner im Anmarsch:** Nur selten entdeckt ihr eure Gegner so einfach wie hier. Häufig verdeckt euch euer Mech nämlich die Sicht.



**Von oben herab:** Versteckt ihr euch auf einer erhöhten Position, lassen sich die feindlichen Roboter mit links erledigen.



**Kampfpfänger:** Ihr werdet nicht nur von fiesen Mechs attackiert, auch kleinere Fahrzeuge greifen euch an.

## Dreamcast

Hersteller: **Infogrames**  
 Pakete: **VMU, Vibration-Pak**  
 Erscheint: **tba.**

**Erster mittel Eindruck**

# Virtua Striker 2000

**Dreamcast Sport** Sega Sports portiert die Automatenversion für den Dreamcast.

Im Hause Sega befinden sich momentan zwei Titel in der Pipeline, die sich komplett der kampfbetonten Torejagd auf dem grünen Rasen verschrieben haben. Neben World Wide Soccer 2000 schickt Sega das Soccer-Aushängeschild schlechthin, nämlich Virtua Striker 2000, ins Rennen um den virtuellen Meistertitel. Während im Inhouse-Titel der Schwerpunkt klar auf dem Simulationsaspekt liegt, bietet die Automatenadaption von Virtua Striker 2 Arcade-Kost pur. Japaner befinden sich nunmehr bereits seit Anfang Dezember in dem Genuss, die DC-Version ihr Eigen

nennen zu dürfen, wohingegen sich deutsche User noch einige Wochen gedulden müssen. Insgesamt stehen euch 32 Teams zur Verfügung, um den Rasen nach allen Regeln der Kunst umzupflügen. Alle verfügbaren Mannschaften, wie etwa die Niederländer, aber auch Ribbecks DFB-Balltreter, laufen in den originalen Line-ups auf

Feld. Neben dem besagten Arcade-Modus fährt Sega einen International Cup auf, der mit einem realistischeren



**Sudden Death:** Gelingt es keinem Team, die Entscheidung nach 90 virtuellen Minuten zu erzielen, muss der Elfmeter-Nervenkitzel herhalten.

Regelwerk aufwartet als der Spielhallen-Klon. Zockt ihr diesen internationalen Wettstreit, kommen viele Grundlagen des Regelwerkes zum Tragen. Nach herben Fouls darf somit mit einem Platzverweis gerechnet werden. Auch die Abseitsregel kommt nicht zu kurz. Ferner dürfen besonders attraktive Torerfolge via VMU gespeichert und für die Ewigkeit gesichert werden. (Georg)



**Schön anzusehen:** Die Jubelszenen verdeutlichen eindringlich, wie viel Mühe man sich bei Sega mit der Modellierung der Kicker gegeben hat.



**Ausgetanzt:** Der Keeper liegt bereits geschlagen am Boden. Somit sollte ein Torerfolg des Franzosen nur noch eine Formsache darstellen.

## Dreamcast

Hersteller: **Sega Sports**  
 Pakete: **32 Teams, Vibration-Pak, VMU, VGA-Box**  
 Erscheint: **1. Quartal 2000**

**Erster sehr gut Eindruck**



**Extra-Waffen wie Feuerwerk:** Spektakuläre Explosionen und Lichteffekte lassen Rollcage zu einem grafischen Leckerbissen werden.



**Kopfüber geht es weiter:** Durch die Fähigkeit, ohne Probleme an der Decke entlang fahren zu können, erhält der Racer eine sehr eigene Dynamik.



**Ab geht die Post:** Neben den Extra-Waffen sollte den Beschleunigungsfeldern höchste Beachtung geschenkt werden.

# Rollcage Stage 2

**PlayStation Kennspiel** Die Unkaputtbaren sind zurück! Einer der schnellsten Future-Racer der PlayStation-Geschichte geht in die zweite Runde.

Future-Racer gibt es mittlerweile etliche und zum Glück sind auch einige Software-Perlen darunter zu finden. Wip3out, Extreme G-2, Killer Loop oder das im Frühjahr 1999 erschienene Rollcage aus dem Hause Psygnosis setzten dabei vor allem auf drei wichtige Erfolgsfaktoren: Auf ein ausgefallenes Vehikeldesign, ein großes Arsenal an Extra-Waffen und eine Grafik-Engine, die dem Spieler einen wahren Geschwindigkeitsrausch verpasst.

**Spielablauf: Psygnosis verspricht verbesserten Liga-Modus**  
Die zentrale Rolle des Spiels stellt, wie im Vorgänger, die Karriere innerhalb der vier Rollcage-Ligen dar, in denen sich der Spieler emporkämpfen muss. Ein derart leichtes Durchkommen, wie es beim Erstlingswerk existierte, soll jedoch durch den gehobenen Schwierigkeitsgrad nicht mehr möglich sein. Bei den haushohen Boliden ist hingegen alles beim Alten geblieben und die Möglichkeit, in bester Match-Box-Manier eine Schraube zu



**Fallende Mauern:** Auch im Sequel dürfen erneut allerhand Gebäude am Rande der Strecke zerstört werden.



**Endzeit-Intro:** Die Anfangssequenz erzählt vom harten Geschäft der Rollcage-Piloten.

vollführen und auf dem vermeintlichen Dach weiterzufahren, hebt Rollcage von der Fahrweise der anderen Future-Racer deutlich ab. Durch eine geringfügige Entschärfung der Streckenführung sollen unkontrollierbare Überschlagorgien, die beim Prequel reichlich Nerven kosteten, verhindert werden. Eine ähnliche Überarbeitung mussten wohl auch die Waffensysteme über sich ergehen lassen, so dass dem Spieler in Rollcage Stage II einiges mehr an fahrerischem Können abverlangt wird, besonders da einige Strecken zu sehr unsicherem Terrain mutiert sind. In luftiger Höhe kann so ein Abkommen von der Bahn in einem zeitraubenden Sturz enden.

**Technik: Qualität des Vorgängers beibehalten**  
Es erscheint logisch, dass ein Sequel die technische Qualität seines Vorgängers überbieten sollte. Die Unterschiede sind im Falle von Rollcage Stage II jedoch eher als marginal zu bezeichnen.

**Erster Eindruck: Abwarten und Tee trinken**  
Es ist aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums noch relativ schwer einzuschätzen, ob die Neuerungen von Rollcage Stage II einen zweiten Erwerb rechtfertigen werden. (Mario)



**Fuhrpark:** Die Vehikel unterscheiden sich wieder in den Kategorien Beschleunigung, Top-Speed, Bodenhaftung und Gewicht.

**PlayStation**

Hersteller: **Psygnosis**  
 Pakete: **20 Strecken, 4 Ligen, Dual Shock**  
 Erscheint: **1. Quartal 2000**

**Erster gut Eindruck**

## DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!



Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

**HobbyTronic**  
 Computerschau  
 täglich 9-18 Uhr  
**16.-20.2.2000**  
 23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- Sonderschauen:
  - 25 Jahre Personalcomputer**
  - @ir Brush auf Computer-Hardware**

**Messezentrum Westfalenhallen Dortmund**



**Nehmen Sie Platz, Madame!** In diesem Moment weiß die gute Frau noch nicht, was ihr blüht!



**Freiflug:** Mit diesem gewagten Sprung statten wir den Murphys im dritten Stock einen kleinen Besuch ab...



**Platz schaffen:** Der Weg zum Baseball-Stadion lässt sich auch gekonnt über den Parkplatz abkürzen.

# Crazy Taxi

**Dreamcast Rennspiel** Kommt mit dem verrückten Taxi nach THotD2 die nächste Hammerumsetzung vom Naomi-Arcade-Board für Dreamcast?

Segas AM3-Team ist ein Meister im Designen von Arcade-Spielen. Um einen erfolgreichen Automaten zu entwerfen, gehört allerdings mehr dazu als "einfach" nur für revolutionäre Technik zu sorgen. Um die Leute in den Spielhallen zu begeistern, muss man ein einfaches, aber sofort fesselndes Spielprinzip bieten. Und genau in diesem Punkt scheinen die Jungs aus Japan den Stein der Weisen gefunden zu haben.

**Spielablauf: Genialer Arcade-Style**  
Crazy Taxi ist dermaßen simpel, dass es nur als genial zu bezeichnen ist. Ihr

setzt euch hinter das Steuer eines Taxis in San Francisco. Dabei dürft ihr aus vier Fahrern wählen: Axel, dem jungen Punk, B.D. Joe, dem farbigen Rapper, der attraktiven Gena oder dem alten Hasen Gus. Das Spielziel ist einfach zu erläutern. Fahrt so schnell und so viele Menschen wie möglich zu ihrem Zielort. Dabei spielt nur die Schnelligkeit eine Rolle. Antiquierte Verkehrsregeln oder störende Passanten müssen sich diesem Aspekt unterordnen! Ihr fahrt also mit einem Affenzahn durch eine riesige Stadt mit allem, was dazu gehört: Fastfood-Restaurants, Shops, Fuß-



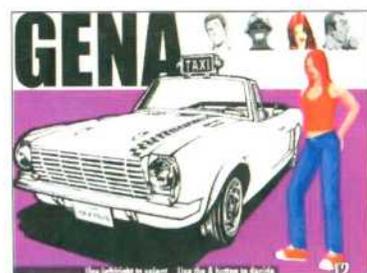
gängerzonen, Flugplatz, Kirche, Baseball-Stadion und ein Highway. Dort lauern eigentlich die größten Gefahren auf euer Cabbie. Schwere Lastzüge und Busse lassen sich nämlich nicht ohne weiteres aus dem Weg räumen wie normale PKWs. Dennoch habt ihr hier den größten Geschwindigkeitsrausch. Nach einem solchen Höllentrip braucht man eh erst einmal ein paar Minuten zum Verschnaufen, denn selten fühlte man sich dermaßen ins Spiel eingebunden wie bei Crazy Taxi.

**Technik: Perfekt gemixt**

Ebenso genial wie der Spielablauf ist auch die Technik dieses Hitkandidaten. Die Engine ist sanft wie ein Baby popo und zugleich schnell wie der Blitz. Trotzdem erreicht das AM3-Team eine unglaubliche Detailfülle und Authentizität der Stadt, dass man manchmal einfach nur so dort herum fahren will, um sich umzuschauen. Ebenfalls in die Sparte super fällt die Soundkulisse. Mit den sieben Songs der Punk-Bands Offspring und Bad Religion und der mitreißenden Sprachausgabe fühlt man sich gleich noch viel mehr ins Geschehen verwickelt.

**Erster Eindruck: Achtung, anschnallen!**

Sega schaltet endlich noch einen Gang höher! Nach The House of the Dead 2 ist Crazy Taxi die Naomi-Umsetzung schlechthin und wird im Februar die Fun-Racer revolutionieren. (Swen)



**Fuhrpark:** Jeder der vier Cabbies hat kleine, aber feine Unterschiede zu bieten. Gus' Wagen ist zwar langsam, aber geschmeidig in den Kurven.



**Zeit ist Geld:** Selbst die Fahrgäste versuchen so schnell wie möglich zu ihrem Ziel zu gelangen.



**Baywatch:** Die Strandgänger werden diesen Tag nicht vergessen! Sie bringen sich aber immer rechtzeitig in Sicherheit.



**Das Geschrei ist groß:** Eigentlich ist die Aufregung in der Fußgängerzone nicht zu verstehen, schließlich wollen wir nur ein wenig abkürzen.



**Ein Colt für alle Fälle:** Durch geschicktes Fahren lassen sich die waghalsigsten Stunts vollführen. Dafür gibt es extra Trinkgeld!

**Dreamcast**

Hersteller: AM3/Sega  
 Plattformen: 2+ Städte, 4+ Fahrer,  
 VMU, Vibration-Pak  
 Erscheint: 1. Quartal 2000

**Erster super Eindruck**

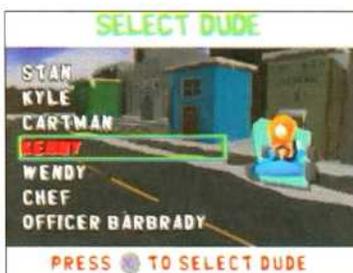


**Checkpoint:** Seid ihr in der Nähe eines Checkpoints, zeigt euch ein Pfeil (rot) die richtige Richtung.

# South Park Rally

**PlayStation Rennspiel** Nach der Schneeballschlacht düsen Kenny, Kyle & Co nun auch über virtuelle Pisten.

Mit Speed Freaks ist in diesem Jahr meine Welle der Fun-Racer über die PlayStation hereingebrochen: Naughty Dog legte durch Crash Team Racing bereits in diesem Herbst einen exzellenten Konkurrenten nach, in dieser Ausgabe präsentiert sich Lego Racer dem kaufwilligen Publikum und es stehen weitere Projekte an. Acclaim wird uns im nächsten Jahr mit einem witzigen Racer, der die South-Park-Lizenz besitzt, versorgen. Cartman, Stan, Kyle, Kenny und die anderen Bewohner von South Park setzen sich ans Steuer von dubiosen Vehikeln und machen die Straßen unsicher. Insgesamt sind es 30 Fahrer, die mit Miniversionen von Formel-1-Wagen, Go-Karts, Schulbussen oder Familienkutschen durch die bekannten Locations der Serie brettern. Es gibt bislang sieben Pisten, die aber mit 14 unterschiedlichen Themen gespielt werden dürfen. Als Themen versteht man zum Beispiel das Gruselmilieu von Halloween, den



**Fahrerlager:** Rund 30 Fahrer sollen den Käuffern von South Park Rally geboten werden.

Nationalfeiertag 4. Juli oder das klassische South-Park-Ambiente. Während der Schlacht um die besten Plätze sorgen bewegliche Rennhindernisse, wie zum Beispiel eine Schneeraupe, der Schulbus oder Kühe, für viel Chaos auf der Strecke. Darüber hinaus gehören natürlich auch Pick-ups auf die Piste. Mit Ratten, Schneebällen und Laserstrahlen werden beispielsweise die Konkurrenten, die sich vor euch befinden, ins Visier genommen. Der menschliche Mageninhalt, ein Fass Öl oder "körperliche Gase" sollen den Gegner in eurem Rücken von der Piste abbringen. Um auf das begehrte Treppchen des sechsköpfigen Fahrerfeldes zu gelangen, muss man innerhalb von drei Runden die vier verschiedenen Checkpoints passieren. Diese sind wahllos über die Piste verteilt und daher ist in jedem Rennen der Streckenverlauf dank Abzweigungen und Kreuzungen immer ein anderer. Fans von South Park und Fun-Racern sollten sich den Titel auf jeden Fall vormerken. (Georg)



**Hindernis:** Unser Kontrahent hatte wenig Glück und ist volle Kanne von der Raupe gerammt worden.



**Waffen:** Bei Fun-Racern sind die Pick-ups ein absolutes Muss.

**PlayStation**  
 Hersteller: Acclaim  
 Plattform: 30 Fahrer, 7+ Strecken, Dual Shock  
 Erscheint: 1. Quartal 2000  
**Erster sehr gut Eindruck**

# FAIRPLAY

by BauConTec

Sony Playstation		SEGA DreamCast Software	
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99	Blue Stinger	92,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99	Buggy Heat	89,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99	Cool Boarders	89,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99	D 2	89,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	24,99	Dynamite Cop	89,99
RGB Kabel	7,99	Get Bass incl. Angelrute	179,99
RGB Audio Kabel	11,99	Incoming	99,99
Link Kabel	7,99	Marvel VS Capcom	104,95
Padverlängerung	7,99	Metropolis	109,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99	NBA	89,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99	Red Dog	89,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99	Penpen	95,99
Gun Universal Rocker	39,99	Psychic Force	84,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99	Racing Simulation 2	89,95
Panther Gun	39,95	Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Shock Rattle Gun	69,95	Sega Rally 2	109,99
PSX-Maus	22,99	Sonic Adventure	89,99
Jordan Lenkrad	109,99	Soul Calibur	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90	UEFA Striker	95,99
Flashfire Force Feed Back Controller	49,99	Toy Commander	89,99
Flashfire Power Shock	32,99	Virtua Fighter 3 TB	89,99
PSX-Gehäuse	45,99	World League Soccer	84,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99	Worms Armageddon	85,99
PAL Booster	29,99		
RF Adapter	19,99	Software PSX	
Power Replay	39,99	Championship Motocross	89,99
Game Buster Deluxe	99,95	Dino Crisis	84,99
X-Ploder Classic	54,90	Discworld Noir	84,99
X-Ploder-FX	75,99	Driver	85,99
X-Ploder-Pro	119,99	F-1 World Grand Prix	89,99
Dexdrive	72,99	FIFA Soccer 2000	85,95
Multi Tap	49,90	Fighting Force 2	82,99
		Final Fantasy VIII	95,90
		Formel 1 '99	85,99
		Fußball Live	85,99
		Grand Turismo 2	85,99
		Le Mans 24	89,99
		Mission Impossible	89,99
		NFL Blitz 2000	79,99
		NBA Live 2000	84,99
		Railroad Tycoon 2	89,99
		Rainbow Six	89,00
		South Park	84,99
		Spyro the Dragon 2	85,99
		Tarzan	81,99
		Tomb Raider IV	89,95
		Tomorrow Never Dies	85,99
		Tunguska	79,99
		Worms 2: Armageddon	79,99

**Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99**

**Shock Rattle Gun 69,95**

**Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99**

**Flashfire Power Shock 32,99**

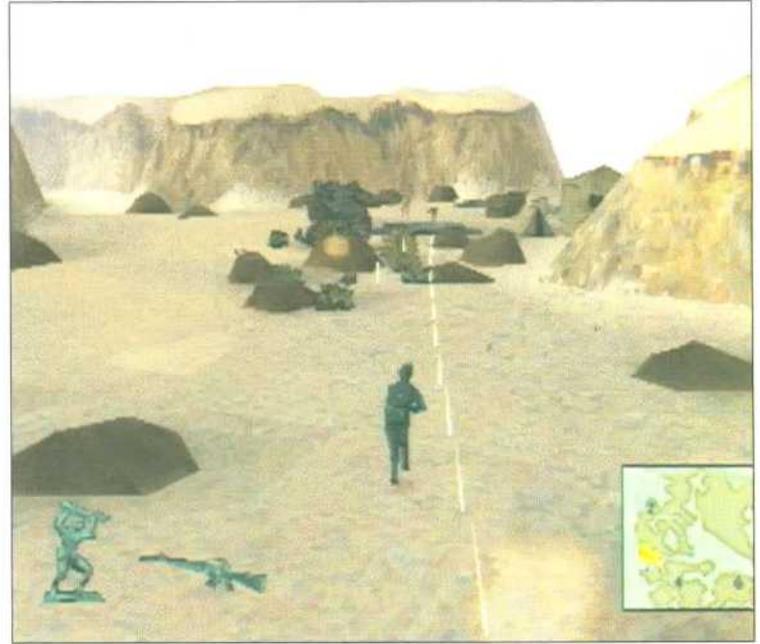
**BauConTec**  
 Lindener Str. 15  
 38300 Wolfenbüttel  
 Tel. **05331-99590**  
 Fax 05331-995999  
<http://www.konsole.de>  
 Händleranfragen erwünscht

# Army Men 3D

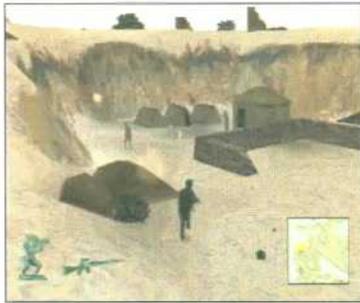
**PlayStation Shoot 'em Up** In der Spielzeugkiste ist ein Krieg entbrannt. Spielehersteller 3DO zeigt uns, wie ein Krieg unter Spielzeugen auszusehen hat.

Die Spielzeugsoldaten sind zum Leben erwacht! Aber statt sich über ihre Existenz zu freuen, folgen sie ihrer Natur und zetteln gleich einen Krieg mit den verfeindeten Armeen an. Als ausgebildeter Einzelkämpfer werdet ihr hinter die feindlichen Linien geschickt, um wichtige Missionen zu erfüllen. Bewaffnet mit eurem Gewehr, zieht ihr in das unbekannte Land, um feindliche Stellungen zu eliminieren. Hierbei müsst ihr Spione entlarven, Minenfelder lahm legen oder ganze Stellungen vernichten. Eure Spielfigur steuert ihr

aus der Third-Person-Perspektive, um ständig eine gute Übersicht zu behalten. Mit zahlreichen Aktionen, wie Rollen zur Seite, Ducken oder Anschleichen, weicht ihr den feindlichen Wachen aus. Um euch schnell fortzubewegen, steht euch ein Jeep zur Verfügung. Aber auch bewaffnete Fahrzeuge, wie Panzer und Truck, dürfen geentert werden. Im Spielverlauf finden sich viele nützliche Waffen, deren Einsatz euch enorme Vorteile bringt. Besitzt ihr beispielsweise einen Flammenwerfer, lassen sich alle Gegner zu einem kleinen Häuf-



**Getroffen:** Wird man vom Maschinengewehrfeuer getroffen, nimmt das Spiel ein abruptes Ende.



**Undercover:** Hier muss ein feindlicher Spion mit wichtigen Informationen gestellt werden.



**Unbeteiligt:** In dieser Mission werden heiße Gefechte aus sicherer Entfernung beobachtet.

chen geschmolzenes Plastik verarbeiten. Auch ein genialer Multiplayer-Mode wird im Spiel enthalten sein. Auf dem geteilten Bildschirm werden hier verschiedene Kämpfer auf einer Karte verteilt, bevor das Spiel beginnt. Beim Capture-the-Flag-Modus muss die gegnerische Flagge geraubt und sicher ins eigene Lager gebracht werden, um das Spiel zu gewinnen. Während beim Singleplayer-Mode der Schwierigkeitsgrad noch etwas überarbeitet werden sollte, weiß das Spiel gegen einen

menschlichen Mitspieler bereits jetzt schon zu begeistern. (Mario)

**PlayStation**

Hersteller: 3DO  
 Fakten: 20+ Missionen, Dual Shock  
 Erscheint: Januar 2000

**Erster gut Eindruck**

# Army Men Air Attack

**PlayStation Shoot 'em Up** Was für Erwachsene Sovjet Strike ist, könnte für Kinder Air Attack werden. Branchenoldie 3DO beschert uns mit diesem Titel das erste Spiel mit den grünen Plastiksoldaten.

Bei diesem Spiel aus dem Army-Men-Universum seid ihr Mitglied der grünfarbenen Luftabwehr. Mit eurem Helikopter habt ihr in 16 Missionen zahlreiche Aufgaben im heimischen Garten zu erfüllen. Um eure Vormachtstellung

zu untergraben, werdet ihr ständig von der gegnerischen Spielzeugarmee mit Panzern, Soldaten und Geschützstellungen attackiert. Aber nicht nur feindliches Spielzeug, auch aggressive Hummeln und Spinnen greifen euer Flugzeug an.



**Zerstört:** Mit der richtigen Bewaffnung ist auch diese gut bewachte Basis kein Problem.



**Gerettet:** Befreit ihr die Käfer aus der Zigarrenkiste, zerstören sie automatisch die feindliche Basis.

Die einzelnen Aufgaben, die ihr bewältigen müsst, gestalten sich nicht nur als reine Action-Missionen. Oft sind auch strategische Fähigkeiten gefragt, um einen Zug sicher an sein Ziel zu begleiten oder einem Teddybären den Weg freizusprennen. Mit einer Seilwinde müsst ihr oft Gegenstände transportieren oder Batterien in eure Verbündeten einsetzen, damit ihr euer Missionsziel erreicht. Verschiedene Goodies und Waffensysteme können ebenfalls mit dieser Vorrichtung aufgenommen werden. Auch grafisch wird bei Air Attack einiges geboten. Das umfangreiche Waffenarsenal zeigt bereits jetzt aufwändige Explosionen der Sprengladungen, die entfernt an kleine Feuerwerkskörper erinnern. Mit vielen Effekten und ausgefeilten Missionen begeistert dieses Spiel schon nach wenigen Missionen. Dieses Game dürfte eines der interessantesten der Army-Men-Serie werden, zumal kein weiterer Sovjet-Strike-Titel angekündigt ist. (Mario)



**Beeindruckend:** Sobald ihr ein gegnerisches Fahrzeug mit einer Rakete zerstört habt, explodiert es in einem gleißenden Feuerball.



**Auftrag erledigt:** Mit der erbeuteten Kiste müsst ihr nur noch durch das Portal fliegen, dann ist die Mission geschafft.

**PlayStation**

Hersteller: 3DO  
 Fakten: 16 Missionen, Dual Shock  
 Erscheint: Januar 2000

**Erster gut Eindruck**

**Super Service. Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI!**

**Dreamcast**

NEU	89,95	89,95	89,95	89,95	89,95	89,95	99,95
-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

**PlayStation**

89,95	89,95	89,95	89,95	89,95	94,95	89,95	89,95
99,95	89,95	29,95	29,95	34,95	39,95	39,95	44,95
44,95	44,95	44,95	44,95	44,95	44,95	49,95	49,95

**Nintendo 64**

99,95	89,95	84,95	114,95	124,95	99,95
99,95	99,95	89,95	114,95	99,95	NEU
99,95	124,95	104,95	39,95	49,95	49,95

**VORBESTELL-SERVICE**    **Lösungsbücher ab 9,95 DM**    **DVD VIDEO**    **Zubehör ohne Ende**    **Aktuelle Preislisten per FAX**    **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

K. u. E. Eckert Schillerstr. 44 74613 Öhringen 07941-33355	Game-Station Duttenstedter Str. 20 31224 Peine 05171-733388	Gamer's Paradise Untergasse 1 34576 Homberg (Efze) 05681-609455	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Mobi-Games Leipziger Str. 9 37287 Wehretal 05658-924973
---	--	--	--	---	--

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - \* = Preis stand bei Drucklegung und 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.

Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780	Videoplaylädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173-2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271-920932
--	---	---



**Identität ungeklärt:** Auch Code Veronica bietet euch einen zweiten steuerbaren Charakter namens Steve.



**Feuerwerk:** Natürlich wartet der DC-Ableger mit genauso viel Action auf wie die PS-Vorbilder.



**Tödliche Annäherungsversuche:** Die gegnerischen Zombies agieren ähnlich träge wie in den Prequels.

# Resident Evil

## Code Veronica

**Dreamcast Action-Adventure** Für Claire Redfield nimmt der Alptraum kein Ende. Selbst in Europa trifft sie noch auf die Ausgeburt der Hölle.

Einer der heißesten Dreamcast-Titel des Jahres steht in Japan kurz vor seiner Veröffentlichung. Die Rede ist von Resident Evil: Code Veronica, in dem der Spieler in die Rolle von Claire Redfield schlüpft. Nachdem die junge Dame ihr letztes Abenteuer in Raccoon City gemeinsam mit Leon überstanden hat, reist die smarte Polizistin nach Europa und macht sich auf die Suche nach

ihrem verschwundenen Bruder Chris. Dort angelangt, stößt sie erneut auf die bösen Mächte des mächtigen Umbrella-Imperiums und der schreckliche Alptraum beginnt aufs Neue. Die tough Lady wird kurz nach ihrem Eintreffen in Europa entführt und auf eine einsame Inselgruppe, die sich irgendwo in den Tropen befindet, verschleppt. Dort trifft sie wieder auf die Ausgeburt der Hölle, die natürlich auch Chris gefangen hält.

**Spielablauf: Gewohnt actiongeladen**

Genau wie in den PlayStation-Varianten steuert ihr den Held durch feindverseuchte, düstere Locations. Größter Unterschied im Vergleich zum PlayStation-Vorbild ist sicherlich die grafische Darstellung der Locations, durch die auch leichte Veränderungen im Gameplay entstehen. Als erster RE-Vertreter bietet Code Veronica dem Daddler nämlich eine Ego-



**Steve kennt keine Gnade:** Die Polygon-Hintergründe erlauben erstmals die aus Silent Hill bekannten cineastischen Kamerafahrten.

Perspektive, die den Spieler förmlich mit der Protagonistin verschmelzen lässt. Ansonsten steht natürlich wie bei den 32-Bitern die Action im Vordergrund. Rund zehn Waffen hat Claire zur Auswahl, mit denen sie ihre Widersacher bekämpft. Unter den Gegnern befinden sich altbekannte Fieslinge, wie die Dobermänner oder die behäbigen Untoten. Doch auch auf neue Aggressoren werdet ihr in Code Veronica stoßen. Aus der Luft beispielsweise greifen euch fiepende Fledermäuse an und aus dem Boden langen blutrünstige Wurm-Mutanten nach euch.

endlich die kinoreifen Kamerafahrten enthalten sein, die die Atmosphäre noch einmal nachhaltig verdichten.

**Erster Eindruck: Der beste Horror-Schocker aller Zeiten?**

Die ersten Eindrücke und Fakten sprechen stark dafür, dass mit Resident Evil: Code Veronica der beeindruckendste Vertreter der RE-Familie erscheinen wird. Somit werden auch Dreamcast-Besitzer endlich mit einem Ableger versorgt, der sich nicht vor den bislang erschienenen Varianten zu verstecken braucht. Im Gegenteil, aller Voraussicht nach dürfte Code Veronica die 90er-Wertungsmarke erringen können. Warten wir es ab... (Uwe)



**Keine Rendersequenz!** Die grafische Präsentation nutzt die 128-Bit-Hardware voll aus.



**Beklemmende Szenerie:** Grafische Leckerbissen, wie dieser Bodennebel, verursachen beim Betrachter Gänsehaut.

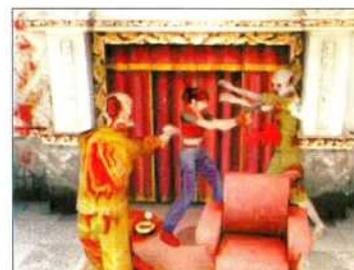


**Geduld ist gefragt:** In Japan erscheint Resident Evil: Code Veronica aller Voraussicht nach im Februar, so dass uns frühestens im Herbst eine PAL-Version erreichen wird.



**Technik: Entscheidende Neuerungen**

Wie umfangreich Resident Evil: Code Veronica sein wird, verdeutlicht bereits die Anzahl von zwei Silberlingen, auf denen der Horror-Schocker schlummert. Die Schauplätze wurden mit noch mehr Details und Grafikeffekten versehen als das Original. Zusätzlich wird das Spielerauge durch die deutlich höhere Auflösung von 640 x 640 Bildpunkten verwöhnt. Die Hintergründe wurden im Gegensatz zu den bisher erschienenen RE-Varianten nicht vorberechnet, sondern sind aus in Echtzeit berechneten Polygonen zusammengesetzt. Somit werden auch



**Hände hoch!** Der Thriller soll über eine Ego-Ansicht verfügen, dank der ihr erstmals das Treiben aus den Augen der Helden seht.

**Dreamcast**

Hersteller: **Capcom**  
 Fakten: **Ego-Perspektive**  
 Erscheint: **3. Quartal 2000**

**Erster super Eindruck**

**Schon gehört?**

+++ **Shinji Mikami** hat Fortsetzungen der Titel **Resident Evil** und **Dino Crisis** für die PlayStation 2 bestätigt. Die japanische Softwarefirma werkelt bereits seit einigen Monaten an den Titeln.

+++ **Bethesda Softworks** hat bestätigt, dass das Strategiespiel **Dreamland** auch für die PlayStation 2 erscheinen wird. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist das vierte Quartal 2000.

+++ Verkaufszahlen, die Zweite: **Squaresoft** gab bekannt, dass insgesamt **6 Millionen** Einheiten von **Final Fantasy VIII** weltweit ausgeliefert wurden. Rund **3,6 Millionen** Einheiten entfielen dabei auf **Japan**, während der amerikanische Markt mit 1,35 Millionen Exemplaren beliefert wurde.

+++ Die virtuelle Angelwelle reißt in Japan nicht ein: Auch **Seta** werkelt derzeit an einem solchen Titel namens **Perfect Fishing**, der bereits zum Release der PS 2 am 4. März 2000 erhältlich sein soll. Auch einen entsprechenden **Controller** soll es zum Verkaufstart in Japan geben.

+++ Angeblich wird **Sega** auf der kommenden **Tokyo Game Show** im Frühjahr eine Fortsetzung des Klassikers **Shinobi** präsentieren.

+++ **KOEI** wird den PlayStation-2-Launchtitel **Kessen** nicht auf einer gewöhnlichen CD-ROM, sondern auf einer DVD veröffentlichen.

+++ **Namco** ließ verlauten, dass sich **Soul Calibur** für den DC weltweit über eine Million Mal verkauft hat. In Anbetracht der insgesamt mehr als **drei Millionen DC-Besitzer** ist dies ein hervorragendes Verkaufsergebnis.

**Nintendo 64 Jump & Run**

**Banjo Tooie**

Bereits einige Tage nach Release des ersten Banjo-Hüpfers war klar, dass ein ein Nachfolger des Meisterwerkes erscheinen würde. Am Ende des Prequels deutet beispielsweise der Mumbo sehr eindeutig auf einen Nachfolger hin. Pünktlich zum Weihnachtsfest bescherte uns die Edelschmiede Rare erste Infos und Screenshots zu Banjo Tooie. Demnach gilt es acht riesige Welten zu durchstreifen. Im Gegensatz zum Vor-



gänger besteht nun die Möglichkeit beide Charaktere zu steuern. Somit ergeben sich natürlich vollkommen neue Spielsituationen. Jeder der Helden verfügt über individuelle Aktionsmöglichkeiten, dank denen die Level quasi zweimal gemeistert werden müssen, um wirklich alle Rätsel zu lösen. Jede Welt bietet zudem ein eigenes Mini-Game, dass nach erfolgreichem Meistern aller Vorräusche nach dank einem separaten Menü zu jeder Zeit erneut gespielt werden kann. Neu ist außerdem, dass ihr in einigen Locations sogar in die Rolle von Mumbo Jumbo schlüpft. Doch nicht nur der Spielablauf wurde deutlich vertieft, sondern auch die Grafik-Engine und die Kameraführung wurden nochmals deutlich verbessert. Über einen Erscheinungstermin schweigt sich Rare momentan noch aus, jedoch ist anzunehmen, dass der Hüpfers nicht vor dem dritten Quartal käuflich zu erwerben sein wird.

**PlayStation Jump & Run**

**Tomba 2: The Evil Swine Return**

Das tierische **Jump & Run** knüpft rein storytechnisch nahtlos am Vorgänger an. Nachdem **Tomba** sein erstes Abenteuer überstanden hat, wird seine Freundin **Tabby** von fieschen Schweinen gekidnappt. Natürlich macht sich der pinke Held, in dessen Rolle ihr schlüpft, sofort auf die Suche nach seiner Geliebten und erlebt dabei eine noch aufregendere Geschichte als im Prequel. Kenner des Vorgängers werden sich auf Anheiß an der neuen Grafik-Engine erfreuen, die dem Auge eine **Dreidimensionalität** vorgaukelt. Die Pfade, auf denen der Held hüpfert, sind nämlich, ähnlich wie bei **Crash Bandicoot** oder **Klonoa**, vorgegeben. Eigentlich sollte der grafisch und spielerisch beeindruckende Hüpfers bereits seit einigen Wochen in den Regalen

japanischer Kaufhäuser stehen. Der Entwickler **Whoopee Camp** entschied sich jedoch dafür, **Tomba 2** etwas zu verschieben, um auch die geringsten Mängel auszumerzen. Aller Voraussicht nach dürfte das **Jump & Run** bei uns nicht vor dem **3. Quartal 2000** erscheinen.

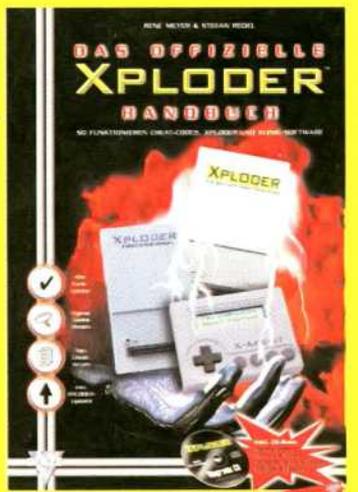


**Szenegeflüster**

**Gewinnspiel**

Jawohl! **Blaze** lässt sich mal wieder nicht lumpen und stellt uns fünf ihrer genialen **Xploder** zum Verlosen bereit. Zusätzlich haben wir noch zehn **Xploder-Bücher** parat, die neue Besitzer suchen. Ganz nebenbei, das **Xploder-Handbuch** ist das umfangreichste und beste Werk, was man in Sachen Schummelmodul erwerben kann. Im Buch ist ebenfalls eine ultimative Update-CD enthalten. Alles, was ihr tun müsst, ist das gesuchte Lösungswort unter folgender Nummer aufzusprechen: **0190 / 59 58 57** (Dieser Service kostet euch maximal **1,80 DM**).

Das gesuchte Lösungswort beschreibt die Werte, die der **Xploder** nutzt. Das Wort fängt mit **H** an und ... mehr verraten wir nicht. Das Gewinnspiel läuft bis zum **28. Februar 2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



**GBC**

**Metal Gear Solid**

Unglaublich, aber wahr: **Solid Snake** startet im April seine Missionen auf **Nintendos** buntem **Handheld**. Dabei gilt es hier in die Rolle des **Top-Agenten** zu schlüpfen und dem Treiben der fieschen **Terroristen der FOXHOUND-Gruppe** ein Ende zu setzen. Zum Schluss trifft ihr dann auf **Metal Gear Rex**, der meterhohen Kampfmaschine. Natürlich ist **Konamis** **Game-Boy-Abenteuer** im Gegensatz zum **Original** nicht dreidimensional. Jedoch auch in **2D** kann sich der gute **Solid Snake** sehen lassen.



**POWER VIDEOSPIELE ULLRICH**

**Ihr Videospiele-Spezialist SEGA DREAMCAST IMPORT**

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

(beide Konsolen inklusive Joypad u. Spannungswandler)

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

**Sega Dreamcast Konsole Universal nur ungläubliche 499,-DM**

**Dreamcast Spiele Import:**

Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	99,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Virtual On 2	Sega	119,- DM
Sega Rally 2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Bio Hazard 2	Capcom	119,- DM
The House of the Dead 2 + Gun	Sega	169,- DM
The King of Fighters 99	Snk	109,- DM
Giant Gram	Sega	109,- DM
D2 (Dining Table 2)	Warp	129,- DM
Puyo Puyo Da (Action)	Compile	119,- DM
Buggy Heat	CRI	99,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrn	Uep	119,- DM
Virtual Striker-2	Sega	119,- DM
Plasma Sword	Capcom	119,- DM
Zombie Revenge	Sega	119,- DM
Shen Mue	Sega	119,- DM
Shen Mue Limited Edition	Sega	159,- DM
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	119,- DM
Speed Devils	Ubisoft	119,- DM
Berserk	Ascii	119,- DM
F1-World Grand Prix	Sega	119,- DM
Space Dead or Alive II	Tecmo	119,- DM
Toy Fighter	Sega	119,- DM
Carrier	Jaleco	119,- DM
SNK vs. Capcom	Capcom	119,- DM
Giga Wing		119,- DM
Chu Chu Rocket		119,- DM
Let's Play Golf		119,- DM
Jo Jo's Adventure		119,- DM
Death Crimson 2		119,- DM

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

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

**Dreamcast Spiele dt. z. B.**

Hydro Thunder	99,- DM
Shadow Man	89,- DM
Soul Calibur	104,- DM
NBA Showtime	99,- DM
World Wide Soccer 2000	87,- DM
Sega Bass Fishing	174,- DM
House of Dead II + Gun	139,- DM

Alle Titel sofort ab Lager lieferbar!!!

**VERSAND TÄGLICH!!!**

Bestell-Hotline von 10.00 - 22.00 Uhr unter:

**06 11 - 6 92 99 62**

**SONY PLAYSTATION SPIELE:**

Bio Hazard Gun Survivor	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-Maria-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.

PS Rollenspiel

## Legend of Dragoon

Ein absolutes Rollenspiel-Highlight verspricht uns SCED mit Legend of Dragoon für das kommende Jahr. Die ersten Screenshots und Videos deuten tatsächlich darauf hin, dass Final Fantasy einen starken Rivalen erhält. Held des Abenteuers, in dessen Rolle



ihr natürlich schlüpft, ist der mutige Dart. Die Spielfigur ist mit einem riesigen Beidhänder ausgerüstet, mit dem er sich der Feinde entledigt. Vom Gameplay her erinnert Legend of Dragoon stark an die Final-Fantasy-Serie. Wie im Square-Vorbild durchstreift ihr riesige Areale. Es kommt immer wieder zu Auto-Fights, dank der ihr eure Erfahrungswerte aufbessert. Neben dem Spielablauf scheint auch die technische Umsetzung des Rollenspiels brillant zu werden. Immer wieder dürfen aufwändige Render-Sequenzen bewundert werden, durch die die Story fortgeführt wird. Die eigentliche Spielegrafik ist jedoch noch nicht ganz fehlerfrei und eindrucksvolle Grafikeffekte fehlen leider noch.



Dreamcast Genre-Mix

## Ecco - Defender of the Future

Unser Freund Flipper, pardon Ecco, ist wieder da! Bereits auf dem Mega Drive bzw. auf dem Mega CD sorgte der schwimmende Säuger vor Jahren für Aufsehen. Damals galt es, mit einem jungen Delfin umherzuschwimmen und seine Sippe wiederzufinden, von der unser Freund durch ein schweres Unwetter getrennt wurde. Im Gegensatz zu dem 16-Bit-Vorbild wird sich der moderne Ecco natürlich frei durch dreidimensionale Unterwasserwelten tummeln. Wie unsere Screenshots beweisen, bestechen diese Landschaften durch unglaubliche Authentizität. Zudem bieten die Animationen des Unterwasserlebewesens sowie der Meeresbewohner, denen ihr im Spielverlauf begegnet, noch nie gesehene Echtheit. Über den Spielablauf hingegen kann zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Aus-



sage gemacht werden. Anzunehmen ist, dass eure Aufgabenstellung im Vergleich zum Vorgänger die gleiche bleibt, jedoch dank der Dreidimensionalität vollkommen neue Spielsituationen entstehen. Über den Release des Titels kann ebenfalls nur spekuliert werden. Realistischer Zeitpunkt für eine Veröffentlichung ist das dritte Quartal 2000.

Nintendo 64 Genre-Mix

## Mario Party 2

Der absolute Party-Spaß geht in die zweite Runde. Nachdem Mario Party weltweit ein absoluter Erfolgstitel war, entschloss man sich bei Nintendo natürlich eine Neuauflage zu bringen, die die Vorzüge des Vorgängers konsequent weiterführt. Dabei wurde vor allem die Anzahl der Mini-Games aufgestockt. So befinden sich beispielsweise eine verrückte Pong-Abwandlung oder ein Rennspiel à la Pen Pen Triceleon auf dem Modul. Über weitere Änderungen werden wir aller Voraussicht nach in einer der nächsten Ausgaben berichten, da der US-Release bereits am 24. Januar 2000 erfolgen soll.



Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Dino Crisis
2. Final Fantasy VIII
3. Formel Eins 99
4. FIFA Soccer 2000
5. Grand Theft Auto 2

Nintendo 64

1. Rayman
2. Mario Party
3. Zelda 64
4. Shadow Man
5. F1 World GP 2



JAPAN

1. Gran Turismo 2 (PS)
2. Virtua Striker 2000 (DC)
3. Pokémon Silver (GB)
4. Pokémon Gold (GB)
5. Legend of Dragoon (PS)

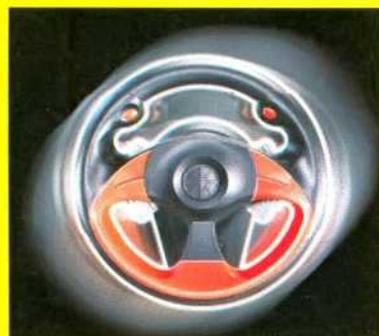


USA

1. NFL 2K (DC)
2. NBA 2K (DC)
3. Final Fantasy VIII (PS)
4. Biohazard 3: Last Escape (PS)
5. Legacy of Kain: Soul Reaver (PS)

## Szenegeflüster

### Saitek versorgt PS-Besitzer mit neuer Peripherie

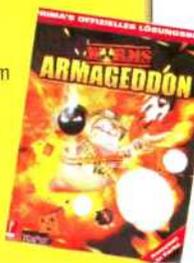


Die Firma Saitek bietet zwei neue Pads der Spitzenklasse. Das PX 2500 (DM 59,95) hat beispielsweise einen Schubregler, dank dem ihr das Gasgeben in Renn- bzw. Flugsimulationen optimal bestimmen dürft. Besondere Erwähnung sollte auch die Shock-Unterstützung finden, die auch dann in Aktion tritt, wenn ein Spiel dieses Feature nicht unterstützt. Bei Betätigung der unterschiedlichen Aktions-Buttons setzt nämlich der so genannte Trigger-Modus ein, der das Pad bei jedem Tastendruck vibrieren lässt. Das Spitzenmodell von Saitek ist das PX 3000, mit dem ihr Charaktere, Autos oder Flugzeuge ähnlich wie mit dem Airpad von Joytec durch Bewegungen steuert. Ansonsten verfügt das vorbildliche Eingabegerät, das für DM 99,95 käuflich zu erwerben ist, über alle Features des PX 2500. Last but not least bietet Saitek mit dem RX 150 ein hochwertiges Lenkrad (DM 129) an, das über sechs Feuerknöpfe, ein D-Pad, zwei Lenkradschalter und über Pedale verfügt.



### Zwei neue Frustkiller

Die Firma Prima versorgt den PS-Spieler mit zwei neuen Lösungsbüchern. Liebhaber von Grand Theft Auto 2 werden auf insgesamt 98 kunterbunten Seiten bestens mit allem Wissenswerten über den neusten Streich von Take 2 versorgt. Es wird unter anderem erläutert, wie man sich den Respekt der Gangs sichert, wie die Missionen zu lösen sind oder wie Waffen am effektivsten genutzt werden. Zudem findet ihr ausführliche Beschreibungen zu allen Fahrzeugen sowie detaillierte Karten. In ihrem zweiten Buch erfahrt ihr alles über das Kultspiel Worms Armageddon. Ausführliche Beschreibungen der Szenarien und Waffen lassen wirklich keine Fragen mehr offen. Jedes der beiden Bücher ist ab sofort für DM 24,95 im gut sortierten Fachhandel erhältlich.



PC  
CD  
ROM



# 24 Stunden Vollgas

# NIEMER SCHLÄFT - VERLIERST!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir. Du kannst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen. Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" löst Dir keine Sekunde Ruhe.



AB NOVEMBER 99  
IM HANDEL!



EUTECHNYX

0931-3545222 <sup>ODER</sup> 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKKGAMES.DE

**AUSTRIA EXPRESS**  
Schnellservice für Österreich  
Tel.: 0049-9313545288  
Umrechnung inkl. Bankgebühren:  
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

# Theo KRANZ VERSAND

Laden  
**KRANZ GAMES**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

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

Versand  
**KRANZ VERSAND**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

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

## PlayStation



**Schnell, schneller Theo Kranz Versand!**  
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  
Bestellen von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig  
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen  
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht  
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto  
für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt  
portofrei\*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00  
Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch  
unser kostenloses Magazin, das jeder  
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)  
Rückumschlag (DIN C6) anfordern.

## PlayStation

PlayStation - Dual Shock ... 249,00  
**CONTROL PAD**

- Original - neGcon Pad ... 89,95
- Blaze - Cyber Shock ... 59,95
- Dual Shock - Low Budget ... 33,50
- JoyTech-DualShock-color ... 34,95
- Shockhammer Thrustmaster ... 64,95
- Infra Red Controller ... 79,95
- 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 119,95
- 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-color ... 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 ... 89,95 (Anschluss an Mem-Card-Slot)

**MOUSE**

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

**MEHR-SPIELER-ADAPTER**

- Multi Tap Original ... 69,95

## PlayStation

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 ... 24,95
- Final Fantasy VIII ... 24,95
- Gex - Deep Cover Gecko ... 19,95
- James Bond (Tom.N.O.) ... 24,95
- Metal Gear Solid ... 24,95
- Music 2000 ... 19,95
- Ridge Racer Type 4 ... 24,95
- Silent Hill ... 24,95
- Street Fighter Alpha 3 ... 24,95
- Tekken 3 ... 24,95
- Tomb Raider 3 ... 19,95
- Tomb Raider 4 ... 19,95
- Urban Chaos (Feb.) ... 19,95
- Kena: Warrior Princess ... 24,95
- 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
- PSX Case Bundle original ... 69,95
- Staubschutzhäube-color ... 9,95



## UND LADEN

### PlayStation



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
FAX: 0931-571602

## Jubiläums SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Vs (Versus) 29,95	PlayStation	Popoulos 49,95	PlayStation	Ninja - Shadow of Darkness 39,95	PlayStation	Unholy War 49,95	PlayStation	Forsoaken 49,95	PlayStation
World League Soccer '98 29,95	PlayStation	Wreckin' Crew 29,95	PlayStation	J. McGrath Supercross '98 39,95	PlayStation	R-TYPES 29,95	PlayStation	Dead or Alive 49,95	PlayStation
Sports Car G1 69,95	PlayStation	Breath of Fire 3 Special Ed. 49,95	PlayStation	Tai Fu 69,95	PlayStation	NBA In the Zone 2 39,95	PlayStation	Rasca 29,95	PlayStation
TOCA Touring Car 2 49,95	PlayStation	Wild 9's Sp. Ed. 49,95	PlayStation	International Superstar Soccer Pro '98 29,95	PlayStation	Racing Simulation 2 39,95	PlayStation	WWF Attitude 69,95	PlayStation

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

# 10 Jahre Theo Kranz Versand



### PlayStation

- Ace Combat 3 (Jan) ..... 99,95
- Action Man ..... 79,95
- Action Pack ..... 89,95
- Alien Trilogy Plat., Bust A Move 2 Pt., Jeremy McGrath Supercross '98
- Akuji - The Heartless ..... 89,95
- Amerzone ..... 89,95

**Inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht**

**Gran Turismo 2 (PSX) 99,95**

- Ape Escape ..... 99,95
- Armornies in Project S. (Jan.) 94,95
- Asterix & Obelix gg. Caesar ..... 94,95
- Attack Of The Saucerman ..... 89,95
- Autobahn Raser 2 ..... 79,95
- Barbie Race & Ride ..... 49,95
- Baseball Edition 2000 ..... 89,95
- Billiard Nights (Jan) ..... 79,95
- Bloody Roar 2 ..... 84,95
- Box Champions 2000 ..... 89,95

**Ruff & Tumble (PSX) 79,95**

- Bugs Bunny auf Zeitreise ... 84,95
- A Bugs Life ..... 99,95
- A Bugs Life Malen & Spielen ..... 49,95
- Bundesliga Stars 2000 ..... 89,95
- Buster & the Beanstalk ..... 89,95
- Caesar's Palace 2000 ..... 89,95
- Carmageddon - Fahr z.Hölle dt. 84,95
- Centipede PSX ..... 79,95
- Championship Motocross ..... 89,95
- Chessmaster II ..... 89,95
- Chokoko Racing ..... 89,95
- C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag 89,95
- Crash Bandicoot 3 ..... 99,95

- Discworld Noir (PSX) 84,95
- Ace Combat 3 (PSX) 99,95
- Space Debris (PSX) 89,95
- Armornies in Pr. Sw. (PSX) 94,95
- Crash Team Racing ..... 99,95
- Crash T. R. + MultiTap ..... 139,95
- Croc 2 ..... 89,95
- Queball ..... 74,95
- Cyber Tiger ..... 89,95
- Demolition Racer ..... 89,95
- Destrega ..... 99,95
- Dino Crisis ..... 89,95
- Discworld Noir (Jan.) ..... 84,95
- Disneys Magical Tetris ..... 89,95
- Driver ..... 89,95
- Eagle One Harrier ..... 89,95
- Extreme 500 ..... 89,95
- F1 World Grand Prix ..... 89,95
- Fifa 2000 ..... 89,95
- Fighting Force 2 ..... 89,95
- Final Fantasy VIII ..... 119,95
- Final Fantasy VIII Sp. Ed. .... 149,95
- Fisherman's Bait ..... 89,95
- Formel 1 '99 ..... 99,95
- Formel 1 '99 + Lenkrad ..... 169,95
- Fussball Live ..... 99,95
- Fussball Live + Multi Tap ..... 139,95

### PlayStation

- Glover ..... 79,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko ..... 99,95
- Gran Turismo 2 (Jan) ..... 99,95
- Gran Turismo 2 + Lenkrad ..... 169,95
- Grand Theft Auto 2 ..... 89,95
- Gruge Warriors (Jan) ..... 89,95
- Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 ... 79,95
- Hell Night ..... 89,95
- Hot Wheels Turbo Racing ..... 89,95
- Hugo 1 - Classic ..... 49,95
- Int. Superstar S. Evol. (Feb) ... 89,95
- Int. Track & Field 2 (Jan.) ..... 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu I. .... 89,95
- Tomorrow Never Dies ..... 89,95
- Warpath: Jurassic Park ..... 89,95
- Killer Loop (Y.A.R.G.) ..... 89,95
- Kingsley's Wild Adventure ..... 89,95

### PlayStation

**Tomb Raider 4 (PSX) 99,95**

- NHL 2000 ..... 89,95
- NHL Championship 2000 ..... 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Overblood 2 ..... 89,95

### PlayStation

- Speed Freaks incl. MultiTap ..... 139,95
- Sports Car GT ..... 69,95
- Spyro 2 - Gateway to Gli. .... 99,95
- Star Wars Episode 1: Dunkle B. 89,95
- Submarine Commando ..... 89,95
- Supercross '98: (J. McGrath) 49,95
- J. McGrath Supercross 2 (Jan) 89,95
- Supercross 2000 ..... 89,95
- Tai Fu ..... 64,95
- Tarzan ..... 99,95
- Theme Park Classic ..... 59,95
- Tiger Woods PGA Tour 2000 ... 89,95
- Tomb Raider 3 ..... 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. .... 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater ..... 89,95
- Toy Story 2 (Jan) ..... 89,95
- Trap Runner ..... 69,95
- Trasher Skate & Destroy (Jan) 89,95
- Trick'n'Snowboarder ..... 89,95
- Tunguska (Jan) ..... 84,95
- UEFA Striker ..... 84,95
- Urban Chaos ..... 89,95
- V-Rally 2 ..... 89,95
- Verrat i.d. verbot. Stadt ..... 69,95
- Vigilante 8 2nd Offense ..... 89,95
- War of the World ..... 74,95
- Warzone 2100 ..... 89,95
- WCW Mayhem ..... 89,95
- Wipeout 3 ..... 99,95
- Worms Armageddon ..... 89,95
- Worms Pinball ..... 79,95
- Wu Tang Clan ..... 89,95
- WWF Attitude ..... 64,95
- Xena: Warrior Princess ..... 89,95
- X-Files ..... 99,95

**Dino Crisis (PSX) 89,95**

### PlayStation

- Alien Trilogy ..... 29,95
- Bust A Move 2 ..... 29,95
- 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
- Fifa 98 ..... 49,95
- Final Fantasy VII ..... 49,95
- Formel 1 97 ..... 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
- MediEvil ..... 49,95
- Mickey's Wild Adventure ..... 49,95
- Micro Machines V3 ..... 49,95
- Moto Racer ..... 44,95
- Oddworld: Abe's Dadysee ..... 49,95
- Oddworld: Abe's Exodds ..... 39,95
- Porsche Challenge ..... 49,95
- Rayman ..... 44,95
- Street Fig. EX Plus Alpha ..... 44,95
- Tekken 3 ..... 49,95
- Toca Touring Car 2 ..... 44,95
- Tomb Raider 2 ..... 49,95
- True Pinball ..... 44,95
- V-Rally ..... 49,95
- Wipeout 2097 ..... 49,95
- Worms ..... 44,95

## 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 und ) bezahlen; hier sparen Sie die **Nachnahmegebühr**! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **3% Rabatt** (Skonto)! Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!

**3% Rabatt** (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert)

**portofrei** viele Artikel

**keine Nachnahmegebühr** bei Kreditkartenzahlung!

**10 Jahre**

**Toy Story 2 (PSX) 89,95**

- Kurushi Final ..... 89,95
- 24 Stunden von Le Mans ..... 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver ..... 99,95
- LEGO Racers ..... 89,95
- LEGO Rock Raiders ..... 89,95
- LMA Fussball-Manager ..... 89,95
- Madden NFL 2000 ..... 89,95
- Medal of Honor ..... 99,95
- Metal Gear Solid ..... 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss. .... 44,95
- Mighty Hits Special ..... 74,95
- Millenium Soldier - Expendable 79,95
- Missile Command ..... 79,95
- Mission Impossible ..... 89,95
- MTV-Sports: Snowboard. .... 89,95
- Music 2000 ..... 89,95
- Nascar 2000 ..... 89,95
- NBA Basketball 2000 ..... 89,95
- NBA Live 2000 ..... 89,95
- Need for Speed 4 ..... 89,95
- The Next Tetris ..... 79,95
- NFL Blitz 2000 ..... 89,95

**Inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht**

**Jade Cocoon (PSX) 89,95**

**Formel 1 '99 (PSX) 99,95**

**Int. Track & Field 2 (PSX) 89,95**

**FIFA 2000 (PSX) 89,95**

- Pac-Man World ..... 89,95
- PGA European Tour Golf ..... 79,95
- Plane Crazy (Jan) ..... 89,95
- Point Blank 2 - inkl. 6-Con 45159,95
- Pong ..... 79,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- PSX 1 Pack ..... 89,95
- Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital
- PSX 2 Pack ..... 89,95
- Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D
- PSX 3 Pack ..... 89,95
- Box Champions, Street Skater, Theme Park
- Puchi Carat ..... 89,95
- Q-Bert ..... 79,95

**Final Fantasy VIII (PSX) 119,95**

- Railroad Tycoon II ..... 89,95
- Rainbow Six ..... 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing ..... 89,95
- Real Fishing ..... 89,95
- Renegade Racing ..... 89,95
- ReVolt ..... 84,95
- Roadsters ..... 89,95
- Ronin Blade ..... 89,95
- Ruff & Tumble ..... 79,95
- Saboteur ..... 99,95
- Die Schlumpfe ..... 89,95
- Shao Lin ..... 89,95
- Silent Hill ..... 89,95
- Sled Storm ..... 89,95
- South Park ..... 84,95
- South Park Luv Shack ..... 89,95
- South Park Rally (Jan) ..... 89,95
- Space Debris (Jan) ..... 89,95
- Spec Ops (Jan) ..... 89,95
- Speed Freaks - Wheel Nuts ..... 99,95

**Rechtzeitig bestellen! Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!**

**Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95**

**Medal of Honor (PSX) 99,95**

**24 Std. v. LeMans (PSX) 89,95**

**No Fear Mountainb. (PSX) 89,95**

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

# 09313545245

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr; UPS Nachnahme: 16,50 DM; Bei Vorkasse (nur Euroschek) bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder ): 4,- DM; Porto Ausland: 18,- DM; Ersteinbringungspreis ohne Gewähr; Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten; Ladenpreise können variieren; \*gilt nicht für Ausland; Alle Angebote solange Vorrat reicht; Alle Preise in DM; Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

# 09313545222 ODER 0180-5211844

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

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

# Theo KRANZ VERSAND

Laden  
**KRANZ GAMES**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

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

Versand  
**KRANZ VERSAND**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

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

Dreamcast Dreamcast Dreamcast

Dreamcast ..... 494,-



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



**PORTOFREI\***

UND LADEN

Dreamcast



**UEFA Striker (DC) 99,95**

- Controller orig. .... 59,95
- Mad Catz Control Pad ..... 54,95
- Dreamcast-Stick orig. .... 94,95
- Keyboard orig. .... 59,95
- Vibration Pack orig. .... 49,95
- Mad Catz Force Pack ..... 44,95
- VMU-Card orig. .... 59,95
- Pistole Dreamblaster ..... 74,95
- Racing CP (Lenkrad) orig. .... 124,95
- Ferrari Shock 2 Rac.Wheel ..... 129,95
- Lenkrad Mad Catz MC2 .... 114,95
- AV-Kabel ..... 19,95
- Scart-Kabel orig. .... 49,95
- Scart-Kabel ..... 24,95
- Super RGB-Kabel + AV ..... 24,95
- Super VHS-Kabel ..... 23,50
- Joypad-Verlängerung ..... 18,95
- DreamStation Logic 3 PS463 ..... 44,95
- Pro Carry Case - Blaze ..... 69,95
- Aero Wings ..... 84,95
- Billard Nights ..... 84,95
- Blue Stinger ..... 94,95



**Virtua Striker 2 (DC) 89,95**

- Marvel vs. Capcom ..... 99,95
- Millenium Soldier-Expandable ..... 89,95
- NBA 2000 (Feb) ..... 94,95
- NBA Showtime ..... 99,95
- NFL Blitz 2000 ..... 99,95
- NFL Quarterb. Cl. 2000 ..... 94,95
- Plasma Sword (Jan) ..... 99,95
- Power Stone ..... 89,95
- Psychic Force ..... 94,95
- Racing Simulation 2 ..... 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing ..... 99,95
- ReVolt (Jan) ..... 89,95
- Sega Rally 2 ..... 99,95
- Shadowman (Jan) ..... 89,95
- SnowSurfer - Cool Board. .... 94,95
- Sonic Adventures ..... 89,95
- Soul Calibur ..... 89,95
- Soul Fighter ..... 94,95
- South Park Luv Shack ..... 94,95
- South Park Rally (Jan) ..... 84,95
- Speed Devils ..... 89,95



**Shadowman (DC) 89,95**

- Buggy Heat ..... 89,95
- Caesars Palace 2000 ..... 84,95
- Crazy Taxi (Feb) ..... 99,95
- Dragon's Blood ..... 89,95
- Dynamite Cop 2 ..... 89,95
- Evolution - W.o.Sacred D. .... 84,95
- Fighting Force 2 ..... 94,95
- F1 World Grand Prix ..... 99,95
- Get Bass (inkl. Contr.) ..... 169,95
- House of Dead 2 ..... 94,95
- Hydro Thunder ..... 99,95
- Incoming ..... 99,95
- J.McGrath Sup.cr. 2000 (Jan) ..... 94,95
- Jimmy White's Cueball 2 .... 99,95



**Blue Stinger (DC) 94,95** **Power Stone (DC) 89,95**



**Soul Calibur (DC) 94,95** **Vigilante 8 2nd Off. (DC) 94,95**



**Soul Callbur (DC) 89,95**

- Streetfighter Alpha 3 (Jan) ..... 99,95
- Suzuki Alstare Racer ..... 89,95
- Test Drive 6 (Jan) ..... 99,95
- Tokyo Highway Challenge ..... 84,95
- Toy Commander ..... 89,95
- Trick Style ..... 89,95
- UEFA Striker ..... 99,95
- Vigilante 8 - 2nd Offense ..... 94,95
- Virtua Fighter 3 tb ..... 94,95
- Virtua Striker 2 (Jan) ..... 89,95
- Worms Armageddon ..... 94,95
- WWF Attitude ..... 79,95
- Zombi Revenge (Feb) ..... 99,95



**Ready 2 Rumble (DC) 99,95**



**Sonic Adventure (DC) 89,95**



**Sega Rally 2 (DC) 99,95**



**WWF Attitude (DC) 79,95**

**3% Rabatt**  
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert)

Theo **KRANZ** **VERSAND**

viele Artikel **portofrei\***

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% Rabatt** (Skonto). Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!

tausende von **Überraschungen**

**10 Jahre**

keine **Nachnahmegebühr** bei Kreditkartenzahlung!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!  
Unser besonderer Schnellservice:  
Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verlässt  
noch am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim  
Regelversand von 3 Lieferbaren Artikeln gleichzeitig  
sogar **portofrei**! Nutzen Sie unseren besonderen  
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung alle  
Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens 8,-  
für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt  
portofrei. Bestell-Annahme: 8-20 Uhr,  
8-10 Uhr, 10-16 Uhr. Sie können auch  
unser kostenloses Magazin, das jeder  
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)  
Rückumschlag (DIN C6) anfordern.

**AUSTRIA EXPRESS**  
Schnellservice für Österreich  
Tel.: 0049-9313545288  
Umrechnung inkl. Bankgebühren:  
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545222

10 Jahre Theo Kranz Versand



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

## NINTENDO 64

- Nintendo 64 Color Edition ... 189,-
- N64 Donkey Kong Pak ... 299,-
- Control Pad Innovation ... 34,95
- Control Pad orig. clear purple ... 54,95
- Joyadverlängerung Innovation ... 13,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel ... 109,95
- 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 - Mogelmodul ... 59,95
- XPloder ... 99,95
- Rumble Pak original ... 34,95
- Rumble Pak LX4 Tremor ... 29,95
- Rumble Pak LX4 Tr. + 1M ... 49,95
- Transfer Pak orig. ... 29,95



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

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

**Racing Simulation 2 (N64) 89,95**

**LEGO Racer (N64) 109,95**

**Roadsters (N64) 89,95**

**Box Champions 2000 (N64) 99,95**

## NINTENDO 64

- Hybrid Heaven ... 99,95
- 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 ... 89,95
- NBA Live 2000 ... 99,95
- NBA Pro '99 ... 114,95
- The New Tetris ... 89,95



**Jet Force Gemini (N64) 109,95**

**Starcraft 64 (N64) 109,95**

**Turok Leg.d.verl.L (N64) 89,95**

- NFL Quarterback Club 2000 ... 94,95
- Premier Manager 64 ... 89,95
- Racing Simulation 2 ... 89,95
- Rainbow Six ... 99,95
- Rayman 2 ... 119,95
- Ready 2 Rumble Boxing ... 109,95
- ReVolt ... 99,95
- Road Rash ... 114,95

**World League Soc. (N64) 109,95**

**Shadowman (N64) 89,95**

**Mario Golf (N64) 109,95**

**F1 World GP 2 (N64) 89,95**

- Roadsters '99 ... 89,95
- Rocket - Robot on Wheels ... 114,95
- RTL World League Soccer ... 109,95
- Shadowman ... 89,95
- South Park ... 99,95
- South Park Luv Shack ... 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer ... 99,95
- Starcraft ... 109,95
- Super Smash Bros. ... 89,95
- Supercross 2000 ... 99,95
- Tonic Trouble (Ed) ... 79,95
- Top Gear Rally 2 ... 109,95
- Toy Story (Jan) ... 89,95
- Turok Legend d.v.L. ... 89,95
- Turok Rage Wars (engl.) ... 99,95
- Vigilante 8 2nd Offense (Jan) ... 89,95

## NINTENDO 64

**Armoredines (N64) 89,95**

- WCW Mayhem ... 99,95
- World Drivers Championship ... 119,95
- Worms Armageddon ... 109,95
- WWF Attitude ... 99,95
- Wrestlemania 2000 ... 114,95
- Kena Warrior Princess ... 114,95
- Zelda 64 ... 109,95

## PLAYERS CHOICE

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

## GAME BOY JUBILÄUMS-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- BUBBLE BOBBLE ... 4,95
- BUST A MOVE 2 ... 2,95
- CONKERS POCKET TALES ... 4,95
- DONKEY KONG - CLASSIC ... 3,95
- DONKEY KONG LAND 3 ... 3,95
- GAME & WATCH GALLERY 2 ... 3,95
- GARGOYLES QUEST ... 3,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER ... 4,95
- MONTEZUMA'S RETURN ... 2,95
- MORTAL COMBAT 4 ... 4,95
- NBA PRO '99 ... 4,95
- ODD WORLD: ABE'S ADVENTURES ... 3,95
- ON THE TILES ... 3,95
- PITFALL ... 2,95
- PRINCE OF PERSIA ... 3,95
- SHADOWGATE - CLASSIC ... 4,95
- SPIROU ... 3,95
- SPY VS. SPY ... 4,95
- SUPERMAN ... 2,95
- SUPER MARIO LAND - CLASSIC ... 3,95
- TAMAGOTCHI ... 2,95
- TETRIS DELUXE ... 2,95
- TOP GEAR RALLY (RUMBLE) ... 5,95

## POKÉMON

- Pokémon - blaue Edition ... 64,95
- Pokémon - rote Edition ... 64,95
- Pokémon Pikachu ... 44,95
- Spieleberater Pokémon ... 24,95
- Sammelkarten-Themen Decks ... 21,95

Sammelkarten und Plüschfiguren werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel ... portofreier Nachlieferung\* nicht berücksichtigt.

## GAME BOY COLOR

- GameBoy Color ... 139,95
- GameBoy Camera ... 59,95
- Linkkabel univers. ... 19,95
- Biene Maja Case GBC ... 19,95
- Armoredines ... 59,95
- Beauty & the Beast ... 64,95
- Biene Maja + B.M. Case (SVR) ... 59,95
- Bomberman Quest ... 54,95
- Bugs Bunny Crazy C.3 ... 64,95
- Capcom Generations ... 59,95
- Conker's Pocket Tales ... 59,95
- Dragon Quest Monster (Jan) ... 64,95
- Earthworm Jim 3D ... 54,95
- F1 World Grand Prix ... 64,95
- FIFA 2000 ... 64,95
- Game & Watch Gallery 3 ... 44,95
- Gex: Deep Cover Gecko ... 64,95
- Godzilla: the Series ... 64,95
- Grand Theft Auto ... 64,95
- Hugo 2 1/2 ... 64,95
- Int. Superstar Soccer '99 ... 64,95
- Int. Track & Field ... 64,95
- Konami GB Collection ... 64,95
- Mario Golf ... 64,95
- Mission Impossible ... 64,95
- NHL 2000 ... 64,95
- Pocket Bomberman ... 44,95
- Pumuckl + Biene M. Case (SVR) ... 59,95
- Quest for Camelot ... 59,95
- Ready 2 Rumble Boxing (Jan) ... 64,95
- Resident Evil (Feb) ... 59,95
- Schlümpfe 3 ... 64,95
- Star Wars Racer ... 64,95
- Streetfighter Alpha ... 54,95
- Super Mario Bros. DX ... 64,95
- Suzuki Alstare ... 64,95
- Tomb Raider (März) ... 64,95
- Top Gear Rally 2 ... 59,95
- Turok: Rage Wars ... 59,95
- Wario Land 2 ... 64,95
- Worms Armageddon ... 59,95
- Wrestlemania 2000 ... 64,95
- Yoda Stories ... 64,95
- Zelda: Links Awakening ... 64,95

## NINTENDO 64

- Aero Gauge ... 29,95
- G.A.S.P. ... 29,95
- Madden 64 ... 29,95
- Rakuga Kids ... 29,95
- Turok 2 dt. oder engl. PAL ... 39,95
- NBA Courtside ... 29,95
- Penny Racers ... 49,95
- Forsaken ... 39,95
- NBA Pro '98 ... 29,95
- Tonic Trouble ... 79,95
- Hybrid Heaven ... 99,95
- NHL Pro '99 ... 99,95
- Star Wars Racer ... 99,95

## Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- Premier Manager 64 ... 89,95
- Dark Rift ... 29,95
- F-Zero X ... 59,95
- Racing Simulation 2 ... 89,95
- Offroad Challenge ... 29,95
- Int. Superstar Soccer '98 ... 29,95

## NINTENDO 64

- Hexen Twisted Edge Snowboarding ... 69,95
- Bomberman Hero ... 59,95
- WCW Revenge ... 39,95
- Iggy's Reckin' Balls ... 39,95
- Shadowman ... 89,95
- NBA Jam '99 ... 29,95
- NFL Quarterback Club '99 ... 29,95

## NINTENDO 64

- WCW Revenge ... 39,95
- WCW Revenge ... 39,95
- WCW Revenge ... 39,95

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

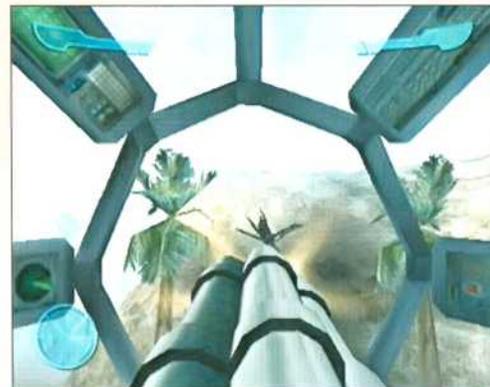
ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. \*gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. \*Lediglich für Nachnahmeseller fällt die N.N. Gebühr an.



**Unangenehmer Zeitgenosse:** Die insgesamt 15 Levels des Abenteurers führen euch an fünf verschiedene Locations.



**Gewaltige Explosion:** Mit Hilfe eures Rocket-Launchers lassen sich selbst die härtesten Gegner vernichten.



**Völlig losgelöst:** In einigen Missionen setzt ihr euch sogar hinter das Geschütz eines futuristischen Helikopters.

# Armorines

## Project S.W.A.R.M.

**Nintendo 64 Ego-Shooter** Für den neusten Ego-Shooter aus dem Hause Acclaim wurden Elemente eines mittlerweile indizierten Horror-Filmes mit Komponenten des Inhouse-Produktes Turok 2 gepaart.

Nach der globalen Neustrukturierung des Konzerns arbeiten die Acclaim Studios weltweit noch enger zusammen. Ein erstes Zeugnis der Kooperation ist wohl Armorines: Project S.W.A.R.M., das vom ehemaligen Probe-Team entwickelt wurde. Dabei erhielten die Programmierer vom Meister des Ego-Shooters höchstpersönlich, Dave Dienstbier, Schöpfer der

Turok-Saga, deutlich erkennbare Hilfestellung. Dazu später mehr. Erst einmal wollen wir einen Blick auf die recht bekannt klingende Story werfen: Die Acclaim Studios London lassen die Alpträume der Menschheit in ihrem neusten Werk Armorines: Project S.W.A.R.M. virtuell wahr werden. Die Welt wird nämlich von einem Heer mutierter Insekten heimgesucht, die



**Den hat's umgehauen:** Nicht immer erscheinen Goodies so offensichtlich wie hier.



**Nicht einmal auf der Toilette hat man seine Ruhe:** Von einigen Zivilisten erhaltet ihr wichtige Hinweise.

die Menschheit vernichten und die Herrschaft über den blauen Planeten erringen wollen. Die Weltregierung, der lediglich 128 Stunden bis zur endgültigen Vernichtung verbleiben, hat nur noch eine Hoffnung, den Aggressoren Einhalt zu gebieten. Eine moderne Kampfeinheit namens Armorines verfügt über die besten Söldner des blauen Planeten. Sie sollen die riesigen Insekten stoppen und somit den drohenden Tod der Menschheit verhindern.

### Spielablauf: Endlich an der Seite eines Freundes kämpfen

Zu Beginn stehen euch zwei unterschiedliche Armorines-Soldaten zur Verfügung. Diese unterscheiden sich

jedoch nur unwesentlich voneinander. So steckt der männliche Charakter Tony Lewis ein paar Treffer mehr weg als seine weibliche Mitstreiterin Myra Lane, die sich dafür flotter durch die Areale bewegt. Angelangt im ersten Level, erkennt der Turok-Kenner sofort, dass sich die Programmierer von Probe, zu deren Werken unter anderem der Vorzeige-Shooter Forsaken gehört, lange Zeit mit den Abenteuern der Rothaut aus dem eigenen Hause beschäftigt haben. Speziell die Steuerung des Helden gleicht der des N64-Turok bis aufs kleinste Detail. So schaltet ihr beispielsweise mit Hilfe der A-Taste in euer Waffeninventar und dürft mittels des Analog-Sticks euren Ballermann



**Eiskalte Leidenschaft:** Insgesamt warten leider nur zehn unterschiedliche Bösewichter auf die Armorines.



**Vorsicht ist geboten:** Bei ihrem Ableben versprühen einige Insekten giftige Substanzen, die euch Schaden zufügen.



**Die Bombe tickt:** In dieser Mission müssen drei Raketen gefunden werden, die mit einem atomaren Sprengkopf versehen sind.



**Die Uhr tickt unaufhaltsam:** Lediglich 128 Stunden habt ihr Zeit, die Erde vor dem Untergang zu bewahren.



**Wo ist mein Insektenspray?** So nah solltet ihr keine Spinne kommen lassen.

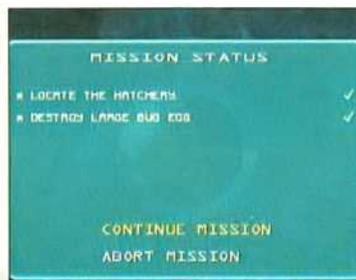


**Dschungel des Grauens:** Die mutierten Insekten greifen zumeist aus dem Hinterhalt an. Daher solltet ihr euren Radar nie aus dem Auge verlieren.



auswählen. Durch Betätigen des Z-Buttons schließlich feuert ihr auf eure Gegner, die ihr dank eines Auto-Target-Systems immer im Sucher habt. 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 insgesamt 20 Levels (in fünf unterschiedlichen Regionen), durch die ihr euren Charakter führt, bergen natürlich große Gefahren. Euer Auftrag bringt euch beispielsweise in die glühend heißen Wüstenregionen Ägyptens, wo gewaltige Spinnen-Mutanten auf den Helden warten. Ebenso bedrohen euch in den weitläufigen Dschungellandschaften Südamerikas eklige Riesensmücken mit Kamikaze-Attacken aus der Luft. Das Vernichten des Ungeziefers gestaltet sich als recht schwierig, da die Ungetüme zumeist in großen Gruppen auf euch zustürmen und zudem die Unweg-

samkeiten des Geländes zu ihrem Vorteil nutzen. So verstecken sich viele Insekten 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. Glücklicherweise scheinen sich die Viecher nicht immer zu mögen und vernichten sich teilweise gegenseitig, eine Eigenheit der unterschiedlichen Bösewichter, die ihr euch schnell zu Nutzen 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



**Leider nicht besonders abwechslungsreich:** Während einer Mission gilt es mehrere Aufgaben zu erledigen.

## Armorines-Comic

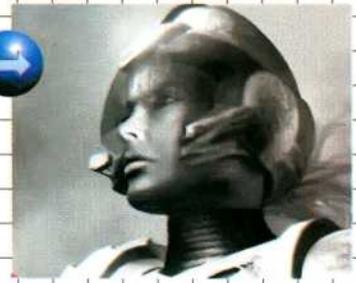


Ab Februar kommenden Jahres veröffentlicht der Dino-Verlag spannende Armorines-Comics. Der Preis für ein 60 Seiten starkes Heft wird bei 7,90 DM liegen. Zusätzlich liegt jedem Comic ein großes Poster bei.

## Die beiden Hauptcharaktere

Zu Beginn des Abenteuers habt ihr die Auswahl zwischen zwei Söldnern, die sich allerdings in puncto Aktionsmöglichkeiten nicht voneinander unterscheiden. Somit bleiben leider auch Veränderungen im Spielablauf aus, die für etwas mehr Abwechslung gesorgt hätten.

Name: Myra Lane  
Rang: Marine Corps Lieutenant  
Alter: 27  
Größe: 1,78 m



Name: Tony Lewis  
Rang: Master Gunnery Sergeant  
Alter: 38  
Größe: 1,83 m

das Weite. Somit gestaltet sich das Abenteuer in diesem Punkt 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 kooperativ lösen dürft. Dabei ist es sehr wichtig, dass ihr euer Handeln genau aufeinander einstellt und sehr taktisch agiert. Da die Spieler über eine gemeinsame Energieanzeige verfügen, ist es perfektes Teamplay vonnöten, um nicht vorzeitig von der Insekten-Meute vernichtet zu werden. So solltet ihr eurem Kameraden beispielsweise in brenzligen Situationen mit ein paar kräftigen Lasersalven

Deckung geben, auch dann, wenn der Munitionsvorrat sehr spärlich ist. Natürlich stehen euch zusätzlich die obligatorischen Multiplayer-Features, etwa ein Capture-the-Flag-Mode oder ein Duell-Modus, zur Verfügung, dank derer sich bis zu vier Mitspieler bekriegen.

### Technik: Die Acclaim Studios Austin lieferten mehr als nur das Grundgerüst

Bereits ein erster Blick auf die 3D-Engine macht es deutlich: Armorines ist rein technisch ein eineiiger Turok-Zwilling. Die nahe grafische und spielerische Verwandtschaft zur Rothaut lässt sich mit der engen Zusammen-



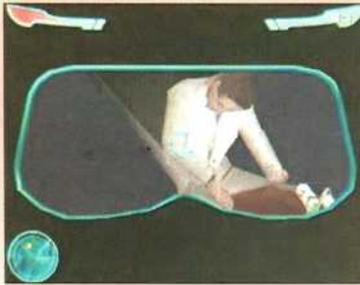
**Weg da!** Diese kleinen Plagegeister agieren wesentlich flinker als die großen Mutationen. Ihr solltet daher immer Abstand halten.



**Unbedingt beachten!** Während der Missionen erhaltet ihr oftmals neue Aufträge, die gelöst werden müssen, um ans Ziel zu gelangen.



**Eine Augenweide:** Grafische Schmankerl wie diese Explosionseffekte sorgen beim virtuellen Insekten-Killer für Entzücken.



**Darf nicht fehlen:** Der Sniper-Modus kann auch zum Absuchen vom weitläufigen Gelände genutzt werden.



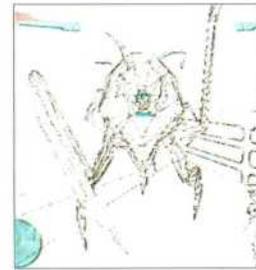
**Es fehlt an Feintuning:** Die gegnerische Intelligenz kann leider absolut nicht überzeugen.

arbeit zwischen der englischen Software-Schmiede 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 von den Acclaim Studios London nochmals leicht überarbeitet und brilliert mit den herausragenden Licht- oder Explosionseffekten der Forsaken-Engine. Leider jedoch weist die Ver-

kaufversion noch immer die dichten Nebelbänke auf, die bereits den Weitblick der Vorabfassungen schmälerten. Als gelungen dürfen hingegen die authentischen Bewegungen der gegnerischen Insekten beschrieben werden, die bei einigen Redakteuren leichten Ekel erregten. Natürlich unterstützt auch Acclaims Ego-Shooter das Expansion-Pak und verwöhnt somit das Spielerauge bei konstant hoher Framerate mit einer hochauflösenden 3D-Engine. Auch im

**erste hilfe HILFESTELLUNG**

1. Ihr solltet zu jeder Zeit des Abenteuers euren Radarschirm im Auge behalten. Die gegnerischen Insekten lauern zumeist hinter Felsbrocken, auf Hügeln oder in Höhlen, so dass ihr die Bösewichter mit dem bloßen Auge nicht erkennt.



2. Mit dem Einsatz schlagkräftiger Wummen solltet ihr sparsam umgehen. Hebt euch die Munition für harte Zwischen- und Endbosse auf.

3. Im kooperativen Zweispieler-Modus solltet ihr immer zusammen bleiben und euch gegenseitig Deckung geben. Denkt daran, dass ihr eine gemeinsame Energieleiste habt!



4. Die Eier der Aliens sollten immer aus einer sicheren Entfernung heraus vernichtet werden, da oftmals kleine Widerlinge aus den Gebilden schlüpfen.

5. Greift Gegner immer aus einer großen Entfernung an, denn nur hier ist die Auto-Target-Funktion aktiviert.



6. Nutzt die Strafe-Funktion, um den Schüssen der Gegner zu entrinnen. Hierbei verliert ihr zudem die Aggressoren nicht aus den Augen.

7. Achtet darauf, dass eure Aufträge während der Missionen häufig aktualisiert werden. Hinzugekommene Aufgaben müssen unbedingt erledigt werden, um den Level erfolgreich zu meistern.



**Wo ist meine Brille?** Gegner sind oftmals aufgrund dichter Nebelschwaden erst sehr spät zu erkennen.



**Feuer frei:** Einer der coolsten Parts des Games ist die Fahrt in einer Lore, während der ihr euch natürlich einiger Gegner entledigen müsst.



**Bringt Licht ins Dunkel:** Rund zehn Baller-männer sorgen dafür, dass ihr auch stärkere Burschen problemlos beseitigt.



**Waffenkammer**

**Alien Hive**

- extrem durchschlagskräftig

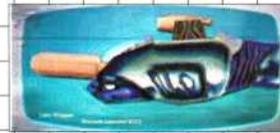


**Chemical Blaster**

- unlimitierter Munitionsvorrat

**Grenade Launcher KO13**

- kann nur von Lane genutzt werden  
- benötigt explosive Projektile  
- Munitionsvorrat limitiert



**Lightbringer GM 23**

- kann nur von Lane genutzt werden  
- Rapid-Fire-Funktion  
- unlimitierter Munitionsvorrat



**Plasma Blaster PL2**

- kann nur von Lewis genutzt werden  
- unlimitierter Munitionsvorrat  
- Rapid-Fire-Funktion



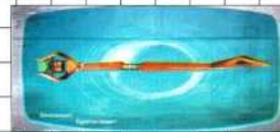
**Rocket Launcher MK3**

- kann nur von Lewis genutzt werden  
- äußerst effiziente Waffe



**Shaft of the Pharao**

- nicht sonderlich effektiv



**Siberian Laser**

- limitierter Munitionsvorrat  
- sehr effizient



**Sonic Cutter**

- wiederaufladbar



**Tazer KL7**

- kann nur von Lane genutzt werden  
- exzellente Nahkampf-Waffe





**Etwas unübersichtlich:** Die linke Anzeige am oberen Bildschirmrand informiert euch über euren Gesundheitszustand



**Gib ihm!** Während der Lorenfahrt verfügt eure Waffe über einen unlimitierten Munitionsvorrat.



**Brillant:** Die Animationen der Gegner dürfen durchaus mit diesem Prädikat bedacht werden.



**Etwas hat überlebt:** Leider ist der Umfang des Ego-Shooters ziemlich knapp ausgefallen.



**Das fängt ja gut an:** Bereits zu Beginn der ersten Mission werdet ihr von einem Fiesling angegriffen.



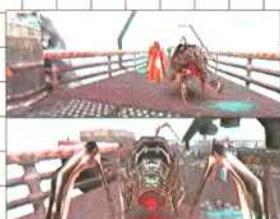
**Uwe:** Um es gleich vorwegzunehmen: *Armorines* ist ein waschechter Turok-Klon, der leider in keinem Bereich die Qualitäten seines Vorbildes erreicht. Technisch übernahm man gleich die komplette Rothaut-Engine und überarbeitete diese nur leicht (konstantere Framerate, spektakuläre neue Lichteffekte), so dass die Programmierer von einem wirklichen Fortschritt meilenweit entfernt sind. Spielerisch enttäuscht vor allem die künstliche Intelligenz der Insektenbrut. Im Gegensatz zu *Turok 2* bietet *Armorines* keine spannenden Auseinandersetzungen gegen clever agierende Gegner, die sich beispielsweise vor euch verstecken. Auch die Areale sowie der gesamte Umfang des Spiels sind etwas zu knapp geraten und die Aufträge, die ihr zu erfüllen habt, können nicht gerade als abwechslungsreich bezeichnet werden. Lediglich der spaßige kooperative Zweispieler-Mode sorgt für wirkliche Innovation im Ego-Shooter-Genre. Fazit: *Armorines* ist ein überdurchschnittlicher Ego-Shooter, der kurzfristig für Unterhaltung sorgt. Nintendo-Besitzer, denen *Turok 2* noch in der Modul-Sammlung fehlt, sollten jedoch auf den Raptorenjäger setzen, da dieser langfristig mehr Spaß fürs Geld bietet.

## Mehrspieler-Freuden

Die vielen Multiplayer-Features hebt sich *Armorines* von dem Gros der Genre-Konkurrenten ab. Insgesamt stehen euch fünf unterschiedliche Modi zur Verfügung:

### Kooperative-Mode

Zwei Spieler durchleben gemeinsam die Aufträge des Einspieler-Modus. Dabei verfügen die Helden über eine gemeinsame Gesundheitsanzeige. Teamplay steht also im Vordergrund.



### Duell

Bis zu vier Spieler bekämpfen sich hier ohne Gnade. Für das Spiel kann ein Zeitlimit oder eine maximale Abschusszahl eingestellt werden.

### Krieg der Rassen

In diesem Mannschaftsspiel können bis zu vier Spieler gleichzeitig auf der Seite der Menschen oder im Dienste der Insekten kämpfen. Auch hier lässt sich ein Zeitlimit oder eine maximale Abschusszahl einstellen.

### Capture the Flag

In dieser Spielart geht es darum, die gegnerische Fahne zu erobern und zum eigenen Stützpunkt zu transportieren, ohne dabei getötet zu werden. Die Spieleranzahl liegt bei vier Daddlern.

### König des Hügels

In diesem Spiel für zwei bis vier Kämpfer muss eine bestimmte Zone besetzt und natürlich auch über einen bestimmten Zeitraum gehalten werden. Diese Periode muss vor Spielbeginn eingestellt werden.



Mehrspieler-Modus müssen bezüglich der soften Engine keine Abstriche gemacht werden. Ohne Speichererweiterung dagegen wirkt die Grafik sehr grobpixelig und milchig. Solltet ihr also mit dem Gedanken spielen, *Armorines* käuflich zu erwerben, und noch nicht im Besitz einer Speichererweiterung sein, plant ihr besser die Mehrkosten für ein Expansion-Pak ein, da das Abenteuer mit der Peripherie wesentlich mehr Spaß bietet. Last but not least bleibt der durchschnittliche Soundtrack zu erwähnen, der nur wenig zur Atmosphäre beiträgt. Zudem entstammen die Schreie der Insekten ebenfalls dem *Turok*-Abenteuer.



**Wo ist der Ausgang?** Die 3D-Engine des Shooters wurde komplett von *Turok* übernommen und etwas überarbeitet.



**Drück mich!** In erster Linie gilt es in den Locations Schalter zu finden, durch die sich zuvor versperrte Bereiche öffnen lassen.



## Test Nintendo 64

Hersteller: **Acclaim Studios**  
 London  
 Vertrieb: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**  
 UVP: **129,- DM**  
 Hersteller von: **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Turok 2: Seeds of Evil (89%)**  
 Punkte: **20 Levels, Expansion-Pak**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 84 Sound: 79**

**Fun: 81**



**Deftig:** Die beiden Apache-Kampfhubschrauber sind sehr wenig. Daher sind zahlreiche Anflüge nötig, um sie zu vernichten.



**Der Zweispieler-Modus:** Kooperation oder Dog-Fight, das ist hier die Frage. Leider spürt man die Leistungsgrenze der PS.



**Überflug:** Fliegt ihr langsam an den Konvoi heran, könnt ihr drei bis vier Salven von Raketen locker abschießen.

# Eagle One:

## Harrier Attack

**PlayStation Shoot 'em Up Konkurrenz für Namcos**

**Ace Combat! Endlich werden der PlayStation-Gemeinde wieder einmal actiongeladene Luftkämpfe und Bombardements geboten.**

Die Kriege der letzten Jahre auf dem Balkan oder der erneute in Tschetschenjen zeigen, dass auch zehn Jahre nach Ende des Ost-West-Konflikts keinesfalls Friede auf der Erde eingekehrt ist. Schlimmer noch, denn mit dem Wegfall der UdSSR treten gerade die regionalen Auseinandersetzungen immer zahlreicher hervor. Zum einen liegt es daran, dass die sowjetische Kontrolle entfallen ist, und zum anderen ist der Markt für Waffentechnologie mit russischer Hardware überflutet. So kommen auch kleine Regierungen und Terroristen in den Genuss von effektivem Kriegsgerät. So eine terroristische Bewegung, die ANM (Armee des neuen Millenniums), hat nun die Inseln von Hawaii überfallen und erpresst die USA. Der Präsident hat selbstverständlich eine Kriegsflotte in das Krisengebiet geschickt, in der ihr als wagemutiger Pilot die Speerspitze der vordersten Kampflinie darstellt.

**Spielablauf: Ziel erfasst, Feuer frei!**

Im Mittelpunkt des militanten Geschehens steht der Kampfjet Harrier, der die Technik besitzt auch senkrecht zu starten bzw. zu landen und in der Luft zu schweben. Der Grund hierfür sind seine verstellbaren Schubdüsen. Der Harrier benötigt daher nicht unbedingt eine Landebahn. Darüber hinaus kommen noch der Panzerkiller Thunderbolt A-10, die F-16, ein Stealth-Flugzeug und der Rettungshubschrauber Huey zum Einsatz. Jede der fünf Gerätschaften besitzt natürlich unterschiedliche Flugeigenschaften und Bewaffnungsarten. Aber zurück zu den Terroristen, die ihr vertreiben sollt. Vor jeder der rund 25 Missionen werdet ihr erst einmal via TV-Bericht über die neusten Ereignisse informiert und erhaltet danach ein eingehendes Mission-Briefing: Auf dem Programm stehen die gängigen Aufgaben, zum Beispiel Luftkampfmanöver (LKM), Bombardements, Begleitschutz oder Rettungsmissionen. Später gibt es diverse Unteraufgaben. So gilt es, ein Gefangenelager sturmreif zu schießen, damit eure Kollegen mit einem LKW fliehen können. Danach schützt ihr diesen vor Übergriffen des Feindes und schießt auch noch ein Kampfgeschwader MIGs ab, das euren Flugzeugträger bedroht. Bei einer solch umfangreichen Aufgabenstellung heißt es, mit den Waffen zu haushalten. Die zielgesteuerten Luft-Boden-Raketen werden für den Begleitschutz verwendet. Mit Maschinengewehr



**Luftkampf:** Werdet ihr von feindlichen Flugzeugen und Helikoptern attackiert, dann hilft euch die Sidewinder-Rakete aus der Patsche.

und Raketen nehmen wir die feindliche Anlage unter tödlichen Dauerbeschuss und nutzen die Sidewinder für die MIGs. Wer sich nicht alleine mit dem Feind herumschlagen will, kann einen Kumpel als Flügelmann einsteigen lassen und so im Duett die Terroristen platt machen. Weiterhin besteht die Möglichkeit eines einzelnen LKMs gegen euren Freund.

**Technik: Viele Objekte mit realem Anstrich**

Eagle One bietet durchweg ein sauberes Design, das die einzelnen Gebäude und Vehikel realistisch darstellt. Auch deren Bewegungen und Kampfverhalten (künstliche Intelligenz) ist ordentlich programmiert worden, so dass wir es keinesfalls mit Zielscheibenschießen zu tun haben. Schade nur, dass die übrige Landschaft etwas kahl geraten ist. Die Steuerung der einzelnen Maschinen ist einfach zu erlernen und gut angeordnet. Die Bedienung der Waffen, der Schubregelung und der Zielerfassung sind ebenfalls als gut zu erachten.

**Georg:** Endlich mal was Neues am Software-Himmel. Zwar ist Eagle One keine 100%ige Simulation im Sinne eines Falcon 4.0 auf dem PC, jedoch kommt es dem sehr nahe. Flugverhalten, Kampfgeist der Gegner und eine sehr begrenzte Zahl an Waffen lassen das Herz eines Sim-Fans höher schlagen. Abwechslungsreiche Missionen, unterschiedliche Feinde, effektvolle Explosionen und lange Zwischensequenzen tragen zu einem sehr guten Gesamtbild bei. Auch der Zweispieler-Modus ist gut gemacht und sorgt für viel Motivation. Lediglich die etwas karge Landschaft und die Schadensauswirkung hätten umfangreicher bzw. genauer ausfallen müssen, um eine höhere Wertung zu erzielen.



**Schnelligkeit:** Beim Angriff auf eure Basis ist ein schnelles Vorgehen vonnöten, damit nicht die ganze Anlage zerstört wird.



**Karte:** Während einer Mission könnt ihr den Nav-Computer aktivieren, um zu sehen, wo sich eure Ziele befinden.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Infogrames**  
 Vertrieb: **Infogrames**  
 Spielerzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 UVP: **99,- DM**  
 Hersteller: **Infogrames**  
 Preis-Leistungs-Verhältnis: **Ace Combat 2 (77%), Ace Combat 3 (74%)**  
 Features: **Dual Shock, 5 Flugzeuge, 25+ Missionen**

**Er erscheint**  
**Februar 2000**

**Grafik: 78 Sound: 80**

**Fun: 83**

# Ace Combat 3

**PlayStation Shoot 'em Up** Namco lässt seine Vögel wieder durch die Lüfte donnern. Lest selbst, wie sich der japanische Adler diesmal schlagen wird.

In naher Zukunft hat sich das Bild der Erde grundlegend verändert: Es gibt nur noch zwei Großkonzerne, die das wirtschaftliche Leben der meisten Menschen im Gleichgewicht halten und natürlich bestimmen. Darüber hinaus hat sich die heutige UNO ebenfalls weiterentwickelt und heißt nun Neo United Nations (NUN), die über eigene Streitkräfte verfügt. General Resources, deren Hauptgebiet die militärische Produktion ist, versuchen nun seit geraumer Zeit die Konkurrenz in Form des Informations- und Technologieunternehmens Neu-

nehmen eine Hand voll Radaubröder unter Beschuss, die in den neutralen Luftraum eingedrungen sind. Dank des Zielsystems werden die Feindmaschinen ab 1500 Meter Entfernung automatisch erfasst und mit zwei Sidewinder-Raketen zur Hölle geschickt. Nachdem ihr euch die Hörner abgestoßen habt, werdet ihr erst einmal mit den gängigen Aufgaben eines Kampfpiloten im Trainingslager vertraut gemacht: Luftkampf, Angriff auf Bodenziele, Missionen unter Zeitdruck und Geleitschutz zu jeder Tages- und Nachtzeit sind von nun an euer täglich Brot. Mit dem Briefing werdet ihr vor jeder Mission visuell optimal auf die kommende Arbeit eingestellt. Es folgt die Auswahl von Waffen und einem Jet,

sofern ihr mehr als nur ein Modell besitzt. Und los geht es. Während ihr euch in den Weiten des Himmels vergnügt, hilft euch das Radar, die richtigen Ziele auszuwählen und punktuell zu vernichten. Zusätzlich tauchen natürlich auch sekundäre Feindeinheiten auf, die ihr

com unter Kontrolle zu bringen. Natürlich stößt dies auf den Argwohn der NUN und ihr findet euch als Pilot im Cockpit eines Überschalljägers wieder, um den martialen Feindseligkeiten ein Ende zu bereiten

**Spielablauf: Fire and forget**  
Ohne großes Vorgeplänkel steigen wir sofort in die erste Mission ein und



**Flottenmanöver:** Diese beiden Kriegsschiffe sind auf dem Weg in den sicheren Hafen, den sie aber nie erreichen werden.

zwecks einer Aufwertung des Punktekontos auch abballern dürft. Habt ihr alle wesentlichen Ziele platt gemacht, wird entweder automatisch das Ende verkündet oder ihr dürft euren Vogel auf einem Flugzeugträger bzw. einem Rollfeld landen. Wer sich dieses schwierige Manöver nicht zutraut, greift einfach auf den Autopiloten zurück, der euch sicher runterbringt.

**Technik: Authentisches Design und realistische Flugphysik**

Genauso wie sein Vorgänger überzeugt der dritte Teil in grafischer Präsentation und dem Flugverhalten der Jets. Die Flugzeuge gleichen ihrem Original nicht nur in Form und Farbe, sondern verhalten sich bei Sturzflügen, Rollmanövern und Loopings genauso wie in der Realität. Dieses hohe Niveau an Authentizität wird durch die sehr gute Steuerung, den schnellen Einsatz der Waffen und die ordentliche Soundkulisse abgerundet.



**Georg:** Der dritte Teil der Ace-Combat-Serie ist ein zweischneidiges Schwert. Dank der exzellenten Grafik-Engine kann Namco in puncto Leveldesign und Flugzeugkonstruktion vollends überzeugen. Dennoch fehlt es dem Gameplay an frischen und innovativen Ideen. Die sonst so actiongeladenen Dog-Fights verkommen selbst im Profi-Modus meist zu einem Tontaubenschießen und auch die Bodenziele werden mehr dadurch geschützt, dass ihr die Erde berührt, als dass die Flak ihrem Job nachkommt. Daher werden einige Missionen äußerst langweilig und dem heimischen Tom-Cruise-Verschnitt somit nicht gerade Höchstleistungen abverlangt. Selbst die 16 authentischen Kampfmaschinen können Ace Combat 3 nicht helfen, sich gegen den Sea Harrier von Infogrames durchzusetzen. Die Franzosen haben einfach die bessere Präsentation der Story und bieten auch actiongeladenerere und interessantere Missionen.



**Ins Schwarze:** Immer wenn ihr ein Ziel erfolgreich vernichtet habt, wird euch dies nicht nur explosiv, sondern auch verbal angezeigt.



**Training:** Der Fluglehrer zeigt euch diverse Flugmanöver und überwacht eure Schussübungen.



**Großstadt:** Immer wieder donnert ihr über Metropolen hinweg und müsst darauf achten, keine Zivilisten zu erwischen.



**Treffer:** Die feindliche MIG 21 ist ihrem Nachfolgemodel weit unterlegen und wird durch zwei Sidewinder regelrecht zerfetzt.

## Test PlayStation

Hersteller: **Namco**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spielerschnitt: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Master von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **Eagle One: Harrier Attack (83%), Ace Combat 2 (77%)**  
 Punkte: **16 Flugzeuge, 20+ Missionen, Dual Shock**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 84 Sound: 75**

**Fun: 74**





**Gewühl:** Sind mehr als drei Kämpfer in einer Schlägerei verwickelt, treffen manche Tritte oder Schläge auch mal die falsche Person.



**Daten:** In dem Menü rechts oben wird euer aktueller Werdegang gezeigt. Später kommen noch die neu erlernten Moves hinzu.



**Cliffhanger:** Bei den wenigen Arenen, die einen Abgrund aufweisen, kann man sich an der Kante vor dem sicheren Tod retten.

# Shao Lin

**PlayStation Beat 'em Up Polygon Magic kombiniert chinesische Kampfstile mit RPG-Elementen und einer spannenden Story.**

Das Schicksal hat uns in das ferne China zu Beginn des 19. Jahrhunderts verschlagen, als die mächtige Ching-Dynastie im Niedergang begriffen ist und zahlreiche Provinzen des großen Reiches von selbsternannten Fürsten beherrscht werden. Als junger Waisenknabe wachst ihr in einem Dorf auf, das unter dem Joch des grausamen Han Lao Tai steht. Während eurer Jugendjahre werdet ihr mit dem Kampfstil der Einwohner vertraut gemacht und begeben euch als Teenager auf die große Reise, dem Tyrannen das Fürchten zu lehren.

**Spielablauf: Erfahrung ist alles**  
Bevor es aber so weit ist, habt ihr erst einmal die Wahl zwischen den beiden Geschlechtern und sechs unterschiedlichen Kampfstilen. Zunächst erlernt ihr die verschiedenen Tritt- und Schlagkombinationen durch Kämpfe mit verschiedenen Personen. Mit diesen Übungskämpfen erhöhen sich die Erfahrungspunkte und ihr steigt somit in höhere Stufen auf. Dadurch verbessern sich wiederum eure Fähigkeiten, wie zum Beispiel Angriff oder Trefferpunkte, und ihr stockt auch eure Finanzen mit Kupfermünzen auf. Nachdem ihr die Erlaubnis bekommen habt, gegen die

fünf Schüler und den Meister der ortsansässigen Kampfschule anzutreten, und ihr diese Tour de Force erfolgreich besteht, werdet ihr auf die große Reise geschickt. Zunächst klappert ihr andere Dörfer ab, in denen ihr neue Kampfstile erlernt und Informationen über euren Feind sammelt. In den Ortschaften lauft ihr frei herum, befragt Leute und betretet Häuser, die sich zum Beispiel als Tavernen entpup-



pen, in denen ihr schlaft, esst und speichert. Die Kämpfe an sich laufen im gewohnten Beat'emUp-Stil ab, wobei ihr bis zu drei Gegner gleichzeitig in die Offensive zu gehen, sondern auch mit einer geschickten Defensive triumphiert ihr, denn in der Hitze des Gefechtes treffen so manche Feinde ihre eigenen Mitstreiter. Neben dieser umfangreichen Story gibt es auch noch einen Versus-Mode, in dem ihr gegen bis zu sieben Freunde antretet und so eine Massenschlägerei vollführt.

**Technik: Das chinesische Ambiente voll getroffen**

Durchgehend präsentiert sich der Genre-Mix als schön gestaltetes Abenteuer, das von gut animierten Individuen bis zu bunt und realistisch gestalteten Locations alles bietet. Die Steuerung im Kampf- und Abenteuer-Modus ist gut gelungen. Lauft ihr im Ort herum, dann könnt ihr für einen besseren



**Auswahl:** Im Versus-Modus habt ihr die Wahl zwischen 30 Kombattanten.

Überblick herauszoomen oder aktiviert die Spurt-Taste, um schneller voranzukommen.



**Georg:** Die Mischung aus Beat'em Up und Elementen aus dem RPG- und Adventure-Bereich sorgt für spielerische Frische in den heimischen vier Wänden. Die Prügelsequenzen sind für einen Genre-Mix sauber programmiert und bieten mit den zahlreichen Kampfstilen, einer guten Kollisionsabfrage und den Gruppenkämpfen eine deftige Keilerei. Darüber hinaus motiviert der Gewinn von Erfahrungspunkten ungemein, da dadurch die Eigenschaften verbessert werden und sich neue Moves ergeben. Leider sind die Adventure-Elemente verkümmert und es kommt somit nach einiger Zeit kaum Neues hinzu, was zu einer spielerischen Stagnation führt.

## Test PlayStation

Hersteller: THQ  
 Vertrieb: THQ  
 Spieleranzahl: 1-8  
 Schwierigkeit: Anfänger bis Profis  
 Ab. Preis: 99,- DM  
 Hersteller: THQ  
 Vergleichbar mit: Wu Tang (72%)  
 Inhalt: 6 Kampfstile, Memory-Card, Dual Shock  
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 75 Sound: 70

Fun: 72



**Da legst du dich nieder:** Dank eines akrobatischen Sprungangriffs sind beide Pandabären von Jun auf die Matte geschickt worden.

**Keilerei:** Via Tastendruck könnt ihr schnell und einfach zwischen den Gegnern hin- und herschalten, damit auch jeder sein Fett abbekommt.



**Gequassel:** Wenn ihr die Bewohner der Ortschaften in ein Gespräch verwickelt, bekommt ihr oft interessante Informationen zugespielt.



# Warpath Jurassic Park

**PlayStation Beat 'em Up** EAs neuester Klopper entführt euch in die bedrohlichen Welten der gleichnamigen Kinohits.

Monate nach der großen Dino-Welle veröffentlicht EA einen waschechten Klopper, der sich mit Steven Spielbergs Jurassic-Park-Thematik auseinandersetzt. Dem Kämpfer stehen insgesamt 14 Raptoren zur Verfügung. Der Furcht einflößende T-Rex ist dabei genauso vertreten wie der Pflanzen fressende Stegosaurier. Nach Auswahl des Protagonisten

geht es dann auf eine der zehn Kampfarenen, die den Fans der Dino-Filme Jurassic Park und Vergessene Welt aus den Filmvorlagen bekannt sein sollten. Kurz nach Kampfbeginn zeigt sich bereits, dass die Dinos nicht nur physikalische Unterschiede aufweisen, sondern dass auch die Aktionsmöglichkeiten aufgrund der anatomischen Differenzen voneinander



David gegen Goliath: Die Kampfarenen befinden sich an authentischen Filmschauplätzen.



**Mario:** Warpath Jurassic Park besitzt zwei unterschiedliche Gesichter. Einerseits wird der Spieler von einer perfekten Präsentation und einer soliden Grafiken-Engine verwöhnt. Zudem überzeugt die musikalische und soundtechnische Untermalung, die den Filmvorbildern entnommen wurde. Andererseits weist der Klopper deutliche Mängel im spielerischen Bereich auf.

Die Dinos verfügen nämlich über ein nicht besonders reichhaltiges Repertoire unterschiedlicher Moves und auch die Reaktionszeit vom Druck eines Buttons bis hin zur Ausführung der Aktion ist nicht immer optimal. Somit sollten Jurassic-Park-Fans mal ein Probespiel wagen. Anhänger der Tekken-Serie werden sicherlich nur kurzfristig Gefallen an EAs neuestem Werk finden.

der abweichen. So nutzt Styrac sein Horn, mit dem er dem gegnerischen Kaltblüter schwere Verletzungen zufügt. Der T-Rex hingegen setzt seine Vorderläufe ein, um den Feind zu malträtieren. Doch nicht nur Schläge oder Tritte lassen die Lebensleiste des Widersachers schmelzen. In den Locations wurden von den Programmierern Gegenstände wie Kisten platziert, die dank einer geschickten Aktion genutzt werden können, dem feindlichen Raptor Energievorrat zu rauben. Last but not least befinden sich nützliche Power-ups, wie umherirrende Minisaurier, in den Stages, die unbedingt von euch aufgesammelt werden sollten. Die grafische Präsentation zeigt die Klasse von Dreamworks Interactive. Die Arenen wurden authentisch digitalisiert und mit einer Reihe netter Details ausgeschmückt. Zudem versetzen euch die fulminanten Lichteffekte sowie der filmreife Soundtrack perfekt mitten in die bizarre Welt des Kassenschlagers Jurassic Park.

## Test PlayStation

**Black Ops**  
Entertainment  
Vertrieb: **Electronic Arts**  
Systeme: **1 - 2**  
Komplexität: **Anfänger**  
UVP: **99,- DM**  
Hersteller: **Electronic Arts**  
Vergleichen mit: **Primal Rage**  
(71%)  
14 Dinos, **Dual Shock**  
Erhältlich: **erhältlich**

**Grafik: 80 Sound: 78**

**Fun: 61**

# SaGa Frontier 2

**PlayStation Rollenspiel** Square Europe bringt zum überraschend guten Saga Frontier den zweiten Teil.

Vor gut eineinhalb Jahren ist der erste Teil einer neuen Rollenspiel-Serie erschienen, die eher mit Square-untypischen Elementen arbeitete. Von Beginn an hattet ihr gleich sechs Hand-

lungsstränge zur Auswahl, die erst miteinander verknüpft werden mussten, bevor es richtig losging. Das Sequel besinnt sich ebenfalls auf diese non-lineare Struktur. Die Geschichte erzählt von einem Königssohn, der aufgrund seiner nicht vorhandenen magischen Fähigkeiten von seinem Vater als Missgeburt vor die Tür gesetzt wird. Danach habt ihr die Wahl,



Christus wird sterben, und es ist an der Zeit, sich der Zerstörung des Fegefeuers zu stellen.

**Handlung-Splitting:** Nach Absolvierung eines Story-Abschnittes dürft ihr euch einen anderen Handlungsstrang aussuchen.

die Geschichte des Verbannten oder eines seiner späteren Weggefährten zu verfolgen, nach jedem Abschnitt darf gewechselt werden. Grafisch präsentiert sich Saga Frontier 2 im Gegensatz vom Vorgänger, der sehr



**Ein Kampf naht:** Die Gegner sind als transparente Schatten sichtbar, so dass ihr gegebenenfalls ausweichen könnt.

Final-Fantasy-ähnlich aussah, komplett in handgefertigtem Zeichentrick. Die Texte sind in Deutsch.

**René:** Leider überzeugt Saga Frontier 2 längst nicht so, wie es der sehr gefällige erste Teil getan hat. Insbesondere die Bedienung (vor allem das Kampfsystem) ist zu kompliziert geworden. Zig Menüpunkte und Verteilungsmöglichkeiten, ohne eine vernünftige Erklärung anzubieten, geben zu wenig Übersicht über das, was das Game eigentlich kann. Das dürfte die breite Masse der RPG-Gemeinde ebenso abschrecken wie mich. Technisch bewegt sich SF2 unter dem Squaresoft-Niveau. Über die Zeichentrickgrafik lässt sich streiten, da sie sehr vom Geschmack des Einzelnen abhängt. Der mäßige Sound sowie die schwache deutsche Übersetzung lassen mich das Rollenspiel jedoch schnell wieder in die Ecke stellen.



**Undurchsichtiges Kampfsystem:** Magie spielt eine tragende Rolle. Allerdings ist die Aufgliederung in Zauberpunkte und Magiesorten sehr gewöhnungsbedürftig.

## Test PlayStation

**Square Europe**  
SCEE  
Systeme: **1**  
Komplexität: **Profis**  
UVP: **99,- DM**  
Hersteller: **SCEE**  
Vergleichen mit: **SaGa Frontier**  
(74%)  
**Dual Shock**  
Erhältlich: **erhältlich**

**Grafik: 73 Sound: 52**

**Fun: 55**



# Im Handumdrehen gewonnen!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen“!



**Weltneuheit!**



Kabel\* / \*\* für Extension, Link, RGB; Multi Tab\*



Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack



Expansion RAM\* Memory Cards\*\*\* Jolt Packs\*\*



PlayStation™ Mouse\* 2 control buttons



Bio-Grip Advanced Joystick\*



Controller Plus 64\*\*



Analogue Controller Plus\* Dual Force



Arcade Light Gun\* Blaster Light Gun\*



Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel\*\*\*



The Airpad™\*

\* PSX™ kompatibel

\*\* N64™ kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

# Thrasher Skate and Destroy

**PlayStation Fun-Sports** Die Coder von Rockstar begeben sich mit dem Thrasher-Magazin hinein in die Welt der Skater.

Nachdem in diesem Jahr bereits Activisions Tony Hawk für Begeisterungstürme sorgte, begibt sich Take 2 auf das kleine, mit vier Rollen ausgestattete Rollbrett. Die Coder von

Rockstar waren im Gegensatz zu Tony Hawk jedoch darum bemüht, einen verstärkten Simulationsfaktor einfließen zu lassen. Euch stehen vier Skater zur Auswahl, um in eurer



Schöne Performance: Ihr müsst schon ins Trickkistchen greifen, um während des Zeitlimits die angestrebte Punktevorgabe zu erreichen.



**Mario:** Es gelingt Thrasher leider trotz hohem Simulationscharakter und einer zugkräftigen Lizenz nicht zu überzeugen. Die Locations bieten schlicht zu wenig Abwechs-

lung. Anfänger werden zudem den hohen Schwierigkeitsgrad wie auch die gewöhnungsbedürftige Joypad-Belegung bemängeln. Einzig der Spitzen-Soundtrack vermag vollends zu gefallen.

Heimatstadt den Asphalt zu rulen. Die Skater unterscheiden sich teils enorm in ihren verschiedenen Stärken und Schwächen, zu denen neben Ollie, Tech und Balance auch die Landung zählt. Im direkten Vergleich wird euch das Landen gehörig erschwert, da jeweils ein bestimmter Button-Druck für eine gelungene Landung notwendig ist, ansonsten werdet ihr häufig unfreiwillige Bekanntschaft mit dem harten Asphalt machen. Thrasher gestattet es, die Location beliebig lange auszukundschaften, um alle möglichen Obstacles kennenzulernen. Solltet ihr anschließend Select drücken, so beginnt der eigentliche Run, wobei ihr innerhalb eines Zeitlimits eine Punktevorgabe zu erreichen habt. Durch deren Erzielen schaltet ihr sowohl neue Boards frei bzw. erhascht begehrte Sponsoring-Deals. Mit Hilfe der verbesserten Ausrüstung dürfen weitere Spots unsicher gemacht werden. Angereichert wird dieser Karriere-Modus durch einige witzige Ideen im Mehrspieler-Modus. Beispielsweise werden euch eure spektakulärsten Stürze im Sick-

Fix gar noch belohnt. Technisch sticht vor allem der geniale Soundtrack mit Old-School-Perlen von Public Enemy, Grandmaster Flash sowie Run DMC heraus.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Rockstar  
**Titel:** Take 2  
**Plattformen:** 1 - 2  
**Angewandt für:** Anfänger bis Profis  
**UVP:** 99,- DM  
**Modus:** Take 2  
**Angewandt von:** Tony Hawk's Skateboarding (91%)  
**Features:** 5+ Levels, Dual Shock, Analog  
**Erhältlich:**  
**Januar 2000**  
**Grafik: 67 Sound: 84**  
**Fun: 66**

# Jet Rider 3

**PlayStation Rennspiel** Bereits zum dritten Mal schicken uns 989 Studios mit den futuristischen Hoverbikes ins Rennen.

Ganz in der Tradition der Vorgänger präsentiert sich Jet Rider 3 mit Vollgas, derben Schikanen und hohem Schwierigkeitsgrad. Auf den Hoverbikes streiten sich die zehn wagemutigen Fahrer um die begehrten Pokale der drei Schwierigkeitsstufen. Nach-

einander müssen diese bewältigt werden und man gelangt nur in den Genuss der neuen Strecken, wenn man am Ende der Saison ganz oben auf dem Treppchen steht. In den drei Attributen Endgeschwindigkeit, Beschleunigung und Gewicht unterscheiden sich die Protagonisten und ihre Bikes: Durch ein höheres Gewicht hat man besseren Bodenkontakt und kann so stetig Gas

geben. Beschleunigung ist ebenfalls sehr wichtig, da Stürze bei den zahlreichen Schikanen und dem wirren Streckenverlauf vorprogrammiert sind. Die Endgeschwindigkeit ist zweitrangig, denn lange Geraden sind eher selten. Dafür bestehen die meisten Strecken aus engen Passagen, klaustrophobischen Tunnelsystemen, 90-Grad-Kurven und vielen Verzweigungen, die einen schon mal in die falsche Richtung fahren lassen. Abhilfe schaffen hier der Richtungspfeil und die Grapplestäbe. Letztere können aus der Nähe aktiviert werden und erzeugen einen Magnetstrahl, der euch fast sicher um Schikanen herum lenkt. Die Checkpoints helfen bei einem Sturz die Orientierung wieder zu finden.



Die Qual der Wahl: Zehn unterschiedliche Fahrer stehen den geschwindigkeitssüchtigen Zockern zur Verfügung.

Verpasst ihr jedoch einen, gilt es umzudrehen und den Checkpoint zu passieren, was erneut Zeit kostet.

## Test PlayStation

**Hersteller:** 989 Studios  
**Titel:** SCED  
**Plattformen:** 1 - 2  
**Angewandt für:** Anfänger bis Profis  
**UVP:** 99,- DM  
**Modus:** SCED  
**Angewandt von:** Jet Rider 2  
**Features:** (40%)  
**Features:** 10 Strecken, 10 Fahrer, Dual Shock  
**Erhältlich:** erhältlich  
**Grafik: 67 Sound: 70**  
**Fun: 52**



**Georg:** Im Gegensatz zum gut spielbaren Vorgänger kann mich Jet Rider 3 kaum in Begeisterung versetzen. Der Hauptgrund ist der hohe Schwierigkeitsgrad, der euch sogar im Anfänger-Modus knallhart entgegenschlägt. Schneller Richtungswechsel der Strecke, meist unübersichtliche Kameraführung, Grafikfehler und viele Hindernisse sorgen für eine schnell ansteigende Demotivationskurve. Dank des Richtungspfeils, der Checkpoints und der Grapplestäbe ist es überhaupt erst möglich, einigermaßen durch die teilweise sadistisch schweren Streckenverläufe zu kommen. Meiner Meinung nach werden nur Fans der Serie wirklich mit Jet Rider 3 ihren Spaß haben und solche Freaks, die selbst nach der x-ten Niederlage nicht aufgeben.



Reaktion ist alles: Wer am Start ein gutes Timing besitzt, kann einen exzellenten Sprint vollführen.

# POWERWARE

## BOOTMASTER

### CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

# 49,99 DM

### UNSER SERVICE



- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)

**Porto:**

Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)

Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

### BOOTMASTER - DAS BUCH

Mit diesem Buch lösen Sie alle Probleme. Über 3000 neue Codes helfen Ihnen bei (fast) jedem Spiel. Mit ausführlicher Anleitung zum Bootmaster.

# 19,95 DM

<h4>PAL BOOSTER</h4>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- NTSC zu PAL</li> <li>- f. Importspiele</li> <li>- Antennenanschluß</li> <li>- mit Cinch Ausgang</li> </ul> <p>29,99 DM</p>	<h4>TRANSPARENT CASE</h4>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- verschiedene Farben</li> <li>- mit Anleitung</li> <li>- nicht f. SCPH 1002</li> </ul> <p>49,99 DM</p>	<h4>X-PLODER EX</h4>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- neueste Version</li> <li>- komplett in Deutsch</li> <li>- finden Sie Codes ohne PC heraus</li> <li>- 8MB Memory</li> <li>- einfache Bedienung</li> </ul> <p>84,99 DM</p>
<h4>TWIN SHOCK</h4>  <p>29,99 DM</p>	<h4>STANDARD JOYPAD</h4>  <p>9,99 DM</p>	<h4>SONY DUAL SHOCK</h4>  <p>44,99 DM</p>
<h4>MP3 PLAYER</h4>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- spielt MP3 CD's auf Ihrer PSX</li> <li>- einfache Bedienung</li> <li>- nicht f. SCPH9002</li> </ul> <p>149,99 DM</p>	<h4>JORDAN GP</h4>  <p>119,99 DM</p>	<h4>PANTHER</h4>  <p>39,99 DM</p>

### LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

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

<h4>MEMORY CARDS</h4> <p>1MB 6,99 DM</p> <p>8MB 24,99 DM</p> <p>24MB 39,99 DM</p> <p>72MB 74,99 DM</p> <p>MIT LCD DISPLAY</p>	<h4>OHNE KOMPRIMIERUNG</h4> <p>2MB 19,99 DM</p> <p>4MB 29,99 DM</p> <p>8MB 44,99 DM</p>	<h4>PSX GRUNDGERÄTE</h4> <p>PSX STANDARD 239,00 DM</p> <p>PSX UMGEBAUT 269,00 DM</p>
---	---	--

RGB Kabel 8,99 DM	Mc Laren Wheel 144,99 DM
RGB+Audio 11,99 DM	Master Drive 89,99 DM
Padverl. 8,99 DM	X-Ploder Pro 129,99 DM
Linkkabel 8,99 DM	Cybershock 59,99 DM
Scorpion Gun 59,00 DM	Bleem 79,99 DM
Avenger Gun 89,99 DM	X-Ploder Buch 29,99 DM

### RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



### MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



### PSX SOFTWARE

Bundesliga 2000	84,99 DM
Carmageddon dt.*	79,99 DM
Colin MC Rae Rally Driver	44,99 DM
Final Fantasy 7	88,99 DM
Final Fantasy 8	44,99 DM
FIFA Soccer 2000*	99,99 DM
Formel 1 99	86,99 DM
G-Police 2	88,99 DM
Gran Turismo 2*	79,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Killer Loop*	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	84,99 DM
Legend of Kartia	89,99 DM
Medi Evil	82,99 DM
Mission Impossible*	44,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Resident Evil 3*	89,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Spyro the Dragon 2*	84,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Tomb Raider 4*	89,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3	89,99 DM
X-Files	82,99 DM

### DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	99,99 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Cool Boarders	89,99 DM
Ready 2 Rumble	99,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Soul Calibur*	104,99 DM

### PSX ZUBEHÖR

GB Deluxe	RF Unit
-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
X-Ploder	Shockhammer
-> 69,00 DM	-> 79,99 DM
Cybershock P. Movie Card	
-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
CD-Leerhülle	Game Station
-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

# 04131 / 200580

# GTA2

## DER BANDENKRIEG

Verdien' dir Respekt.  
Hol' dir Aufträge.  
Kämpfe für eine Gang.  
Betrüge deinen Boss.  
Verbünde dich mit  
deinen Feinden.

Schnellere Autos.  
Mehr Verkehr auf den  
Straßen. Noch üblere  
Bad Guys und  
aggressivere Cops.  
Und: FBI und Army  
mischen jetzt auch  
noch mit.

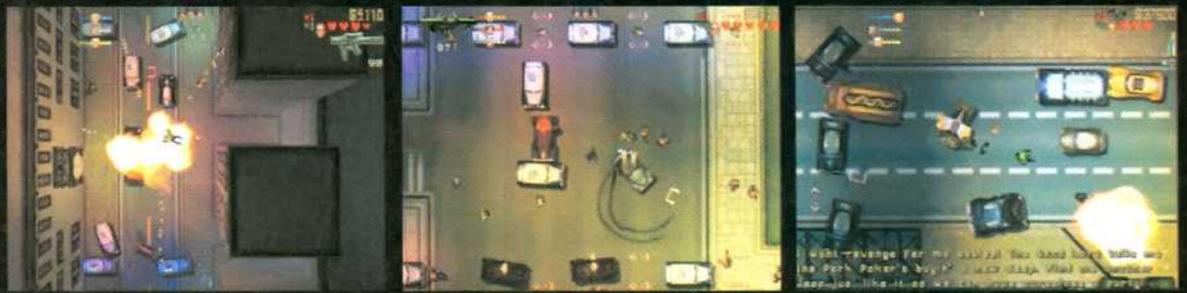
[WWW.TAKE2.DE](http://WWW.TAKE2.DE)



PC  
CD

GTA2 Release: Coming Soon Fall 1999.  
Official GTA2-Theme by Da Hool:  
»Wankers on Duty« on Kosmo Records.





**Grand Theft Auto Is Back.**

# GTA2

**RESPECT IS EVERYTHING.**

	Power Play <b>86%</b> (PC)		Gameszone <b>88%</b> (PC)
	World of Playstation <b>90%</b>		OPM <b>9 v. 10</b>
	Games & More <b>88%</b> (PC)		PC Joker <b>85%</b> (PC)
	Games & More <b>90%</b> (PSX)		PC Action <b>85%</b> (Einzelspieler-PC)
	Playstation Zone <b>90%</b>		Playstation Power <b>9 v. 10</b>
	Gamesmania <b>8,5 v. 10</b> (PC)		Play Playstation
	Super Playstation <b>90%</b>		Mega Fun <b>86%</b>
			Maniac <b>86%</b> (PC)



ALSO AVAILABLE:



# MTV Sports Snowboarding

**PlayStation Fun-Sports THQ kooperiert mit dem allmächtigen Musiksender MTV.**

Radical Entertainment, das Team, welches bereits auf eine lange Liste an Sport-Games zurückblicken kann, versucht sich nun im Snowboard-Bereich. Kurzerhand beschloss man, mit dem Musiksender MTV einen zugkräftigen Namen in den Titel einzubauen.

Was sich hinter dieser Strategie verbirgt und ob der große Name die Erwartungen, zumindest in der Musikauswahl, erfüllen kann, wird sich zeigen. Sechs Boarder streiten sich um die Krone des Besten im Boarder-Sport. Im weiteren Verlauf stößt je nach Leistung noch ein



"Stylische" Outfits: Allen Pisten-Königern steht ein reichhaltiges Klamottensortiment der führenden Marken zur Verfügung.



**Georg:** Radical Entertainment gelingt es, einen ansprechenden Boarder-Titel auf die Beine zu stellen. Gegenüber der relativ hohen Zahl an Tricks fällt das Angebot von nur

fünf Pisten doch etwas mager aus. Musikalisch wie auch grafisch besteht kein Grund zu meckern. Lediglich der Zweispieler-Modus bietet wenig Übersicht durch die klein geratenen Screens.

weiterer Charakter hinzu. Anfangs steht euch nur die Trainingsoption zur Verfügung, wobei ihr aber durch gute Leistungen und fette, sicher gestandene Tricks auf euer Können aufmerksam macht. Durch eben diese guten Performances schaltet ihr ganz nebenbei den Championship-Modus frei und tretet gegen drei CPU-Kontrahenten zum Show-down im Powder an. Hier schließlich liegt der Schwerpunkt nicht wie vorher in der Aneinanderreihung guter Airs und Grabs, sondern vielmehr im möglichst schnellen Hinunter-Cruisen ins Ziel. Ferner hatte man die für dieses Genre sehr gute Idee, einen Editor zur Verfügung zu stellen, mit dem ihr spielend einfach eure eigenen Pisten basteln dürft. Zahlreiche Marken der Kaliber Forum, K2, Dub und auch DC Shoes sorgen für authentisches Berg-Feeling. Bands wie Fear Factory und die Punks Lag Wagon sorgen für die perfekte musikalische Begleitung.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Radical Entertainment  
**Verleger:** THQ  
**Spieleperson:** 1-2  
**Genre/Art:** Anfänger bis Profis  
**UVP:** 99,- DM  
**Hersteller:** THQ  
**Empfehlung:** Cool Boarders 3 (80%)  
**Plattformen:** 4+ Pisten, Dual Shock, Analog, Editor  
**Erscheint:** Dezember 1999

**Grafik:** 75 **Sound:** 79

**Fun: 78**

# Trick'n Snowboarder

**PlayStation Fun-Sports Droht ein Machtwechsel an der Spitze der Boarder-Games?**

In diesem Winter stehen die Vorzeichen besonders günstig. Cool Boarders 3 von der Spitzenstellung zu entheben. Neben Take 2 drängt auch der japanische Spiele-Multi Capcom hinein in dieses bislang von den Fernöstlern vernachlässigte Genre. Ähnlich wie in den beiden Konkurrenzprodukten gehört es auch in Capcoms Pistenvergnügen zum guten Ton, zahlreiche Manöver gekonnt zu absolvieren. Um diesem Vorhaben nachzukommen, stellt man euch vier Protagonisten zur Auswahl, die

allesamt zwar Amateure, aber nichtsdestotrotz Könner ihres Faches sind. Neben Lila, Daichi und Gale steht euch auch ein Boarder namens Ashley parat, um zumindest virtuell Methods und Big Airs auf den Screen zu zaubern. Alle vier Schnee-Brettler haben die gleichen Stärken und Schwächen, so dass die Wahl eher nach optischer Natur ausfallen dürfte. Für den Anfänger bleibt zunächst

der Trainingsmodus erste Wahl, da ihr euch hier mit den einzelnen Tricks vertraut macht. Hiernach solltet ihr jedoch die wahre Herausforderung im Wettbewerb suchen. Gale, euer Lehrmeister, gibt euch hilfreiche Tipps, um die Piste bestens zu lesen. Der virtuelle Teacher lässt sich aber nur überzeugen, wenn ihr die Vorgaben exakt nachvollzieht. Sodann erhaltet ihr Zugang zu weiteren Hügeln, welche sich jeweils in einem anderen Land bzw. auf einem anderen Kontinent befinden. Summa summarum stellt Capcom mit insgesamt sechs Freestyle-Pisten, zwei Alpin-Hängen, zwei Half-Pipes sowie einem Fun-Park einiges auf die Beine. In Bezug auf die optische Gestaltung fällt auf, dass die Abfahrten

nicht gerade opulent mit Obstacles ausgestattet wurden und trist rüberkommen.



Wenig übersichtlich: Im Splitscreen-Modus wird das rasante Pistenvergnügen noch ein wenig unübersichtlicher.

**Georg:** Trick'n Snowboarder enttäuscht mich auf ganzer Linie. Für Capcom ungewöhnlich, bekommt ihr es mit einer extrem unausgewogenen Steuerung zu tun. In puncto Grafik präsentieren sich die Pisten relativ flott, worunter jedoch die Übersichtlichkeit extrem leidet. Die Ausführung der Tricks setzt dem Ganzen die Krone auf: König Zufall regiert das Geschehen.



Schöne Kombination: Ein Method, gepaart mit einem McTwist, gehört zu den optisch ansprechenden Tricks.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Capcom  
**Verleger:** Virgin  
**Spieleperson:** 1-2  
**Genre/Art:** Fortgeschrittene bis Profis  
**UVP:** 99,- DM  
**Hersteller:** Virgin  
**Empfehlung:** Cool Boarders 3 (80%)  
**Plattformen:** 10+ Pisten, Dual Shock, Analog  
**Erscheint:** erhältlich

**Grafik:** 41 **Sound:** 60

**Fun: 34**

DreamcastZone  
[www.dzone.de](http://www.dzone.de)

**Millionen  
von Gamern  
weltweit in die Sucht  
getrieben!**



Bist auch du dieser Schnecke  
auf den Schleim gegangen?  
Dann findest du alles,  
was du jetzt am nötigsten brauchst,  
im Internet unter [www.dzone.de](http://www.dzone.de).  
Previews, Tests und Cheats  
und vor allem die Möglichkeit,  
mit Leuten zu sprechen,  
denen es geht wie dir.  
DreamcastZone ist eines  
der Selbsthilfeangebote des



# Toy Story 2

**PlayStation Jump & Run** Nach dem mäßigen *A Bug's Life* liefert die Schmiede Traveller's Tales mit *Toy Story 2* einen fast perfekten Hüpfer zum Disney-Streifen.

In wenigen Wochen ist es so weit, Disneys neuestes Filmwerk kommt in die Kinos. In Amerika ist *Toy Story 2* bereits jetzt ein absoluter Zuschauer magnet. Auch wir durften im Zuge der Präsentation des gleichnamigen Jump & Runs im Disneyland/Paris den Film bewundern. Nicht nur in technischer Hinsicht wusste



Eine gefährliche Reise: Mit Hilfe seiner Flügel schwebt Buzz kurzzeitig durch die Lüfte.



Da fliegen die Fetzen: Zwischenbosse verabschieden sich mit eindrucksvollen Explosionen.

der Streifen zu gefallen, sondern auch die Story des Werkes überzeugte vollkommen. Das Videospiel orientiert sich natürlich an diesem Vorbild, so dass ihr mit der packenden Film-Geschichte konfrontiert werdet. Woody, der mutige Cowboy, wird vom Spielzeugsammler Al entführt. Der Bösewicht sammelt die raren Spielzeugpuppen der Woody's-Roundup-Serie, der auch unser Westernheld angehört. Ein japanischer Sammler bietet dem schwergewichtigen "Entführer" einen stolzen Betrag für die insgesamt vier Puppen. Buzz Lightyear, bester Freund des Cowboys, beobachtet das Kidnapping und macht sich sofort auf, den Freund aus den Fängen des bösen Spielzeugsammlers zu befreien.



Abgehoben: Um in den Pool zu gelangen, muss zunächst die Ente aufgeblasen werden.

## Spielablauf: Sehr nah am Filmvorbild

Das Abenteuer bietet insgesamt 15 Levels, die an fünf unterschiedlichen Film-Locations spielen. Zu Beginn befindet ihr euch im Kinderzimmer von Andy. Gesteuert wird Buzz in bester Gex-Manier aus der Third-Person-Perspektive.

Da euer Held Buzz eine kleine Spielfigur ist, fühlt sich der Spieler praktisch in die Rolle eines Däumlings versetzt, für den selbst das Erklettern eines Tisches ein Abenteuer ist. Ihr werdet zudem ständig von schwebenden Blechkameraden angegriffen, die natürlich von dem Space-Ranger problemlos vernichtet werden können.

Ein Druck auf die L1-Taste genügt und ihr erlebt das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Um den Bösewicht zu beseitigen, müsst ihr nun den R1-Button betätigen, wodurch eine Auto-Target-Funktion aktiviert wird, die euren Gegner nicht mehr aus dem Auge lässt. Ein



Prominenter Gast: Bei der Präsentation begrüßte uns Buzz höchstpersönlich.



Spannend: Um gegen den Buggy zu gewinnen, müsst ihr seine Überholversuche abblocken.



Im Zuge der Toy-Story-2-Präsentation im Disneyland/Paris waren wir in der glücklichen Lage dem Designer von Disney Interactive, Joel Sellgood, ein paar Fragen zu stellen:

**Mega Fun:** Wie viele Personen waren mit der Fertigstellung von *Toy Story 2* beschäftigt?

**Joel Sellgood:** Insgesamt werkten rund 20 Menschen an dem Projekt.

**MF:** Design wurde der Titel von Disney Interactive, während die Programmie-

rung Traveller's Tales übernahm. Wie sah denn die Zusammenarbeit zwischen den beiden Institutionen aus?

**JS:** Traveller's Tales fertigte den ersten Level, der in Andy's Haus spielt, an und zeigte uns eine zu 80 % fertiggestellte Version der Stage. Bereits hier waren wir überwältigt von der Qualität des Jump & Runs.

**MF:** Wieso werden Disney-Produkte von unterschiedlichen Teams entwickelt? So programmierte beispielsweise Eurocom den Tarzan-Hüpfer, während Traveller's Tales für *A Bug's Life* oder für *Toy Story 2* verantwortlich waren. Werden Sie in Zukunft eine eigene Entwicklungsabteilung gründen oder gar ein bestehendes Unternehmen übernehmen?

**JS:** Nun, wie allgemein bekannt ist, ist es schwierig, ein gutes Programmiererteam zu finden, das gleichzeitig momentan Zeit für die Programmierung eines neuen Titels hat. Daher haben wir die Teams in der Vergangenheit häufig gewechselt.

In Zukunft werden wir diese Vorgehensweise beibehalten. Wir haben nicht vor eine eigene Entwicklungsabteilung zu gründen. Im Vordergrund steht für uns vielmehr die enge Zusammenarbeit zwischen unserer Design-Abteilung und dem jeweiligen Entwickler-Team.



**MF:** Wie schätzen Sie die Zukunft der Videospiele-Konsolen ein?

**JS:** Die neuen Plattformen sind einfach unglaublich leistungsstark. Der Dreamcast verfügt bereits jetzt über ein großes Repertoire genialer Titel. Zudem lassen sich Spiele relativ leicht programmieren

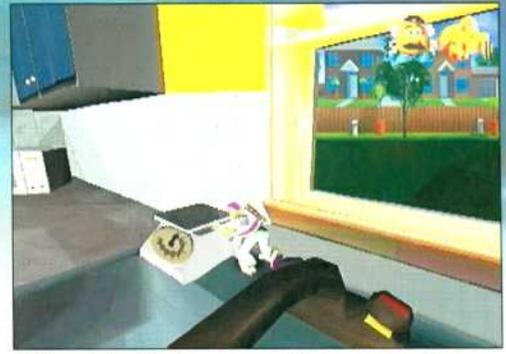
und Umsetzungen von PC-Games sind mit einem geringen Aufwand verbunden. Die PS2 dagegen scheint eine wesentlich kompliziertere Struktur aufzuweisen, so dass wir erst in der zweiten Generation von PS2-Spielen einen wirklichen Unterschied zwischen ihnen und Dreamcast-Titeln erkennen werden. Das große Fragezeichen ist und bleibt Nintendo. Big N hat nach dem kleinen N64-Desaster einiges gutzumachen. Ihnen bleibt jetzt die meiste Zeit, so dass schon zum Start ähnliche Killer-Games wie zum N64-Launch zur Verfügung stehen könnten. Meiner Ansicht gehören Meilensteine wie *Wave Race*, *Mario 64* oder *Pilot Wings* noch immer zum Besten, was Spieler in den Schacht der Konsole stecken können. Wir werden offen für jede Konsole sein und haben natürlich bereits den ein oder anderen Titel in der Mache. Wir wollen auf keinen Fall erneut den Fehler machen, den rechtzeitigen Umstieg auf eine neue Konsolengeneration zu verpassen.



**Sammelleidenschaft:** Findet ihr alle Schafe, erhaltet ihr zur Belohnung einen Taler.



**Filmreif:** Im Verlauf des Abenteuers durchlauft ihr alle Schauplätze des Filmvorbilds.



**Obligatorische Rätselkost:** Um auf die Regale in der Küche zu gelangen, müsst ihr die Waage verschieben.



**Reizvoll:** Nachdem ihr einen Level gemeistert habt, wartet eine neue Filmsequenz auf euch.



**Schutzschild:** Ein Goodie hilft euch, unverletzt durch die giftige Masse zu gelangen.

zusätzlicher Druck auf den Kreis-Button bewirkt, dass Buzz Lasersalven aus seinem rechten Arm abfeuert, die den gegnerischen Robbi in tausend Teile zerspringen lassen. Haltet ihr die Taste länger gedrückt, lädt sich die Wumme auf, so dass sie einen stärkeren Laserstrahl aus-

sondert, der selbst hartnäckige Zwischengegner locker vom Screen fegt. Jeder abgeschossene Bösewicht hinterlässt Münzen, die ihr unbedingt aufnehmen solltet. Das Sparschwein Hamm, das sich im Wohnzimmer des Hauses aufhält, benötigt nämlich dringend 50 Geldstücke. Nachdem ihr dem Porzellanferkel das Kleingeld gebracht habt, belohnt es euch mit einem Taler. Fünf dieser Goodies sind in jedem Level versteckt. Habt ihr alle Taler erhascht, winkt dem Abenteurer eine kinoreife Filmsequenz. Neben Münzen und Talern warten zudem Goodies, wie Power-ups für euren Laser oder Lebensenergie, in jeder Stage auf Buzz. Zusätzlich findet ihr Schutzschilder, die euch kurzfristig vor giftigen Flüssigkeiten oder den Attacken eurer Gegner schützen.



**Die Mühe hat sich gelohnt:** In jedem Level lassen sich fünf Taler erwerben.

## erste hilfe HILFESTELLUNG

### Der erste Zwischenboss

Viele der Gegner, auf die ihr im Verlauf von Toy Story 2 trifft, verlangen eine spezielle Taktik. Der Roboter beispielsweise, der euch auf dem Dachboden begegnet, lässt sich nicht durch einfache Lasersalven vernichten. Springt auf die Kisten und lauft im Kreis um das Ungetüm herum. Nach einiger Zeit verharrt der Roboter, um neue Energie zu tanken. Greift ihn nun mit einer Wirbelattacke an, um ihm wichtige Energie zu rauben. Nach fünf bis sechs Anläufen verabschiedet sich der Schurke mit einer heftigen Explosion und überlässt euch einen Pizza-Taler.

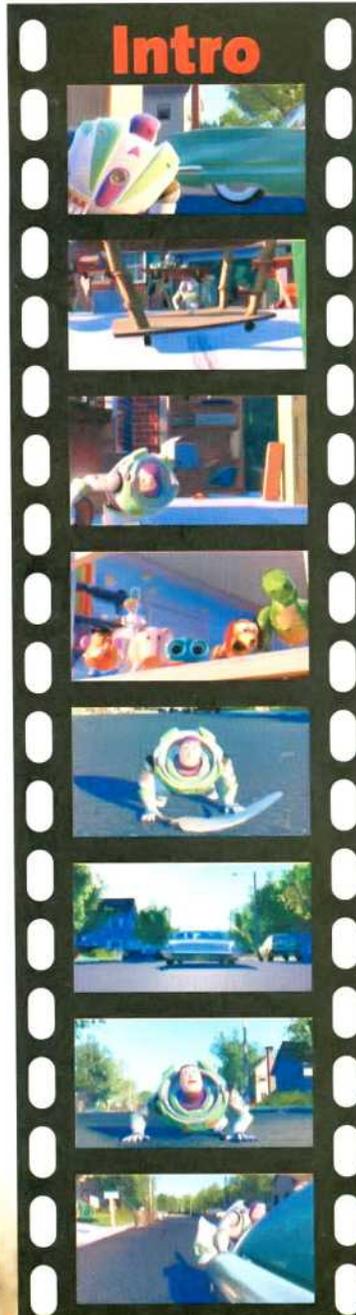


### Technik: Überzeugende Vorstellung

Traveller's Tales zeigen, wie ein überdurchschnittliches Jump & Run auszusehen hat. Die filmreifen Locations wurden mit einer Vielzahl authentischer Gegenstände ausgeschmückt. Die analoge Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben und die vorbildliche automatische Kameraführung erlaubt zu jedem Zeitpunkt einen optimalen Überblick. Die 3D-Engine flimmert selbst dann mit einer konstanten Framerate über den Bildschirm, wenn sich viele Objekte im Blickfeld befinden. Last but not least bleibt die geniale musikalische Untermalung zu erwähnen, die euch mitten in den Disney-Streifen versetzt.



**Uwe:** Disneys kunterbunter Hüpfen ist eine echte Perle. Die Aufgaben eines jeden Levels wurden sehr abwechslungsreich gestaltet, wodurch Langeweile ein Fremdwort für den virtuellen Buzz Lightyear ist. Zudem lässt sich der Held dank vorbildlicher analoger Steuerung präzise durch die Szenarien führen. Die grafische Präsentation knüpft nahtlos an die spielerischen Vorzüge an. So wurden die Locations mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet und gleichen dem Filmvorbild teilweise bis ins letzte Detail. Dass dem Jump & Run eine höhere Wertung verwehrt bleibt, liegt einzig und allein am Schwierigkeitsgrad und am Umfang des Titels. Für Profis ist nämlich der Spaß bereits nach weniger als zehn Stunden beendet.



## Intro



Alles Schlechte kommt von oben: Die Mittelbosse sind zumeist recht leicht zu erledigen.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Traveller's Tales  
**Vertrieber:** Activision  
**Systemanforderung:** 1  
**Designert für:** Anfänger bis Fortgeschrittene  
**UVP:** 99,- DM  
**Herstellerpreis:** Activision  
**Vergleichspreis mit Gex 3: Deep Cover Gecko (89%)**  
**Spieldauer:** 15 Levels, Dual Shock  
**Erscheint erhältlich**

**Grafik: 84 Sound: 82**

**Fun: 85**



# Space Debris

**PlayStation Shoot 'em Up Alien-Terror aus den Tiefen des Alls sorgt wieder einmal für wenig Freude in der Milchstraße.**

Nicht nur wir haben Probleme mit der Rente, sondern auch unsere Nachfahren in ferner Zukunft. Der ehemalige Kampfpilot James Bryant, der sich auf einem kleinen Asteroide in unserem Sonnensystem zur Ruhe gesetzt hat, wird durch eine außerirdische Invasionsflotte aus seinem ruhigen Lebensabend gerissen: Gerade noch hat er die Rosen gegossen und schon befindet sich der Ex-Soldat wieder am Steuer eines Kampfschiffes mitten in einer deftigen Weltraumschlacht.

**Spielablauf: Weder Tod noch Teufel können uns stoppen**

An Bord eures metallenen Killers habt ihr die Kontrolle über die Zwillings-Laser-Kanone, die sich durch umherfliegende Goodies noch aufwerten lässt, und über eine effektive Raketenlafette, die ihr einfach und schnell

zum Einsatz bringt. Darüber hinaus sammelt ihr während der virtuellen Schlacht Mega-Bomben auf, die alle Feinde in eurer unmittelbaren Umgebung zerstören. Die Steuerung eures Raumschiffs geht ebenfalls leicht von der Hand. In einem begrenzten Radius leitet ihr das Vehikel auf dem vorgegebenen Weg um Widersacher herum und weicht Asteroiden oder störenden Trümmerteilen aus. Leider ist in den ersten Levels kein Wendemanöver möglich. In anderen Abschnitten des Abenteuers habt ihr zwar die Möglichkeit eure Flugrichtung frei zu bestimmen, stoßt ihr jedoch an die Grenze des kleinen Missionsbereichs, dreht

eure Maschine automatisch um. Durch die R- und L-Tasten zündet ihr den Nachbrenner oder rollt um die eigene Achse. In jeder Mission werdet ihr zunächst mit zahlreichen Angriffswellen von Jägern konfrontiert, die ihr meist ohne Probleme zu Staub zerblast. Danach mischen sich noch Großkampfschiffe, Kampfroboter und andere Einheiten der Aliens in das Geschehen ein. Habt ihr auch dieses aufreibende Hindernis hinter euch gelassen, erwartet euch ein riesiger Endboss, dem ihr in einem langwierigen Kampf gegenübertritt. Diese Mühe wird aber immer mit tollen Zwischensequenzen und meist auch mit einem neuen Leben belohnt.



**Story:** Die Zwischensequenzen bringen euch die Hintergrundgeschichte des Ballerspektakels näher.



**Laser:** Ist eure Zwillings-Gun durch ein paar Pick-ups verstärkt worden, sind die anfliegenden Feindverbände kaum noch der Rede wert.



**Wichtig:** Der blaue Kreis ist nur eines von zahlreichen Pick-ups, die für euren Sieg von elementarer Bedeutung sind.



**Freiraum:** Auf dem Asteroide habt ihr ein wenig mehr Bewegungsfreiheit als im Weltall.



**Intro:** Die minutenlange Filmsequenz zu Beginn des Krieges ist in bestechend hoher Qualität gehalten.



**Georg:** Der Job als Weltraumpilot ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Massenweise Angriffsjäger, Groß-

kampfschiffe und megamäßige Endgegner lassen eure Laserkanonen und Raketenwerfer kaum zur Ruhe kommen. Darüber hinaus sind die grafischen Effekte der Explosionen wirklich eine Pracht und auch die Zwischensequenzen können sich sehen lassen. Die Spaßbremse wird jedoch durch den linearen Spielablauf und den niedrigen Schwierigkeitsgrad gedrückt, wodurch eine höhere Wertung nicht gerechtfertigt ist. In den Levels gibt es keine Abzweigungen oder Alternativrouten und außerdem ist ein freies Umherfliegen, wie zum Beispiel bei Colony Wars, nicht bzw. nur bedingt möglich.

**Technik: Effektvolles Weltraumgeballere**

Was soll man viel über effektvolle Explosionen, Hundertschaften von Alienschiffen und klasse gestaltete Endbosse sagen? Gut gemacht. Rage sorgt sowohl grafisch als auch musikalisch für eine ordentliche Präsentation des Weltraum-Shooters. Darüber hinaus sorgen die langen Zwischensequenzen mit der entsprechenden Hintergrundstory für ausreichend Abwechslung.



**Große Brocken:** Die Flottenverbände werden von riesigen Kreuzern begleitet, die mit zahlreichen Geschützen bestückt sind und euch ein wahres Feuerwerk entgegenschleudern.



**Killermaschine:** Dieser überdimensionale Kerl versucht, eine Forschungsstation dem Erdboden gleichzumachen.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Rage**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieltypus: **1**  
 Schwierigkeit: **Anfänger bis Profis**  
 CA-Preis: **99,- DM**  
 Mindestalter: **SCED**  
 Vergleichbares Spiel: **Colony Wars: Vengeance (89%)**  
 Inhalt: **6 Raumschiffe, 10 Levels, Dual Shock**  
 Erscheint: **erhältlich**

**Grafik: 77 Sound: 75**

**Fun: 75**





**Abgehoben:** Mit dem passenden Power-up bekommt ihr, anstelle von Reifen, Düsen ans Fahrwerk geschraubt.



**Eingenässt:** Seid ihr nach einer Attacke im Wasser gelandet, transportiert euch ein Lastenkran wieder ans Ufer zurück.

# Vigilante 8: 2. Herausforderung

**PlayStation Shoot 'em Up** Activision hat sich mit Action-Spielen schon seit längerer Zeit einen sehr guten Namen gemacht. Auch bei ihrem neuesten Racer wird klar, wie viel der Firma an diesem Genre liegt.



**Durchschlagend:** Gegen den gewaltigen Laser hat kein Gegner eine Chance.

Mit Rennspielen ist man auf der PlayStation ja bestens bedient. Jedes Jahr werden wir erneut von einer Flut an Spielen dieses Genres überschwemmt. Für alle Rennspielfrustrierten, die keine Lust mehr haben, Autos auf Zeit oder gegen Computergegner zu steuern, hat Activision einen neuen Teil von Vigilante 8 entwickelt.

### Spielablauf: Geballte Action auf heißen Reifen

Um bei diesem Spiel möglichst lange zu überleben, ist eine sorgfältige Auswahl des Fahrzeugs nötig. Aus zwölf verschiedenen Wagen könnt ihr euch zu Beginn eines Turniers einen aussuchen. Hierbei unterscheiden sich die

Vehikel durch Werte wie Panzerung, Handling oder Beschleunigung. Bei den Spielvarianten hat sich eine sehr wichtige Neuerung ereignet. Neben dem Arcade- und Mehrspieler-Modus gibt es bei Vigilante 8: 2. Herausforderung einen Quest-Mode, bei dem ihr Bauwerke beschützen oder bestimmte Gegner eliminieren müsst. Beginnt das Spiel in einem der zwölf Levels, steht ihr anfangs recht nackt da. Erst mit den richtigen Waffen ist es ratsam, in die Schlacht zu ziehen. Diese findet ihr in großen Kisten, die in den riesigen Arealen verstreut sind. Mit Minen, Granatwerfer und Homingmissile wird anschließend Jagd auf die feindlichen Parteien gemacht. Damit man sein Auto nicht vorzeitig verschrotten muss, sind an manchen Stellen Goodies versteckt, die das Gefährt reparieren oder es mit einem nützlichen Schutzschild ausstatten. Um dieses Spiel als Sieger zu beenden, sollte man so lange wie möglich überleben und die meisten Abschüsse vorweisen.

### Technik: Grandiose Explosionen mit vielen Effekten

Vigilante 8: 2. Herausforderung ist ein wahrer Hingucker. Schon der Vorgänger war grafisch brillant, aber mit dem neuesten Teil ist Luxoflux eine wahre Offenbarung gelungen. Fast uneingeschränkt kann man das scheinbar grenzenlose Terrain begutachten. Die Waffen begeistern schon auf den ersten Blick und zeigen mit vielen Transparenz- und Partikel-Effekten eindrucksvoll, was in der alten PlayStation noch schlummert.



**Swen:** Auch der neueste Teil von Vigilante 8 weiß zu begeistern. Die genialen Effekte und das uneingeschränkte Terrain vermitteln einen soliden Spiel Spaß. Weniger gelungen ist die träge Steuerung der Fahrzeuge, mit der man nur schwer eine nahende Missile umfahren kann. Auch der miserablen Kollisionsabfrage der Gefährte hätten noch einige Überarbeitungen gut getan. Trotz alledem ist dieses Spiel für Action-Fans, die auch mal gerne zu zweit gegen den Computer antreten, bestens geeignet.

## Test Nintendo 64

**Hersteller:** Luxoflux  
**Vertrieb:** Activision  
**Systeme:** 2  
**Entwickler:** Anfänger bis Profis  
**UVP:** 99,- DM  
**Hersteller von:** Activision  
**Vergleichbar mit:** Twisted Metal 2 (73%)  
**Spieldauer:** 12 Levels, 17 Fahrzeuge  
**Erscheint erhältlich**

**Grafik: 85 Sound: 76**

**Fun: 76**



**Beeindruckend:** Die Explosionen bestehen vor allem durch ihre schönen Transparenz-Effekte.



## Arcade Party Pak

**PlayStation Genre-Mix**

Wer schon immer auf eine Collection der Midway-Oldies gewartet hat, für den erfüllt sich ein Wunschtraum. Denn auf dieser CD befinden sich sechs mehr oder weniger bekannte Spielhallenveteranen dieser Software-schmiede, und zwar folgende: Toobin', Klax, 720°, Smash TV, Rampage und Supersprint. Es ist aus nahezu allen bekannten Genres ein Vertreter auf dieser Sammlung mit dabei. Vom Rennspiel über ein Shoot 'em Up bis hin zum Geschicklichkeitsspiel ist alles vertreten. So lustig die sechs Games allerdings auch sein mögen, ein echter Killer-Oldie fehlt hier leider, und daher erreicht dieser Software-Sixpack leider nur das Mittelfeld. Technisch bewegt sich diese Kollektion leider weit unter dem Durchschnitt. Gerade 720° fällt hier wirklich negativ auf, denn euer Skater lässt sich nur sehr umständlich und beharrlich in Bewegung setzen, was den Spielspaß deutlich ausbremst. Insgesamt sei angemerkt, dass diese Sammlung allenfalls für Fans von solchen Oldies interessant ist. Alle anderen Zocker sollten lieber die Finger davon lassen. (Mario)

**Fun 45%**

## Tiny Toon Adv. Buster and the Beanstalk

**PlayStation Genre-Mix**

Nachdem die Abenteurer rund um die Tiny Toons den Fernseher schon längst erobert haben, machen sie nun auch die PlayStation unsicher. Auf der Suche nach ihren gestohlenen Schätzen müssen Buster Bunny und Plucky Duck in bester Point-and-Click-Adventure-Manier diverse kleine Rätsel lösen. So müsst ihr zum Beispiel zwei Schafe finden, die ihrem Schäfer einen Streich spielen wollen. Diese Rätsel finden in neun Märchenwelten statt, die wiederum durch eine Jump&Run-Oberwelt miteinander verbunden sind. In dieser hilft euch Buster Bunny mit Richtungsangaben den rechten Weg zu finden. Grafisch und spielerisch kann das Spiel voll überzeugen. Selten wurde eine Zeichentrick-Serie derart konsequent umgesetzt wie hier. Leider ist das Spiel extrem kurz. Aus diesem Grund fällt die Wertung auch so gering aus, denn an sich ist dieser Titel gerade für sehr junge Zocker prima geeignet. (Gunther)

**Fun 54%**





## Magical Tetris Challenge

PlayStation Geschicklichkeit

In der eine-Million-und-ersten Tetris-Variante müssen die Disney-Figuren Mickey, Disney, Goofy und Minnie als Zugpferde herhalten. Donald findet einen magischen Stein und Kater Karlo klaut diesen. Um den Stein wiederzuerlangen, müssen insgesamt sieben Gegner im Tetris besiegt werden. In dieser Magical-Tetris-Version füllt ihr nebenbei eine Leiste. Ist diese voll, werden die untersten Zeilen komplett ausradiert. Schafft ihr es, mehr als eine Zeile gleichzeitig verschwinden zu lassen, bekommt euer Gegner eine zusätzliche Zeile aufgebremst oder einige hundsgemeine Blöcke, die gar nicht dem Standard entsprechen, der größte davon war ein 5x5-Block. Technisch macht das Spiel nichts her. Miese Grafik und grottenschlechter Sound sind für das nicht sonderlich innovative Tetris viel zu wenig. Die Spielfreude hält sich ebenfalls in Grenzen, da die Gegner viel zu einfach sind. (René)

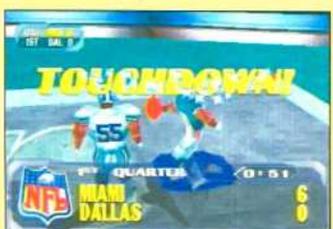
**Fun 49%**

## NFL Blitz 2000

PlayStation American Sports

Ebenso wie die Version für den Dreamcast hat die Arcade-Konvertierung von Midways NFL Blitz die gleichen Probleme mit dem Gameplay. Die Plays sind sehr einfach gestrickt und ändern sich sogar unter den einzelnen authentischen NFL-Teams nicht. Mit dem Play-Editor lassen sich zwar eigene Spielzüge integrieren, das ist jedoch auf Dauer zu wenig, um langfristig zu motivieren. Macht es zu Anfang noch Spaß, sich gegenseitig die Köpfe einzurennen, wirkt es spätestens nach der zehnten Partie ermüdend, immer dieselben Kommentare zu hören und Gesten zu sehen. Technisch ist NFL Blitz 2000 auch keine Offenbarung. Die Spieler wirken sehr kantig und holprig animiert. Der Sound geht in Ordnung, auch wenn der Kommentator nicht gerade über einen sehr großen Wortschatz verfügt. Fazit: American-Football-Anhänger oder Leute, die auf verzerrten, regelfreien Sport stehen, könnten mit NFL Blitz 2000 glücklich werden, besonders dann, wenn man zu viert gleichzeitig ans Leder geht. (Swen)

**Fun 51%**



**Abgeprallt:** Vorausgesetzt euer Wrestler verfügt über genügend Masse, können Schläge absorbiert werden.



**Ausgezählt:** Tja, so ist das Leben als Boxer. Habt ihr zu viele Schläge kassiert, fliegt ihr raus und bekommt kein Preisgeld.

# Ready 2 Rumble Boxing

Nintendo 64 Sport **Are U Ready? Are U really Ready? Are U Ready to Ruuumble!!!**

Auch Nintendos Toaster wird nun mit Boxerfreuden beglückt. Ihr übernehmt in Ready 2 Rumble Boxing einen Boxer und dessen Karriere. Glücklicherweise konnte sich Midway dazu durchringen, das gesamte Spiel nicht allzu bierernst zu kreieren. Im Gegenteil, Fun und Chipslaune stehen



**Ein Brett!** Mit etwas Glück befördert ihr schnell einen Gegner in das Reich der Träume.



**Ausgekontert:** Haltet stets die Deckung oben und versucht im richtigen Moment einen gewaltigen Konter anzusetzen.



**Tiefschlag:** Tiefschläge sind zwar nicht fair, aber irgendwie muss man sich einen Vorteil erringen. Fackelt nicht lange! Der Gegner kennt auch keine Gnade.

im Vordergrund. Startet ihr ein schnelles Game im Arcade-Mode, dürft ihr euch für einen der mehr als abgefahrenen Charaktere, die zur Verfügung stehen, entscheiden. Um sich ein besseres Bild der Boxer zu machen, solltet ihr euch ganz einfach den Film „Die Maske“ und dessen Hauptcharakter vorstellen. Jede körperliche Eigenschaft wird in comic-hafter Eigenart auf die Schippe genommen und veralbert dargestellt. So dürft ihr euch auf wappernde Funky-Frisuren der Brothers der 70er sowie nett ansehnliche Bouncing-Breasts der 90er vorbereiten. Aber nicht nur die körperlichen Attribute werden auf die Schippe genommen, auch schwere Hits der Gegner haben in selber Manier verheerende Auswirkungen. Habt ihr euch im Arcade-Mode ausgetobt, dürft ihr eine Karriere starten. Hier schnappt ihr euch einen Haudraufklotz und müsst dafür sorgen, dass seine Attribute verbessert werden. Tja, und wie es im Leben so ist, ohne Geld läuft eben gar nichts. So muss euer Schützling zuerst einmal in einer Reihe Schaukämpfe die Knochen hinhalten. Gewinnt ihr, sackt euer Manager die ausgerufenen Prämie ein und schickt euch ins Trainingscamp. Hier verbes-



**Übung macht den Meister:** Nur wer fleißig trainiert, kann seinen Charakter nach oben leveln.

sert ihr eure Fähigkeiten durch reichliches Vitamin-Doping und Kraftsport. Seid ihr dann gewappnet, gilt es um den Weltmeistertitel anzutreten. Besiegt ihr gekonnt alle vorgesetzten Gegner, winken euch für die erbrachte Leistung Ruhm und neue Charaktere für den Arcade-Mode.



**Mario:** Jau! Ready 2 Rumble Boxing ist wieder so ein Kandidat, den man entweder mag oder nicht. Sicherlich sorgt das Game einige Zeit für so manchen Lacher, aber leider sind mir die Aktionsmöglichkeiten im Kampf selbst etwas zu rar gesät. Auch überragen manche Boxer andere um Längen. Hier hätte Midway wesentlich mehr Sorgfalt walten lassen müssen. Dafür entschädigt der Zweispieler-Mode mächtig. Gunther und ich haben selten so gelacht.

## Test Nintendo 64

Hersteller: Midway  
 Vertrieb: Konami  
 Spieler: 1 - 2  
 Schwierigkeit: Fortgeschrittene bis Profis  
 Preis: 109,- DM  
 Hersteller: Konami  
 Vergleichbares Spiel: Box Champions (76%)  
 Inhalt: 16+ Kämpfer, Rumble-Pak  
**erschlekt erhältlich**

Grafik: 75 Sound: 78

**Fun: 83**



# JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS



**INVASION!** Eine explosive Kombination aus Action und Strategie erobert die PlayStation!



Laserstrahlen vs Artillerie!

Eine explosive Mischung aus knallharter 3D-Action und Strategie erwartet Dich.

Lass' Dich nicht von großartigen Landschaften und dynamischen Lichteffekten ablenken, denn Mutter Erde steht auf dem Spiel!  
Also: steig in den nächsten Panzer, LKW, auf's Motorrad oder in's Schiff - und tritt den Marsianern gewaltig in den Hintern!

[www.gtinteractive.de](http://www.gtinteractive.de)

# South Park Chef's Luv Shack

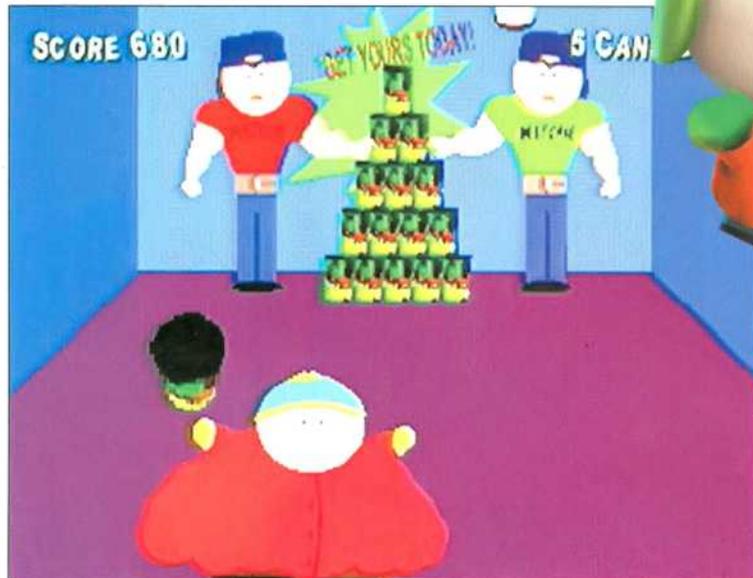
**PlayStation Denkspiel** Ihr kennt South Park in- und auswendig? Beweist es in diesem Quiz.

Nach der Schneeballschlacht schickt Acclaim pünktlich zum Serienstart ein zweites South-Park-Spiel ins Rennen. Hinter Chef's Luv Shack verbirgt sich eine Quiz-Show, die vom Chefkoch präsentiert wird. Wahlweise allein oder bis zu viert (per Multitap) versucht ihr die Fragen rund um die Serie zu beant-

worten. Für eine richtige Antwort gibt's 500 Punkte, für eine falsch beantwortete 500 Punkte Abzug. Am Ende jeder aus drei Fragen bestehenden Runde wird eure Ausdauer mit einem zufällig ausgewählten Geschicklichkeitsspielchen belohnt. Die sehr amüsan-

**René:** Chef's Luv Shack hat mir wahnsinnig viel Spaß bereitet, allerdings nur wenn wir zu dritt oder zu viert davor saßen und uns gegenseitig mit Schneebällen bewarfen. Alleine ist das Spielprinzip etwas fade geworden. Ein paar zünftige CPU-Gegner hätten der

Quiz-Show unter Garantie gut getan. Mit der Grafik erreicht Chef's Luv Shack das Optimum. Besser als die Serie es hergibt, kann man es einfach nicht machen. Leider ist das komplette Game nur in Englisch erhältlich, was bei dem benutzten Slang viele Verständigungsprobleme verursacht.



**Kampfkoloss!** Cartman kämpft in diesem netten Spielchen Unmengen von Dosen in sich rein, die er mit dem Mund fängt.

ten Games bieten für jeden Geschmack etwas. Neben 8-Bit-Shootern und Plattform-Hetzereien erwarten euch witzige Schneeballschlachten, Eierwerfen und Cartman-Füttern. Das ganze Erscheinungsbild orientiert sich sehr stark an der Originalgrafik der TV-Serie, ebenso wie die Musik. Die Sprachausgabe sowie die Fragen sind komplett in amerikanischem Englisch gehalten, so dass

diejenigen unter euch, die da nicht ganz so fit sind, mächtige Verständnisprobleme haben dürften.



**Wieviel darf's denn sein?** Erhöhter Wetteinsatz für Cartman, der mit der nächsten Frage extra viel gewinnen oder verlieren kann.

**Test PlayStation**

Vertriebsformat: **Acclaim**  
 Hersteller: **Acclaim**  
 Spielkategorie: **1 - 4**  
 Schwierigkeit: **Profis**  
 UVP: **89,- DM**  
 Hersteller von: **Acclaim**  
 Verfügbar von: -  
 Sprache: **komplett in Englisch**  
 Erhältlich: **erhältlich**

**Grafik: 75 Sound: 64**

**Fun: 68**

# Um Jammer Lammy

**PlayStation Genre-Mix** SCEI versucht den mit Parappa the Rapper eingeschlagenen Weg fortzuführen.

Bereits mit dem Prequel Parappa the Rapper gelang es Sony, einen abstrusen Genre-Mix zu kreieren. Besonders in einer größeren Runde war der Titel für Lacher ohne Ende allemal gut. Das Ziel des Spiels bestand schlicht darin, durch das Aneinanderreihen von vorgegebenen Tastenfolgen wilde Raps auf die Bühne zu zaubern. Um Jammer Lammy setzt genau dort an, lediglich die Musikrichtung wurde vom Rap hin zu abgedrehten Gitarren-Sounds gewandelt. Visuell wenig überzeugend, bietet Um Jammer Lammy

nichtsdestotrotz erneut einen Grafikstil, den es einzig in eben jenen beiden Titeln zu bestaunen gilt. In den ersten Levels wird eurem Können noch nicht sonderlich viel abverlangt. Dieser Umstand ändert sich jedoch rapide. Je weiter ihr voranschreitet, desto durchgeknallter werden die Button-Folgen. Parallel dazu verfeinert sich euer Können und die einzel-

nen Riffs werden mehr und mehr zu klassischen Gassenhauern. Aufgelockert wird das kunterbunte Treiben, in dem euch solch illustre Bekannte wie ChopChop Onion wieder über den Weg laufen, von netten Zwischenspielchen. Je rasanter ihr in einer Aufgabe die sechs Saiten zupft, desto schneller löscht ihr ein brennendes Haus! Daran sollte sich die hiesige Feuerwehr einmal ein Beispiel nehmen. Ferner dürft ihr einige kleine Racker in einem Krankenhaus durch euer Können an der Klampfe sanft in den Schlaf rocken.



**Hilfestellung:** Selbst die Feuerwehr greift bei einem feurigen Einsatz auf eure Löschkünste zurück.

**Georg:** Um es vorwegzunehmen: Liebt Um Jammer Lammy oder hasst es, einen Mittelweg gibt es schlicht und einfach nicht. Mit herkömmlichen Tester Kriterien lässt sich diesem Titel nicht beikommen. Zu durchgeknallt ist das Gesamtkonzept. Ich für meinen Teil kann jedoch die Finger nicht von Um Jammer Lammy bzw. meinem Pad lassen und rocke hinein bis tief in die Nacht!



**Zwischengeklampfe:** In einer Aufgabenstellung dürft ihr ein paar kleine Kids durch sanfte Melodien in den Schlaf wiegen.

**Test PlayStation**

Vertriebsformat: **SCED**  
 Hersteller: **SCED**  
 Spielkategorie: **1 - 2**  
 Schwierigkeit: **Anfänger bis Profi**  
 UVP: **99,- DM**  
 Hersteller von: **SCED**  
 Verfügbar von: **Parappa the Rapper (65%)**  
 Controller: **Dual Shock, Analog**  
 Erhältlich: -  
**1. Quartal 2000**

**Grafik: 40 Sound: 70**

**Fun: 80**

# Snow Surfers

**Dreamcast Fun-Sports** Sega-Zocker gelangen endlich in den Genuss, ihr Cool Boarders meistern zu dürfen.

Das japanische Cool Boarders Burrn wurde kurzerhand in Snow Surfers umbenannt und bietet beste Möglichkeiten, die verschneiten Hänge unsicher zu machen. Wer es also vorzieht, gleich loszulegen statt in einer langen Schlange am Lift zu stehen, sollte sein virtuelles Board an einen der neun im Aufgebot befindlichen Brettartisten schnallen. Davon müssen jedoch zwei erst über den Gewinn diverser Wettbewerbe freigespielt werden. Ähnlich verhält es sich mit dem Pistenangebot, welches zu Anfang stark eingeschränkt ist. Lediglich eine Freeride-Strecke und eine Halfpipe sind da frei an-

wählbar. Über Siege im Freeride-Contest schaltet ihr aber nach und nach weitere Kurse zur Verfügung bzw. ihr erhaltet Zugang zu den beiden nicht anwählbaren Boardern. In den Freeride-Wettbewerben solltet ihr stets darauf bedacht sein, durch schnelles Hinunter-Cruisen das Ziel ohne größere Sperenzchen zu erreichen, da die vorgegebenen Zeitlimits recht eng bemessen sind. Hingegen dürft ihr euch in der Pipe nach Herzenslust

ausstoben. Neben Methods, Backflips und 720ies haben eure Könner auch Tricks wie den One-Footer auf dem Kasten. Zahlreiche Hindernisse, angefangen von herumstreuenden Schafen bis hin zu herabstürzenden Felsbrocken mit riesigen Ausmaßen, lassen keine Langeweile aufkommen, da ihr euch ständig auf der Hut befindet. Haltet ihr eure Hände rechtzeitig vor das Gesicht, werden diese Unwägbarkeiten schlicht aus dem Weg geboxt. Entgegen der in der NTSC-Version noch zu beobachtenden abfallenden Framerate mancherorts, glänzt die PAL-Version mit dem genauen Gegenteil. Ferner schmückte man die einzelnen Kurse sehr opulent aus, so dass auch beim zehnten Hinabgleiten



**Elvis lebt:** Fast könnte man meinen, der Typ im adretten Hawaii-Hemd wäre der King höchstpersönlich, der die Pipe rockt.

immer wieder neue Details entdeckt werden.

**Mario:** Snow Surfers stellt derzeit das mit Abstand beste Snowboard-Game dar. Angefangen vom überragenden optischen Aspekt bis hin zur Musikauswahl passt alles zusammen. Dem steht die Spielbarkeit in nichts nach. Snow Surfers bietet zudem einen hohen Motivationsfaktor durch eine große Anzahl an versteckten Kursen und Boardern.



**Wahnsinn:** Was ein Shaun Palmer noch vor einigen Jahren als Einziger beherrschte, gehört heutzutage schon fast zum Boarder-Alltag.

## Test Dreamcast

Hersteller: **UEP Systems**  
 Vertrieb: **Sega**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Schwierigkeitsgrad: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **Sega**  
 Vergleichbar mit: **Cool Boarders 3**  
 (80%)  
 Pakete: **VMU, Vibration-Pak, VGA-Box**  
 Erscheint: **erhältlich**

**Grafik: 84 Sound: 78**

**Fun: 83**

# Re-volt

**Dreamcast Rennspiel** Was auf PlayStation und Nintendo 64 enttäuschte, wird jetzt auf den Dreamcast umgesetzt. Grafisch aufgebohrt, schickt Acclaim den Fun-Racer Revolt ins Rennen.

Der Fortschritt in der Spiele-Industrie ist nicht aufzuhalten. Waren es früher noch die ferngesteuerten Autos, so sind es heute Dreamcast, Nintendo 64 oder PlayStation, mit denen sich Kinder beschäftigen. Um diese beiden Spielzeugklassiker zu vereinen, hat Acclaim eine perfekte Symbiose aus diesen beiden Geräten erschaffen. Bei Revolt steuert ihr ein ferngesteuertes Auto durch verschiedene Bereiche des Alltags. Hierbei ist der Streckenverlauf nicht genau festgelegt. Durch rote Pfeile, die immer wieder im Bildschirm eingeblendet werden, wird euch der Weg angezeigt. Mit mehreren gegnerischen Fahrzeugen leistet ihr euch heiße Gefechte um die hart erkämpfte Führungsposition. Um

dieses Rennen nicht allzu trocken zu gestalten, sind auf der Strecke kleine Blitze verteilt, die euch durch einen Zufallsgenerator mit zahlreichen Waffen versorgen. Mit Feuerwerksrakete, Wasserbombe oder Bowlingkugel ist es ein Heidenspaß, eure Gegner von der Strecke zu schubsen. Auf eure Energieanzeige solltet ihr dennoch gut Acht geben. Sinkt sie, bringt euer Fahrzeug

**Georg:** Als ich Revolt das erste Mal sah, hat es mich vom Hocker gehauen. Die Grafik dieses Spieles ist wirklich genial. Ob perfekte Spiegelungen auf dem Boden oder prächtige Explosionen bei den Raketen, die Optik stimmt bei diesem Spiel auf alle Fälle. Als ich dann allerdings



das Pad in die Hand genommen habe, war der erste Spieleindruck sehr ernüchternd. Schon bei der kleinsten Lenkbewegung dreht sich das Fahrzeug und alle Gegner flitzen an euch vorbei. Leider verdirbt diese ultra-sensible Steuerung jeglichen Spielspaß. Schade eigentlich, denn grafisch ist dieser Titel durchaus wegweisend.

nur noch die halbe Leistung. Auf den genialen Strecken rast ihr durch Museen, Planetarien und Einkaufszentren hindurch, deren Böden mit prächtigen Spiegeleffekten versehen sind. Auch die Effekte der Waffen sehen sehr realistisch aus. Explodiert beispielsweise ein Feuer-

werkskörper, gerät man sehr leicht in Neujahrstimmung.



**Herrlich:** Im Museum spiegeln sich alle Gegenstände auf dem blanken Boden.



**Explosiv:** Schießt ihr einen Kontrahenten mit einem Feuerwerkskörper ab, explodiert dieser in tausend Stücke.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Acclaim**  
 Vertrieb: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Schwierigkeitsgrad: **Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Mario Kart**  
 (88%)  
 Pakete: **14 Strecken, 9+ Autos**  
 Erscheint: **Januar 2000**

**Grafik: 88 Sound: 76**

**Fun: 73**

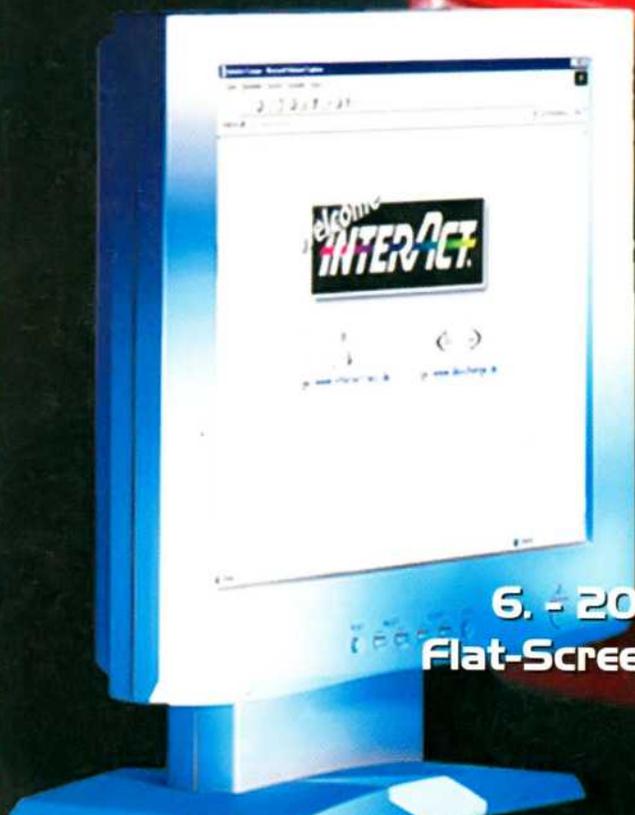
# GEWINN EIN ECHT

# 0190 50

Dieser Service der InterAct of Europe



**2. - 5. Preis:**  
VIP Weekend bei einem  
heimischen Grand-Prix



**6. - 20. Preis:**  
Flat-Screen Monitor



**21. - 50. Preis:**  
V4 Force Feedback  
Racing Wheel

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®

# EN FERRARI

## 58 53

H kostet Sie DM 1,21 pro Minute

I. Preis:  
**Ferrari MODENA**

**Außerdem: monatliche Verlosung  
von vier Super PC's!**

**INTERACT**

**Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000**

**[www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)**

Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

# Lego Racers

**PlayStation Rennspiel** **Kinder, Kinder! Jetzt erobert eines der beliebtesten Spielzeuge auch die virtuellen Welten.**

Jahrelang wurde dem Genre der Fun-Racer auf der PlayStation nicht gerade viel Beachtung geschenkt, was sich aber glücklicherweise in diesem Jahr drastisch geändert hat: Speed Freaks und Crash Team Racing haben die Szene gehörig aufgemischt. Nun versucht sich auch Lego Media mit einer virtuellen Version ihres Bausteine-Spielzeugs. Bevor wir uns ins Getümmel des Lego-Grand-Prix stürzen, geht es erst einmal in die

Kreativ-Abteilung. Hier erschaffen wir uns einen Rennfahrer, stattdessen ihn mit einem Führerschein aus und basteln ihm ein Auto aus den zahlreichen Chassis-Teilen. Große physikalische Unterschiede gibt es nicht, jedoch liegt ein schweres Vehikel besser auf der Straße. Dafür sind die leichteren Boliden schneller. Nach ausgiebiger Testfahrt geht es in den harten Alltag eines Lego-Racers. Den fünf



**Georg:** Lustig und witzig, aber leider nichts wirklich Neues an der Fun-Racer-Front. Zwar gibt es zahlreiche Strecken, gut gemachte Pick-ups und auch die Idee mit den Bausteinen ist nicht schlecht, aber im Gegensatz zur hochkarätigen Konkurrenz ist

Lego-Racer leider eine ganze Klasse schlechter. Das bedeutet nicht, dass man den Racer als das hässliche Entlein betrachten soll, denn als Alternativprodukt ist er auf alle Fälle zu gebrauchen. Für Kids ist das ganze Ambiente einladend und auch die Steuerung ist schnell erlernt.



**Dichtes Gedränge:** Beim Kampf um die Pick-ups schenken sich auch Lego-Männchen nichts.

Kontrahenten stellt ihr euch zunächst nur auf den ersten vier Strecken. Wer aber nach vier Rennen mit auf dem Podest steht, bekommt jeweils eine der acht versteckten Pisten hinzu. Gewinnt ihr einzelne Rennen oder gar den Grand-Prix, werdet ihr zusätzlich mit neuen Bauteilen für eure Boliden belohnt, um so den perfekten Flitzer zu kreieren. Auf der Piste gibt es fünf verschiedene Pick-up-Varianten: Geschoss, Hindernis, Schutzschild, Turbo und Power-Plus-Steine. Letztere verstärken jeweils die Wirkung der anderen Kategorien und so wird zum



**Baukasten:** Bei der Konstruktion eigener Vehikel greift ihr auf einen breiten Fundus von Elementen zurück.

Beispiel aus einer simplen Kanonenkugel, kombiniert mit drei Upgrade-Steinen, ein Dreierpack zielgesteuerter Raketen.

## Test PlayStation

Hersteller: **Lego Media**  
 Entwickler: **Lego Media**  
 Spielmodi: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**  
 Preis: **99,- DM**  
 Hersteller: **Lego Media**  
 Vergleichswert: **Crash Team Racing (89%), Speed Freaks (86%)**  
 12+ Strecken, unendlich Fahrzeuge, Dual Shock  
 Erscheint: **erhältlich**

**Grafik: 77 Sound: 63**

**Fun: 75**

# NHL Face Off 2000

**PlayStation American Sports** **Die Face-Off-Reihe geht in die nächste Saison.**

Durch den enormen Popularitätsgrad, den der rasante Eishockeysport vor allem jenseits des Atlantik genießt, lässt es sich erklären, dass die Sony-eigenen 989 Studios ihrer Version des Kufensports erneut ein Sequel bescheren. Neben NHL-Teams wie den Edmonton Oilers oder den Pittsburgh Penguins stehen auch standesgemäß alle nordamerikanischen Profi-Teams zur Verfügung. Ferner dürft ihr auch die deutschen National-Cracks über das gefährliche Eis dirigieren und mit den Kanadiern zum Show-

down antreten. Neben einem obligatorischen Exhibition-Match dürfen waschechte Fans sofort in das Liga-Geschehen eingreifen oder einen Ausflug in die Playoffs wagen. Um die Rivalen auf der spiegelglatten Oberfläche gehörig durcheinander zu wirbeln, stehen euch allerlei Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Im Gegensatz zum Vorgänger haben sich jedoch keine augenscheinlichen Veränderungen

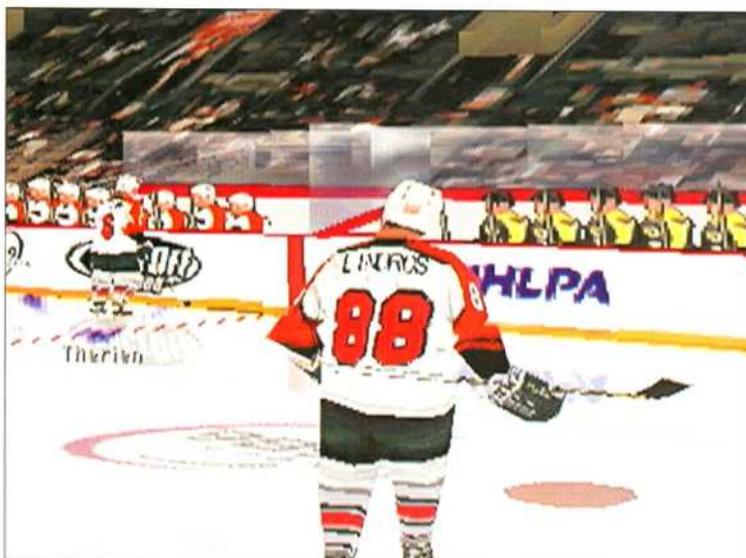
ergeben. Nach wie vor setzt NHL Face Off auf die Arcade-Variante, denn die Einstellungsmöglichkeiten in Bezug auf taktische Ausrichtung wurden auf die Grundzüge minimiert. Technisch gesehen erscheint NHL Face Off 2000 leicht altbacken, denn die Kufenkünstler wirken recht kantig. Dieser Eindruck setzt sich sogar noch in den Replays fort. Soundtechnisch bieten die 989 Studios durchschnittliche Kost. Der Kommentar passt zwar meist zur jeweiligen Spielsituation, setzt sich jedoch nicht sonderlich vom Verfolgerfeld ab.



**Überfordert:** Träfen die deutschen Cracks in der Realität auf die New York Rangers, wären sie hoffnungslos unterlegen.



**Georg:** NHL Face Off 2000 bietet keine großartigen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger, welche einen Kauf rechtfertigen würden. Die etwas lieblos wirkende Grafik zeigt sich nicht gerade von der aktuellsten Seite und vermiest den Spielspaß in so mancher Situation. Summa summarum bleibt der Titel nur für Cracks interessant, die entweder den Vorgänger oder aber NHL 2000 noch nicht ihr Eigen nennen.



**Puck versenkt:** Der Superstar Eric Lindros freut sich auf seine Art und Weise nach dem erzielten Tor und gleitet sogleich zur Ersatzbank.

## Test PlayStation

Hersteller: **989 Studios**  
 Entwickler: **SCED**  
 Spielmodi: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Preis: **99,- DM**  
 Hersteller: **SCED**  
 Vergleichswert: **NHL 2000 (87%)**  
 Analog, Dual Shock  
 Erscheint:

**Februar 2000**

**Grafik: 65 Sound: 61**

**Fun: 74**

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game-Universum.  
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und 'ner  
Menge Background zu Deiner PlayStation.

Am 19.01. für 5,99 DM am Kiosk.

> Von erfahrenen  
> Pädagogen empfohlen!



# WCW Mayhem

**Nintendo 64 Fun-Sports Erneut zieht der Hulkster in den digitalen Kampf zum großen Wrestling-Schlachtfest.**

Jedem Wrestling-Fan dürfte die WCW (World Championship Wrestling) bekannt sein. Einige Zeit mangelte es der Liga an überzeugendem Nachwuchs und man war als Fan fast schon von den alten Hasen der Liga gelangweilt. Doch mittlerweile können Powerpakete wie Goldberg völlig überzeugen, und wahrlich, die Neuen brachten der WCW den alten

Schwung zurück. Also schnappte sich Electronic Arts kurzerhand die Lizenz, die Jungs der WCW zu vermarkten. Genretypisch tretet ihr mit euren Haudrauf-Maschinen an, um eure Gegner so lange zu schwächen, bis ihr in der Lage seid, diese entweder zur Aufgabe zu zwingen oder den üblichen Pin durchzuziehen. Hierzu bedient ihr euch trivialer Tritt-



**Swen:** Wäre WCW Mayhem ein Film, würde er in der Schublade Mainstream verschwinden. Erneut wurde eine WCW-Lizenz verbraten und bekannte Fighter aus dem Wrestler-Business wurden in Szene gesetzt. Leider ohne jeglichen Höhepunkt. Wichtige Elemente, wie der fulminante Ein-

zug eines Wrestlinggottes oder auch die Beteiligung des Publikums, welches seine Sympathien lautstark kundtut, wurden völlig außer Acht gelassen. Auch wenn es hart klingt: Schaut euch lieber WWF Attitude auf dem N64 an. Hier ist man als Zocker wesentlich besser bedient und bekommt mehr für sein Geld geboten.



Freiflug: Auch spektakuläre Griffe können wunderbar angesetzt werden.

und Schlagkombinationen oder ihr setzt spektakuläre Moves ein. Logo, Wrestling ist auch Fun-Sache, und so geht es auch einmal außerhalb des Ringes weiter. Man darf diesen "Sport" eben mehr als Unterhaltung denn als reinen Wettbewerb verstehen. Es legt sich auch jeder Wrestler ein entsprechendes Klischee parat, um entweder als Guter oder als Böser in der Liga aufzutreten. Allerdings übertreiben die Jungs dort öfters, was bestimmt am gewöhnungsbedürftigen Geschmack der Amis liegt.



Warmduscher: Mit dem richtigen Submissionhold gibt selbst der härteste Gegner auf.

## Test Nintendo 64

**Hersteller:** Kodiak  
**Vertrieber:** Electronic Arts  
**Spieldauer:** 1 - 4  
**Gespielt von:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Hersteller von:** Electronic Arts  
**Vergleichbar mit:** WWF Attitude (92%), WWF Warzone (91%)  
**Werkzeug:** Rumble-Pak, Memory-Pak  
**Erscheint:** erhältlich

**Grafik:** 65 **Sound:** 38

**Fun: 72**

# Supercross 2000

**PlayStation Rennspiel Electronic Arts lädt zum fröhlichen Rennen im Schlamm ein.**

Was finden US-Bürger bloß an Abgasen, knatternden Motoren und Dreckfontänen? Motocross in Hallen ist auf dem amerikanischen Kontinent überaus beliebt und versucht nun auch seinen Sie-



**Georg:** Wenn ich mir die Motocross-Veranstaltungen im Fernsehen anschau, sieht das immer so spektakulär aus! Bei EAs Supercross 2000 nervt vor allem die schwammige Steuerung, die euch in den zahlreichen Kurven im Stich lässt. Ein weiteres Problem ist die Kollisionsabfrage, denn zu oft verkeilt man sich in der Bande, was nicht nur unrealistisch ist, sondern man verliert wichtige Zeit. Ferner wirken die Fahrer kantig und die Zuschauerkulisse verkommt zu einem regelrechten Pixelmeer. Positiv sind das gesprächige Kommentatorenpaar und die deftigen (Punk-)Rock-Rhythmen, die euch während des virtuellen Geschehens begleiten. Supercross 2000 ist nur etwas für echte Fans, die über die technischen Probleme hinwegsehen können.

geszug in Europa anzutreten. So wurde erst kürzlich einer der ersten Events dieser Art in der Dortmunder Westfalenhalle veranstaltet und von der Presse sowie den Zuschauern durchweg positiv bewertet. Dank EA können jetzt auch PS-Besitzer auf den getunten Maschinen über virtuelle Pisten brettern. Zur Wahl steht dem ambitionierten Biker neben dem Training und dem Einzelrennen natürlich eine ganze Saison, in der bei 16

Rennen der Sieger des 24-köpfigen Fahrerfeldes ermittelt wird. Beim eigentlichen Showdown auf der Piste kommt es weniger auf brachiale Geschwindigkeitsrekorde an als vielmehr auf ein sauberes Ausfahren der Kurven, elegantes Springen über Hügel und schnelles Beschleunigen aus dem Stand. Um diese Aufgabe bestens zu lösen, können die jeweiligen Maschinen in den Eigenschaften Bodenhaftung, Schalten und Stoßdämpfern von euch getunt werden. Darüber hinaus gibt es noch einen Freestyle-Wettbewerb, bei dem ihr durch spektakuläre Stunts und agile Luftakrobatik die Zuschauer in Begeisterung bringt. Verschiedene Rampen und Hügel sorgen dabei für katapult-



Die Nase vorn: Wer vom Start gut wegkommt, sichert sich einen entscheidenden Vorteil.



Werkstatt: Vor jedem Rennen wird die Maschine den Streckenverhältnissen angepasst.

artige Sprünge, um von den Schiedsrichtern Bestnoten zu ergattern.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Vertrieber:** Electronic Arts  
**Spieldauer:** 1 - 2  
**Gespielt von:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Hersteller von:** Electronic Arts  
**Vergleichbar mit:** Jeremy McGrath Supercross '98 (83%)  
**Werkzeug:** 21 Strecken, Dual Shock  
**Erscheint:** Januar 2000

**Grafik:** 52 **Sound:** 71

**Fun: 51**

# XENA

## WARRIOR PRINCESS

THE TALISMAN OF FATE

“DER BEGINN  
DER EMANZIPATION”

oder: Wie lege ich in 4,5 Minuten 12 Männer flach.



- Die Original-Charactere aus der TV-Serie mit ihren Waffen, Special Moves und Sprüchen.



- 3D-Arenen, komplexe Bewegungsabläufe und knackige Soundeffekte sorgen für echte Xena-Atmosphäre.



- 4-Spieler-Multiplayer Power mit Zielsuchsystem für den totalen Beat'em-Up Spaß exklusiv auf dem Nintendo 64.





**Hoher Ball:** Nicht nur Kurzpassspiel führt zum Erfolg, manchmal muss auch eine Bananen-Flanke her.



**Auflauf der Giganten:** Es wirkt schon beeindruckend, wenn Spieler dieses Formats den Rasen betreten.



**Galanter Jubel:** Die als unterkühlt geltenden Schotten lassen nach dem Torerfolg so richtig die Puppen tanzen.

# UEFA Striker

**Dreamcast Sport** Gleich mehrere Games streiten sich um die Fußball-Referenz.

Neben Segas beiden Inhouse-Kickern Virtua Striker 2000 sowie World Wide Soccer 2000 befindet sich mit Infogrames' UEFA Striker ein weiterer enorm hoffnungsträchtiger Titel auf dem Weg, die Spitzenposition der Soccer-Games für den Dreamcast einzunehmen.

### Spielablauf: Klar simulationsorientiert

Ganz im Gegensatz zu Virtua Striker setzen die Coder von Rage klar auf den Simulationsaspekt. Neben zahlreichen, fast schon zum Standard-repertoire gehörenden Pokalen und Wettbewerben hat UEFA Striker jedoch einige kleine, aber feine Fassetten zu bieten, die den eigentlichen Reiz des Titels noch erhöhen. Zum einen wäre die Möglichkeit zu nennen, einige der interessantesten Vereinsbegegnungen der letzten Jahre auf

europäischem Boden virtuell aufzuarbeiten. In den so genannten Klassik-Begegnungen erhaltet ihr genau diese Chance, denn es dürfen solch brisante Matches wie etwa das denkwürdige Endspiel um die Champions-League '99 in Barcelona zwischen den Münchner Bayern und Manchester United gezockt werden. Um es euch jedoch nicht zu leicht zu machen, schlüpft ihr in die Rolle der deutschen Vertreter. Ihr müsst nur noch die spielentscheidenden letzten zehn Minuten heil überstehen, um wenigstens virtuell die Nase vorn zu behalten. Ferner fahren die Jungs von Rage einen wirklich beeindruckenden Trainingsmodus auf, welcher euch nicht nur gestattet, spielerische Feinheiten zu erlernen oder Standardsituationen zu proben, vielmehr werdet ihr für besonders gelungene Übungseinheiten mit Zertifikaten belohnt. Insgesamt stehen 60 Spielchen zur Auswahl.



**Spitzenparade:** Der Keeper muss sich schon gehörig lang machen, um den Gewaltschuss noch vor Überqueren der Torlinie abzufangen.

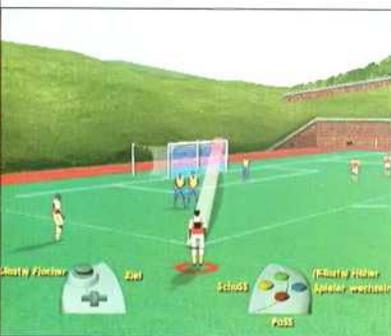
### Technik: Solide Kost

UEFA Striker läuft mit einer konstanten Framerate von 60 Bildern pro Sekunde über die heimische Mattscheibe. Trotz Fehlens der Originalnamen der Spieler wirken die Kicker enorm authentisch. Dies äußert sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern auch in ihren realistischen Bewegungsabläufen.



**Georg:** UEFA Striker weiß auf Anhieb zu gefallen. Grafisch mag es zwar Virtua Striker 2000 leicht hinterherhinken, dafür hat

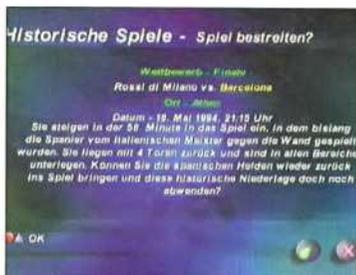
Rage in puncto Spielkultur eindeutig die Nase vorn. Der überzeugende Trainingsmodus beinhaltet ein Motivationspotential, welches in dieser Form bei nicht vielen Soccer-Titeln anzutreffen war. Leider sind die Balljäger etwas klein geraten. Ansonsten ist nur anzumerken, dass man zwar eine gute Kommentatoren-Riege aufführt, doch auf den Biss eines Werner Hantzsch verzichten muss.



**Genialer Trainingsmodus:** Nicht nur das Versenken des Balles im Netz steht auf dem Programm, vielmehr können einige Boni erzielt werden.



**Gute Entscheidung:** Nach der rüden Attacke von hinten geht es ab unter die Dusche.



**Klassik-Begegnungen:** Eine witzige Idee ist es, wahre Klassiker virtuell "nachzubearbeiten".



**Replay:** Spätestens in den Wiederholungen wird ersichtlich, mit wie viel Liebe zum Detail Rage an die Modellierung der Stars heranging.



**Ohne Chance:** Dem Goalie bleibt aus dieser Situation heraus wohl nur zu hoffen, dass ihn die Abwehr besser unterstützt.

**Test Dreamcast**

**Rage**  
**Infogrames**  
 1 - 4  
**Anfänger bis Profis**  
 109,- DM  
**Infogrames**  
 FIFA '98  
**World Wide Soccer 2000**  
 (50%)  
**Freigelegt**  
**Dezember 1999**

**Grafik: 69 Sound: 67**

**Fun: 81**



**Kerle mit Ecken und Kanten:** Selbst wenn die Kamera weit entfernt ist, erkennt man deutlich die Polygon-Struktur der Akteure.

## NFL Blitz 2000

**Dreamcast American Sports** Keine Lust auf die komplizierten Football-Regeln? Kein Problem mit Midways Arcade-Umsetzung!

Midways direkter Arcade-Port wird gestandene NFL-Freaks schockieren. Weder Regeln noch tiefere Strategie hemmen den Spielfluss. Kurzum, Fans, die sich mit dem Sport, seiner Taktik und dem Flair identifizieren, sollten von NFL Blitz 2000 die Finger lassen, auch wenn alle Teams der amerikanischen Profiligena anzutreffen sind. Hier geht es nur um den reinen Fun. Das erkennt man spätestens daran, wenn die ersten Tackles gesetzt werden. Unter schwerstem Stöhnen purzeln die Männer nur so umher, Helme fliegen durch die Luft und Turnovers passieren am laufenden Band. Macht es zu Anfang noch Spaß, sich gegenseitig die Köpfe einzurennen, wird das Spiel nach ein paar Runden langweilig. Man sieht sich einfach zu schnell an der soliden Grafik satt und spielerisch hat es leider nicht mehr viel zu bieten. Nur jeweils 16 verschiedene Angriffs- und Verteidigungszüge sind für eine Teamstrategie einfach zu wenig. Nur der Play-Editor, mit dem man seine eigenen Spielzüge entwerfen kann, lockert das statische Gerüst etwas auf. Wer sich jedoch zum ersten Mal mit American Football beschäftigen will oder sich einfach nur abreagieren möchte, der sollte sich NFL Blitz 2000 genauer ansehen.



**Swen:** Ich weiß, NFL Blitz ist ein Fun-Game, das ohne Regeln und Strategie auskommen kann. Aber irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, als hätte sich Midway die falsche Sportart ausgesucht. Denn ohne diese beiden Eckpfeiler ist Football nur halb so viel wert. Da können die unzähligen Monster-Tackles und fiesen Kampfschreie auf Dauer auch nicht hinwegtrösten. Es wird einfach viel zu schnell öde. Hinzu kommt eine nur durchschnittliche technische Umsetzung, so dass für mich weiterhin NFL2K das Maß aller Dinge bleibt, und das mit deutlichem Vorsprung!

### Test Dreamcast

**Hersteller:** Midway  
**Vertrieber:** Sega  
**Spieldauer:** 1 - 4  
**Empfohlen für:** Anfänger bis Fortgeschrittene  
**UVP:** 99,- DM  
**Hersteller von:** Sega  
**Empfohlen für:** NFL Quarterback Club 99 (92%), Madden NFL 99 (87%)  
**Plattformen:** NFL-Lizenz, VMU,  
**Wichtiges Zubehör:** Vibration-Pak  
**Erhältlich:** erhältlich

**Grafik:** 42 **Sound:** 53

**Fun:** 51



**Reiner Fun:** NFL Blitz 2000 ist direkt vergleichbar mit NBA Jam, das seinerzeit für Furore sorgte.

# TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

**HILFE** Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielesysteme.

**GUIDE** Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live am Computer.

**SPIELE** Wählen Sie aus verschiedenen Spiel-Genres aus.



Die TNT-Hotline:

0190/824666



**Abkürzung erlaubt:** Mit einem Ritt durch die Wiese jagt ihr am Silberpfeil eures Freundes vorbei. Mal schauen, wie lange er sich das gefallen lässt.



**Harte Positionskämpfe:** Natürlich wird bei F1 World Grand Prix hart um jeden Platz gekämpft. Auch hier gilt mal wieder: Wer zu früh bremst, der verliert.



**Heißer Ritt:** Auf nasser Fahrbahn bricht bei zu viel Gas in der Kurve schon mal das Heck aus. Mit etwas Pech heißt das Abflug von der Piste.

# F1 World Grand Prix

**Dreamcast Rennspiel** Für alle Formel-1-Fans geht ein Traum in Erfüllung. Die Umsetzung von Video Systems N64-Rennspielkracher legt auf dem Dreamcast erst so richtig los. Gentlemen, please start your engines!

Seit mit den Schumacher-Brüdern und Heinz-Harald Frentzen drei deutsche Fahrer um den Thron des Formel-1-Weltmeisters kämpfen, fiebert jeden Rennsonntag halb Deutschland mit seinen Favoriten. Video System steigt nun in den Kampf um die Krone des besten Formel-1-Rennspiels mit einer offiziellen FIA-Lizenz der 98er-Saison ein.

**Spielablauf: Racing-Simulation in Reinform**

Das Herzstück dieses Spiels ist natür-

lich der Meisterschaftsmodus. Hier wird die komplette Rennsaison nachgefahren, mit allen Qualifikationsrennen und Trainingsrunden. Generell wurden wirklich alle Regeln mit ins Spiel übernommen, wie es sich für eine richtige Simulation eben gehört. Habt ihr euch für euren Lieblingsfahrer entschieden, begleitet ihr diesen durch die ganze 98er-Weltmeisterschaft. Allerdings dürft ihr entscheiden, ob ihr seine Platzierung aus der Qualifikation übernehmen oder euch selbst an die Poleposition heranwagen wollt. Ferner

könnt ihr aber auch nur schnell ein Einzelrennen bestreiten, etwas trainieren oder gegen einen Freund antreten, um herauszufinden, wer der wahre Weltmeister aller Klassen ist.

**Technik: Insgesamt noch top**

Wenn man die ersten Runden dreht, weiß man überhaupt nicht, wo man überall hinschauen soll. Die Grafik ist dermaßen famos, wo soll man nur anfangen? Details über Details machen das Spiel grafisch zu einem absoluten Highlight. Selbst die Beschriftung der Reifen ist bei langsamer Fahrt noch lesbar, während sie bei schneller Fahrt wie ein farbiges Band mit dem Reifen rotiert. Wow! Leider bleibt das Spiel aber nicht von Slowdowns verschont. Gerade beim GP von Monte Carlo wird dies immer wieder deutlich. Der Sound hingegen ist durchgehend gut gelungen, auch wenn man kaum Unterschiede bei den Fahrzeugen heraushört. Über die Steuerung lässt sich streiten, denn für eine rassistige Simulation fahren sich die Autos einfach nicht realistisch genug. Die Steuerung geht schon mehr in Richtung Arcade, wenn auch nicht sehr stark. So muss man noch immer sehr vorsichtig mit Gas und Bremse hantieren, während die Lenkung nur mit vollem Einschlag wirklich etwas bringt. Hätte man hier noch eine



**Fahrzeug-Setup:** Nur ein optimal abgestimmtes Rennauto garantiert ein richtiges Rennen. Mit einem schlechten Setup fährt ihr den Gegnern hinterher.

bessere Lösung gefunden, wäre das Spiel sicherlich ein absolutes Rennspiel-Highlight geworden.



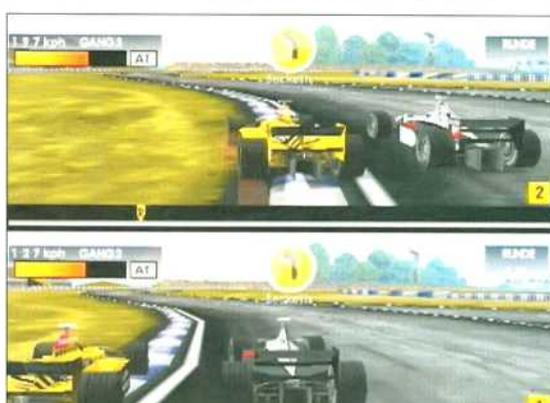
**Georg:** Trotz kleiner Mängel im technischen und spielerischen Bereich ist F1 WGP dennoch eines der besten Formel-1-Rennspiele, denn durch die famose Grafik, den guten Sound und die offizielle Lizenz wird eine Rennatmosphäre erzeugt, die ihresgleichen sucht. Auch der Zweispieler-Modus kann sich trotz fehlender Computergegner getrost sehen lassen. Rennspiel-Fans sollten antesten, Freunde der Formel 1 sollten direkt zugreifen.



**Chaos in Monaco:** Passiert in den engen Gassen von Monte Carlo ein Unfall, kommt es schnell zu Staus und Folgeunfällen!



**Regengott Schumacher:** Sobald der Himmel seine Pforten öffnet und es regnen lässt, ist unser Schumi halt einfach unschlagbar.



**Eins gegen Eins:** Beim Match-Rennen tretet ihr nur gegeneinander an. Weitere Computergegner fehlen hier leider.

## Test Dreamcast

**Hersteller:** Video System  
**Vertriebs:** Sega  
**Plattformen:** 1-2  
**Empfohlen für:** Anfänger bis Profis  
**CA, Preis:** 109,- DM  
**Hersteller:** Sega  
**Genre:** Racing  
**Simulation 2 (80%)**  
**16 Strecken, Vibration-Pak, VMU**  
**Erscheinung:** erhältlich

**Grafik: 88 Sound: 77**

**Fun: 83**

# NBA Showtime:

NBA on NBC

**Dreamcast American Sports** Für Fans rasanter Korbjagden wird ein Traum war.

Midway geht in ihrer neusten Basketball-Simulation neue Wege. Einzig und allein der Fun-Faktor spielt eine entscheidende Rolle, wohingegen auf realistische Würfe ebenso wie auf authentisches Sprungverhalten der Korbjäger wenig Wert gelegt wird. Daher laufen in Midways Arcade-Umsetzung auch

nicht je fünf Hünen pro Team auf das kleine Feld, sondern lediglich zwei pro Team. Die Liste setzt sich aus Ballartisten der NBA zusammen, so dass eine stattliche Auswahl an Dunking-Göttern besteht. Wie bereits erwähnt, fährt Midway eine hohe Geschwindigkeit auf, welche sich mit der von authentischen Simulationen nicht ver-



**Mario:** NBA Showtime weiß durchaus zu gefallen. Zwar macht der Titel im Single-Player-Mode aufgrund der unausgewogenen KI deutlich weniger Spaß als im Spiel zu viert, dennoch ist das

Game klar auf den Fun-Aspekt ausgelegt. Die feine Optik wie auch der sehr gute Sound passen hervorragend zu den meterhohen Sprüngen und brennenden Körben.



**Da brennt der Korb:** Nach einem fulminanten Dunking kann es schon einmal passieren, dass das Korbnetz Feuer fängt.

gleichen lässt. Aus dem Spiel Zwei gegen Zwei ergibt sich nunmehr ein völlig veränderter Spielaufbau, als es in der Regel der Fall ist. In diesem Zusammenhang sollte auch die stark vereinfachte Button-Belegung Erwähnung finden, die es selbst einem absoluten Basketball-Novizen ermöglicht, nach wenigen Sekunden erste Erfolge zu feiern. Die Animationen der virtuellen Grants & Co wirken trotz der hohen Geschwindigkeit sehr realistisch, was jedoch für manche Aktionen, wie den brennenden Korb nach erfolgreichem Dunking, nicht so ganz zutrifft. Ferner dachte Midway



**Virtueller Monster-Maker:** Neben hübsch anzusehenden Girlies dürft ihr auch Pferdeköpfe auf menschliche Körper setzen.

auch an die Bastelfreunde unter den Zockern, denn mit dem eingebauten Editor lassen sich wahrlich abstruse Gestalten kreieren.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Midway**  
 Vertrieb: **Konami**  
 Spielkategorie: **1 - 4**  
 Geeignert für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**  
 U.S. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **Konami**  
 Vergleichbar mit: **NBA Live 2000 (89%)**  
 Pakete: **Editor, VMU, Vibration-Pak**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 78 Sound: 77**

**Fun: 82**

# World Wide Soccer

2000

**Dreamcast Sport** Sega schickt zeitgleich zwei Soccer-Games ins Rennen.

Sega macht es sich augenscheinlich nicht leicht, denn neben der Automaten-Konvertierung Virtua Striker 2000 betritt nahezu zeitgleich eine zweite Torejagd die Bühne des Dreamcast. Der spieltechnisch größte Unterschied liegt darin verborgen, dass man mit Virtua Striker ein arcadelastiges und mit WW Soccer ein eher simulationsträchtiges Pferd im Stall stehen hat. Zehn Stadien von internationalem Renommee dürfen von eurer Equipe betreten werden. Neben dem Münch-

ner Olympiastadion sind dies unter anderem das Mailänder Giuseppe-Meazza-Stadion sowie der ruhmreiche Pariser Prinzenpark. Die Auswahl der Vereinskraften steht dem in nichts nach, da ihr sowohl mit eher unbedeutenden Mannschaften aus den Niederlanden, zum Beispiel Wil-

lem II, aber auch mit Teams vom Format AC Mailand oder Barcelona die Stadien unsicher machen dürft. Eine Gesamtzahl von neun verschiedenen Modi, vom Liga-Betrieb bis zu diversen selbstkreierten Pokalwettbewerben, sorgen für ein relativ opulentes Angebot. Betrachtet man die Optik der Kicker, hinkt man einem Virtua Striker 2000 zwar hinterher, dennoch kann der visuelle Aspekt durchaus als solide bezeichnet werden. Die einzelnen Ballartisten verfügen über eine angemessene Zahl an verschiedenen Aktionsmöglichkeiten und glänzen sowohl mit herrlich anzusehenden



**Auge in Auge:** Ein Elfmeter bietet die beste Gelegenheit, den Spielstand schnell zu euren Gunsten zu wenden.

Brustannahmen als auch mit tollen Seitfallzihern.

**Georg:** WW Soccer 2000 enttäuscht auf ganzer Linie. Bietet man optisch noch durchschnittliche Kost, wird dieses Niveau spielerisch nicht annähernd erreicht. Ein Fallrückzieher über 50 Meter? Unkontrollierte Bewegungen der Grobmotoriker auf dem Rasen? Wer auf diese Fakten Wert legt, wird bestens bedient. Allen anderen sei der Griff zu UEFA Striker wärmstens ans Herz gelegt.



**Witzige Einlage:** Während ihr euch noch eine gute Anspielstation aussucht, dehnt sich euer Mitspieler nach allen Regeln des Warm-ups.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Sega Sports**  
 Vertrieb: **Sega**  
 Spielkategorie: **1 - 4**  
 Geeignert für: **Anfänger bis Profis**  
 U.S. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **Sega**  
 Vergleichbar mit: **UEFA Striker (81%)**  
 Pakete: **VMU, Vibration-Pak**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 54 Sound: 50**

**Fun: 50**



**Lichteffekte-Power:** Einzig die Lichteffekte lassen bei diesem Spiel die große Hardware-Power erahnen.

## Star Gladiator 2

Dreamcast Beat 'em Up

Nach dem recht ansehnlichen ersten Teil auf Sonys grauer Kiste schickt Capcom seine Fighter rund um Bilstein nun auf Segas Wunderkiste ins Rennen. Auch diesmal ist dabei ein Pseudo-3D-Prügler herausgekommen. Neben den zehn aus dem ersten Teil bekannten Kämpfern stehen euch gleich weitere zwölf Charaktere von Anfang an zur Verfügung. Die meisten davon sind allerdings nur Abwandlungen bereits bestehender Fighter. Das Kampfsystem wurde beibehalten und Capcom-typisch könnt ihr ohne große Einspielzeit durch reines Tastendrucke die wildesten Specialmoves ausführen. Vermittelt das Gameplay noch einigermaßen Spaß, hat sich grafisch seit dem Vorgänger nicht allzu viel getan. Die Animationen wirken teilweise recht hölzern und die Darstellung der Charaktere ist eines Dreamcast fast nicht würdig. Wer andere Kampfspiele, wie Soul Calibur, Virtua Fighter oder auch PowerStone, gesehen hat, kommt sich um Jahre zurück versetzt vor. Wenn auch 2D-Prügler und solche Pseudo-3D-Spiele auf manchen Zocker noch immer einen gewissen Reiz ausüben, auf dem Dreamcast gibt es genügend bessere Alternativen als diesen müden Abklatsch des ersten Teils.



**Georg:** Wenn man das gute PowerStone von Capcom diesem Werk gegenüberstellt, muss man sich fragen, warum die Programmierer nicht mehr aus dem Titel herausgeholt haben. Dieses Spiel könnte genauso gut auf der PlayStation erschienen sein, denn grafisch und spielerisch ist auf dem Dreamcast weit mehr machbar, was Capcom eigentlich auch schon bewiesen hat. Bei der großen Auswahl an Klasse Prügelspielen wird dieser Titel wohl allenfalls in Japan Erfolge feiern.



# NBA 2K

**Dreamcast American Sports Mit Pauken und Trompeten hat der American-Football-Titel NFL 2K in den Staaten eingeschlagen. Wie spielt sich der Basketball-Ableger?**

Nach dem immensen Erfolg von NFL 2K, der genialen Football-Umsetzung von Sega Sports, wartete die Fan-Gemeinde gespannt auf den Basketball-Ableger NBA 2K. Knapp nach dem Saison-Start in den USA brachte Sega den Titel auf den Markt, der dann auch prompt binnen weniger Tage die Charts anführte. Nun haben wir uns endlich eine GD-ROM ergattern können.

### Spielablauf: Ballgame at it's best!

In den letzten Jahren haben sich die Basketballspiele auf den Konsolen kaum verbessert, weder technisch noch spielerisch. Das lag wohl an den begrenzten Möglichkeiten der 32-Bit-Generation. Nun, mit dem Erscheinen des Dreamcast, erreichen die Sportspiele ein bisher unerwartetes Niveau. So auch NBA 2K. Alle NBA-Mannschaften, inklusive All-Star- und Fantasie-Teams, mit allen bekannten Spielern der Liga warten auf ihren Einsatz. Dazu kommen authentische Schiedsrichter und alle Coaches, die während

des Gefechts auch mal deftige Kommentare abgeben. Das Spielgeschehen selbst ist eine wahre Pracht! Die Steuerung ist einfach und bringt den Angriff schnell ins Rollen. Je nach Spielertyp ändern sich natürlich Dribbling, Cross-overs oder die über 100 Dunks. Bekommt Shaq den Ball in der Zone, kracht's im Gebäk! Besonderen Spaß macht NBA 2K im Multiplayer-Modus, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig auf Korbjagd gehen dürfen, oder wenn man eigene Mannschaften und Spieler kreiert. Übrigens ist auch das Gesicht von Michael Jordan vorhanden!

### Technik: Die nächste Generation

Wie auch schon NFL 2K setzt das neueste Sega-Sports-Produkt in Sachen Technik neue Maßstäbe. Die Spieler sind sehr detailliert dargestellt und die Bewegungsabläufe wirken absolut echt. Stehen die Akteure an der Freiwurflinie, ist an ihren Bewegungen gleich zu erkennen, um wem es sich handelt. Da auch der Sound sehr realistisch in Szene gesetzt wurde und der amerikanische Kommentator selbst auf Dauer nicht nervt, gibt es in diesen Punkten Höchstnoten.



**Streetball:** Mit unseren Cheats lassen sich neue Mannschaften und Arenen freischalten.



**Slam-Dunk:** Die besten Szenen zeigt NBA 2K sofort danach im Action-Reply.



**Block-Shot:** Killer Miller sorgt mit diesem Monsterblock dafür, dass seine Pacers vorne bleiben.



**Beeindruckend:** Nur wenn die Kamera auf „Hautkontakt“ eingestellt ist, erkennt man die Polygonstruktur der Spieler.



**Freiwurf:** Beim zweiten Versuch machen sich die Akteure zum Rebounden bereit.



**Swen:** Basketball, mein Leben! Ich war von NFL 2K schon begeistert, aber NBA 2K ist mindestens genauso stark! Basketball-Fans werden an diesem Produkt kaum vorbei kommen, denn so viele Einstellmöglichkeiten und Features hat bisher noch kein Sportspiel geboten. Hinzu kommen eine geile Grafik, ein glasklarer Sound und ein mehr als ausgefeiltes Gameplay. All das macht NBA 2K zu einem weiteren Kaufargument für den Dreamcast. Leute, zugreifen!





**Action pur:** Berserk bietet derbe Action nonstop. Für Genre-Fans ein Muss-Kauf!



**Niedergestreckt:** Diese Schergen des Herrschers lauern euch in den nächtlichen Gassen auf.

# Berserk

**Dreamcast Beat 'em Up** Ist ASCII's neuester DC-Versuch wirklich eine Überlegung für Import-Freaks wert? Wir waren auf jeden Fall überrascht.

Nach *Zombie Revenge*, das eher in die Arcade-Kerbe schlägt und eingeschworene Horror-Beat'em-Up-Freaks beeindrucken konnte, schickt nun der kleine japanische Third-Party-Hersteller ASCII seine Vorstellung eines atmosphärischen Third-Person-Gemetzels ins Dreamcast-Line-up.

## Spielablauf: Resident Evil im Mittelalter

In der Rolle eines vorwegenen Schwertkämpfers durchstreift ihr eine mittelalterliche europäische Szenerie. Jedoch stellen sich euch nicht die klassischen Ritterleute in den Weg, son-

dern die Stadt ist bevölkert von Ekel erregenden Mutanten. Eure Antwort auf deren Angriffe ist ein mannshohes Breitschwert, mit dem ihr alles nieder-mächt. Daneben habt ihr noch diverse Extras, wie Granaten, Flammenwerfer und Heiltränke, zur Verfügung. Im Gegensatz zu diesen limitierten Items dürft ihr noch auf eine Repetierarmbrust zurückgreifen, deren Munition nie versiegt. Übrigens bekommt der Held in regelmäßigen Abständen einen Berserker-Anfall, eine Art Blutausch. In dieser Zeit besitzt er außergewöhnliche Kräfte und ist von niemanden aufzuhalten. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, setzen ASCII verstärkt auf ein ausgesprochen düsteres Setting und ausgefeiltes Charakterdesign. Von Shenmue abgekupfert sind die Quicktime-Events, in denen ihr in Sekundenbruchteilen den richtigen Knopf betätigen solltet.

## Technik: Setzt sich weit von der Konkurrenz ab

Dank der hohen Rechenleistung des Dreamcast überzeugt Berserk mit sehr

realistischen Schauplätzen. ASCII zogen alle Register, um uns in dieses atmosphärische 3D-Gemetzel eintauchen zu lassen. Dies wird besonders durch die genialen Cut-Scenes in Spielgrafik und den hervorragenden Sound erreicht. Außerdem unterbrechen keine Ladezeiten den Spielfluss oder die Spannung.

**Swen:** Berserk ist ein fast perfekter RE-Klon mit mittelalterlichem Szenario. Dabei hätten ASCII kaum besser eine so beklemmende und zugleich fesselnde Atmosphäre erzeugen können. Ich war einfach baff, als ich es zum ersten Mal gespielt habe, und legte es nicht mehr aus der Hand, bis es durch war. Leider ist hier auch der gravierende Minuspunkt: Die Spieltiefe ist zu gering, um wirklich auf lange Sicht zu fesseln. Dennoch ein Meilenstein für Import-Spieler!



**Fehlgeburt:** Die Nachkommen der Stadtbewohner haben wohl keine Zukunft.



**Darf's ein Scheibchen mehr sein?** Mit seinem monströsen Zweihänder ist Berserk unterwegs, um wieder Frieden in die Straßen zu bringen.



**Räuberbande:** Zu Anfang schlägt ihr euch mit einfachem Gesindel herum.



**Guten Appetit:** Dieser Endgegner hat euch zum Fressen gern.

## Öffnungszeiten FUN Versand

Mo.-Fr.10-20, Sa. 10-17 Uhr Tel.: 0821/ 5677758

Vorbestellung wird zuerst beliefert! Fax.: 0821/ 5677753

- Weitere nicht aufgeführte Titel a. A.: E-Mail: uwe.kueres@a-city.de
- Dreamcast** deutsch + Pad + Modem + Pakabel 494,90
  - Dreamcast jap. + Pad + Spannungswandler 494,90
  - Dreamcast us + Pad + Modem + NTSC Kabel 649,90
  - Dreamcast jap. gebraucht + Pad + Spaw. + Sonic 399,90
  - RGB Kabel 29,90 - SAVHS Kabel 34,90
  - Memory Card VMS, Joypad 59,90
  - VGA Box für PC Monitor 119,90 / Vibration Pack 49,90
  - Game Gun, Keyboard je 59,90 - Arcade Stick 84,90 - Lenkrad 104,90
  - House of the Dead 2 + Game Gun, Get Bass Fishing + Angel je 179,90
  - Virtua Fighter 3, Buggy Heat, Dynamite Cop, **WWF Attitude**
  - Wo.Wi. Soccer 2000, Racing Simulation 2, Su. Sp. Rac. je 79,90
  - Trick Style, Speed Devils, Toy Command., Sonic Adventure je 84,90
  - Power Stone, Snow Surfers, South Park, Shack je 89,90
  - Ready 2 Rumble**, Blue Stinger, **Soul Fighter**, Millennium Sol je 94,90
  - Sega Rally 2**, Incoming, F1 World Grand Prix
  - UEFA Striker, **Worms Armageddon**
  - Soul Calibur**, Hydro Thunder, Evolution, Shadow Man je 99,90
  - Japanische Titel:** Sonic Adventure, Virtua Fight, 3, Pen Pen je 69,90
  - Buggy Heat, Monaco 2 je 89,90
  - Giant Gram Pro Wrestling, Blue Stinger je 99,90
  - Air Force De., **Soul Calibur**, **Cool Boarders**, Marvel vs Cap je 109,90
  - Frame Gride, Goga Wing, King of Fighters 99, Streetfighter Zero 3
  - Death Crimson 2**, Jojo's Bizarre Adventure je 119,90
  - Zombie Revenge**, Crazy Taxi, Shenmue je 139,90
  - Virtua Striker 2, Star Gladiator 2, Virtual On, Bangais je 129,90
  - Berserk**, **Maken X** 159,90
  - Amerikanische Titel:** Blue Stinger, Soul Fighter, Soul Calibur 109,90
  - Slave Zero, Armada, NFL2K, je 129,90
  - a. A.: Code Veronica, Castlevania, Gauntlet Legends
  - Playstation** - Dualshockpad 239,90
  - Landerschpumbau us. jap. d. je 69,90
  - Password Card (Schummelmodul), Landersprache us. jap. d. je 29,90
  - RGB Kabel, Link Kabel je 19,90 - **Multiplexeradapter** 69,90
  - Memory Card 9,90 - bei 3 Memory Cards 24,90 - Standardpad 14,90
  - Memory Card org. transp. 24,90 - Cobra Lichtpistole 39,90
  - Dualshockpad org. 54,90 - Dualshockpad schwarz 29,90
  - Joypad mit Microschalter** 19,90 - Padverlängerung 9,90
  - Heart of Darkness, Final Fantasy 7, Tekken 3, C&C 2, Bust a Move 2
  - Alundra, Abe's Exodius, Gran Turismo, Breath of Fire 3 je 44,90
  - Gungage, Armonais, **Formel Eins 99**, Master Monsters, NFS4 je 79,90
  - Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3, Bomberman, Ray Man 2, Gex 3
  - Croc 2, **Jade Coc.**, Spyro 2, Silent Hill, **Ape Escape**, Drivers
  - Spyro 2**, Wipe Out 3, Tomb Raider 3, Virtua-Rally 2, WWF Attitude
  - Rac. Simulation 2, Shadow Man, R-Type Delta, **Soul River**
  - Gran Turismo 2**, Fighting Force 2 je 89,90
  - Final Fantasy 8**, **Tomb Raider 4** zum Sparpreis von je **94,90**
  - Lösungsbuch zu Final Fan. 7+8, Tomb Raider 4 Lösungsb. je 19,90
  - Dino Crisis, Medall of Honor, 24 Heures Du Mans
  - Micro Maniax, Toystory 2** je 99,90
  - Dino Crisis us., Final Fantasy 8 us., Soul of the Samurai us. je 119,90
  - Resident Evil 3 us.**, **Saikuden 2 us.**, Legend of Mana jap.
  - Final Fantasy Anthology Collection 5+6 us** je 149,90
  - auf Anfrage Koudelka jap., Fear Effect us., Desprism us., Metal Slug
  - Nintendo 64** + Pad + Pakabel 199,90
  - RGB Kabel 29,90 / Memory Card org. 34,90
  - Rumble Pack 9,90 - Expansion Pack org. 64,90
  - Vibration Pack + 1 MB Memory Card 49,90
  - Joypad org. in 6 Farben 54,90 - Joypadverlängerung 9,90
  - Star Wars Rogue Squadron, Forsaken, NBA Hang Time
  - Mario Kart**, Wave Racer, Lylat Wars je 64,90
  - Banjo Kazooie gebraucht 49,90 - **Turok 2** engl., **Zelda**
  - Rayman 2**, Jet Force Gemini, Castlevania 2, Armormines je 99,90
  - Gauntlet Legends 109,90** - **Donkey Kong 64 + Exp. Set** 134,90
  - Neo Geo Modul** 60 Hz + Joypad + RGB Kabel 399,90
  - Umbau 50/60 Hz 39,90 - RGB Kabel 34,90
  - Art of Fighting, Fatal Fury 2, Sup. Sidekicks, World Heroes je 59,90
  - World Heroes 2, Blue's Journey, King of Monsters jap.
  - Cyber Lip, Samurai Shodown, ASO 2 je 79,90
  - Eightman, Art of Fighting 2, Burning Fight, Spinnmaster je 129,90
  - Agressors Dark, Conbat, Last Resort, Robo Army je 169,90
  - Mutation Nation, Nain 1975.S, Sidekicks 2, King of Mon. 2 je 179,90
  - Baseballstars 2, World Heroes 2 Jet je 199,90
  - Top Hunter** je 209,90 - Sengoku 2 249,90 / Fatal Fury 3 289,90
  - Samurai Shodown 2 für 249,90 - **Sam. Spirits 2** 279,90
  - Samurai Spirits 3** 369,90 / Art of Fighting 3 jap. 479,90
  - auf Anfrage: King of Fighters 99 689,90
  - Neo Geo CD** Neo Geo CD 60 Hz + Pad + Scarikabel 359,90
  - Neo Geo CD 50/60 Hz + Landersprache us-jap. schaltbar 399,90
  - Umbau 50/60 Hz + Landersprache us-jap. schaltbar 69,90
  - Art of Fighting 3, **Samurai Shodown 4**, Savage Reign je 119,90
  - Ninja Commando**, Top Hunter, Real Bout Fatal Fury, Pulstar
  - ADK + Variety Soft, Sam. Shodown 3, Fatal Fury 3 je 99,90
  - Last Resort**, Robo Army, Windjammers je 89,90
  - View Point, Mutation Nation, Samurai Shodown 2
  - Fatal Fury Special, Super Sidekicks 2, King of Monsters 2
  - King of Fighters '95, World Heroes 2, Art of Fighting 2 je 69,90
  - Puzzle Bobble, Sam. Shodown je 59,90
  - ASO 2, Aero Fighters 2, King of Fighters 94 je 49,90
  - Neo Geo Pocket Color** Handheld 159,90
  - Cherry Master, Mystery Bonus
  - Crush Roller, Dragon + Wild, Bust a Move, Magical Drop je 74,90
  - Metal Slug, King of Fighters, Fatal Fury, Sam. Shodown 2
  - Dark Arms (RPG), Biomotor Umtron (RPG) je 79,90
  - PC Spiele** Age of Empires 2, Outcast, System Shock 2 je 79,90
  - Unreal Tournament engl., Wheel of Time je 69,90
  - Dungeon Keeper 2, C&C 3 je 74,90
  - Lynx Handheld 89,90 Slime World, Gauntlet 3, Toki, je 39,90
  - Sega Nomad** Handheld amerikansch 229,90 gebraucht 199,90
  - Umbau Sega Nomad 50/60 Hz - us, jap. 79,90 - Netzteil 29,90
  - Mega Drive** 50/60 Hz + Länder us,jap,d schaltbar+ Pad 119,90
  - RGB Kabel 34,90 - **Castlevania 89,90**, Truxton 59,90 - Toki 39,90
  - Rex 39,90 - Chuck Rock 1/2 29,90 - 39,90 weitere 50 Jump n Run's
  - Pad 19,90 - Arcade Stick 34,90 - Arcade Stick mit 6 Button's 49,90
  - Double Pro Fighter** für MD + SN Sicherheitsschutz 24 Bit 499,90
  - Super Nintendo** deutsch + Pad 79,90 - Univ. Adapter 29,90
  - RGB Kabel 29,90 - Multiplayer Adapter, Gameboy Adapter je 34,90
  - Donkey Kong Country 1/2/3 39,90 / 59,90 / 79,90 gebraucht
  - S. Mario World 1/2 / Zelda 59,90 - Terramigna 89,90 - Mystic Quest
  - 3DO Spiele:** Theme Park, Wing Commander 3 je 29,90
  - Joypad, Gex, Fifa Soccer, Myst, Need for Speed, Sampler je 19,90
  - Samurai Shodown, Return Fire - Zusatz CD, **Space Hulk, D** je 39,90
  - PC - Engine** Dung, Explorer jap. 59,90 - Cyber Core jap. 29,90
  - Figuren** Curse of the Spawn Serie 13, 15 je 34,90
  - Movie Maniacs:** Scream, Chucky, Pumpkinhead, The Crow, Psycho
  - Halloween, Nightmare je 34,90 - **Resident Evil 2:** Tyrant & MR X
  - Ada Wong & Ivy / Hank & Zombie / William & Sherry je 24,90

Alle Preisangaben sind in DM!  
 Irrtümer vorbehalten! Angebote solange Vorrat reicht!  
 Bestellung vor 15 Uhr wird am selben Tag versendet!  
 Ankauf nur nach Absprache!  
 Absolut seriös! Bei angekaufter Ware wird alles überprüft!  
 Ihr Geld wird als Gutschrift angerechnet, evtl. überwiesen!  
 Adresse aber kein Ladungsverkauf!  
 Fun Versand: Kueres Uwe: Goethestr. 9: 86161 Augsburg

**Geschicklichkeit**



<b>Bomberman World/PS</b> Hudson Soft 5/98 S.108	83%
<b>Toy Commander/DC</b> Sega 12/99 S.60	83%
<b>Blast Corps/N64</b> Rare 9/97 S.64	82%
<b>Iggy's Reckin' Balls/N64</b> Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
<b>Swing/PS</b> Software 2000 4/99 S.61	80%
<b>Mario Party/N64</b> Hudson 4/99 S.51	78%
<b>Tetrisphere/N64</b> Nintendo 3/98 S.77	76%
<b>Wetrix/PS</b> Ocean 8/98 S.87	75%
<b>Blast Chamber/PS</b> ATD 2/97 S.72	73%
<b>Bust-A-Move 4/PS</b> Taito 2/99 S.68	73%



Nach unserem Wertungssystem-  
Umbruch sieht diese Rubrik  
etwas ungewohnt aus. Wir hoff-  
fen, die Änderungen treffen auf  
eure Zustimmung.



**Beat' em Up**



<b>Berserk/DC</b> ASCII 2/00 S.79	86%
<b>Zombie Revenge/DC</b> Sega	80%
<b>Soul Fighter/DC</b> Toka 1/00 Beilage	78%
<b>Fighting Force II/PS</b> Eidos 1/00 S.78	75%
<b>Nightmare Creatures/N64</b> Kalisto 2/99 S.71	75%
<b>Dynamite Cop/DC</b> Sega 10/99 S.83	73%
<b>Nightmare Creatures/PS</b> Kalisto 11/97 S.68	72%
<b>Fighting Force 64/N64</b> Crave 10/99 S.67	70%
<b>Ninja/PS</b> Core Design 11/98 S.76	68%
<b>Fighting Force/PS</b> Core Design 12/97 S.86	63%



<b>Soul Calibur/DC</b> Namco 10/99 S.70	92%
<b>Virtua Fighter 3tb/DC</b> Sega 10/99 S.76	86%
<b>Tekken 3/PS</b> Namco 9/98 S.90	85%
<b>Soul Blade/PS</b> Namco 3/97 S.74	85%
<b>Tekken 2/PS</b> Namco 10/96 S.38	80%
<b>Power Stone/DC</b> Capcom 10/99 S.84	79%
<b>Dead or Alive/PS</b> Tecmo 7/98 S.42	78%
<b>Bloody Roar/PS</b> Virgin 5/99 S.76	76%
<b>Wu Tang/PS</b> Activision 12/99 S.74	72%
<b>Indiziertes Spiel/N64</b> Nintendo/Rare 3/97 S.42	71%

**American Sports**



<b>NFL 2K/DC</b> Sega	93%
<b>NFL Quarterback Club 99/N64</b> Iguana 1/99 S.86	85%
<b>Madden NFL 99/PS</b> Electronic Arts 12/97 S.100	84%
<b>Madden 2000/PS</b> Electronic Arts 11/99 S.50	82%
<b>NFL Quarterback Club 98/N64</b> Iguana 12/97 S.114	81%

**Flipper**



<b>Pro Pinball Big Race USA/PS</b> Empire 3/99 S.67	66%
<b>Tilt/PS</b> Virgin 3/97 S.78	65%
<b>Timeshock/PS</b> Another Cunnig 3/98 S.64	64%
<b>Pro Pinball - The Web/PS</b> Empire 8/96 S.65	61%
<b>Full Tilt Battle Pinball/PS</b> Empire 9/97 S.66	61%

**Denkspiele**



<b>Kula World/PS</b> Game Design/Sony 6/98 S.83	77%
<b>Devil Dice/PS</b> Shift 1/99 S.106	74%
<b>Lemmings/PS</b> Psygnosis 1/99 S.74	73%
<b>Shanghai True Valor/PS</b> Sunsoft 4/99 S.61	70%
<b>Silicon Valley/N64</b> DMA Design 12/98 S.91	69%

**Simulation**



<b>Theme Park/PS</b> Bullfrog 1/96 S.72	83%
<b>A-Train/PS</b> Maxis 5/96 S.76	76%
<b>Theme Hospital/PS</b> Bullfrog/EA 4/98 S.74	73%
<b>Constructor/PS</b> System 3/Acclaim 11/98 S.90	70%
<b>Pilotwings 64/N64</b> Paradigm 3/97 S.60	64%

**Adventure**



<b>Discworld Noir/PS</b> Psygnosis 1/00 S.66	84%
<b>Discworld/PS</b> Psygnosis 2/96 S.74	84%
<b>Discworld 2/PS</b> Psygnosis 12/97 S.103	82%
<b>Baphomets Fluch 2/PS</b> Revolut./Virgin 12/97 S.102	82%
<b>Baphomets Fluch/PS</b> Revolution/Sony 11/96 S.62	80%
<b>Blazing Dragons/PS</b> BMG Int. 10/96 S.42	77%
<b>Riven - The Sequel to Myst/PS</b> Cyan/Acclaim 3/98 S.69	73%
<b>Blood Omen/PS</b> Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
<b>Atlantis/PS</b> Cryo 3/99 S.68	67%
<b>Myst/PS</b> Sunsoft 10/96 S.75	66%

**Sport**



<b>Fussball</b>	
<b>ISS Pro 98/N64</b> Konami 10/98 S.76	87%
<b>FIFA 99/PS</b> Electronic Arts 1/99 S.48	86%
<b>FIFA 99/N64</b> Electronic Arts 5/99 S.68	85%
<b>ISS Pro 99/PS</b> Konami 10/98 S.73	85%
<b>UEFA Striker/DC</b> Infogrames 2/00 S.74	83%
<b>UEFA Striker/PS</b> Infogrames 11/99 S.51	83%
<b>Bundesliga Stars 2000/PS</b> Electronic Arts 10/99 S.48	81%
<b>Frankreich 98: Die Fußball.../PS</b> Electronic Arts 6/98 S.73	80%
<b>FIFA 98: WM-Qualifikation/N64</b> Electronic Arts 2/98 S.64	80%
<b>Virtua Striker 2 vers.2000.1/DC</b> Sega	58%



<b>Golf</b>	
<b>Everybody's Golf/PS</b> SCEE/Camelot 7/98 S.78	85%
<b>Mario Golf/N64</b> Nintendo 10/99 S.58	85%
<b>Cyber Tiger/PS</b> Electronic Arts 1/00 S.72	84%
<b>Tiger Woods/PS</b> Electronic Arts 4/99 S.55	82%
<b>Actua Golf 3/PS</b> Gremlin 1/99 S.47	80%
<b>PGA Tour 98/PS</b> Electronic Arts 1/98 S.99	73%
<b>Actua Golf 2/PS</b> Gremlin 12/97 S.102	71%
<b>PGA Tour 97/PS</b> Electronic Arts 12/96 S.69	70%
<b>Pro 18: World Tour Golf/PS</b> Psygnosis 3/99 S.67	67%
<b>Actua Golf/PS</b> Gremlin 3/96 S.71	60%



<b>Tennis</b>	
<b>Centre Court Tennis/N64</b> Hudson 3/99 S.74	79%
<b>Sampras Extreme Tennis/PS</b> Codemasters 8/96 S.42	74%
<b>Anna Kournikova S. C. Tennis/PS</b> Namco 7/99 S.86	74%
<b>Smash Court Tennis/PS</b> Namco 11/96 S.70	73%
<b>All Star Tennis/PS</b> Ubi Soft 11/98 S.79	67%
<b>All Star Tennis/N64</b> Ubi Soft 4/99 S.55	63%
<b>V-Tennis 2/PS</b> Tonkin House 4/97 S.66	59%
<b>Hyper Final Match Tennis/PS</b> Human Ent. 5/96 S.79	59%
<b>Tennis Arena/PS</b> Ubi Soft 12/97 S.121	58%
<b>Davis Cup Tennis/PS</b> Telstar 11/96 S.59	55%



<b>Boxen</b>	
<b>Ready 2 Rumble Boxing/DC</b> Midway 1/00 S.60	85%
<b>Box Champions 2000/PS</b> Electronic Arts 1/00 S.75	84%
<b>Ready 2 Rumble Boxing/PS</b> Midway 1/00 S.60	84%
<b>Billiard</b>	
<b>Virtual Pool/PS</b> Interplay 4/97 S.71	57%
<b>Backstreet Billiards/PS</b> ASCII 4/98 S.71	56%
<b>Pool Hustler/PS</b> Sunsoft 4/99 S.60	53%



<b>Bowling</b>	
<b>Brunswick C. Pro Bowling/PS</b> THQ 2/99 S.64	41%
<b>Ten Pin Alley/PS</b> ASC Games/Adr. 5/97 S.81	25%
<b>Sonstiges</b>	
<b>Get Bass/DC</b> Sega 10/99 S.79	80%
<b>International Track &amp; Field/PS</b> Konami 7/96 S.38	68%
<b>V-Ball/PS</b> American Technos 6/98 S.79	67%

**Fun-Sports**



- Snowboard**
- 1080° Snowboarding/N64**  
Nintendo 11/98 S.84 88%
  - Snow Surfers/DC**  
UEP Systems 2/00 S.67 83%
  - Cool Boarders 3/PS**  
989 Studios 12/98 S.88 80%
  - Snobow Kids/N64**  
Atlas 3/98 S.76 76%
  - Snow Racer 98/PS**  
Infogrames 5/98 S.109 74%
  - Extreme Snowbreak/PS**  
Microdids 4/98 S.76 70%
  - X-Games Pro Boarder/PS**  
Radical Ent. 2/99 S.68 69%
  - Cool Boarders 2/PS**  
UEP Systems 2/98 S.70 68%



- Wrestling**
- WWF Attitude/N64**  
Acclaim 10/99 S.46 86%
  - WWF Attitude/DC**  
Acclaim 12/99 S.56 85%
  - WWF Attitude/PS**  
Acclaim 9/99 S.64 84%
  - WWF Warzone/N64**  
Iguana/Acclaim 10/98 S.82 81%
  - WWF Warzone/PS**  
Acclaim 9/98 S.95 80%
  - WCW vs NWO/N64**  
THQ 12/98 S.86 76%
  - WCW Mayhem/N64**  
Electronic Arts 2/00 S.72 72%
  - WWF Wrestlemania/PS**  
Acclaim 12/95 S.41 67%
  - WCW Nitro/PS**  
THQ 7/98 S.68 65%
  - WCW Thunder/PS**  
THQ 3/99 S.66 60%



- Sonstige**
- Tony Hawk's Skateboarding/PS**  
Activision 10/99 S.52 88%
  - Dodgem Arena/PS**  
Formula 1/99 S.71 62%
  - Riot/PS**  
Beyond/Pygnosis 3/97 S.79 60%
  - Cyball Zone/PS**  
GT Int./Rage 6/98 S.85 55%
  - Pitball/PS**  
Warner Int. 11/96 S.67 54%

**Rennspiele**



- Action**
- Wip3out/PS**  
Pygnosis 10/99 S.40 90%
  - Ridge Racer Type 4/PS**  
Namco 4/99 S.44 88%
  - Hydro Thunder/DC**  
Midway 11/99 S.58 85%
  - Star Wars: Episode I Racer/N64**  
Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76 85%
  - Need for Speed III/PS**  
Electronic Arts 6/98 S.78 85%
  - Test Drive 5/PS**  
Accolade 12/98 S.96 84%
  - Trickstyle/DC**  
Acclaim 11/99 S.72 83%



- Fun**
- Diddy Kong Racing/N64**  
Rare 12/97 S.108 90%
  - Crash Team Racing/PS**  
Naughty Dog 12/99 S.40 89%
  - Speed Freaks /PS**  
Funcom 9/99 S.50 86%
  - Beetle Adventure Racing/N64**  
Electronic Arts 5/99 S.56 85%
  - Mario Kart 64/N64**  
Revolution/Sony 11/96 S.62 83%
  - Micro Machines V3/PS**  
Codemasters 4/97 S.38 78%
  - Pen Pen Trilcelon/PS**  
Pygnosis 12/99 S.58 77%



- Simulation**
- Sega Rally 2/DC**  
Sega 10/99 S.74 90%
  - Gran Turismo/PS**  
Sony 6/98 S.70 90%
  - V-Rally 2/PS**  
Infogrames 8/99 S.32 89%
  - Formel Eins 99/PS**  
Pygnosis 12/99 S.58 89%
  - Wave Race 64/N64**  
Nintendo 3/97 S.66 88%
  - F1 World Grand Prix/N64**  
Nintendo 6/99 S.50 85%
  - Racing Simulation 2/DC**  
Ubi Soft 11/99 S.57 80%

**Action-Adventure**



- Comic**
- Zelda - Ocarina of Time/N64**  
Nintendo 1/99 S.38 96%
  - Alundra/PS**  
Pygnosis 4/98 S.77 83%
  - Brave Fencer Musashi/N64**  
Konami 11/97 S.84 82%
  - Mystical Ninja/N64**  
Konami 11/97 S.84 74%
  - Bombberman Hero/N64**  
Hudson 7/98 S.72 73%



- Horror**
- Shadow Man/DC**  
Acclaim 1/00 S.80 90%
  - Resident Evil: Nemesis/PS**  
Capcom 8/98 S.88 88%
  - Shadow Man/N64**  
Acclaim 10/99 S.36 87%
  - Soul Reaver: Legacy of Kain/PS**  
Crystal Dynamics 8/99 S.60 87%
  - Biohazard 2/PS**  
Capcom 5/98 S.102 85%
  - Blue Stinger/DC**  
Activision 10/99 S.78 85%
  - Resident Evil Director's Cut/PS**  
Capcom 12/97 S.100 84%
  - Dino Crisis/PS**  
Capcom 12/99 S.36 84%
  - Silent Hill/PS**  
Konami 9/99 S.44 82%
  - Resident Evil 1/PS**  
Capcom 6/96 S.38 80%



- Real**
- Metal Gear Solid/PS**  
Konami 3/99 S.58 93%
  - Tomb Raider IV/PS**  
Core Design 1/00 S.46 90%
  - Tomb Raider II/PS**  
Core Design 12/97 S.52 84%
  - Mission: Impossible/PS**  
Infogrames 11/99 S.55 83%
  - Tomb Raider/PS**  
Core Design 12/96 S.44 83%
  - Tomb Raider III/PS**  
Core Design 1/99 S.52 81%
  - Siphon Filter/PS**  
989 Studios 10/99 S.68 80%
  - Hybrid Heaven/N64**  
Konami 11/99 S.56 78%
  - Broken Helix/PS**  
Konami 1/98 S.78 71%
  - Overblood/PS**  
Riverhillssoft 6/97 S.78 70%



- Strategie**
- Command & Conquer 2/PS**  
Westwood/Virgin 12/97 S.98 90%
  - Final Fantasy Tactics/PS**  
Squaresoft 4/98 S.82 88%
  - Warcraft 2/PS**  
EA/Blizzard 9/97 S.40 88%
  - C&C2: Gegenschlag/PS**  
Electronic Arts 4/99 S.86 88%
  - Populous: The Beginning/PS**  
Electronic Arts 4/99 S.62 88%
  - Warzone 2100/PS**  
Pumpkin/Eidos 6/99 S.62 84%
  - Command & Conquer/PS**  
Westwood/Virgin 1/97 S.36 84%
  - Command & Conquer/N64**  
Westwood Studios 8/99 S.68 82%
  - Worms/PS**  
Team 17/Ocean 2/96 S.68 82%
  - KKND Krossfire/PS**  
Infogrames 4/99 S.52 80%



- Jump & Run**
- Donkey Kong 64/N64**  
Rare/Nintendo 1/00 S.56 94%
  - Sonic Adventure/DC**  
Sega 10/99 S.80 92%
  - Banjo Kazooie/N64**  
Rare/Nintendo 7/98 S.46 92%
  - Rayman 2-The Great Escape/N64**  
Ubi Soft 11/99 S.38 90%
  - Super Mario 64/N64**  
Nintendo 3/97 S.36 86%
  - Toy Story 2/PS**  
Activision 2/00 S.60 85%
  - Gex: Deep Cover Gecko/PS**  
Crystal Dynamics 5/99 S.70 85%
  - Crash Bandicoot: Warped/PS**  
Naughty Dog 1/99 S.76 84%
  - Spyro - Gateway to Glimmer/PS**  
SCED 12/99 S.66 83%
  - Gex: Deep Cover Gecko/N64**  
Crystal Dynamics 11/99 S.70 81%



- Rollenspiel**
- Final Fantasy VIII/PS**  
Squaresoft 11/99 S.46 95%
  - Final Fantasy VII/PS**  
Squaresoft 12/97 S.90 92%
  - Parasite Eve/PS**  
Squaresoft 11/98 S.96 86%
  - Breath of Fire III/PS**  
Capcom 8/98 S.76 86%
  - Wild Arms/PS**  
Sony 3/99 S.66 85%
  - Diablo/PS**  
Blizzard/EA 5/98 S.41 84%
  - Xenogears/PS**  
Crystal Dynamics 5/99 S.108 83%
  - Star Ocean 2/PS**  
us-import 80%
  - Suikoden/PS**  
Konami 2/97 S.40 74%
  - Quest 64/N64**  
THQ 9/98 S.104 60%

**Multiplayer**



- Mario Party/N64**  
Hudson 4/99 S.50 \*\*\*\*
- Bombberman 64/N64**  
Hudson 12/97 S.10 \*\*\*\*
- Worms/PS**  
Ocean 2/96 S.68 \*\*\*\*
- Indiziertes Spiel/N64**  
Rare 11/97 S.78 \*\*\*\*
- Mario Kart 64/N64**  
Nintendo 4/99 S.38 \*\*\*\*
- Diddy Kong Racing/N64**  
Rare 12/97 S.108 \*\*\*\*
- Pen Pen Trilcelon/DC**  
Sega \*\*\*
- KKND Krossfire/PS**  
Infogrames 4/98 S.52 \*\*\*
- NBA 2K/DC**  
Sega 2/00 S.78 \*\*
- South Park Chef's Luv Shack/DC**  
Cryo 3/99 S.66 \*\*

**Genremix**



- Indiziertes Spiel/PS**  
Probe 10/96 S.62 78%
- Arcades Greatest Hits/PS**  
Midway Midway 6/98 S.82 76%
- Atari Greatest Hits/PS**  
Midway 4/97 S.72 74%
- Museum Pieces Vol.1/PS**  
Namco 3/96 S.70 74%
- Williams Arcades Greatest/PS**  
Williams 10/96 S.65 72%
- Museum Pieces Vol.2/PS**  
Namco 4/96 S.75 63%
- Museum Pieces Vol.5/PS**  
Namco 6/97 S.68 63%
- Arcades Greatest Hits 2/PS**  
Midway 3/98 S.66 60%
- Irem Arcade Classics/PS**  
Imax 7/96 S.68 57%
- Perfect Weapon/PS**  
- 4/97 S.66 51%

**Shoot 'em Up**



- Arcade**
- Star Wars: Rogue Squadron/N64**  
Factor 5 2/99 S.60 85%
  - Colony Wars: Vengeance/PS**  
Pygnosis 1/99 S.92 83%
  - Eagle One: Harrier Attack/PS**  
Infogrames 2/00 S.48 83%
  - Omega Boost/PS**  
SCED 8/99 S.64 80%
  - Wing Commander 3/PS**  
Electronic Arts 4/96 S.81 78%
  - Future Cop L.A.P.D. 2100/PS**  
Electronic Arts 11/98 S.82 78%
  - Colony Wars/PS**  
Pygnosis 12/97 S.56 78%
  - Ace Combat 2/PS**  
Namco 12/97 S.107 77%
  - Vigilante 8: 2. Herausf./N64**  
Crystal Dynamics 2/00 S.63 76%
  - Body Harvest/PS**  
Gremlin 12/98 S.80 75%



- Gun**
- The House of the Dead 2/DC**  
Sega 10/99 S.82 92%
  - Indiziertes Spiel/PS**  
Namco 12/97 S.107 81%
  - Judge Dredd/PS**  
Gremlin 2/98 S.67 52%
  - Point Blank 2/PS**  
Namco 10/99 S.54 50%
  - Point Blank/PS**  
Namco 4/98 S.73 35%
  - Crypt Killer/PS**  
Konami 5/97 S.62 30%



- Ego**
- Indiziertes Spiel/N64**  
Rare 11/97 S.78 92%
  - Turok: Rage Wars/N64**  
Acclaim 12/97 S.103 85%
  - Turok 2: Seeds of Evil/N64**  
Acclaim 11/98 S.68 83%
  - Armorines/N64**  
Acclaim 12/97 S.102 82%
  - Forsaken/N64**  
Iguana/Probe 6/98 S.88 81%
  - Turok: Dinosaur Hunter/N64**  
Acclaim 3/97 S.62 75%
  - Forsaken/PS**  
Probe/Acclaim 5/98 S.38 75%
  - Exhumed/PS**  
Lobotomy 4/97 S.67 74%
  - Indiziertes Spiel/N64**  
Midway 6/97 S.60 69%
  - Disruptor/PS**  
Interplay 12/96 S.50 65%



- Scroller**
- Apocalypso/PS**  
Noversoft 12/98 S.82 82%
  - One/PS**  
ASC/Visual C. 2/98 S.76 82%
  - Mega Man 8/PS**  
Capcom 4/98 S.84 81%
  - Small Soldiers/PS**  
Dreamworks 1/99 S.64 72%
  - Millenium Soldier Expendable/DC**  
Infogrames 10/99 S.83 71%
  - Blasto/PS**  
SCED 7/98 S.44 71%
  - Assault/PS**  
Telstar/Konami 10/98 S.75 70%
  - Spot goes to Hollywood/PS**  
Virgin/Burst 1/97 S.62 61%
  - Mega Man X3/PS**  
Capcom 9/97 S.66 60%
  - Agent Armstrong/PS**  
Virgin 8/97 S.66 54%

## Bomberman Quest (GBC)

Kaum ein Spiel konnte sich über ein Jahrzehnt so etablieren wie Bomberman. Noch heute ist die gegenseitige Jagd mit den Bomben ein Partyspaß ohne Gleichen. Für alle Freaks gibt



es nun eine vernünftige Einziespieler-Variante: Bomberman Quest. Die Handlung des Action-Rollenspiels ist schnell erzählt. Bomberman fliegt mit seinem Raumschiff und einer Ladung gefangener Monster durchs All. Plötzlich wird er sabotiert und muss auf einem friedlichen Planeten notlanden. Alle Monster büchsen aus und Bomberman muss sie wieder einfangen. Wie schon aus den anderen Bombenlegereien bekannt, beginnt ihr mit einer simplen Variante einer Dynamitstange, die lediglich in der Nähe wirksam ist. Damit lassen sich aber nur die ganz dummen

Monster überraschen. Also erhaltet ihr von jedem besiegt Monster ein Goodie, mit dem ihr eure Feuerkraft etwas aufpeppt. Allerdings braucht ihr beim Upgraden die Hilfe einer Bombenwerkstatt, die ihr in dem Ort Peace Town findet. Bomberman Quest bietet noch einen zweiten Spielmodus. Im Battle-Game dürft ihr per Linkkabel gegen einen Mitspieler antreten und euch in altbekannter Manier gegenseitig in die Explosionen hetzen. Bomberman Quest ist ein hübsches, kurzweiliges Game. Das liegt nicht nur an dem gelungenen Mehrspieler-Modus, sondern auch an

den nicht gerade einfachen Gegnern in der eigentlichen Quest. Glücklicherweise könnt ihr abspeichern, da die Monstersammelei sonst eine sehr knifflige Aufgabe wäre.

**WERTUNG:**  
**Fun: 78%**

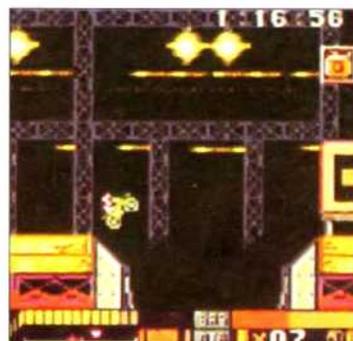


## Crazy Bikers (GBC)

Ganz im Stile von Konamis alten Arcade-Spielen präsentiert sich der Game-Boy-Zögling Crazy Bikers. Ihr fahrt darin mit einem Motorrad über eine mehr oder minder anspruchsvolle Cross-Strecke. Neben normalen Sprüngen, mit denen ihr euch einfach nur über eine wellige Stelle hinweg bewegt, die euch sonst ausbremst, wurden Loops und andere akrobatische Elemente eingebaut. Wahlweise fahrt ihr eines von 13 Einzelrennen oder eine aus fünf Rennen bestehende Meisterschaft. Bei beiden Modi dürft ihr auch gegen

einen Mitspieler per Linkkabel antreten. Das Rennen selbst bestreitet ihr immer als Einzelkämpfer. Im Meisterschaftsmodus wird euch erst hinterher eröffnet, mit welcher Platzierung ihr abgeschnitten habt. Im Rennen besteht eure Hauptaufgabe darin, verschiedene Goodies einzusammeln, die beispielsweise eure chronisch leere Benzinanzeige ein wenig auffüllen. Vernachlässigt ihr das und der Benzinstand ist bei Null angelangt, scheidet ihr disqualifiziert aus dem Rennen aus. Aus technischer Sicht hat sich Konami nicht gerade

überschlagen. Ihr betrachtet euer Fahrzeug stets von der Seite. Auch wenn das nicht sonderlich erregend

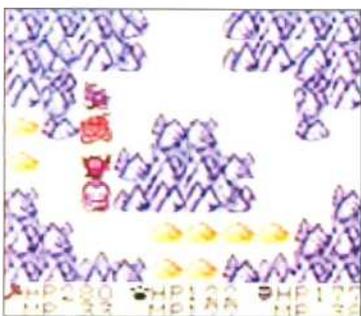


ist, sorgt die Darstellung für ein flüssiges Scrollen ohne das nervende Zucken. Vom Spielerischen her hält sich die Begeisterung in Grenzen. Die Strecken sind zwar anspruchsvoll, aber nicht sonderlich motivierend. Zudem könnten sie ruhig etwas länger sein. Eine dreiviertel Minute pro Runde ist einfach zu wenig.

**WERTUNG:**  
**Fun: 51%**

## Dragon Quest Monsters (GBC)

Mit der Dragon-Quest-Serie, die schon im Jahr 1989 auf dem NES ihren Anfang fand, schuf sich Hersteller Enix gute Grundlagen für das



klassische Rollenspiel-Genre. Bereits vor gut anderthalb Jahren wurden die japanischen RPG-Fans mit einer GBC-Version belohnt. Inzwischen wurde Dragon Quest Monsters in Fernost über zwei Millionen Mal verkauft. Ihr spielt den kleinen Terry, dessen Schwester gekidnappt wurde. Eure Suche führt euch in einen riesigen magischen Baum, in dem sich ein kleines Völkchen eingekerkert hat. Dessen König bietet euch seine Hilfe an, vorausgesetzt ihr gewinnt für ihn den Monster-Master-Contest. Dazu müsst ihr aus verschiedenen Parallelwelten

Monster einfangen und trainieren. Um ein Monstermeister zu werden, müssen zunächst die einzelnen Qualifikationsstufen durchlaufen werden. Erfüllt ihr eine, werden euch weitere Zugänge zu neuen Parallelwelten freigegeben. In ihnen findet ihr noch stärkere und geschicktere Monster, die sich euch eventuell anschließen. Durch das Kreuzen der eingefangenen Monster sind theoretisch 40.000 verschiedene Wesen möglich. Die übersichtliche Grafik und die einfache Steuerung sind gut durchdacht und geben dem Pokémon-ähnlichen

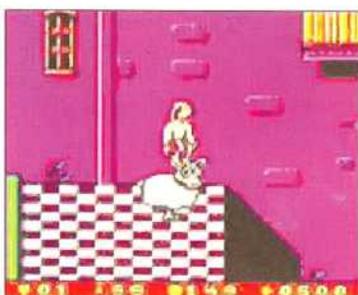
Abenteuer seinen technischen Rückhalt. In Sachen Spielspaß lässt sich Enix nur wenig vormachen. Die gute Story ist zwar sehr freundlich gehalten, dürfte aber auch die älteren RPG-Freaks unter euch ansprechen. Einziger Kritikpunkt: Hin und wieder sind die Endgegner einer Welt etwas zu schwierig geraten.

**WERTUNG:**  
**Fun: 81%**

## Earthworm Jim: Menace to the Galaxy (GBC)

Nachdem der Regenwurm namens Jim in Teil 1 die bössartige Buttsville Queen geschlagen und 1995 den Trickfilm-Dauergegner Psychrow eliminiert hatte, genoss er sein ruhiges Leben. Nach vierjähriger Pause überraschte Earthworm mit einem waschechten 3D-Jump&Run. Doch da auch die Game-Boy-Besitzer in das Vergnügen eines dritten Abenteuers kommen sollen, wurde extra für den Kleinen eine eigene 2D-Hüpferei kreiert. Jims Zwillingbruder, der teuflische Jim, hat den „inter-dimensionalen

Transporter der Vernichtung“ gestohlen. Earthworm Jim will nun das Gerät zurückbekommen, bevor es sein Bruder an den Meistbietenden verkauft. Jim



muss sich durch zwölf große Levels quälen, darunter ein besonders erschreckender in Jims eigenem Badezimmer, wo ihm Aliens, Friedhöfe und Fleisch fressende Pflanzen ans Leder wollen. Natürlich gibt es wieder ein umfangreiches Waffenarsenal. Neben seiner Standardkanone verwendet Jim solch interessante Sachen wie Plasmablaster und Raketenwerfer. Die Steuerung ist einfach und leicht zu bedienen. In Sachen Grafik lässt Menace to the Galaxy keine Wünsche offen. Earthworm Jim ist gut gelungen.

Aufgrund der vielfältigen anspruchsvollen Levels und der ordentlichen Technik macht die Hüpferei richtig Spaß. Einzig die Story kommt ein wenig zu kurz. Wenn ihr keinen GBC habt, dann dürft ihr auch auf dem alten Game Boy und dem Game Boy Pocket zu dem kurzweiligen Modul greifen.

**WERTUNG:**  
**Fun: 79%**

# Konami GB Collection Vol. 1 (GBC)

Wie auf der PlayStation, so auch auf dem Game Boy: Überall schlägt der Retro-Wahn zu. Mit dem ersten Teil der Konami GB Collection werden euch gleich vier Klassiker präsentiert. Der bekannteste davon ist sicherlich das amüsante Gradius. Dies ist ein typisches Shoot 'em Up des alten Stils. Ihr fliegt mit eurem U-Boot von links nach rechts durch einen stetig scrollenden Level und ballert dabei auf alles, was sich bewegt. Der zweite Vertreter ist Konami Racing. In diesem Rennspiel betrachtet ihr eure stilisierten Formel-1-

Fahrzeuge aus der Vogelperspektive. Hier ist die Steuerung etwas schwergängig geworden. Dieser Fehler wurde aber durch das Streckendesign wieder korrigiert. Die sanften Kurven fördern eine Raserei mit Top-Speed. Die anderen beiden Games, The Castlevania Adventure und Probotector, sind reinrassige Jump & Shoots. In dem ersten Plattform-Spiel mit vier großen Levels erledigt ihr alles, was sich nähert, mit eurer schweren Peitsche, während ihr in Probotector mit Schusswaffen arbeitet. Hier sollt ihr fünf Levels leer

räumen. Selbstverständlich warten am Ende einer Stage Endgegner, die euch gut fordern. Insgesamt ist die

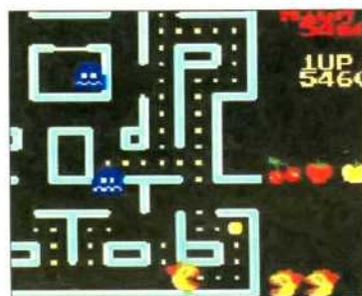


Collection eine gute Auswahl, vorausgesetzt man mag Ballerspiele jeglicher Art. Warum Konami statt einem vierten Shoot 'em Up ein mäßiges Formel-1-Rennen mit eingebracht hat, ist etwas unklar. Für den Game Boy gibt es sicherlich interessantere Spiele, doch kann diese Sammlung zumindest für eine Weile fesseln.

**WERTUNG:**  
**Fun: 64%**

# Pac-Man / Ms. Pac-Man (GBC)

Kennt ihr noch das gute alte Pac-Man? Genau, das ist das Spielchen, wo ihr die Punkte in einem Labyrinth einsammeln müsst. Das Spielprinzip gehört zu den ältesten überhaupt.



Schon auf den allerersten Computern gab es Pac-Man. Acclaim versorgt unseren GBC im Retro-Fimmel, der inzwischen die ganze Szene ergriffen hat, mit gleich zwei Special Colour Editions des Klassikers: Pac-Man und Ms. Pac-Man. Auf beiden Modulen ist eine Version des Uralt-Spiels vertreten. In ihnen sammelt ihr kleine Punkte ein und weicht den immer cleverer werdenden Geistern aus, die den Pac-Man oder Ms. Pac-Man fressen wollen. Hier ist vor allem der Link-Modus interessant: Ihr schickt dem Mitspieler besiegte Geister als zusätzliche Gegner hinüber. Leider ist die Steuerung beider

Versionen viel zu träge, so dass schnell die Lust verloren geht. Auf den Modulen befindet sich jeweils ein Bonus-Spiel. Zusammen mit Ms. Pac-Man erhaltet ihr Super Pac-Man, in dem sich der gefräßige Punkt in ein Riesenmonster verwandelt. Das ist im Wesentlichen schon alles, was das Bonus-Spiel Neues zu bieten hat. Interessanter ist schon das Pac-Man-Modul, auf dem ihr den Tetris-Klon

Pac-Panic findet. Doch statt wie bei Tetris die Reihen bis auf die Grundlinie abzubauen, müsst ihr in den Blöcken eingebaute Geister einsammeln. Besonders im Puzzle-Modus ist Knobeln angesagt, da ihr zig vorgegebene Stellungen mit begrenzter Anzahl von Zügen zu lösen habt. Aufgrund des kurzweiligen Tetris-Klons gestehen wir dem Pac-Man-Modul die bessere Wertung zu.

**Pac-Man NG:**  
**Fun: 74%**

**Ms. Pac-Man**  
**Fun: 51%**

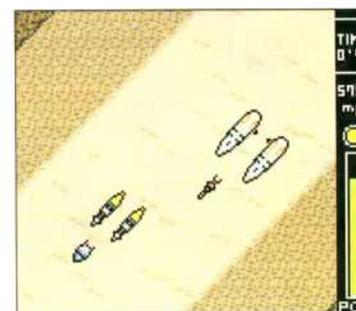
# Star Wars: Episode I Racer (GBC)



Einer der Kinohits im letzten Jahr war Star Wars: Episode I. Aufgrund des riesigen Medieninteresses, das mit dem Film einherging, konnten gleich zwei Spiele für alle möglichen Systeme vermarktet werden. Das Action-Adventure spielt die Story nach, während das Podracer-Rennen nur den Sieg des jungen Anakin Skywalker besiegeln soll. Gerüchte besagen, dass das Rennen im Film nur

eingebaut wurde, um den Racer zu vermarkten. Jedenfalls wurde nun auch der Game Boy Color mit einer Podracer-Hatz ausgestattet. Wie erwartet, wurde nicht die vom N64 bekannte rasante 3D-Grafik umgesetzt. Die GBC-Version erinnert mehr an den Klassiker Micro Machines, in dem ihr mit winzigen Fahrzeugen, die ihr aus der Vogelperspektive betrachtet, über eine Strecke hetzt. Beginnend mit Anakin Skywalker fegt ihr über den ersten der 20 Kurse. Schafft ihr es, euren Kontrahenten zu besiegen, schließt er sich

eurem Rennstall an, so dass ihr statt mit Anakin wahlweise mit einem anderen, bereits geschlagenen Gegner auf die Strecke gehen könnt. Für einen Racer ist



Star Wars nicht sonderlich spannend. Die Strecken müsst ihr mühsam auswendig lernen, da ihr keinerlei Voraussicht habt. Nur ein grüner Pfeil weist euch auf eine kommende Kurve hin. Mit lediglich einem einzigen Gegner pro Rennen wird die Hatz ziemlich schnell öde. Selbst die eingebaute Rumble-Einheit kann nur wenig überzeugen.

**WERTUNG:**  
**Fun: 55%**

# Worms Armageddon (GBC)

Wenn Team 17s Würmer auf den Plan treten, steht die Spielwelt Kopf. Schon vor vier Jahren, als die erste Worms-Version die Konsolenwelt eroberte, gab es kein Halten mehr. In einem wüsten Geballer fetzten sich CPU- und menschliche Gegner, bis von dem Szenario nichts mehr übrig blieb. Eigentlich hat sich bis zu Worms Armageddon nicht viel daran geändert. In der GBC-Version, die gegenüber dem PlayStation-Original ein wenig abgespeckt wurde, treten eure vier Würmer gegen ein zweites Team an, das wahlweise von einem menschlichen oder digitalem

Kontrahenten gesteuert wird. Nach Wahl der Spielwelt sind die Würmer zum Abschuss freigegeben. Immer ab-



wechselnd seid ihr am Zug. Neben eurer Standardwaffe Bazooka dürft ihr auch andere Gemeinheiten verwenden. Ob Gewehre, Flammenfäuste oder gar eine Streitaxt, ihr habt die freie Auswahl. Dennoch können die meisten Waffen nur begrenzt häufig verwendet werden, je nach Einstellung ein-, drei- oder fünfmal. Doch nicht immer ist blindes Geballer die sinnvollste Lösung. Manchmal ist es günstiger, sich stattdessen mit Hilfe der Lötlampe in den Boden einzubuddeln oder per Teleporter an eine aussichtsreichere Stelle zu beamen. Leider ist der CPU-Gegner etwas dumm

geraten. Wenn er nicht gerade freie Schussbahn hat, ballert er ziemlich sinnlos umher und wird zu einem leichten Opfer. Ansonsten gibt es auf dem kleinen GBC ein genauso übles Gefetze wie auf der PlayStation. Besonders gegen einen menschlichen Kontrahenten bekommt Worms Armageddon seinen typischen Fun-Charakter.

**WERTUNG:**  
**Fun: 80%**

# Der Countdown läuft

**Was ist eigentlich wichtiger: Der Jahrtausendwechsel, oder dass der Sega-Hoffnungsträger Shenmue doch noch rechtzeitig zum Ende des Jahres 99 in Japan erscheinen wird? Nun, für mich eindeutig Letzteres!**

**Euer Swen**



## Konsolenkrieg

Ihr seid eine geile Zeitschrift und ich werde sie mir noch öfter kaufen. Aber jetzt zu meinem Anliegen. Ich will nicht unbedingt wieder mit dem Konsolenkrieg anfangen, aber mir geht einiges langsam auf die Nerven. Ich kaufe mir auch mal andere Magazine. Jedemal wenn ich die Leserbrief-Seiten aufschlage, und damit meine ich natürlich auch die Mega Fun, schreiben irgendwelche PS-Besitzer, das N64 sei schlecht, das N64 sei gestorben und Zelda, Turok 2, Shadow Man seien schlechte Spiele mit schlechter Grafik, viel Nebel und, und, und... Ich gebe zu, Rollenspiele und Adventures kann das N64 kaum aufweisen, aber was ist mit den Bereichen Ego-Shooter oder Jump & Run? Ich sage nur Turok oder Silberblick 007. Es gibt wirklich nichts Vergleichbares auf der PlayStation. Sogar Rennspiele gibt es auf dem N64 sehr gute. Und jetzt zum Thema Nebel. Okay, es gibt Nebel auf dem N64, zum Beispiel in Turok 2, South Park und Castlemania. Aber was ist mit Soul Reaver, Silent Hill, Disruptor auf der PlayStation? Da sowas nicht groß erwähnt wird, ist es wohl in Ordnung! Bei Silent Hill wurde der Nebel als atmosphäri-



Unschlagbares Meisterwerk? Zelda gehört selbst nach einem Jahr noch immer zur absoluten Crème de la crème der Videospiele.

scher Zeck bezeichnet. Das Spiel hat mehr Nebel als Turok 2 und Castlemania zusammen! Nicht falsch verstehen, ich bevorzuge nicht das N64, weil ich nämlich beide Konsolen habe. Nur ich bin der Meinung, über das N64 wird zu Unrecht immer schlecht geredet und geschrieben. Noch eine Information zum Schluss. Liebe Leser, schaut euch in der Mega Fun mal die Spielwertungen an. Wie viele Spiele gibt es für beide Konsolen? Und wie viele sind in der 90er-Wertung? Klares Plus für das N64, oder? Aber natürlich gibt es auf der PS auch Spitzentitel. Keine Frage.

Oliver Wüstefeld, Bilshausen

Viele PS-Besitzer haben scheinbar ein Problem damit, dass "ihre" Konsole nicht die einzige auf dem Markt ist, die sehr gute Spiele hervorbringt. Wir von der Mega Fun haben dies auch immer betont, denn schließlich kommen unsere Wertungen nicht ohne Grund zu Stande. Übrigens möchte ich die Gelegenheit nutzen, noch etwas zu unserem Wertungssystem loszuwerden, da es hier scheinbar noch Missverständnisse gibt: 1. Die Fun-Wertungen sind systemübergreifend, d.h., sie sind untereinander absolut vergleichbar, egal ob das Spiel nun für PS, N64 oder DC ist. 2. Das gilt aber nicht für die Sound- und Grafik-Wertungen! Sie beziehen sich immer auf die technischen Möglichkeiten der Konsole. Also wundert euch nicht, wenn Sonic Adventure in puncto Grafik "nur" 84 % bekommt und der N64-Rayman 92 %. Das liegt natürlich daran, dass der DC noch wesentlich mehr Potential hat als das N64 oder die PS. Würden wir Sonic eine vergleichbare Wertung geben,

müssten wir in die hohen 90er-Regionen vorstoßen. Aber was sollten wir tun, wenn Shenmue kommt?

## Verschwörung

Ich lese eure Zeitschrift jetzt seit genau drei Jahren und ich habe mir gedacht, es ist an der Zeit, wieder einmal einen Leserbrief zu schreiben. Da komme ich auch schon zum Thema Leserbriefe von der letzten Ausgabe 1/00. Der erste davon, den ich ansprechen möchte, ist der von Sebastian K.. Also wenn er so ein PS-Freak ist, soll er sich in Zukunft von Multiformatmagazinen fernhalten und einmal die Cover der Magazine anschauen, bevor er sie sich kauft. Dort steht nämlich unter dem Mega-Fun-Schriftzug: Nintendo, Sega, Sony. Zu Biohazard 3, das er ja angeblich schon durch ein paar Bilder ganz auswändig kennt, muss ich sagen, dass er noch keine Ahnung vom Police Department, Downtown, Uptown, der Flieh- oder Kämpf-Option bei Nemesis oder vom genialen Gemetzel im Anfangsvideo hat. Doch eine Frage hätte ich auch noch, denn soviel ich weiß, soll dieser Teil zwischen dem ersten und dem zweiten liegen. Sinnvoller wäre jedoch zwischen dem zweiten und Code Veronica, denn ansonsten wären der arme Leon und die arme Claire ziemlich verstrahlt und sie dürften auch keine Stadt vorfinden. Der nächste Brief ist von Samuel R., dem ich voll zustimme, denn eure Cover sind wirklich sehr auf die PS bezogen. Ich weiß ja, dass es für den DC noch nicht viele Spiele gibt, aber trotzdem. Wobei ich auch schon beim nächsten Thema wäre, der genialsten Kon-

sole unter der Sonne, dem DC. Als ich letzte Woche zur Videothek ging, fragte ich, ob sie auch für den DC-Spiele verleihen werden. Aber die Antwort war wie fast überall die gleiche, die da wäre: "Nein, wir verleihen für den Dreamcast keine Spiele, denn wenn die PS 2 rauskommt, ist der DC Geschichte." Da fragt sich der Zocker doch, warum die halbe Welt gegen Sega ist? Er hat doch eine geniale Hardware und Spiele, wie man bei Sonic, Soul Calibur oder HotD2 sieht, wobei ich von der PS 2 bis jetzt nur ein paar Hardware-Daten, ein ziemlich schlecht aussehendes Gehäuse, einen Controller, der schon bekannt ist, und ein paar Bilder von zukünftigen Games, die der DC locker darstellen kann, gesehen habe.

Alexander S., Wiesentheid

Es bleibt nur zu hoffen, dass der DC in den Weihnachtswochen noch einmal kräftig zulegt, um diesen Ignoranten mal zu zeigen, dass die Zocker reif für die nächste Hardware-Generation sind. Übrigens gingen viele Lesermeinungen zum Brief von Sebastian Kamper ein. Alle konnten eigentlich nichts mit dieser verbohrten Hetze gegenüber Sega und Nintendo anfangen. Ein Beweis dafür, dass es noch genügend liberale Leser gibt, die allen Systemen eine faire Chance einräumen. Und selbst wenn man nur eine Konsole besitzt, ist es doch interessant zu beobachten, was sich sonst noch auf dem Markt tut, oder?





## Humpty-Bumpy-Spruch des Monats

„Wer wird's schon schaffen ohne Händezucken Lara Croft in den Ausschnitt zu gucken?“

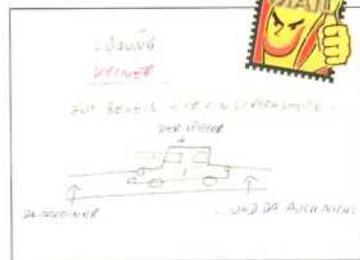
Ein Humpty-Bumpy-T-Shirt geht an: Marius Pitsch, Dreis

### Kommerzielles Verhalten

Ich möchte mich zu dem Leserbrief in der Mega Fun 1/00 von Sebastian Kamper äußern, denn da ich großer Sega-Fan bin, aber auch tolerant gegenüber anderen Konsolen, hat mich diese engstirnige Person mit ihren überflüssigen Kommentaren ziemlich verärgert. Dass Sega in Deutschland in der Vergangenheit ziemlich floppte und auch in Zukunft mit dem DC wohl nicht sehr erfolgreich sein wird (im Gegensatz zu den USA oder Japan, denn dort können sich die Verkaufszahlen sehen lassen), haben wir solchen Typen wie Sebastian Kamper zu verdanken. Aber auch einige Multiformatmagazine, die sich zwar unparteiisch nennen, sich meiner Ansicht nach aber zu sehr auf Sonys Seite begeben (da die PS wohl die zur Zeit populärste Konsole auf der Welt und vor allem in Deutschland ist), tragen einen großen Teil dazu bei. Ich kann einfach nicht verstehen, dass diese Magazine, die Sony, Sega und Nintendo vertreten, Probleme damit haben, neutral zu werden, und (es scheint ein Fluch zu sein) Sega nicht so recht unterstützen wollen. Dieses kommerzielle Verhalten stelle ich leider auch teilweise bei euch fest, denn statt vernichtende Sprüche beim Release einer neuen Konsole (es geht auch milder) loszulassen, sollte man doch bei einer Neuerscheinung (egal von wem) versuchen, so darüber zu schreiben, dass sie bei den Lesern auf Interesse stößt, sie den Videopspielern schmackhaft gemacht wird, und ihr nicht gleich eine schwarze Zukunft voraussagen. Das war's schon. Alles Gute für die Zukunft.

Stefan Thoben, Sögel

Deine Kritik bezüglich einer unfairen Darstellung des DC in der Mega Fun bezieht sich wohl auf meine Meinungsäußerung in Ausgabe 12/99 unter der Rubrik "Mal ehrlich". Um eines klarzustellen, ich wünsche dem DC nichts Schlechtes. Im Gegenteil! Der DC ist zur Zeit die Konsole, mit der ich am häufigsten spiele, und Titel wie Sonic Adventure, The House of the Dead 2 oder das Preview zu Crazy Taxi ("You are a Hell of a Driver!") möchte ich nicht mehr aus der Hand geben. In meiner Stellungnahme platzte mir in diesem Moment schlichtweg der Kragen, da



Spaß muss sein! Diese lustige Lösung zur Colin-McRae-Verlosung erreichte uns von Gerald Laner aus Volders.

ich einfach nicht nachvollziehen kann, wie man ein dermaßen potentes Produkt so schlecht in Deutschland vermarkten kann! Ansonsten, glaube ich, haben wir immer objektiv und ehrlich über den DC und seine Spiele berichtet.

### Die großen Spiele

Hallo Mega-Fun-Team. Zuerst mal ein sehr großes Lob an eure Zeitschrift. Ich bin einer eurer treuesten Leser. Macht weiter so. Nun zu meiner Frage. Ich bin ein richtiger PS-Fanatiker. Mich würde interessieren, ob die ganz großen Spiele (Tekken 4, Gran Turismo 2000) auch für die 32-Bit-Konsole herauskommen, sobald die PS 2 auf dem Markt erschienen ist. Es wäre schade, wenn die alte PS darunter leiden müsste.

Andreas Helf, Schifferstadt



Erste geniale Demos oder nur Augenwischerei? Ob die PlayStation 2 wirklich der grafische Überflieger ist, muss sich noch zeigen. Allerdings sind die ersten spielbaren Demos sehr beeindruckend.

Es ist unwahrscheinlich, dass diese Titel für die 32-Bit-PS erscheinen, und zwar aus drei Gründen. Erstens wäre eine technische Anpassung von der PS2-Performance auf das derzeitige PS-Niveau kaum möglich und zweitens möchte Sony ja mit diesen neuen Titeln Käufer für ihre neue Konsole interessieren. Und dieses Interesse würde wahrscheinlich nicht so groß ausfallen, wenn es Gran Turismo 2000 für die "alte" PS geben würde. Drittens: Durch seine angekündigte Abwärtskompatibilität wird die PS 2 auch die normalen PS-CD-ROMs abspielen können, womit eine parallele Vermarktung zweier Versionen eines Spieles noch unwahrscheinlicher wird.

### RE contra BPJS

Hier schreibt euch ein großer Videospiele-Fan aus Hannover. Ich persönlich bezeichne mich als erfahrenen Spieler, bin im Besitz einer PlayStation, will mir Nintendo Dolphin und PS 2 beschaffen. Der Grund, warum ich euch schreibe, ist die BPJS. Ich bin 15 Jahre alt und ein großer Resident-Evil-Fan. Natürlich besitze ich alle Teile des Spiels (sogar jp-Version) und ich kaufe mir auch die deutsche Version von Nemesis, obwohl ich glaube, dass sie indiziert wird. Okay, alle labern von einer geschnittenen Version, aber was kann man da weglassen? Grünes Blut will keiner. Höchstens die Videosequenzen, denn die sind bru-

taler als die von Biohazard 2 und 1. Ich meine, dass Indizierungen Schwachsinn sind, denn ich komme eh an neue indizierte Spiele ran. Ich finde es aber auch schade, dass viele deutschen PS-Spieler blöde Ego-Shooter, zum Beispiel Alien Trilogy, spielen und zum Beispiel Beben 2 nicht kennen. Ihr braucht euch auch nicht auf "Medaille der Ehre" zu freuen, denn das wird indiziert, wenn nicht sogar beschlagnahmt. Auch wenn es kein Blut in der deutschen Version geben sollte, wird es indiziert. Hier die zwei entscheidenden Gründe: 1. Man schießt auf Menschen. 2. Die Story spielt sich im Zweiten Weltkrieg ab. Aber egal, ich komme eh ran. Ihr fragt euch jetzt wie, oder? Ganz einfach! Es gibt Geschäfte bzw. Internet, wo es kein Problem ist, diese Spiele zu beschaffen. Aber eines muss ich noch loswerden. Alle sagen, dass brutale Videospiele für Schulmädchen verantwortlich sind. Ich spiele diese Games und bin normal. Meiner Meinung nach sind Eltern schuld, die Waffen zugänglich für Jugendliche machen. Diese sollten bestraft werden, und nicht die Programmierer von Beben 2 und RE.

Pawell Natalli, Hannover

Ein absolut klares Statement für einen 15-Jährigen! Ob Indizierungen Schwachsinn sind, nur weil man sie trotzdem bekommt, wäre genauso irrsinnig zu behaupten wie, Originale sind Schwachsinn, da man ja trotzdem an Raubkopien kommt. Dass du an alle indizierten Spiele über Geschäfte, die es mit den Gesetzen nicht ganz genau nehmen, oder das Internet herankommst, ist mir klar. Ich werde mich nun auch nicht hier hinstellen und eine Lobeshymne auf die BPJS anstimmen. Diese Behörde hat in den letzten Jahren schon genügend Bockmist zu verantworten, so dass die negative Meinung der Spieleszene ihnen gegenüber die logische Konsequenz ist. Im Fall von "Medaille der Ehre" gebe ich dir vollkommen Recht. Dieses Spiel wird mindestens indiziert und daher hat Electronic Arts auch beschlossen, das Spiel in Deutschland nicht selbst offiziell zu vertreiben.

### Aufklärung

Die Mail von Sebastian aus der Januar-Ausgabe hat mich doch ziemlich schockiert. Wie ihr schon richtig angemerkt habt, sollte sich ein „Sony-Freak“ dieser Art kein Multifomat-Mag kaufen und dann seine beschränkte Sichtweise kundgeben. Dass er sich jedoch über die abgedruckten Lösungshinweise bzw. Screenshots RE 3 betreffend aufregt, ist unverständlich. Meine Bitte: Macht weiter so, ich halte das für einen Kaufanreiz. Wer sich dadurch gestört fühlt, soll es einfach nicht lesen! Sebastians Leserbrief erinnerte mich an die "guten alten Zeiten", als es noch den großen Zweikampf Sega vs Nintendo gab. Ich bin zwar Sega-Fan, trotzdem

## Lesercharts

### Leserhits Nintendo 64

1. **WWF Attitude**  
(2) 2. Monat Fun-Sports  
Acclaim
2. **Zelda - Ocarina of Time**  
(1) 4. Monat Action-Adventure  
Nintendo
3. **indiziertes Spiel 007**  
(-) 1. Monat Ego-Shooter  
Nintendo
4. **Donkey Kong 64**  
(-) 1. Monat Jump & Run  
Nintendo
5. **Star Wars Episode I: Racer**  
(-) 1. Monat Rennspiel  
Lucas Arts Ltd.

### Leserhits PlayStation

1. **Silent Hill**  
(3) 2. Monat Action-Adventure  
Konami
2. **FIFA 2000**  
(-) 1. Monat Sport  
Electronic Arts
3. **V-Rally 2**  
(-) 1. Monat Rennspiel  
Infogrames
4. **Final Fantasy VIII**  
(5) 2. Monat Rollenspiel  
Squaresoft
5. **Metal Gear Solid**  
(2) 3. Monat Action-Adventure  
Konami



belebt ein gesunder Konkurrenz-kampf bekanntlich das Geschäft. Sony brach mit einer beispiellosen Werbekampagne in den Markt ein, wollte die Konkurrenten mit dem unglaublichen Budget niedermachen und erreichte die breite Masse, die es teilweise einfach nicht besser weiß. Ich habe nichts gegen Sony, nur rege ich mich jedesmal auf, wenn derart subjektive und vollkommen unpassende Äußerungen gemacht werden. Meiner Meinung nach sollten aber auch Multiformatmagazine wie die Mega Fun ihren Teil dazu beitragen, diese Leserschaft aufzuklären. Dazu gehört für mich auch, dass Tomb Raider nicht immer aufs Neue über alles gelobt wird. Verbesserungen sind kaum festzustellen, weder bei Technik, Gameplay noch bei Kreativität. Dieser Lara-Croft-Kult ist nicht mehr normal. Aber solange die Berichte trotz fehlender Neuerungen immer positiv ausfallen, wird sich nichts ändern. Der durchschnittliche 16-jährige Kaufhausgänger wird dann immer noch "cool ey, Lara Croft" von sich geben, und wenn solche Fans die breite Masse stellen, werden wir wohl noch lange auf kreative Spiele warten und uns weiterhin nur mit Nachfolgern begnügen müssen. Das perfekte Gegenbeispiel ist Shenmue. Leider ist zu befürchten, dass das fast schon revolutionäre Spielprinzip und der noch nie dagewesene Umfang den Freaks vorbehalten bleiben, weil nicht genügend darüber berichtet wird.

Nikolas Berger (nikb@netcologne.de)

Wenn wir die japanische Version von Shenmue in den Händen halten, werden wir ausführlich darüber berichten. Und geht alles glatt, wird es schon nächste Ausgabe so weit sein! Für mich ist dieser Titel eigentlich der Grund überhaupt für das diesjährige Weihnachten. Über die Wertung von Tomb Raider IV haben wir lange diskutiert, ob es gerechtfertigt ist, diesem Spiel eine dermaßen hohe Wertung zu geben. Nun, auch die Redaktion war in dieser Frage zweigeteilt, da es zum einen ein hervorragendes Spiel ist, aber zum anderen wenig Innovatives bietet. Wenn aber die Innovation als Grundlage einer Spielspaßwertung erhalten müsste, würden ein Ridge Racer 4 oder ein Virtua Fighter 3tb ordentlich eins auf die Wertungsmütze bekommen. Letztendlich geht es um den Spaß, den das Spiel macht, unabhängig davon, wie viele Vorgänger es gab. Wenn man genug von Lara hat, braucht man es sich schließlich nicht zu kaufen, auch wenn die Mega Fun 90 Steine gegeben hat.



Lara - Kultcharakter oder Medienobjekt? Das Thema TR ist nicht tot zu kriegen. Einige Leser fanden unseren Test nicht kritisch genug.

### Kurz beantwortet

**Kommt Half-Life (dt. Version), Unreal Tournament und Quake 3 Arena für DC oder nicht?**

Half-Life (dt. Version) wird wahrscheinlich kommen, bei den anderen beiden Titeln kann man sich nicht darauf verlassen. Bisher gibt es nur Gerüchte, aber keine Bestätigungen.

**Seid ihr im Chat der Dream-Arena? Wenn, dann nur incognito!**

Ihr habt beim Test von Rainbow Six für das N64 leider vergessen, den Zweispieler-Cooperative-Modus zu erwähnen.

**Das stimmt. Wir konnten hoffentlich diesen Fehler somit wettmachen.**

**Warum habt ihr in der letzten Ausgabe Snow Surfers, NFL Blitz, F1-WGP, World Wide Soccer und South Park für den DC nicht getestet, obwohl es sie schon im Handel zu kaufen gibt?**

**Alle diese Tests könnt ihr in dieser Ausgabe finden. Wir konnten keine Tests durchführen, da die Spiele nicht rechtzeitig in der Redaktion vorlagen.**

**Warum schreibt ihr, dass Shadow Man für den DC besser ist als fürs N64, gebt aber beiden Versionen 94 %. Oder dem N64-WWF 93% und der DC-Version nur 85 %?**

**Genau diese Unstimmigkeiten nahmen wir zum Anlass und überarbeiteten die Wertungslisten dieser Ausgabe komplett, um solche kleinen Schiefereien zu korrigieren. Wir hoffen, dass diese Veränderungen eure Zustimmung finden.**

**Welche Mega-Fun-Ausgaben kann man nachbestellen?**

**In der Regel nur die letzten drei Ausgaben. Ein Formular hierfür findest du im Heft.**

**Wann kommen das 56k-Modem und das Zip-Drive für DC? Und zu welchem Preis?**

**Das Zip-Drive wurde bereits vor Wochen in Japan angekündigt und soll dort im 1. Quartal 2000 erscheinen. Wenn ein schnelleres Modem für den PAL-Dreamcast erscheint, steht noch in den Sternen. Vor dem 3. Quartal 2000 sollte man nicht damit rechnen.**

**Stimmt es, dass es von Wu Tang und FFVIII jeweils zwei Versionen gibt?**

**Bei FFVIII ist uns das nicht bekannt. Bei Wu Tang gibt es in der NTSC-Version Fatality-Moves und die Kämpfer bleiben liegen, während sich diese Optionen bei der PAL-Version nur auf Umwegen aktivieren lassen.**

### 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](mailto: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  Dreamcast  
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?  
\_\_\_\_\_

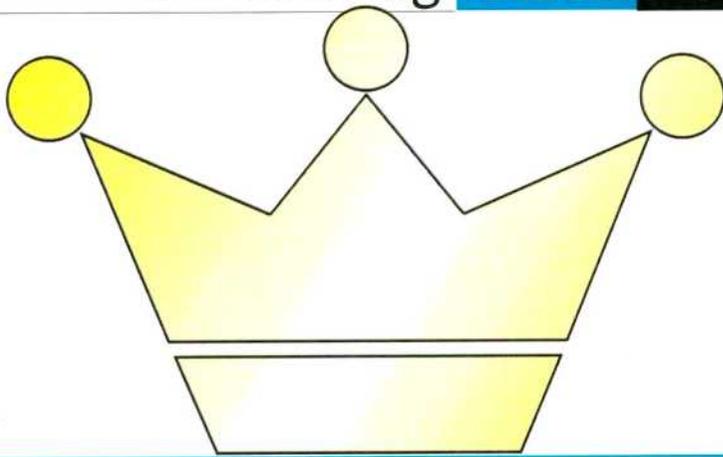
Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?  
\_\_\_\_\_

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:  
\_\_\_\_\_

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Ihr über uns  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515

Meine Adresse  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2/00



# Zockerkönig

Ein neues Jahrtausend ist angebrochen. Grund genug, einen neuen Zockerkönig ins Leben zu rufen. Auch diesmal haben wir uns drei Games für euch ausgesucht, bei denen ihr euer Talent am Joypad unter Beweis stellen dürft.

### Die Regeln:

Schickt uns ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!!!) plus ein Passbild von euch (!!!) an die unten genannte Adresse.

Bei Punktgleichstand bzw. bei identischen Bestleistungen gewinnt das jeweils zuerst eingegangene Tape.

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

**Redaktion Mega Fun**  
**Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)**  
 Franz-Ludwig-Str. 9  
 97072 Würzburg



**Tony Hawk (PS)**  
 Der beste Skater schafft es bei uns aufs Siegertreppchen. Derjenige, der beim Downhill Jam in Phoenix die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Also, auf die Bretter, fertig, los! Welchen Skater ihr für den halsbrecherischen Ritt durch die Betonröhre wählt, entscheidet einzig und allein ihr selbst.

- 1st
- 2nd
- 3rd



**Crash Team Racing (PS)**  
 Wer legt die schnellste Zeit im Time-Trial für die Mystery Caves vor? Mit welchem Pilot ihr euch auf die gefährliche Piste wagt, ist uns egal. Also, gehörig Vollgas geben!!!

- 1st
- 2nd
- 3rd



**Snow Surfers (DC)**  
 Wer erzielt die beste Punktezahl auf der von Anfang an frei befahrbaren Downhill-Piste? Derjenige, der die meisten Grabs und besten Moves praktiziert, gewinnt. Die Wahl der Boarder und Boards wird euch erneut freigestellt.

- 1st
- 2nd
- 3rd

11/99



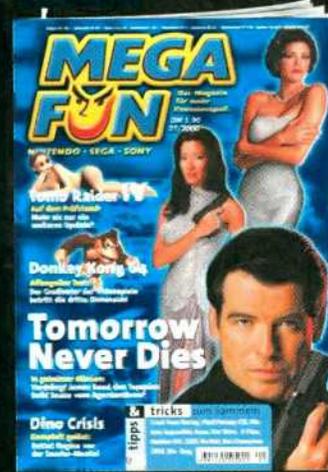
Heft verpaßt?

12/99



Kein Problem!

01/00



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 11/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 12/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 01/00	zu DM 5,90	
	zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
<b>GESAMTBETRAG</b>		

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!

Unverbindliche  
Preiseempfehlung  
DM 19,95



Wow

- DIN A3, Top-Papier
- Ab sofort im Handel  
oder bestellen über  
Tel. 0911-2872-150  
oder Fax - 250.
- Nur DM 19,95!\*



# LARA CROFT 2000 CALENDAR



\* Inkl. Porto und Verpackung



# erste hilfe inhalt

## tips & tricks 2/00

### Nintendo 64

Armorines: Project S.W.A.R.M. (dt).....	Cheats.....	440
Donkey Kong 64 (dt).....	Allgemeines.....	460

### PlayStation

Ace Combat 3 (dt).....	Simulator.....	440
Championship Motocross (dt).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	441
Der Morgen stirbt nie (dt).....	Cheats.....	440
Dino Crisis (dt).....	Tipps.....	441
FIFA 2000 (dt).....	Tipps.....	440
Grand Theft Auto 2 (dt).....	Cheats.....	441
Lego Racers (dt).....	Cheats.....	441
No Fear Downhill Mountain Biking (dt).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	441
Ready 2 Rumble Boxing (dt).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	441
Ruff & Tumble (dt).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	441

## komplettlösung 2/00

### PlayStation

Tomb Raider IV (dt).....	Komplett!.....	442-458
--------------------------	----------------	---------

## Tomb Raider IV

### PlayStation (dt) Cheats

Sage und schreibe 600,- DM wurden für diese Ausgabe ausgelobt, und endlich trudelten Zuschriften ein, die den Titel des Tipps des Monats verdienen. Allen voran die Cheats zu Laras viertem Abenteuer.



Die Cheats funktionieren folgendermaßen: Positioniert Lara so, dass sie ganz genau nach Norden schaut. Das kann im Inventar nachgeprüft werden. Hier befindet sich ein Kompass, der die Ausrichtung ganz genau anzeigt. Danach muss ein bestimmter Gegenstand im Inventar angewählt werden und per entsprechendem Code habt ihr die Gelegenheit, einen der nachfolgenden Cheats zu aktivieren.

#### Level überspringen:

Markiert im Inventar das Zeichen Laden. Gebt nun Folgendes ein:  
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ dann Δ.

#### Munition und Medi-Packs:

Markiert im Inventar das kleine Medi-Pack. Gebt nun Folgendes ein:  
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ dann Δ.

#### Waffen:

Markiert im Inventar das große Medi-Pack. Gebt nun Folgendes ein:  
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ dann Δ.



## tipp des monats

### Games und Kohle zu gewinnen

Während sich nebenan unser Redaktionsstift Björn Tonnen von Süßigkeiten reinstopft (wo futtert er das nur alles hin?), darf ich mir gerade zum 3,7 millionsten Mal das sinnige Lied "Return of the MAC(k)" von Mark Morrison anhören. (Wir erinnern uns, dass unsere gesamten MACintosh-Rechner durch Pätzehs ersetzt wurden.) Gut, dass ich nach diesen Zeilen ein wenig Zeit investieren kann und Kollegen Lewalter (vom Schwestermagazin PlayStation Games) den Soundkarteneingang zulöten werde. Oder sollte ich Björns Gummibäarchenvorrat als Ohrenstöpsel verteilen? Hm, ... mal schauen. Die Fortsetzung der Geschichte folgt ...

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

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

# Der Morgen stirbt nie

## PlayStation (dt) Cheats

Das Agenten-Dasein ist alles andere als leicht. Um 007 gegen die Gegner etwas besser dastehen zu lassen, solltet ihr euch der folgenden Cheats bedienen.

Die Codes können wieder rückgängig gemacht werden, indem ihr sie einfach ein zweites Mal eingibt.

**Alle Missionen anwählbar:** Gebt im Main-Screen Folgendes zügig ein. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Select, Select, O, O, L1, L1, O, L1, L1, L1.

**Alle FMV-Sequenzen freischalten:**

Gebt im Main-Screen Folgendes zügig ein. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Select, Select, O, O, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

**Unverwundbar:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Δ, Select.

**Alle Waffen und 50 Medi-Kits:**

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, L1, L1, R1, R1.

**Maximale Energie:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, ↑, ↑, ↓.

**Minimale Energie:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, ↓, ↓, ↑.

**Ethereal-Mode:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Δ, Δ, Δ, Δ.

**Cheat-Camera:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, R2, R2.



Hierdurch dürft ihr den Level ausspionieren. Mit den Schulter- und Aktionstasten kann nun durch den gesamten Level geschaut werden.

**Schnellerer Bond:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, □, □, O, O.

**Alle Objekte einfrieren:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Select, Select, Δ, Δ.

**Aktuelle Mission erfolgreich abschließen:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Select, O.

**Alle Objekte entfernen:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die Tastenkombination zügig ein.

Select, Select, O, O, Select, Select, □, □.

**Alle Oberflächen entfernen:** Pausiert ein Spiel und gebt dies ein:

Select, Select, O, O, Select, Select, O, O.

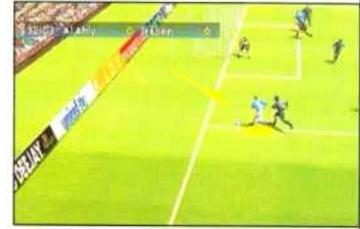
# FIFA 2000

## PlayStation (dt) Tipps

Mittendrin in der Bundesliga-Saison, die nächste Runde in der Champions-League ist eingeläutet oder die Vorbereitung auf die kommende Europa-Meisterschaft ist in vollem Gange. Auch auf dem virtuellen Rasen geht es in diesem Jahr deftig zur Sache. Damit es auch mit dem Gegner klappt, haben wir ein paar Situationen zusammengestellt, die euch hilfreich zur Seite stehen.

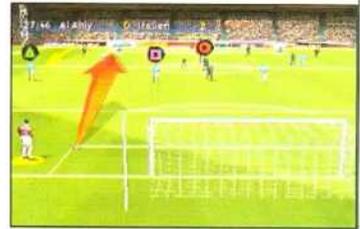
### 1. Standardsituation als Torgarantie?

Dieser Leitsatz ist nicht 100%ig gültig, jedoch sorgen Standardsituationen oft für Torgefahr. Bei einer Ecke immer auf den Spieler flanken, der im 16-Meter-Raum am weitesten vom Tor entfernt ist (siehe Bild). Kurz bevor der Ball den Spieler erreicht, bewegt ihr den Mann nach vorn, nehmt den Ball mit der Brust an und schießt auf das lange Eck. Bei Eckbällen sollte man den Mitspieler beim Keeper nicht anspielen, da der Torhüter den Ball wegfaustet. Bei einem Freistoß in unmittelbarer Tornähe entweder versuchen, um die Mauer auf das Tor zu schießen, oder einen freien Mitspieler anpassen und mit einer Direktabnahme den Torwart in Schwierigkeiten bringen. Beide Varianten lassen sich exzellent im Trainingslager üben.



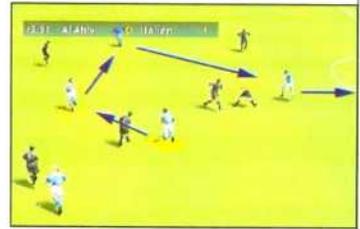
### 2. Ein sicherer Abstoß als Garant für den Angriff.

Beim Abstoß durch den Keeper gilt es nicht, den Ball einfach nach vorne zu dreschen, da er postwendend zurückkommt, sondern einen freien Mitspieler an der Seitenlinie anzuspielen ist meist die beste Entscheidung (siehe Bild). Jedoch müsst ihr auch hier aufpassen, ob dieser nicht von einem Gegenspieler erreicht werden kann.



### 3. Schneller Torerfolg durch Kurzpaspsspiel.

Eine 100%ige Torgarantie gibt es nicht. Dennoch ist sicher, dass ihr mit einem schnelles Kurzpaspsspiel über mehrere Stationen rasch vor dem gegnerischen Tor auftaucht (siehe Bild). Entweder über die Flügel oder direkt durch die Mitte, wobei man beim Weg durch die Mitte die eigenen Mitspieler sehen sollte. Dabei hilft die Sprinttaste nicht immer von Anfang an. Ruhig den Ball mit der normalen Geschwindigkeit nach vorne treiben und gezielt eine Drehung einbauen oder einen kurzen Sprint einlegen.



Wenn auf eurem Weg zum Tor zu viele Gegner stehen, dann lieber wieder zurückpassen und neu aufbauen. Bei einem Flankenlauf nicht direkt vor den 5-Meter-Raum flanken, sondern den Stürmer am Rande des 16-Meter-Raums anpeilen. Lauft ihr bis an die Grundlinie, dann keine Flanke, sondern einen Kurzpasp auf den Stürmer am kurzen Pfosten (siehe Bild).



### 4. Taktik ist alles.

Durch das Team-Management lassen sich eure Strategien einstellen und programmieren, so dass ihr während des Spiels schnell und einfach umstellen könnt. Grundsätzlich gilt auch hier die Devise: Angriff ist die beste Verteidigung. Jedoch sollte in der Verteidigung zunächst auf den klassischen Libero nicht verzichtet werden und daher solltet ihr den "Ausputzer" als letzte Verteidigungslinie einsetzen. Lieber mit einer kompakten Aufstellung und einem offensiven Spiel starten (erleichtert das Kurzpaspsspiel) als mit einer weit auseinander gezogenen Mannschaft. Führt ihr mit zwei Toren, dann solltet ihr euren Offensiv-Drang zurückstellen und auf Konter warten. Dabei können ruhig drei Stürmer auf dem Platz stehen.

### 5. Rot-Gelb-Grün.

Die neue farbliche Passhilfe ist nützlich, funktioniert aber nicht immer so, wie man das erwartet. Selbst wenn der Pfeil grün ist, besteht immer noch eine Möglichkeit, dass der Pass abgefangen wird. Grund: Bei Pässen aus eurem Blickfeld sieht man nicht, ob ein Gegenspieler in die Passlinie hineingrätschen kann. Daher immer versuchen, euren angepeilten Mitspieler zu sehen. Ist dies nicht möglich, dann immer dem Ball entgegenlaufen, sobald er abgepielt hat. Dadurch ist es auch möglich, "rote Pässe" erfolgreich zu spielen.

# Ace Combat 3

## PlayStation (dt) Simulator

Etwas zum Ausprobieren: Bewältigt alle 52 Missionen mit einem Piloten. Ihr solltet hierdurch alle fünf verschiedenen Enden erspielt haben. Speichert das Spiel. Schaut dann im Titel-Screen nach und ladet den gesicherten Spielstand. Die Option „New File“ soll sich nun in die Option „S-File“ verändern. Wählt ihr diese Option für eine Mission, habt ihr die Möglichkeit, jede Mission auf jeder Schwierigkeitsstufe in einer Art Simulator anzuwählen.

# Armorines: Project s.w.A.R.M.

## Nintendo 64 (dt) Cheats

Pausiert ein Spiel und selektiert die Option Cheats. Wählt „Enter Cheat“. Gebt nun einen der folgenden Codes ein.

**Alle Cheats aktivieren:**

GOLDENPIE

**Level-Select:**

SKIPPY

**Unverwundbarkeit:**

GODLY

**Alle Waffen:**

LOADED

**Unendlich Munition:**

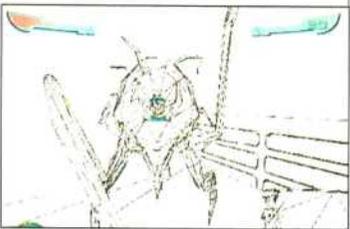
SORTED

**Pen-and-Ink-Mode:**

SKETCHY

**Schneller laufen:**

SONIC



**Weiblicher Kämpfer im Multiplayer:**

GODDESS

**Hive-Guard im Multiplayer:**

LEGGY

**Volcano-Guard im Multiplayer:**

RUBBER

**Egypt-Fodder im Multiplayer:**

CLAW

**Hive-Fodder im Multiplayer:**

UGLY

(Multiplayer-Codes können nicht kombiniert werden!)



## Lego Racers

### PlayStation (dt) Cheats

**Rocket Car:** Kreiert einen neuen Fahrer im Build-Mode und benennt diesen

**FLYSKYHGH.**

**Turbo-Mode:** Kreiert einen neuen Fahrer im Build-Mode und benennt diesen **FSTFRWRD.**

**Keine Räder:** Kreiert einen neuen Fahrer im Build-Mode und benennt diesen **NWHL.**

**Keine Chassis:** Kreiert einen neuen Fahrer im Build-Mode und benennt diesen **NCHSS.**

## Grand Theft Auto 2

### PlayStation (dt) Cheats

Wer sich das harte Gangsterleben ein wenig erleichtern will, benutzt die hier aufgelisteten Passwörter.

**Level-Select:**

**ITSALLUP**

**Unverwundbar:**

**LIVELONG**

**Alle Waffen:**

**NAVARONE**

**Keine Polizei:**

**LOSEFEDS**

**Koordinaten:**

**WUGGLES**

**Maximum Wanted:**

**DESIRES**

Noch zwei Tipps am Rande:

Lauscht regelmäßig den Durchsagen im Radio. Ihr könnt hier viele brauchbare Tipps aufschneiden.

Um Polizeikräfte abzuschütteln, solltet ihr in euer Gebiet zurückkehren.

Hier hilft euch die ansässige Gang.



**\$ 500,000:**  
**MUCHCASH**  
**5x Multiplier:**  
**HIGHFIVE**  
**10 Millionen Punkte:**  
**BIGSCORE**  
**Debug:**  
**NOFRILLS**

## Xploder-/Game-Buster-

### PlayStation (dt) Codes Codes

Wie immer gilt, dass ihr für die Codes jeweils die neuesten Updates für eure Schummelmodule benötigt. Also sollte ein Code nicht funktionieren, braucht ihr nicht gleich zu meckern.

**Ready 2 Rumble Boxing**

8003 3DEA 3C00

**Unendlich Gesundheit für beide**

**NTSC-Mode:**

8005 8A5E 3C00

**Spieler:**

(na, da könnt ihr lange boxen):

8003 1862 3C00

**Unendlich Stamina für beide Spieler:**

8003 1A1E 3C00

**Unendlich Zeit:**

8002 CDB2 3C00

**Unendlich Versuche**

**(Training-Mode):**

801F AE64 0003

**Unendlich Gesundheit Spieler 1:**

8003 1850 0004

8003 1852 1080

**Spieler 1 - ein Schlag und Sieg:**

8009 5EA8 0000

**Spieler 1 - wenig Stamina:**

8009 5EAC 0028

**Spieler 1 - unendlich Rumble-**

**Power:**

8009 5EB8 00B4

**Spieler 1 - wenig Rumble-Power:**

8009 5EB8 0000

**Spieler 1 - immer Rumble-Power**

**verfügbar:**

8009 5EBC 0001

**Unendlich Gesundheit Spieler 2:**

8003 1850 0004

8003 1852 1480

**Spieler 2 - ein Schlag und Sieg:**

8009 66C4 0000

**Spieler 2 - wenig Stamina:**

8009 66C8 0028

**Spieler 2 - unendlich Rumble-**

**Power:**

8009 66D4 00B4

**Spieler 2 - wenig Rumble-Power:**

8009 66D4 0000

**Spieler 2 - immer Rumble-Power**

**verfügbar:**

8009 66D8 0001

**Unendlich Continues:**

8004 5216 3C00

oder

**No Fear Downhill Mountain Biking**

**Zeit = 0:00:00 - erster Platz:**

800C C644 0000

**Energiebalken stets auf Maximum:**

800D 772C EBBF

**Trick-Trail-Mode - 9999 Punkte:**

800C C648 270F

**Zeit einfrieren:**

800C C644 6000

**Championship Motocross**

**Alle Klassen öffnen:**

8008 73E0 000F

**Alle Strecken öffnen:**

8008 73E4 0FFF

**Mirror-Mode öffnen:**

8008 73E8 0001

**View-Fox-Movie öffnen:**

8008 73F4 0001

**Big-Head-Mode:**

8008 73AC 0001

**NTSC-Mode:**

8008 B1EC 0000

**Kamera-Abstand sehr nahe:**

3018 87A4 0000

**Ruff & Tumble**

**Unendlich Leben:**

8001 3352 3C00

**Unendlich Energie:**

8001 326E 3C00

**Unendlich Monde:**

8003 280E 3C00

**Unendlich Luft:**

8002 B8CE 3C00

**Unendlich Kostümzeit:**

8002 C452 3C00

**99 Zahnräder:**

800B 4DD6 0063

## Dino Crisis

### PlayStation (dt) Tipps

**Alternative Bekleidung:**

Absolviert das Spiel einmal erfolgreich.

Hierdurch eröffnen sich für euch die Army- und Battle-Outfits. Spielt ihr das Game ein zweites Mal durch, kommt noch ein Ancient-Outfit hinzu.

**Grenade-Gun:**

Spielt die Story dreimal erfolgreich durch. Habt ihr die drei unterschiedlichen Abspanne gesehen, solltet ihr beim nächsten Spielstart die Grenade-Gun mit unendlich Munition besitzen.

**Operation: Wipe Out**

Hierzu muss das Spiel auf der normalen Schwierigkeitsstufe in weniger als fünf Stunden erfolgreich durchgespielt werden.



## 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](mailto: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)

Spieleberatung: 0130/5806

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.nintendo.de>

**Sega:**

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

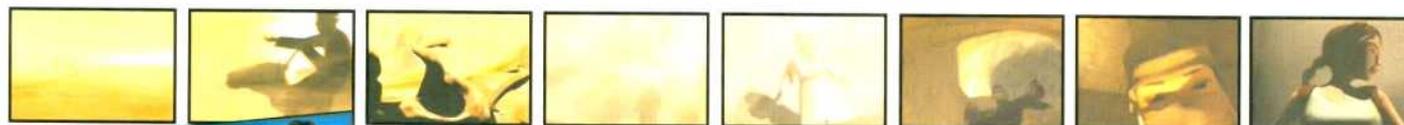
Hotline-Nummer falsch? Neuen Weblink gefunden? Dann lasst es uns wissen!



# Tomb Raider IV: The Last Revelation



**PlayStation Komplettlösung** Auch für den neusten Teil der Tomb-Raider-Serie haben wir eine Komplettlösung parat. Mit dieser dürfte es nicht mehr schwer fallen, sich in den riesigen Welten des vierten Teiles zurechtzufinden und das Spiel erfolgreich zu beenden.



Der Trainingslevel ist schnell überstanden. Nach dem kleinen Gespräch folgt ihr dem Forscher und befolgt seine Anweisungen. Springt über die Abgründe hinweg und lasst euren Kollegen das Wildschwein erledigen.



Nach zwei weiteren Hindernissen hangelt ihr euch an einem Spalt entlang, bevor es in eine Nische weitergeht. Schwimmt durch das kühle Wasser und betätigt den Schalter auf der anderen Seite. Klettert nun an der linken Mauer nach oben und legt einen weiteren Schalter um.



Hangelt euch an der Decke entlang, bis ihr an der anderen Seite angekommen seid. Nachdem zwei weitere Eber erledigt sind, folgt ihr eurem Mentor bis vor eine große Tür. Kniert euch hin und kriecht in den Durchgang auf der linken Seite. Schnappt euch den Rucksack und öffnet die Tür mit dem Schalter. Hechtet euch an den Pfeilen vorbei, die aus der Wand geschleudert werden.



In dem großen Raum befindet sich in der linken Ecke eine Öffnung. Von hier aus kommt ihr auf das Podest über dem Wasserbecken. Schwingt mit dem Seil auf die andere Seite und aktiviert den Schalter.



Als letzte Hürde fordert euch der Forscher zu einem Wettrennen heraus. Nach der kleinen Endsequenz geht das Abenteuer erst richtig los.



Durchsucht alle Mulden im Boden nach nützlichen Gegenständen. Achtet aber auf die zahlreichen Skorpione, die in den Vertiefungen lauern. Folgt immer dem Beduinen, denn er führt euch den richtigen Weg entlang. Nachdem euer Helfer den Schalter betätigt hat, öffnet sich links in der Ecke ein Loch. Greift hinein, und ein anderer Raum füllt sich mit Sand.



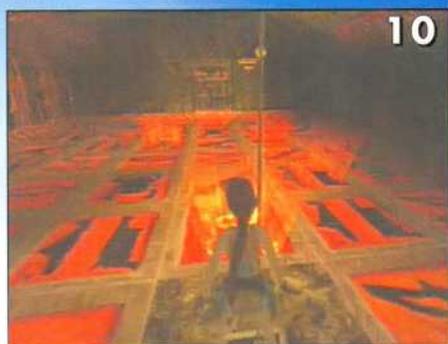
Durch den offenen Durchgang gelangt ihr eine Etage tiefer. Sammelt hier das Artefakt und das kleine Medi-Pack ein. Wieder in dem oberen Raum, öffnet sich die Tür und ihr folgt abermals dem Beduinen.



Geht an dem großen Steinblock nach unten und lauft an den Messern vorbei. Achtet besonders darauf, dass ihr nicht auf eines der schwarzen Felder steigt, da ihr sonst eine Falle aktiviert. Nehmt das zweite Artefakt an euch und kombiniert beide im Menü.



Setzt das entstandene Medaillon an der großen Tür ein und erledigt die beiden Hyänen. Folgt dem Steg nach links und wartet, bis euer Führer die Flüssigkeit entzündet hat. Benutzt an der Verzweigung den linken Weg und ihr kommt an ein weiteres Becken. Die Tür rechts führt euch in den Raum über das Becken.



10

Zieht an dem Seil, damit euer Helfer erneut ein Feuer legen kann. Jetzt seht ihr verschiedene Kacheln am Boden besonders stark leuchten. Springt von einer Kachel zur anderen, ohne eine dunkle zu berühren. Landet ihr trotzdem einmal daneben, müsst ihr eine Etage tiefer an einem anderen Seil ziehen, um die entstandenen Feuer wieder löschen zu können.



11

Am Fuße der Sphinx haltet ihr euch links und lauft anschließend den rechten Gang hinab. Setzt die Sanduhr in die Statue ein und kehrt zu der großen Figur zurück.



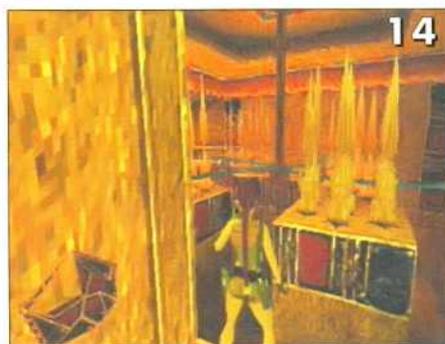
12

Springt an den Mund der Statue und kriecht hinein. Von hier aus kommt ihr in den nächsten Level.



13

Legt den Schalter um und nähert euch vorsichtig der Tür. Rutscht nach unten und nehmt schnell den Gegenstand auf. Springt aus der Mulde auf die linke Seite, damit euch die Spieße nicht durchbohren. Sprintet über die beiden nächsten Fallen und setzt das Artefakt links ein.



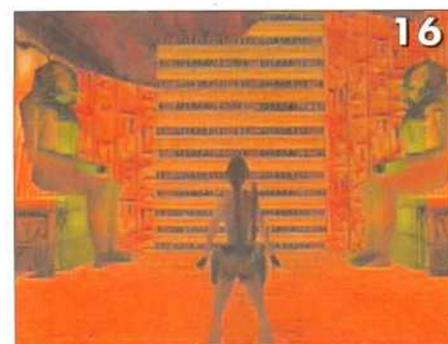
14

Jetzt ist gutes Timing gefragt. Springt mit zwei Sätzen über die Klängen hinweg. Ohne zu warten, hüpfst ihr zweimal seitlich nach links und solltet somit sicher in einer Nische stehen. Im nächsten großen Raum geht ihr an den Sockel in der Mitte und in einer kleinen Zwischensequenz erhaltet ihr das Symbol des Lebens.



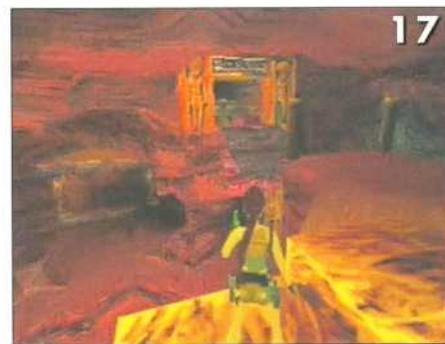
15

Jetzt kommt ihr zu einer großen Statue. Schiebt diese auf die andere Markierung am Boden, bevor die Mumien zum Leben erwachen. In einem Sarkophag öffnet sich ein Durchgang. Sprintet an der Mumie vorbei. Stellt euch vor das goldene Tor.



16

Lauft links den Weg nach oben, bis ihr vor der großen Leiter steht. Klettert hinauf und nehmt ein weiteres Artefakt auf, welches auf dem kleinen Podest liegt. Sprintet jetzt zu dem kleinen Loch in der Mauer und zieht euch nach oben. Rutscht den Gang hinunter und rennt sofort an die andere Seite des Raumes. Steigt durch die Öffnung nach oben und lauft den Weg entlang.



17

Klettert das Loch hinab und folgt dem Pfad über die Hängebrücke. Jetzt befindet ihr euch in einem großen runden Raum. Steigt hinab und erklimmt den rechten Block. Steigt eine weitere Etage höher und springt zu dem einzelnen Quader. Auf der anderen Seite seht ihr eine Leiter. Von hier aus klettert ihr nach oben und betätigt einen weiteren Schalter.



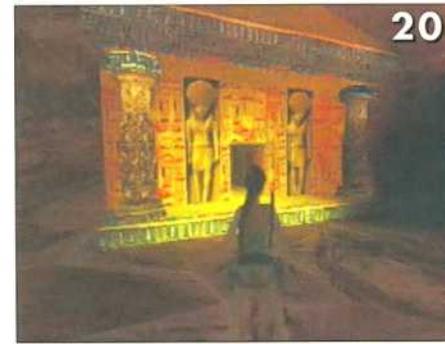
18

Geht zu der offenen Tür und klettert die Leiter nach oben. Legt den nächsten Schalter um und der Raum dreht sich ein Stück nach links. Kehrt in den großen Raum zurück und hüpfst in das Loch am Boden. Nehmt den Gegenstand auf und geht den Gang entlang. Klettert die Leiter nach oben, bis ihr vor den Stacheln steht. Von hier aus springt ihr in die schräge Öffnung der Wand hinein.



19

Am unteren Ende der Leiter findet ihr ein Seil, an dem ihr ziehen müsst. Lauft zu der offenen Tür hinaus und klettert wieder nach oben. Steigt an der großen Stufe nach oben und setzt das letzte Artefakt ein. Schwingt euch an dem Seil zu dem Vorsprung, damit ihr den Gegenstand aufnehmen könnt.



20

Folgt dem Gang, bis ihr wieder in der großen Höhle steht. Geht durch das große goldene Tor und setzt die Gegenstände an der Wand ein. Versucht der Mumie so lange auszuweichen, bis ihr aus dem Sandbecken steigen könnt. Geradeaus geht es dann erst einmal an die frische Luft.



21

Tötet erst einmal alle Gegner. Sammelt die Munition ein, die sie hinterlassen. Einer der Gegner verliert einen Schlüssel, mit dem ihr den Jeep starten könnt. Folgt mit dem Gefährt immer dem Weg, ohne in eine Grube zu stürzen.

**Das Grabmal der Könige** 22



Mit dem Jeep geht es dann die Treppen hinauf und an den Statuen vorbei. An dem Gebäude mit dem Gerüst steigt ihr aus und klettert an der linken Seite nach oben. Schwingt mit dem Seil auf die andere Seite zum Schalter. Mit einem Sprung könnt ihr diesen betätigen. Mit dem Jeep durch das offene Tor und steigt abermals aus. Weicht der Stachelkugel aus und fährt mit dem Gefährt nach oben.

23

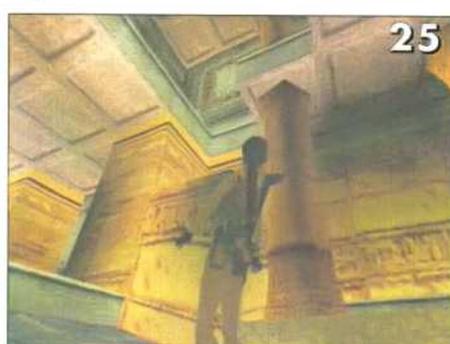


Mit dem Jeep geht es den Weg entlang, bis ihr in die Wüste kommt. Sucht den Tempelzugang und durchquert diesen.

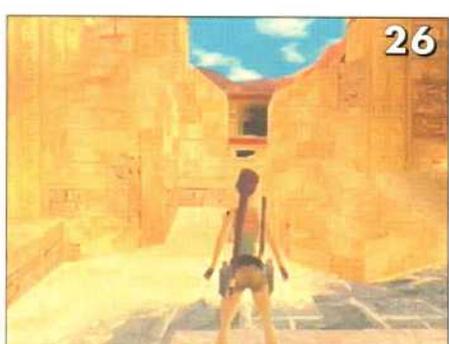
**Im Tempel von Karnak** 24



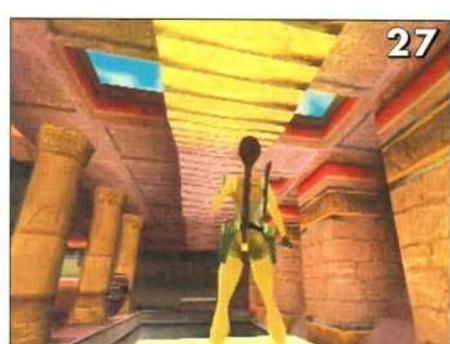
Steigt auf der rechten Seite nach oben, um in den Innenhof des Tempels zu gelangen.



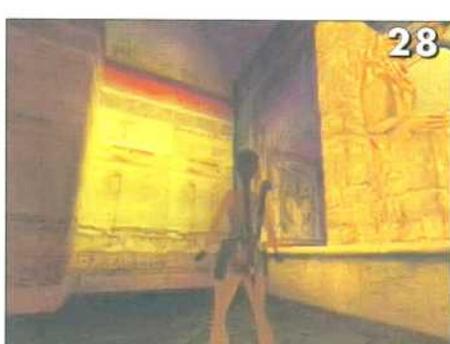
25  
Lauft geradeaus in den Tempel hinein und steigt auf der rechten Seite nach oben. Mit den zwei Schaltern öffnen sich die beiden Türen. Nehmt die Gegenstände an euch und verlasst das Gebäude wieder.



26  
An der linken Seite könnt ihr erneut nach oben klettern. An einem weiteren Tempel angelangt, steigt ihr links im Eck in eine Grube, welche euch in das Innere des Gebäudes führt.

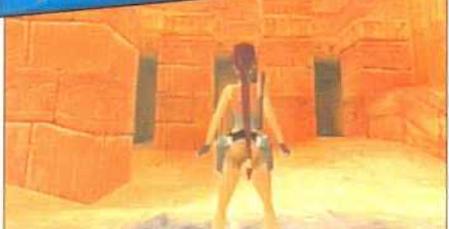


27  
Hangelt euch an der Decke entlang auf die andere Seite und betätigt den Schalter in der Mitte. Legt einen weiteren Schalter um, der hinter euch frei geworden ist. Springt in das entstandene Loch und setzt die Vase hinter der linken Statue ein. Jetzt öffnet sich eine Tür im ersten Tempel, in dem ihr die Vase gefunden habt.



28  
Ebenfalls hinter der linken Statue befindet sich eine kleine Öffnung. Klettert hinein und folgt dem Weg, bis ihr wieder oben seid. Geht zurück zu dem anderen Tempel und durchschreitet die offene Tür.

**Die große Hypostyle-Halle** 29



29  
Verlasst den Raum und haltet euch im Hof erst einmal rechts. Klettert in die Öffnung hinein und geht links an den Säulen vorbei. Laft geradeaus, hechtet mit Anlauf über den Abgrund und betretet den nächsten Raum. Gleitet die Rampe zum Levelende nach unten.

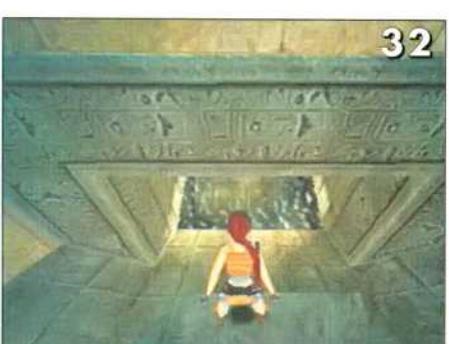
**Der Heilige See** 30



30  
Verlasst den Raum und stellt euch auf das Podest mit dem Medi-Pack. Erledigt von hier aus das Krokodil und geht dann weiter zum Wasser. Tötet die anderen Echsentierte, damit ihr unbehellig in das kühle Nass könnt. Schwimmt an das linke Ufer und steigt aus dem Wasser. Geht den Weg entlang, der euch zu dem Tempel führt.



31  
Geradeaus findet ihr ein Loch, in das ihr hinabsteigen müsst. Steigt die Stufen nach unten und klettert an dem Stab nach oben. Richtet Lara mit dem Rücken zum anderen Stab aus und hechtet etwas unterhalb der Decke auf das Podest. Steigt in die Öffnung der Wand hinein und zieht an dem Seil.



32  
Springt jetzt von der Stange aus in das Wasser und schwimmt zurück. Erledigt die Krokodile, damit ihr unbehellig in den Innenhof schwimmen könnt.



33  
Legt den Schalter um und schwimmt in die Luke, die sich am Grund geöffnet hat. Mit der Aktionstaste könnt ihr die verschlossene Tür aufstemmen. Frischt euren Luftvorrat auf und taucht nach unten. In dem Raum mit dem Spiegel befindet sich an der Decke eine kleine Luke. Steigt hier aus dem Wasser und nehmt die Vase an euch.

Nuperman empfiehlt:

# Nix, nur N-ZONE

- └ **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- └ **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps & Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- └ **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster in jeder Ausgabe
- └ **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten für nur 3,90 DM



Nas neisgekaufte

Nintendo-Magazin!



01/2000 Ausgabe 32 DM 3,90

Belgien Lit 06, Dänemark Skr 16, Italien Lit 4,200, Luxemburg Lit 06, Niederlande fl 4,95  
Niederreich fl 29, Schweiz Lit 3,90, Einzelhandel DR 700, Spanien Ptas 300

B 43739  
ISSN 1433-8424



N-ZONE

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

# N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1

Das meistverkaufte  
Nintendo-Fachmagazin





34

Schwimmt jetzt durch die zweite Öffnung am Grund und ihr findet euch erneut im Tempel von Karnak wieder.

**Im Tempel von Karnak**

35



Steigt aus dem Wasser und klettert wieder in den Tempel. Setzt hinter der rechten Statue die zweite Vase ein, damit ihr durch das Wasser zu der großen Statue kommt. Dahinter gelangt ihr an ein weiteres Becken.



36

Erledigt die Krokodile und taucht unter den beiden Obelisken in den Tunnel hinein. Betätigt den Schalter und nehmt den Schlüssel und das Artefakt an euch. Kehrt zu der Statue zurück, durchquert das Wasser und klettert durch die kleine Öffnung abermals zur Oberfläche zurück.



37

Erledigt die Bösewichte und klettert über die Mauer zu dem Obelisken zurück. Betretet wieder den Tempel zu eurer Rechten und rutscht erneut zur großen Hypostyle-Halle hinab.

**Die große Hypostyle-Halle**

38



Erledigt die besonders hartnäckigen Gegner, indem ihr eure Waffe kurz einsteckt. Klettert durch die kleine Öffnung auf der rechten Seite und haltet euch links.



39

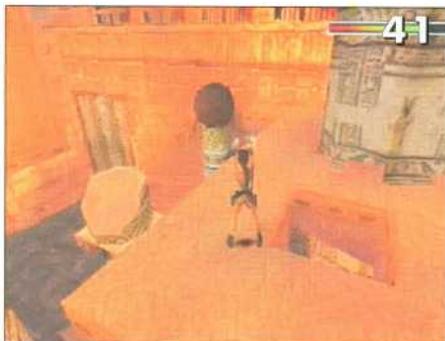
Springt über den Abgrund hinweg und klettert in den kleinen Spalt hinein. Öffnet die Tür mit dem Schlüssel und durchschreitet das Tor links gegenüber.

**Der Heilige See**

40



Steigt an dem kleinen Podest nach oben und hangelt euch an der anderen Seite entlang nach rechts. Legt den Schalter um und bewegt euch denselben Weg zurück. Auf der anderen Seite des Raumes greift ihr ebenfalls an die Decke und geht an der ersten Abzweigung links.



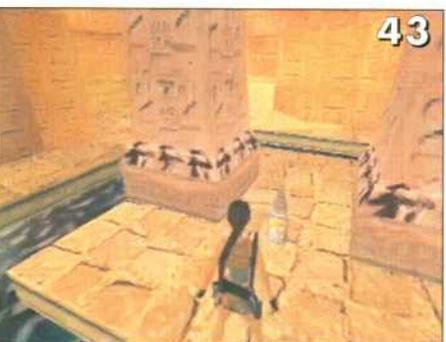
41

Steigt nach oben und ballert auf die riesige Steinkugel. Begebt euch vorsichtig nach unten und steigt in das soeben entstandene Loch. Links befindet sich jetzt eine leuchtende Pyramide. Lauf erst einmal geradeaus den Gang entlang, der euch zu einer Leiter führt.



42

Dreht den ersten Hebel 90 Grad im Uhrzeigersinn. Lauft weiter zu dem zweiten und bewegt ihn um 180 Grad im Uhrzeigersinn. Den dritten dreht ihr 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn. Kehrt zu der Pyramide zurück und zieht an dem Seil, welches sich vor dem Sockel befindet. Holt euch das Artefakt und steigt in das entstandene Loch hinab.



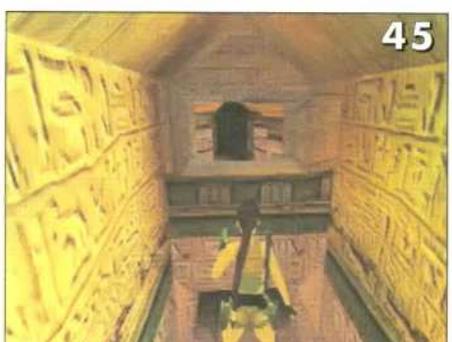
43

Um die große Tür zu öffnen, kombiniert ihr die Sonnenkönigin und Sonnenscheibe miteinander und setzt sie zwischen den beiden Obelisken ein. Geht durch das offene Tor hindurch und folgt dem Weg bis zu den großen Säulen.



44

Klettert den Block nach oben und hangelt an der Decke entlang. Kriecht in die Öffnung hinein und haltet euch anschließend rechts.

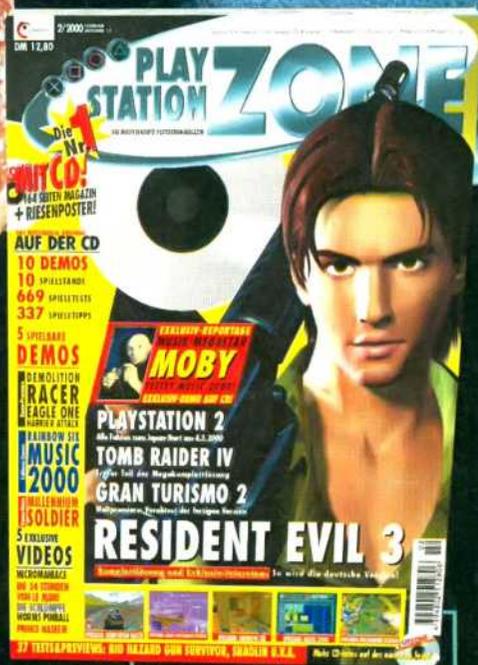


45

Hechtet euch auf die andere Seite und haltet euch gleich links. Springt an die Kante, zieht euch nach oben und klettert in dem anderen Raum wieder nach unten.

**Davon können sich  
andere 'ne Scheibe  
abschneiden!**

**PlayStation Zone -  
starkes Heft  
plus fette CD**



**Extra Wurst!**

**Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 669 PS-Games.**  
**First Aid - Tipps & Tricks-Data-Base zu 337 PS-Games.**  
**High Score - mit 15 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: GTA 2, Final Fantasy VIII, Spyro 2, Worms Armageddon u.v.a.**  
**Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!**

**Fettrand!**

**Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Demolition Racer, Eagle One Harrier Attack, Music 2000, Rainbow Six, Millennium Soldier Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Crash Team Racing, GTA 2, Fußball Live ...**

**Frischfleisch!**

**Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Filmsequenzen zu: Exklusiv: MicroManiacs, Die 24 Stunden von Le Mans, Die Schlümpfe, Prince Naseem Boxing, Worms Pinball.**

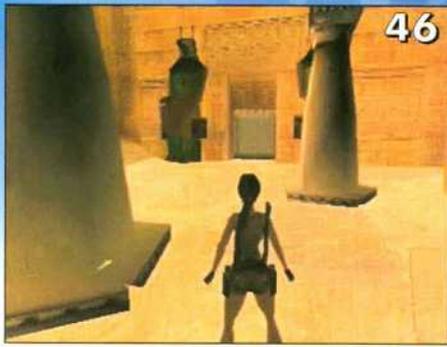
**Qualitätskontrolle!**

**Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 17 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 164 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.**

are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



**46**  
Auf der linken Seite befinden sich in einem Raum eine Uzi und weitere Fackeln, die ihr sicher gebrauchen könnt. Durch den Hinterhof kommt ihr an eine weitere Tür, wo schon ein alter Bekannter auf euch wartet.



**47**  
**Das Grabmal des Semerkhet**  
Gleitet die Rampe hinunter und hangelt euch an der Decke entlang, um nicht von den Käfern aufgefressen zu werden. Rutscht an dem Stab eine Etage tiefer und nehmt die Fackel auf. Entzündet sie an dem Feuer, denn nur dann seid ihr vor den Käfern in Sicherheit.



**48**  
Um die Schalter eine Etage tiefer zu aktivieren, müsst ihr schnell eure Fackel weglegen. Zögert hier nicht zu lange, sonst fressen euch die Käfer auf. Betätigt alle drei Wandschalter und steigt wieder nach oben, wo sich eine Tür geöffnet hat.



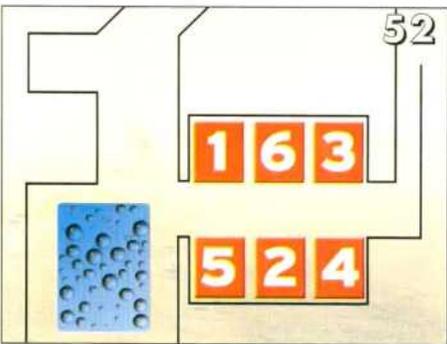
**49**  
Stemmt die Tür auf der linken Seite auf und klettert am Ende des Ganges hinab. Jetzt steht ihr vor einem überdimensional großen Brettspiel. Rechts davon befindet sich eine Tür, hinter der eine Leiter nach oben führt. Klettert nach oben und folgt dem Weg.



**50**  
Am anderen Ende des Raumes befinden sich drei Flammen. Wartet, bis die linke Flamme erlischt, und greift schnell in den Wandschalter. Danach betätigt ihr den rechten und anschließend den mittleren Schalter.



**51**  
Rechts neben den Flammen öffnet sich eine Tür. Geht hindurch und ihr findet ein weiteres Flammenrätsel.



**52**  
Betätigt die Schalter in der Reihenfolge, wie auf der Skizze gezeigt, und eine Plattform fährt nach oben. Hangelt euch an der Decke zu der offenen Tür auf der anderen Seite und klettert den Gitterkasten nach oben.



**53**  
Springt von hier aus auf die andere Seite und legt einen weiteren Flammenschalter um. Jetzt könnt ihr unter euch gefahrlos ein weiteres Artefakt an euch nehmen.



**54**  
Keht in den Raum mit den Spielfiguren zurück und klettert geradeaus auf die Spielfläche. Auf der anderen Seite befindet sich eine Leiter, über die ihr zu der Steuerung des Rätsels kommt.



**55**  
Auf der linken Seite findet ihr eine Vorrichtung, die eigentlich einem Würfel gleichkommt. Ziel des Spieles ist es, eure Spielfiguren möglichst schnell auf dem letzten Feld zu platzieren. Über die farbigen Felder kann bestimmt werden, mit welcher Figur ihr ziehen wollt. Allerdings müsst ihr genau auf das letzte Feld kommen, wollt ihr den Sieg davontragen.



**56**  
Habt ihr das Spiel erfolgreich beendet, schieben sich viele Gitterkästen aus dem Boden. Kehrt durch eine der beiden Türen auf das obere Podest zurück und hüpf über die Gitterkästen auf die andere Seite.



**57**  
Geht die Treppen hinunter und erledigt die angreifenden Hunde. Zerschießt die Vasen, denn im Inneren befinden sich oft sehr nützliche Goodies. Schreitet durch die sich öffnende Tür und folgt wieder dem Gang.



58

Durch eine Öffnung im Boden gelangt ihr eine Etage nach unten. Sprintet hier schnell an den Käfern vorbei und klettert an der Stange nach oben.



59

Jetzt kommt ihr in einen Raum mit drei Spiegeln. Im hinteren linken Teil könnt ihr an einer weiteren Stange nach oben steigen. Mit einem Rückwärtssalto befindet ihr euch an der Lichtquelle.



60

Ordnet die farbigen Objekte den Feldern am Boden zu und schiebt sie darauf. Auf der Ebene mit den Spiegeln öffnet sich eine Falltür. Steigt hinab und kriecht in den nächsten Raum.



Der Wächter des Semerkhet

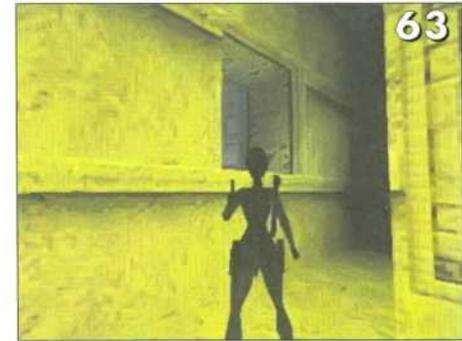
61

Steigt bei der Öffnung neben dem Steinblock nach unten und springt schnell durch die ringförmigen Fallen. Haltet euch im folgenden Raum links und kriecht in den kleinen Weg an der Decke hinein.



62

Dreht möglichst lange an dem Rad, damit die Tür auf der anderen Seite weit geöffnet ist. Spurtet über das Podest und springt schnell wieder ab, da ihr sonst von Messern durchbohrt werdet. Kriecht durch das Tor hindurch und springt schnell auf das letzte Podest. Stellt euch auf die Seite der Fackel, um nicht von einer Spitze getötet zu werden. Ein weiteres Artefakt ist euer.



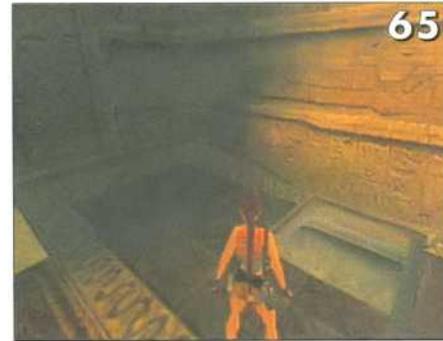
63

Springt nach unten und nehmt euch vor den Bodenfallen in Acht. Hinter der Säule klettert ihr dann wieder nach oben. Kehrt in den großen Raum zurück und bewegt euch rechts an die Wand.



64

Setzt den Gegenstand in das Dreieck an der Wand ein und nehmt das Artefakt aus der sich öffnenden Pyramide heraus.



65

Steckt dieses in die rechte Wand hinein, damit sich die Bodenluke öffnet. Steigt hinab und rutscht die Schräge nach unten. Haltet euch rechts und folgt dem Weg bis zu einem Schalter. Jetzt kommt der Wächter durch die Tür gebrochen.



66

Sprintet den Weg zurück und lasst den Bullen das Tor zerschlagen. Stellt euch im folgenden Raum vor die drei Symbole und lasst den Bullen dagegenstoßen. Rennt in den offenen linken Gang und bringt euch auf der rechten Seite nach oben in Sicherheit.



Ein Zug in der Wüste

67

Legt den Hebel um und springt in das nächste Abteil. Öffnet die Tür und erledigt den ersten Krieger. Auf dem nächsten Wagon müsst ihr gleich zwei Gegner erledigen. Weicht den Attacken schnell aus, fällt aber nicht von dem Zug.



68

Klettert an dem nächsten Wagon nach oben und erledigt die beiden Widersacher. Klettert die Luke hinab und nehmt die wichtigen Goodies auf.



69

Jetzt kommt ihr zu einem Wagon mit blauer Plane. Hängt euch seitlich an den Wagon und hangelt euch an dem Hindernis vorbei. Steigt wieder nach oben, um das Ende des Zuges zu erreichen.



70

Klammert euch an die Kante, damit sich die Tür öffnet. Steigt in die Luke und nehmt die Goodies an euch. Klettert wieder auf das Dach und hängt euch in Fahrtrichtung auf die rechte Seite. Im Wagon findet ihr ein nützliches Brecheisen. Steckt es in die Vorrichtung und öffnet damit die Tür.



71

Auf dem nächsten Wagen öffnet sich ebenfalls eine Tür. Betretet diesen und öffnet die Holzwannd in der Sackgasse mit dem Brecheisen. Nehmt den Granatwerfer und die Munition an euch, damit ihr ausgerüstet auf das Dach klettern könnt.



72

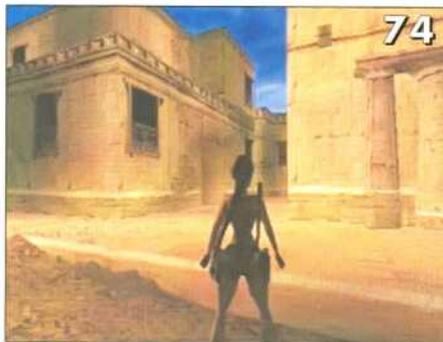
Springt zurück in den Startwagen und führt die Brechstange in den Schalter ein. Geht durch das offene Tor und ein weiterer Level ist überstanden.

**Alexandria** 73



73

Lauft den Weg entlang bis zu dem Brunnen und betretet das Haus, wo schon ein alter Bekannter auf euch wartet. Nehmt die Munition und das Fernrohr an euch und verlasst das Gebäude wieder. Achtet auf die finsternen Gesellen, die euch den Garas machen wollen.



74

Zwischen den beiden Häusern linker Hand führt ein kleiner Weg entlang. Nur noch wenige Schritte trennen euch vom nächsten Level.

**Die Küstenruinen** 75



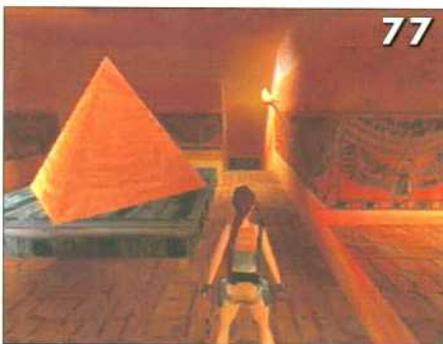
75

Bei der zweiten Palme geht es in das Egyptian Adventure hinein. Zerschießt die Bretter und geht bei der Mumie die Treppen hinauf.



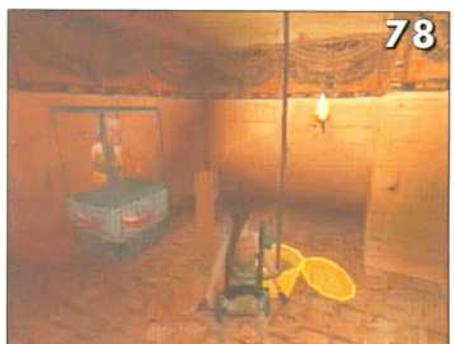
76

Pirscht euch vorsichtig die Treppen hinunter, denn hier wartet eine besonders fiese Falle. Auf dem Spiegel gegenüber seht ihr die Vertiefungen im Boden, die euch bei Betreten aufspießen. Springt gekonnt darüber und nehmt die Armbrust an euch.



77

An der kleinen Pyramide solltet ihr vorsichtshalber erst einmal speichern, bevor ihr die Rampe herunterrutscht. Kombiniert die Armbrust mit dem Fernrohr und schießt die Tonkrüge ab. Nehmt die Münze an euch und sucht den Schlangenbeschwörer auf.



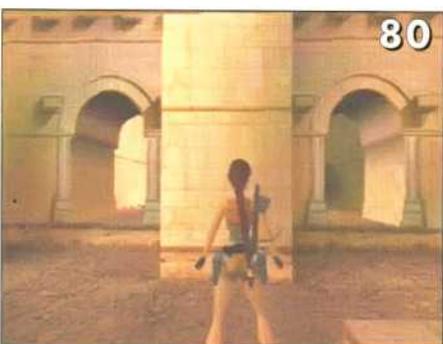
78

Werft die Münze in den Schacht und klettert das Seil nach oben. Steckt den defekten Hebel ein und stemmt den linken Haken aus der Wand.



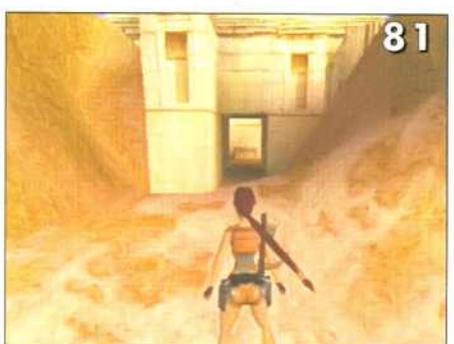
79

Stellt euch an das Gitter und kombiniert den Haken mit der Stange. Fischt den Schlüssel aus dem Kasten, hebt ihn auf und verlasst das Museum.



80

Geht zur Straße zurück, haltet euch rechts und geht durch den rechten Durchgang. Steigt auf der anderen Seite wieder aus dem Wasser und klettert in die kleine Öffnung. Klettert die Leiter nach oben, um an die frische Luft zu gelangen.



81

Erklimmt den kleinen Hügel und folgt dem Weg bis zu dem Tor. Klettert links auf das erhöhte Podest und springt über die Absätze, bis ihr vor der Tür mit den Skeletten steht. Öffnet das Schloss mit dem Schlüssel. Weitere Abenteuer warten auf euch.

**Die Katakomben** 82



Folgt dem Gang und steigt die Treppe hinunter. Drückt den Schalter in die Wand, damit die Bodenplatte nach oben fährt. Geht den Weg zurück und verlässt den Level. Steigt wieder nach unten und klettert bei dem großen Stein hinab. Nehmt die Fackel auf, welche an den Stufen liegt, und entzündet diese am Feuer.



Springt an der Winde nach oben, um das Seil zu entzünden. Klettert in die kleine Luke hinein und stemmt das Eisentor mit dem Brecheisen auf. Kriecht über den Engpass und zieht die Säule auf die dunkle Bodenplatte. Geht den Weg zurück und betretet den Level erneut eine Etage höher.



Schiebt den Block auf die andere Seite des Raumes und geht schnell durch die offene Tür hindurch. Weicht dem Geisterwesen aus und zerschießt alle Vasen, in denen sich einige Goodies befinden. Klettert die Stange hinunter. Legt den Schalter am Ende des Raumes um. Springt an das eine Seil, wartet, bis es sich beruhigt hat, richtet euch zum anderen Seil aus und springt hinüber.



Steigt an der Wand nach unten und betretet den großen Raum. Auf der rechten Seite befindet sich eine Öffnung in der Wand, in die ihr hineinklettern müsst. Folgt dem Gang und lasst euch in das Loch hineinfallen.



Klettert an der Treppe aus dem Wasser und läuft die Stufen ganz nach oben. Steigt auf die Plattform und springt auf den Plattformen zu dem Schalter an der Wand gegenüber. Betätigt den Hebel, damit die Steinblöcke aus der Wand fahren.



Klettert an diesen entlang und hangelt euch an der Decke auf die andere Seite. Legt dort schnell den Schalter um und springt ins Wasser. Schwimmt auf die andere Seite zu der kleinen Öffnung, bis sich der Geist am Holzkreuz auflöst. Steigt bei den Treppen erneut aus dem Wasser und springt auf die mittlere Plattform.



Hüpft über die Plattformen und klettert in die kleine Nische hinein. Hangelt euch links am Vorsprung entlang und geht in den Gang hinein. Schwingt mit dem Seil auf die andere Seite und holt euch den ersten Dreizack.



Lauft weiter zu der Nische und klettert die Leiter nach oben. Schießt schnell auf das Skelett und schnappt euch den zweiten Dreizack. Klettert die Stange ganz nach oben und folgt dem Gang durch die Tür.



Klettert erneut an der Stange nach unten. Rechts geht es eine weitere Etage tiefer. An dem kleinen See befindet sich eine weitere Öffnung, durch die ihr in einen langen und hohen Gang kommt. Geht in der Höhle nach links und lauft bis zum Ende.



Im Gang befindet sich eine Nische, in der ihr ein weiteres Skelett erledigen müsst. Klettert am Ende der Nische nach oben und tötet die angreifenden Gegner. Über die Plattformen kommt ihr an die andere Seite des Raumes.



Klettert die Leiter auf der linken Seite nach oben. Nehmt den dritten Dreizack an euch und hüpft über die Plattformen zu dem Seil. Ergreift das Seil und lasst euch an das untere Ende rutschen.

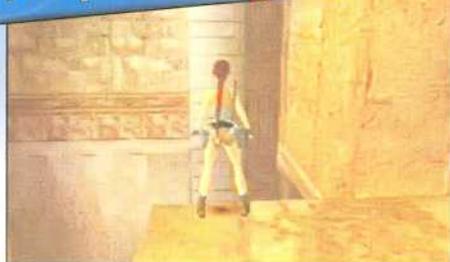


Schwingt auf die andere Seite, hechtet in die Säule hinein, klettert an Stange und Leiter bis ganz hoch. Nehmt den letzten Dreizack auf, der von zahlreichen Skeletten umgeben ist. Steigt an der Leiter hoch, bricht die Tür mit dem Stemmeisen auf, verlässt aber noch nicht den Level. Sucht erneut die große Halle auf und geht zu dem kleinen See.

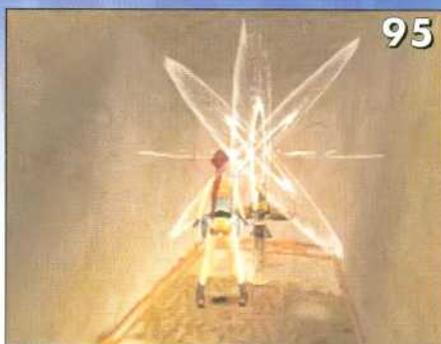
Der Poseidon-Tempel



94

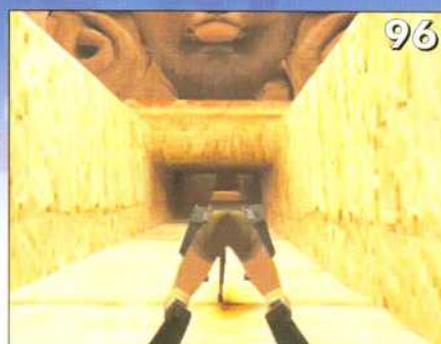


Steigt die Treppen nach oben, hüpf in die Nische mit dem Holzkreuz und klettert von dort aus nach unten. Laft nach links auf den großen Kopf zu. Auf der linken Seite könnt ihr dann nach oben steigen. Hier findet ihr die erste Poseidon-Statue. Stellt euch unmittelbar vor diese und setzt den ersten Dreizack ein. Steigt wieder nach unten und weicht dem nahenden Geist aus.



95

Steigt wieder zum Holzkreuz hinauf und wartet, bis der Geist verschwunden ist. Klettert wieder hinab und geht durch die Öffnung rechter Hand. Lasst euch in dem Raum nach unten fallen und dreht euch um. In der linken Nische findet ihr ein weiteres Geheimnis. Klettert wieder nach oben und betretet den Raum mit dem Steingesicht.



96

Unter dem Steingesicht befindet sich eine weitere Nische. Bringt einen Dreizack bei der Statue an und kehrt in den Raum, wo das Wasser zusammenfließt, zurück. Gegenüber führt ein Weg zu einem anderen Steingesicht. Klettert die Stange nach oben und setzt den dritten Dreizack an der Statue ein. Kehrt in die große Halle zurück und folgt dem letzten trockenen Wasserbett.



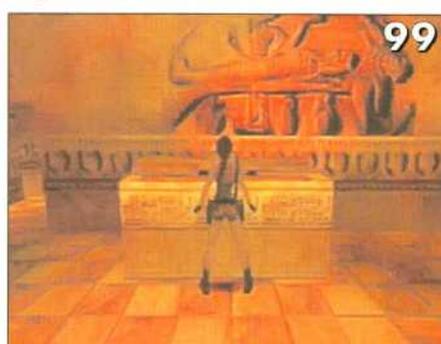
97

Links von dem Kopf befindet sich eine kleine Luke. Stellt euch davor, tretet aber nicht auf das schwarze Feld am Boden, da ihr sonst verbrennt. Stellt euch an die Wand und lauft seitlich bis unter die Öffnung. Zieht euch nach oben und kriecht den Gang entlang. Setzt den letzten Dreizack ein und kehrt in die große Halle zurück.



98

Springt ins Wasser und taucht in den kleinen Gang hinein. Steigt die Treppen nach oben, bis ihr in einen großen Raum kommt. Zerschießt die großen Vasen, damit die Geister in die Holzkreuze verschwinden.



99

Öffnet den mittleren Sarkophag und nehmt den ersten Teil der Rüstung an euch. Geht durch die offene Tür hindurch, die euch in einen Gang führt. Am äußeren Ende könnt ihr nach oben klettern. Folgt dem Gang in die verschwundene Bibliothek von Alexandria.

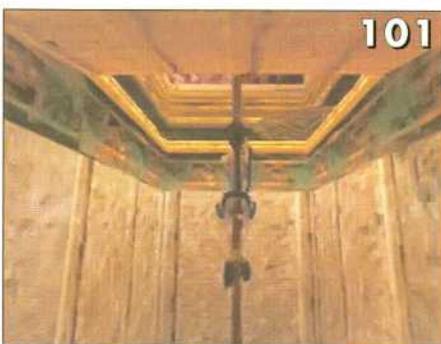
Die verschwundene Bibliothek



100



Kriecht durch den Gang, der euch in eine große Halle führt. Öffnet zuerst die vordere linke Tür. Tötet die beiden Wachen mit einigen Schüssen auf den grünen Kristall. Die transparente Schriftrolle könnt ihr erst später nehmen. Im mittleren Eingang der linken Seite geht es dann in einen weiteren Raum.



101

Klettert die Stange nach unten, die euch zu einer weiteren führt. Steigt nach oben und erledigt den Gegner. Stemmt den Stern mit der Brechstange heraus und klettert die linke Säule nach oben. Geht die Treppen hinunter, bis ihr zu einer weiteren Stange kommt.



102

Rutscht hinab, bis ihr in einem großen Raum steht. Erledigt die Gegner, damit ihr unbehellig in das Loch bei der hinteren linken Ecke des Raumes nach unten steigen könnt. Speichert hier am besten ab, denn im nächsten Raum wartet ein großer Gegner auf euch.



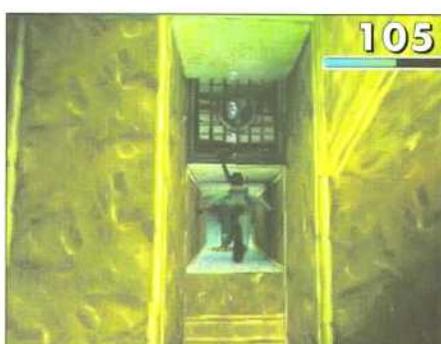
103

Rennt vor dem Reiter davon, bis ihr einen kleinen Abstand habt. Schießt auf den grünen Kristall in seiner Brust, bis er vom Pferd fällt. Nur noch wenige Schüsse trennen euch von dem endgültigen Sieg. Nehmt den Kristall an euch und klettert wieder in den Raum mit den Röhren.



104

Setzt den Kristall an der grün schimmernden Tür ein und zieht an dem Seil im Inneren des Raumes. Laft zu dem Raum mit den beiden Rädern zurück und durchquert die Säulen. Sprintet durch den Gang, ohne dass euch die schwingenden Ketten erwischen. Stellt euch in dem Raum mit dem Rad vor die Bodenklappe und öffnet diese.



105

Schwimmt durch die offene Luke und stemmt die beiden Sterne aus der Wand. Kehrt wieder in die Haupthalle mit dem großen Tor zurück. Auf der mittleren Tür gegenüber wartet eine neue Aufgabe auf euch.



**106**  
Speichert erst und lauft dann die Treppen hinunter. In dem Raum greifen euch zwei Feuerwesen an. Lauft in den linken Gang, haltet euch anschließend rechts und springt in das Wasserbecken hinein.



**107**  
An der Wasserstelle seht ihr ein Symbol am Boden. Stellt euch darauf, blickt mit dem Armbrustvisier in die Öffnung an der Decke und prägt euch die Stellung der Kreise gut ein. Kehrt in den Hauptraum zurück und geht durch die linke Tür auf der gleichen Seite hindurch. Jetzt steht ihr in einem gigantischen Planetarium.



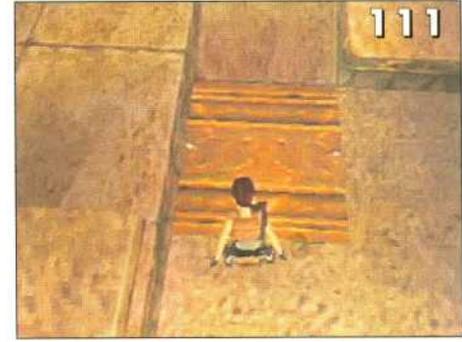
**108**  
Schiebt den blauen Planeten in die mittlere Markierung der Ringe. Setzt an den Wänden die drei erbeuteten Sterne in die dafür vorgesehenen Fassungen ein. Schiebt den grauen Planeten auf den innersten, den grünen auf den zweiten, den roten auf den dritten und den gelben auf den letzten Ring.



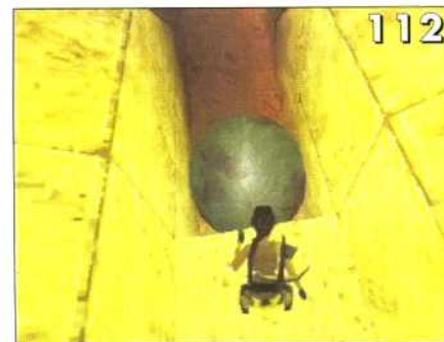
**109**  
Der gewaltige Blitz öffnet euch eine weitere Tür. Folgt diesem Gang, bis ihr in einen Raum mit Schlangenstatuen gelangt. Legt den Schalter an der Statue links vom Eingang um und dann jeweils an der Figur linker Hand, auch wenn das Feuer schon brennt.



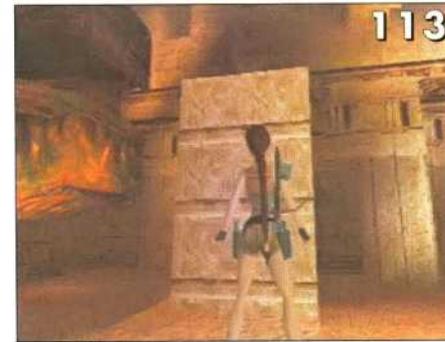
**110**  
Klettert schnell die Stufen in der Mitte des Raumes nach oben und lasst euch in das kühle Nass fallen. Folgt dem Gang, bis ihr zu einer grünen Tür kommt. Stemmt diese auf und geht durch die linke Tür auf der anderen Seite des Balkons.



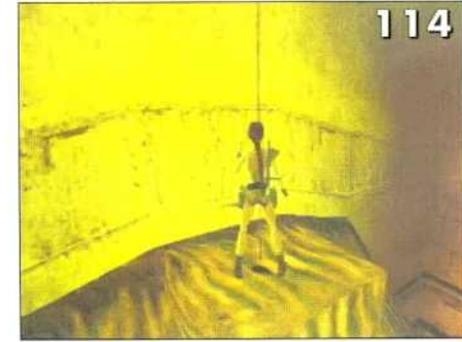
**111**  
Im nächsten Raum befinden sich wieder zwei Feuerwesen. Öffnet schnell die Klappe am Boden und klettert auf der rechten Seite schnell nach unten. Spürtet erneut den Weg entlang und springt ins Wasser. Steigt wieder nach oben und nehmt den Gegenstand vom Podest. Öffnet jetzt die rechte Tür auf dieser Seite und rutscht die Schräge hinab.



**112**  
Sprintet gleich nach links und klettert die Stufen hinauf, da euch sonst eine große Steinkugel zerquetscht. Klettert auf die Rampe, an der die Kugel heruntergerollt ist, und weicht einer zweiten aus. Erneut auf der Erhöhung, springt ihr an den Schalter und betätigt diesen.



**113**  
Klettert auf den hohen Steinblock in der Mitte des Raumes und von dort aus auf den Vorsprung, der aus der Wand ragt. Über die Nische in der Wand steigt ihr noch eine Etage höher, von wo aus ihr auf den großen Löwenkopf springen müsst.



**114**  
Zieht an der Kette und lasst euch an der Schnauze nach unten gleiten. Steigt in das Maul des Tigers und kriecht in den Schlund hinein. Klettert die Stange nach oben. Beeilt euch aber, denn das Tor ist nur eine bestimmte Zeit offen. Sollte das Gitter wieder verschlossen sein, müsst ihr erneut an der Kette ziehen.



**115**  
Nehmt die Fackel auf, stellt euch auf das rechte Gitter und entzündet die Fackel. Am Ende des Ganges gelangt ihr wieder in einen großen Raum. Werft die Fackel auf die Balken, damit sie verbrennen.



**116**  
Springt nach unten und nehmt die Schriftrolle auf, die am Boden liegt. Steigt zu der Öffnung in der Wand hinauf und betretet erneut die große Halle. Kehrt auf die obere Etage zurück und öffnet die letzte verschlossene Tür.



**117**  
Legt die Notenblätter auf das Podest und Lara fängt an zu musizieren. Geht durch die Geheimtür und zieht an der Kette. Klettert wieder hinab, steckt die Schriftrolle aus dem ersten Raum ein und verlässt den Level durch das große Tor.

Die Hallen des Demitrius

118



In dem großen Raum geht ihr in den rechten Gang hinein. Nehmt den Gegenstand auf, den ihr später noch brauchen werdet. Wieder in dem unteren Raum angelangt, schreitet ihr durch die Tür gegenüber. Erledigt die schwarzen Kämpfer und geht erneut in den Raum mit den Schriftrollen.



119

Am Boden seht ihr einige Schleifspuren. Schiebt die Lampe in Richtung des Regals und die Tür öffnet sich. Lasst euch in das Loch fallen und ein weiterer Level wartet auf euch.

Der Isis-Tempel von Pharos

120

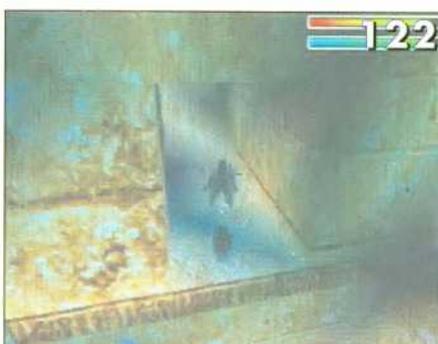


Sammelt alle Gegenstände und die zerbrochene Brille von Werner ein. Klettert in der Mitte des Raumes nach oben und steigt ins Wasser.



121

An der rechten Seite befindet sich eine Öffnung im Wasser. Schwimmt hinein und ihr kommt in das Innere des Tempels. Schwimmt nach oben zu der Luftblase und steigt aus dem Wasser. Erledigt den Hai, damit ihr wieder sicher ins Wasser zurückkehren könnt.



122

Schwimmt in beide Öffnungen der Pyramide hinein und setzt die Artefakte ein. Am Fuße der Pyramide hat sich jetzt die Tür geöffnet. Taucht hinein und springt in das Loch vor dem Wandgemälde.



123

Schwimmt in den Raum und stemmt das rechte Tor auf. Steigt aus dem Wasser, wo euch gleich ein Vogel angreift. In den Holzkisten findet ihr einige Goodies, die eure Waffen wieder mit Munition versorgen.



124

Lauft die linke Treppe nach oben, die euch in einen weiteren Raum führt. Steigt in der linken Ecke nach oben und stemmt die Käferschale heraus. Spurtet auf die gegenüberliegende Seite und holt euch die zweite. Bei dem mittleren Teil des Raumes klettert ihr einen Block nach oben und drückt den Schalter. Verfahrt auf der anderen Seite ebenso.



125

Steigt durch die offene Klappe am Boden und lauft zum Ende des Raumes. Hängt euch an die schräge Säule und zieht euch nach oben. Mit einem Rückwärtssalto kommt ihr sicher auf die obere Plattform. Nehmt den Schlüssel an euch und drückt den großen Schalter. Klettert wieder nach oben und verlasst den Raum. Wieder im großen Raum, nehmt ihr jetzt die mittlere Treppe.



126

Rutscht den linken Gang nach unten. Lauft schnell im Wasser entlang auf die andere Seite, bevor es sich entzündet. Stemmt nur den Käfer an der Wand heraus, der andere ist nicht echt. Springt seitlich über das Feuer in die Nische zurück und klettert nach oben. Bei den beiden anderen Gängen verfahrt ihr gleichermaßen. Zurück im Treppenraum, geht ihr jetzt die rechte Treppe hinauf.



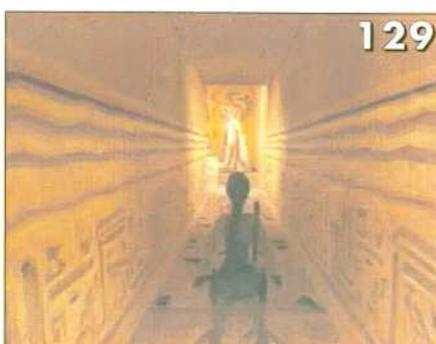
127

Lauft in dem großen Raum zu der kleinen Öffnung und die Schräge nach oben. Stemmt die Tür auf, folgt dem Gang, öffnet eine weitere Tür. Springt das Loch hinab und zieht euch auf der anderen Seite schnell nach oben. Auf der rechten gegenüberliegenden Seite stemmt ihr in der Nische den letzten Käfer heraus. Steigt wieder nach oben und kehrt zu der schwarzen Pyramide zurück.



128

Setzt die schwarzen Käfer ein, nehmt den anderen Käfer an euch. Wieder zurück im Tempel der Kleopatras, folgt ihr dem Durchgang bis zu dem Käfersymbol am Boden. Kombiniert den Skarabäus mit dem Aufziehschlüssel. Sammelt den Käfer nach Gebrauch wieder ein. Geht den linken Gang, nehmt das Rüstungsteil aus dem Sarkophag, verlasst den Raum und folgt dem anderen Tunnel.



129

Haltet euch rechts und entschärft die Falle. Steigt die Treppen nach oben und holt euch ein Medipack aus dem Sarkophag. Geht zu der Falle mit dem Gemälde und benutzt erneut den Käfer. Öffnet den Deckel des Grabes, um an viele Gegenstände zu gelangen. Zurück in dem bewachten Raum, befindet sich eine große doppelflügelige Tür mit einem Schalter an der Seite.



**130**  
Betätigt diesen und steigt auf das erscheinende Podest. Hüpf von hier aus an den Spalt in der Wand und hangelt euch bis zu der Öffnung entlang. Entnehmt dem Sarkophag ein weiteres Rüstungsteil. Geht zurück in den Raum mit dem Schalter und durchschreitet die offene Luke auf der linken Seite. Öffnet den Sarkophag und nehmt einen weiteren Schlüssel an euch.



**131**  
Sprintet zu der Tür mit dem großen Schloss und setzt den Schlüssel ein. Stellt euch auf das erste Podest. Ab und zu wird Laras Ebenbild von goldenen Vögeln angegriffen. Hierbei sinkt eure Lebensenergie. Springt bei einer Attacke sofort nach unten und legt die Vögel um. Steigt die Podeste ganz nach oben und folgt den Gang.



**132**  
Klettert auf die obere Plattform. Hier seht ihr zwei Schalter an der Decke. Legt beide um und kehrt wieder nach oben zurück. Holt euch die beiden Stücke des Stabes aus den Löchern unter den Schaltern. Kombiniert sie, damit ihr sie in die Nische auf der linken Seite einsetzen könnt. Öffnet die Sarkophage und nehmt zwei weitere Rüstungsteile an euch.



**133**  
Erledigt gleich alle Soldaten, die auf den Dächern lauern. Nehmt den Revolver an euch und kombiniert diesen mit dem Zielfernrohr. Schaltet alle Wachen aus und steigt auf das Motorrad. Folgt dem Weg, fahrt über den kleinen Hügel. Stellt euer Gefährt in der Nische ab. Lauft rechts um das Haus, öffnet die Tür und zieht den Soldaten vom Gitter weg.



**134**  
Kehrt zu eurem Motorrad zurück, bei dem ihr eine Öffnung in der Ecke findet. Klettert hinein und betätigt den Schalter am Ende des Ganges. Steigt nach oben und kriecht in das zuvor unerreichbare Loch hinein. Am Ende dieses Ganges findet ihr einen weiteren Hebel. Legt auch diesen um und geht wieder zu eurem Motorrad.



**135**  
Bei dem Haus gegenüber seht ihr kreuzförmige Barrikaden. Fahrt die Rampe hinauf, brecht in einen kleinen Gang ein. Am anderen Ende durchbrecht ihr eine Wand und steigt dann vom Motorrad ab. Klettert in den Tunnel, steigt in die linke Nische. Lasst euch in das Loch hineinfallen, das euch eine Etage tiefer bringt. Steigt aus dem Wasser und geht in das rechte Zimmer hinein.



**136**  
Rutscht den rechten Gang nach unten. Springt nach oben und hangelt euch bis zu der Nische. Gegenüber seht ihr jetzt einen Behälter, um den ein Pendel kreist. Zerschießt den Stein und flieht vor dem Geist. Am Ende der Treppen springt ihr in das Wasser, das euch zu einem Tunnel treibt. Schwimmt hindurch, bis ihr wieder Luft holen könnt. Steigt aus dem Wasser und kehrt zurück.



**137**  
Legt den Schalter auf der anderen Seite des Raumes um, damit sich eine Tür öffnet. Verlasst den Raum, geht den ersten Gang rechts, steigt links nach oben und haltet euch an der Kante fest. Hangelt euch an der Kante nach rechts. Auf der anderen Seite befindet sich ein Schalter. Mit einem kleinen Sprung von der Kante aus legt ihr diesen um und öffnet somit das Tor.



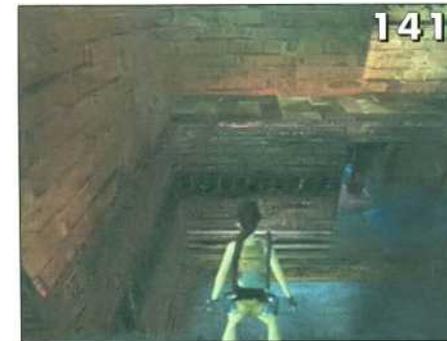
**138**  
Durch das Tor gelangt ihr an eine Treppe. Fahrt nach oben, bis ihr an eine Rampe kommt. Fahrt mit Vollgas hinüber, betätigt den Schalter in der Nische und fahrt zurück. Stellt euer Gefährt ab und klettert den Block hinauf. Springt mit Anlauf zu der Selbstschussanlage. Zielt auf der anderen Seite mit dem Visier sofort auf das Benzinfass, da euch sonst die Selbstschussanlage tötet.



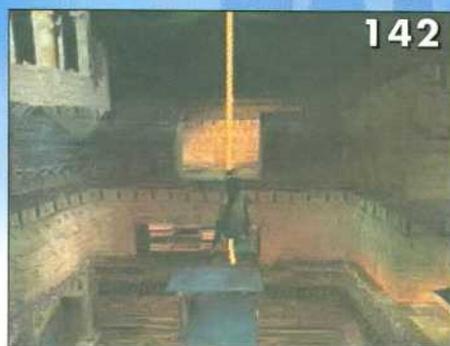
**139**  
Überquert die Häuserschlucht und aktiviert den Schalter auf der linken Seite. Kehrt zu eurem Motorrad zurück und fahrt alle Treppen nach oben. Achtet darauf, dass ihr mit eurem Motorrad nicht links den Abgrund hinabstürzt. Haltet euch links, bei der nächsten Abzweigung rechts und fahrt dann durch das Tor in den nächsten Level.



**140**  
Steigt vom Motorrad ab und geht durch die Tür ins Innere des Gebäudes. Laft hindurch und haltet euch dann links. Jetzt kommt euch ein großer Gegner entgegen. Macht sofort kehrt und sprintet in die Halle zurück. Am ersten Eingang klettert ihr links auf die Säule, wo ihr erstmal in Sicherheit seid. Gegenüber seht ihr einen kleinen Vorsprung, den ihr mit einem Sprung erreicht.



**141**  
Auf der linken Seite befindet sich ein Spalt in der Wand. Hangelt euch in die Öffnung, klammert euch an die Säule und klettert auf die andere Seite. Legt den Schalter um und springt in die kleine Nische auf der rechten Seite, von wo aus ihr das Seil erreicht.



142

Dreht euch nach rechts und schwingt zu der Nische hinüber. Klettert die Luke nach unten, sprintet zum Motorrad, fährt am Gebäude rechts vorbei und springt über den Abgrund. Rast an der Treppe vorbei und dreht schnell am Rad. Sobald das Tor weit genug geöffnet ist, spurtet ihr hindurch. Klettert nach oben, wo ihr zum Tor der Zitadelle kommt.



**Das Tor zur Zitadelle**

143

Sprintet an dem Monster vorbei und folgt dem Weg, bis ihr rechts in eine weitere Straße klettern könnt. Klettert rechts die Stufe nach oben und lasst euch nach unten fallen. Hier befinden sich drei nummerierte Schalter. Drückt zuerst die Eins, dann die Drei und anschließend die Zwei. Steigt auf die Plattform über der Fackel und legt den vierten Schalter um.



144

Steigt nach unten und aktiviert den Schalter am Ende des Ganges. In der zweiten Öffnung ist der letzte Schalter, der die Tür öffnet. Geht hindurch und schwingt euch an dem Seil auf den gegenüberliegenden Vorsprung. Über die Dächer kommt ihr zu einer Sprossenwand. Hangelt euch links und lasst euch auf die Plattform fallen. Springt von der Fläche gegenüber an den Spalt.



145

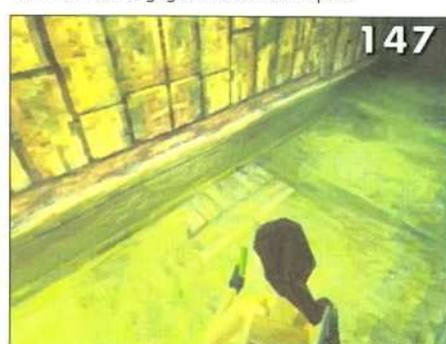
Schwingt euch zu der Öffnung in der Wand und folgt dem Weg bis zum Ende. Springt nach rechts, wo ihr unter dem Jeep zum Stehen kommt. Nehmt die Flasche an euch und springt mit einem großen Satz auf die andere Seite. Folgt dem Weg zurück. An der Stelle, wo euch die Heuschrecken angreifen, befindet sich eine kleine Luke. Klettert hinein und sprintet den Gang entlang.



**Die Gräben/ Tulun-Moschee**

146

Keht zu eurem Motorrad zurück und fahrt rechts über die Rampe zu den Gräben. Steigt ab und geht zu der Öffnung. Springt links die Schräge nach oben und sammelt alle Gegenstände auf. Sprintet zu der Selbstschussanlage und versteckt euch hinter der Kiste. Kriecht in die linke Ecke und eliminiert von hier aus die Maschine. Steigt nach oben und springt in die Öffnung.



147

Kriecht bei der kleinen Vertiefung in den Schacht hinein. Klettert den Schacht nach oben und erledigt die Maschine mit dem Zielfernrohr. Keht in den Hauptgang zurück, wo ihr euch links halten müsst. Kriecht nach rechts und nehmt die ID-Karte auf. Zurück im Hauptgang, hängt ihr euch an den Vorsprung. Auf der anderen Seite baut ihr dann ein Ventil aus dem Motorblock des Jeeps aus.



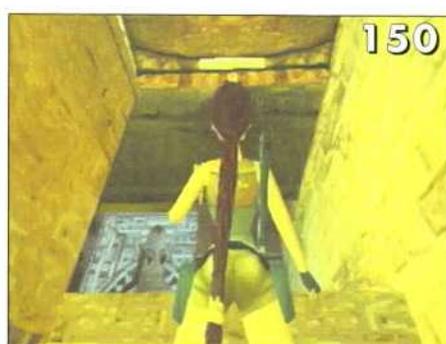
148

Verbindet die Gasflasche mit dem Ventil, setzt den Tuningsatz in das Motorrad ein und kehrt in den vorherigen Level zurück. Haltet euch links, bis ihr zu den Stufen kommt, und rast über die Treppe. Steigt dort ab, klettert den Block nach oben und geht durch die Tür. Nehmt die Fackel an euch und lauft den langen Gang nach unten. Öffnet die dunkle Tür und zündet die Fackel am Feuer an.



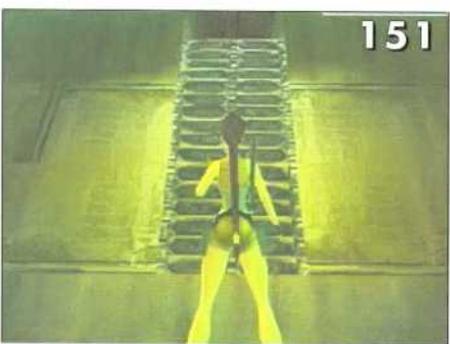
149

Wieder oben angelangt, aktiviert ihr die Sprinkleranlage. Betätigt den Schalter und geht in den Raum zurück, wo ihr die Fackel gefunden habt. Erklimmt die beiden Kisten und springt hinein. Zerschießt das Schloss, damit sich die Tür öffnet. Nehmt den Schlüssel, kehrt zum Motorrad zurück. Wieder dort, zerschießt ihr den Stein, der links neben der Palme aus der Wand ragt.



150

Haltet euch links und öffnet die Luke über euch. Kriecht in den Gang und hangelt am Ende ganz nach links. An der Decke entlang geht es auf die andere Seite. Öffnet die Tür mit dem Schlüssel und hechtet euch zu dem Spalt. Hangelt euch nach links und zerschießt den roten Schalter hinter der Luke mit dem Laserpointer. Geht zurück und rast über die rechte Treppe auf die andere Seite.



151

Steigt ab und klettert die Leiter nach oben. Nehmt den Zünder, die Kurbel und den Wagenheber an euch. Öffnet die Tür mit dem großen roten Schalter. Klettert die Leiter nach oben und hangelt euch an der Decke zur nächsten Plattform. Hier steigt ihr in eine weitere Luke, die euch in einen kleinen Raum führt. Setzt den Wagenheber an der Kante an, um die Tür zum Dach aufzubrechen.



152

Zieht die Kiste aus dem Weg und schiebt den Blitzableiter an die richtige Stelle. Geht über die Brücke und klettert ganz nach links, bis ihr wieder auf einer Plattform steht. Nehmt die Diskette an euch. Lasst den Stier die Kisten zur Seite schieben, damit euer Weg frei ist. Folgt dem Gang, bis ihr wieder im bekannten Gebiet seid. Geht zu eurem Motorrad und klettert die Leiter hoch.



153

Erledigt die beiden Soldaten und verlässt den Hinterhof. Kombiniert die Diskette mit dem Zünder. Das Minenfeld explodiert. Drückt den roten Knopf, geht durch die offene Tür und startet euer Motorrad. Stellt euch ganz in die Ecke und rast mit Nitro über die Absperrung hinweg. Kehrt zu dem verwundeten Soldaten zurück, der euch den Weg zur Zitadelle öffnet.



**Die Zitadelle**



154

Geht nach links, steigt die Treppen nach oben, legt den Schalter um und nehmt die Fackel an euch. Kehrt in den unteren Raum zurück und zündet das Seil an. Steigt in das Loch am Boden, welches euch tiefer in die Zitadelle führt. Springt links auf die Stufen und durch den Bogen auf eine Treppe. Hangelt euch an der Decke entlang. Von der Kante aus steigt ihr wieder ins Wasser.



155

Stellt euch in den Torbogen und hängt euch an die Kante. Lasst los und haltet euch an dem Spalt erneut fest. Klettert in die Öffnung hinein und geht wieder ins Wasser, um euch am Ende in einen weiteren Gang zu begeben. Springt mit etwas Geschick, bis ihr an einer weiteren Kante hängt. Hangelt nach links, nehmt das Medi-Pack auf, dreht euch um und drückt den Schalter.



156

Im Gang neben dem Schalter lasst ihr euch nach unten fallen. Auf jeder Figur ist ein Buchstabe, der die Himmelsrichtung markiert. Betrachtet euren Kompass und bringt die Figuren richtig an. Geht durch die östliche Tür und erledigt die Wachen. Betätigt aber noch nicht den Schalter! Geht jetzt zur westlichen Tür und lasst euch ins Wasser fallen.



157

Schwimmt in den südlichen Gang und betätigt das Ventil. Kehrt zur Wasseroberfläche zurück und steigt im nördlichen Gang aus dem Wasser. Legt jetzt den Schalter um und kehrt erneut zu dem Wasserraum zurück. Steigt bei den Abzweigungen aus dem Wasser und geht in den westlichen Gang. Betätigt den Schalter und folgt dann dem südlichen Gang. Zieht dort am Seil.



158

Steigt nach oben und lasst euch wieder nach unten fallen. Lauft den Weg in der Ecke nach oben und lasst die Ritter das Holz zerschlagen. Lockt die alten Burschen wieder nach unten, bevor ihr nach oben steigt. Klettert in dem Durchgang nach oben und lasst euch vorsichtig neben das Loch eine Etage tiefer fallen. Hängt euch hier an die Kante, greift gleich wieder nach dem kleinen Vorsprung.



**Der Sphinx-Komplex**

159

Nehmt den Schlüssel der Wache auf und benutzt diesen an der Tür auf der rechten Seite. Legt die beiden Hebel auf der Seite um, geht durch die offene Tür hindurch und wendet euch nach rechts. Rutscht auf den Vorsprung, springt nach links und klammert euch auf der anderen Seite an der Kante fest. Öffnet die kleine Tür, schiebt das große Regal zur Seite und nehmt die Metallklinge auf.



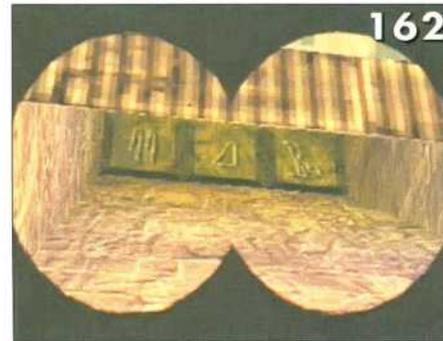
160

Öffnet mit dem Schalter die Tür und springt zurück zu dem Tor, welches ihr am Anfang geöffnet habt. Überquert den Graben und geht rechts um die Ecke zu dem leuchtenden Stein. Rechts über dem Krater findet ihr einen Holzstiel, den ihr mit der Metallklinge kombiniert. Springt über den Fuß der Sphinx. Im Bodenbereich vor dem hellen Stein grabt ihr dann nach dem Eingang.



161

Lockt die beiden Stiere in die Räume hinein und schließt sie ein. Drückt jetzt an den drei Schaltern in der Mitte. Betätigt erst den rechten, dann den linken und zum Schluss den mittleren Schalter. Geht durch das linke Tor hindurch und achtet auf die Gruben. Von den Schächten an der Decke fällt farbiges Licht. Blickt mit dem Fernglas nach oben und aktiviert mit der X-Taste das Nachtsichtgerät.



162

Öffnet mit links+mitte+rechts die rechte Tür. Greift an der linken und mittleren Wand jeweils in den rechten Schacht. Kehrt zurück zu den Schaltern und gebt mitte+links+rechts ein. Greift in alle Löcher, die sich in der Wand befinden. Nehmt den Gegenstand in der Mitte des Raumes an euch, zieht an dem Hebel und verlässt den Raum. Gebt die rote Kombination (rechts+mitte+links) ein.



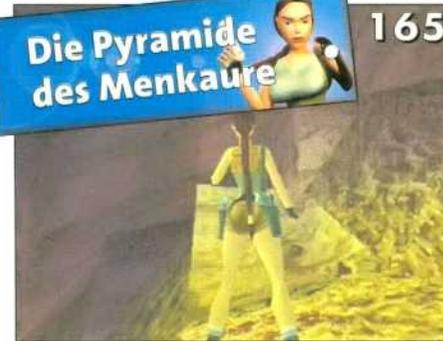
163

Kriecht in den linken Gang und nehmt das Artefakt auf. Kriecht jetzt in den gegenüberliegenden Gang und betätigt den Schalter. Zurück in der Halle, gebt ihr die lila (mitte+rechts+links) Kombination ein. Geht durch das rechte Tor und springt ins Wasser. Sucht das Symbol mit dem Adler und taucht hier nach oben. Legt den Schalter um und taucht wieder unter. Genauso am Handsymbol.



164

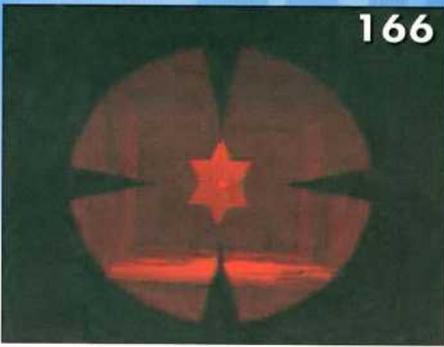
Legt an dem Schlangensymbol einen weiteren Schalter um und sucht das Federsymbol auf. An dem letzten Symbol befinden sich ein weiteres Artefakt und der Hebel, der den Ausgang öffnet. Zurück in der Schalterhalle, geht ihr zu den farbigen Schächten.



**Die Pyramide des Menkaure**

165

Öffnet die Deckenluke und erledigt den Skorion mit dem Granatwerfer. Springt nach links über den Graben, bis ihr vor der Pyramide steht. Geht in Richtung des grauen Gebäudes. Öffnet die Tür, nehmt den Schlüssel mit, der am Boden liegt. Kehrt über den Abgrund zurück, klettert die Pyramide hoch und schließt die Tür auf.



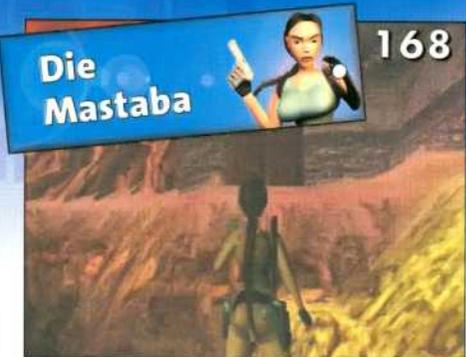
166

Lauft durch die Messer und dreht euch auf der Treppe um. Zerschießt den Stern, der sich an der Decke befindet. Schwingt mit dem Seil über den Abgrund und wählt den rechten Weg. Hinter den zwei Seilen betätigt ihr den Schalter und geht den anderen Weg. Zieht euch hinter den beiden Seilen nach oben, tötet den Wächter mit dem Granatwerfer und stemmt den Gegenstand aus der Wand.



167

Keht in den Raum zurück, bei dem ihr in den Sarkophag gesprungen seid. Kriecht durch den Gang, damit euch die Klingen nicht erwischen. Öffnet die Luke, geht nach rechts und drückt den Schalter. Erklimmt die Pyramide und klettert ins Innere. Über zahlreiche Fallen kommt ihr zu einem Seil. Zieht daran und hangelt euch an der Abzweigung zum Tor. Springt in das kleine Loch.



Die Mastaba

168

Haltet euch rechts, springt über den Abgrund und klettert zu der Tür hinauf. Laft nach links zur Tankstelle, sackt den Kanister ein und geht auf dem Rückweg die erste Straße links. Öffnet die Tür und folgt dem Gang unter der Bodenluke. Haltet euch links, zerschießt die Kugeln in den Löwengesichtern und nehmt die Feldflasche an euch. Folgt dem Hauptgang nach links.



169

Steigt die Bodenluke hinab und laft den rechten Weg. Zerschießt erneut die Kristalle und nehmt den Sandsack auf. Im Hauptgang geht ihr nach rechts und klettert wieder nach oben. Springt über den rechten Abgrund und steigt in einen weiteren Bodentunnel. Füllt die Feldflasche hinter dem Altar mit Wasser. Legt die Feldflasche links, den Sandsack rechts und das Benzin in die Mitte.



170

Stemmt die Medaille aus der Wand und zerschießt erneut die Kristalle in den Mäulern. Verlasst den Tunnel, springt auf die linke Seite und öffnet eine weitere Bodenklappe. Nach den Löwenköpfen befindet ihr euch in einem Raum mit drei Affen. Aktiviert den rechten Schalter und stemmt das Symbol aus der Wand. Geht den Gang gegenüber entlang und folgt dem Gang zum Level-Ende.



Die große Pyramide

171

Steigt den Tunnel nach oben, geht nach draußen und springt auf das kleine Eck am Abgrund. Von hier aus kommt ihr zu einer Tür auf der linken Seite. Geht hinein und verlasst das Gebäude durch die Tür. An der großen Pyramide speichert ihr erstmal. Springt auf die erste Plattform und hechtet dann ganz nach links. Steigt nach oben, bewegt euch nach rechts und erklimmt das Bauwerk.



Die Kö-Pyramide von Khufu

172

Hüpft auf das linke Podest am Abgrund, springt zwischen die beiden Pyramiden und dann auf die andere Seite des Abgrundes. Auf dem rechten Quader klettert ihr eine Etage nach oben. Links geht es wieder zurück zur Pyramide. Legt den Skorpion um und zieht den großen Stein ganz in die Ecke hinein. Links öffnet sich eine kleine Luke, in der ihr nach unten klettern müsst.



173

Im folgenden Labyrinth haltet ihr euch immer rechts, dann kommt ihr zu der Kammer mit dem letzten Schlüssel. Geht jetzt an der Abzweigung rechts, geradeaus über die nächste Kreuzung, dann links und zum Schluss rechts Richtung Ausgang. Am Abgrund hechtet ihr auf die linke Plattform. Klettert wieder nach oben, schließt die Tür auf und ihr findet euch im nächsten Level wieder.



In der großen Pyramide

174

Geht den Gang nach rechts. Achtet auf die Steinblöcke und nehmt die Fackel auf. Entzündet sie, damit ihr alle anderen entflammen könnt. Betätigt den Schalter und verlasst wieder den Raum. Geht den Gang nach oben, setzt alle Amulette in die Wand ein und zieht an dem Hebel. Keht in den Raum mit den Fackeln zurück. Aktiviert den anderen Schalter und steigt den Hauptgang empor.



Der Tempel des Horus

175

Füllt die große Flasche mit Wasser und kombiniert sie mit der kleinen. Schüttet den Inhalt der großen Flasche in die linke Waagschale. Klettert nach unten, füllt jetzt den kleinen Wasserbeutel in den großen, füllt den kleinen erneut und schüttet es in den großen. Leert den großen Behälter und füllt den Rest des kleinen in den großen. Füllt den kleinen und leert den Inhalt in den großen. Alles klar?



176

Geht durch die Luke nach unten und seilt euch ab. Achtet hierbei wieder auf die Spitzen. Füllt hier die kleine Flasche mit Wasser und kombiniert sie mit der großen. Wässert abermals die kleine und kombiniert sie wieder. Füllt den Inhalt der kleinen in die Waagschale. Steigt hinab und klettert nach unten. An der zweiten Ausstiegsmöglichkeit klettert ihr nach links.



177

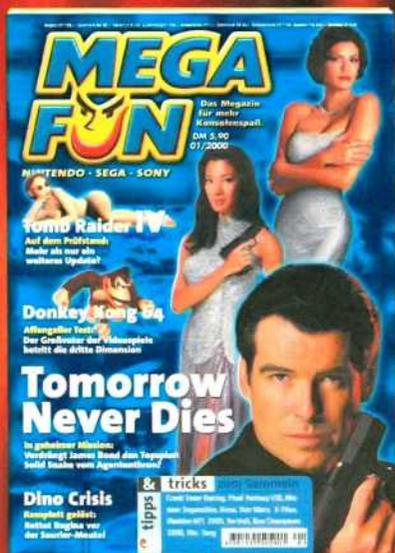
Springt von hier aus nach links, um sicher im Wasser zu landen. Stellt die vier Statuen auf die Podeste. Sammelt nach der Sequenz das Amulett aus dem Wasser und klettert am Rand aus dem Wasser. Betätigt die beiden Schalter, klettert am Rand der Höhle hinauf. Im Strahl kommt ihr eine Etage nach oben. Nach der Sequenz trennen euch nur noch einige Sprungfallen vom Spiel-Ende.

Wer alle Geheimnisse finden möchte, informiert sich im offiziellen Spieleberater von Eidos der für DM 19,95 im Fachhandel erhältlich ist.

# Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



## Das Probe-Abo MEGA FUN:

Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

**Widerrufsbelehrung:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, 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

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3MF12

Wer jetzt MEGA FUN im Abo testet, erhält das abgebildete Tomb Raider 4-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

# Donkey Kong 64

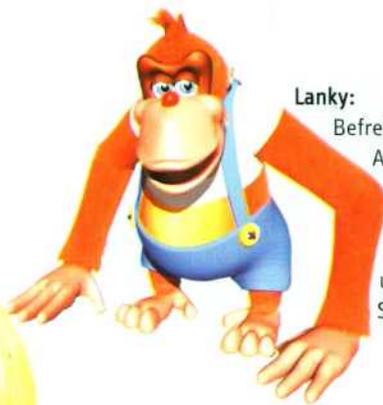
**Nintendo Allgemeines** Wir haben uns die Finger wund gedaddelt, um euch einen kleinen Überblick über Rares Mega-Hammer zu geben. Also auf geht's BANANA!

Zuerst verraten wir euch, wo denn die übrigen Mitglieder der Kong-Sippe versteckt sind.



**Diddy:**

Ihr müsst Diddy im Tropen-Trubel befreien. Schießt mit Donkeys Kokosnuss-Gun auf die drei Schalter, die nur eine Kokosnuss anzeigen.



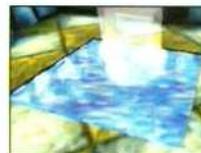
**Lanky:**

Befreit zuerst das Lama in der Azteken-Arena, indem ihr Donkeys Barrel-Blast erfolgreich absolviert. Im Tempel trifft ihr erneut auf das Lama. Spielt auf Donkeys Trommeln und die Lava wird zu Wasser. Schwimmt nun zu Lanky.



**Tiny:**

Hüpft mit Diddy im Tempel der Azteken-Arena auf den Plattformen ganz nach oben. Anschließend aktiviert ihr den Schalter am anderen Ende des Raumes, geht über die Brücke und spielt Diddys E-Gitarre, damit das Eis schmilzt. Schwimmt nun zu Tiny und schreibt mit den Buchstaben KONG.

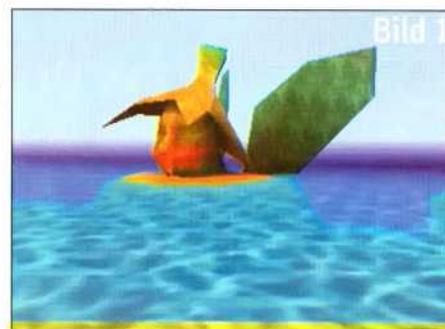


**Chunky:**

Haltet in der Fabrik Fatal Ausschau nach einem Rohr, das aus der Wand herauskommt und in den Boden führt. Auf dessen Spitze befindet sich ein Schalter, mit dem ihr Chunky befreien könnt.



Kommen wir nun zu den ominösen **Bananen-Feen**. Um eine Fee einzufangen, benötigt ihr die Kamera. Und um an die Kamera zu gelangen, braucht ihr Tiny. Schwimmt mit Tiny zu der Insel, die wie eine Fee aussieht. Schwimmt um die Insel und ihr findet ein Tiny-Fass. Benutzt es um zu schrumpfen. Nun könnt ihr in das kleine Loch, das sich an der Frontseite der Feeninsel befindet. Geht hinein, sprecht mit der Bananen-Fee und schon erhaltet ihr die Kamera. **BILD 1**



**Bild 2**

Mit den Bananen-Feen kann man den **Mysterien-Modus** aktivieren. Natürlich hängt die Anzahl der Möglichkeiten von der Anzahl der fotografierten Feen ab. **BILD 2**

- **2 Bananen-Feen:** Ermöglicht den Eintritt in das **DK-Theater**. Ihr könnt euch den Rap anhören und ins **DK-Kino** gehen.
- **6 Bananen-Feen:** Schaltet den **DK-Bonus-Modus** frei. Hier könnt ihr einige Minispiele zocken.
- **10 Bananen-Feen:** Schaltet den **Boss-Modus** frei. Hier könnt ihr gegen die Levelbosse antreten, um für später gerüstet zu sein.
- **15 Bananen-Feen:** Öffnet den **Krusha-Battle-Mode**. Hier könnt ihr **Krusha** aktivieren. **BILD 3**
- **20 Bananen-Feen:** Mit 20 Feen erscheint ein **DK-Cheat-Menü**, das einige Überraschungen parat hält.



**Münzen:**

Um die heiß begehrte **Nintendo-Münze** zu erhalten, müsst ihr die ersten vier Leves des originalen Donkey-Kong-Spiels **zweimal** hintereinander mit nur einem Leben meistern.

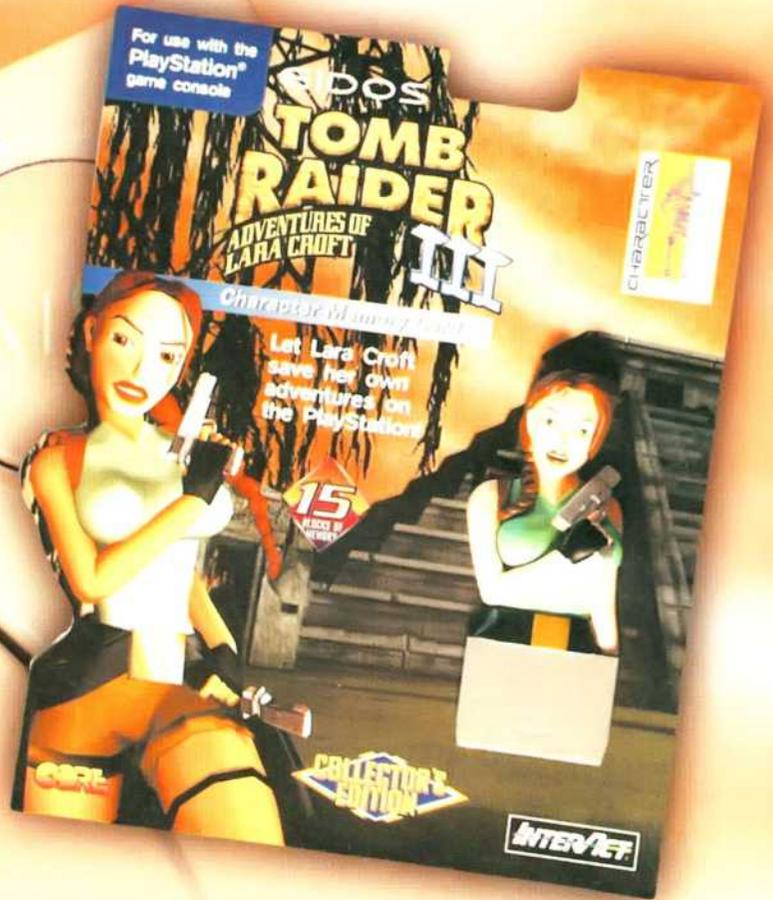
Das originale Donkey-Kong-Spiel gibt es im dritten Level **Fabrik Fatal**. Donkey muss von **Cranky** gelernt haben, wie man Schalter betätigt. Geht bei den Kisten nach unten, links, an einem Holzkabel hinauf und folgt den Rohren in einen Raum mit einem Hebel. Neben diesem Hebel steht ein Spielautomat. Betätigt den Hebel und schon spielt ihr **Donkey Kong**. Die gefragte **Rare-Münze** gibt es von **Prof. Cranky Kong** (wenn ihr alle Zaubertränke bekommen habt!), sobald ihr 5000 Punkte beim **Jetpack-Arcade-Game** erreicht.

Habt ihr **Snide** alle **40 Blaupausen** gebracht, erhaltet ihr zur Belohnung ein **Bonus-Menü**, in dem ihr die **Mini-Games** spielen könnt, in denen ihr die **goldenen Bananen** gesammelt habt.

Um beim Schwimmen abrupt anzuhalten, drückt ihr **C -**. Benutzt die **Warp-Points** und merkt euch immer, welcher **Warp** zu welchem Ort in den verschiedenen Levels führt! **BILD 4**

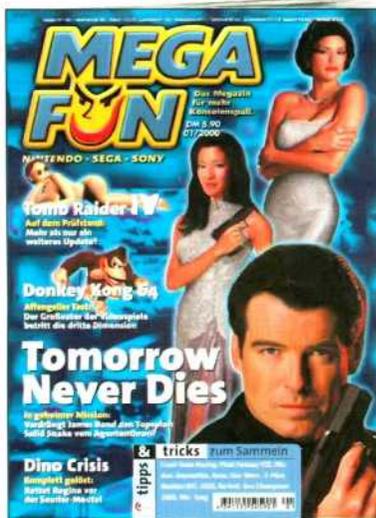


# Voll der Speicher



Wenn Sie für Mega Fun einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg



**JA, ich möchte das Mega-Fun-Abo**

für nur 69,- DM jährlich (Ausland: 93,- DM jährlich); 528,- ÖS

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die Mega Fun selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der Mega Fun.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung könnn ihr innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. 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 Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)  
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!

- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**
- **Da die Auflage limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

# Kleinanzeigen

## Verschiedenes

**Suche günstig** DVDs und VCDs. Version und Ländercode sind egal. Einfach alles mal anbieten, mit Preisvorstellung etc. (Spielfilme, Hong Kong, Splatter, etc.). E-Mail: zero@megafun.de

**Verkaufe** SNES: R-Type, Axelag, EDF, Spiel und Lightgun, und alles US. NES: Castlevania, Gauntlet 2, Gadius, Mega Man, Metal Gear, Zelda 2... Master System: Alex K in Shinobi, Zaxxon 3 D, Out Run 3 D, Ultima 4, Wonderboy 3, Shinobi, R-Type, Sagai, Rampart Prince ... ab DM 20! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

**Verkaufe** Spiele in Top-Zustand! Dragon Force (US) für DM 45, Iron Storm (US) für DM 35, Romance IV (US) für DM 35, Dark Savior (US) für DM 40, Breath of Fire III (PAL) für DM 45, F.F. VII (PAL) für DM 35, Shining the Holy Ark (PAL) für DM 45, Torico (PAL) für DM 30, Tetris Plus (PAL) für DM 30, Astal (JAP) für DM 25, Fighters Magamix (JAP) für DM 25, Sega Rally (JAP) für DM 25, Daytona (JAP) für DM 20, CCE (PAL) für DM 30, Game Buster für PS usw. Suche Beat'em Ups. Tausche, Kaufe und suche immer! Tel.:05241/904258, Marcello

**Verkaufe** Sega Saturn mit 35 Spielen und einer Video CD Card mit 7 Videos für VB DM 700. Verkaufe Game Boy mit Box und 4 Spielen für VB DM 110. Tel.:06468/7491 ab 16.00 Uhr

**Verkaufe, Tausche, Kaufe** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Uralt Konsolen. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

**Suche dringend** Japanische Super Nintendo und 3 DO Spiele!!! Schickt Eure Listen-Angebote an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen  
**Schaut** mal rein: WWW.Spiele-Insel.de

**Verkaufe, Tausche, Kaufe** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

**Verkaufe und Kaufe** Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Tel.:02374/850355

**Verkaufe** PS mit Spielen, 2 GG mit Spielen und Game Watch DK jr. Alles super günstig. Suche dringend Games für Neo Geo col. auch Sammlungen. Tel.:08251/3217 Markus

**Suche** DC-Spiele, z.B. Sonic, usw. (nur JAP) - gerne im Tausch - und Zubehör. Verkaufte: PS-Spiele z.B. Resident Evil 3 für DM 150, (weitere Spiele auf Anfrage); Namco-Fighting-Pad, CDI und Zubehör und Lösungsbücher. Tel.:07546/929976 (Mo-Fr. 17.00 bis 20.00 Uhr)

**Verkaufe** 17 neuwertige Dreamcastspiele und 2 Dreamcastcontroller und Gunset und Rumble Pak alles Japan only für DM 700. Topzustand und z.B. Soul Calibur, Street Fighter Zero 3 usw. Tel.:0173/2626956 (in Essen)

**Suche** alte Telespiele wie Vectrex, CBS, Atari usw. Wer hat noch aus seiner Jugendzeit alte Telespiele. Kaufe sie. Verkaufte meine Mega Drive Sammlung ca. 100 Stück. Ruft an tagsüber Tel.:0621/874105 oder ab 17.00 Uhr Tel.:07254/76726 Sven

**Verkaufe** Saturn mit 16 Spielen z.B. SF Collection Fifa 98, Dragon Force, Shining Force 3, Winter Heat, 2 Pads, Adapter für DM 350. Mega Drive mit 14 Spielen z.B. Micro Machines 2 und TE, Sonic 1 bis 4, Landstalker, Theme Park, Gunstar Heroes, Probotector für DM 190. Alles zusammen für DM 500. Sehr guter Zustand. Tel.:07323/921037

**Game XX-Videospiele-Börse** (Flohmarkt) Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf: Prinzenstr. 14.00 bis 17.30 Uhr. Spiele von Gestern und Heute! Tomboia 16.00 Uhr. Termine: 7. Börse: 16.01., 8. Börse: 20.02., 9. Börse: 02.04.2000. Weitere Termine folgen! Game XX-Hotline (Infos & Tische): 030/6858756 Hany: 0170/8339162

## 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.

**Suche dringend:** Super-Street-Fighter-2-Sammelalbum-Stickeralbum!!! Und das Super-Nintendo-Spiel: Super-Street-Fighter 2 japanische Version!!! Schickt Eure Listen-Angebote an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen.  
**Suche** für Super Famicom: Final Fantasy 5, Chrono Trigger. Für Famicom: Final Fantasy 1 und 2 und 3. Alles japanisch und nach Möglichkeit neu. Zahle sehr gut!!! Tel.:08822/945712 (Michael) oder auf AFB sprechen, rufe dann zurück.

**Verkaufe, Tausche:** ca. 30 Mega Drive & 30 Saturntitel! Suche dringend für MD: Master of Monsters, Gaiars, Herzog 2 und ganz dringend für Saturn: Albert Odyssey, Radiant Silvergun, Necronomicon, Winter Heat, Magic Knight Ray. Für Dreamcast suche ich Incoming, Buggy Heat u.s.w. Abends ab 18.00 Uhr. Tel.:05952/903729, Handy:0171/7124864 Stefan

**Verkaufe** Spiele und Zubehör für MD/CD/32X, Saturn, Mastersystem, PSX, 3 DO, Neo Geo CD, DC, PC-Engine, PC, SNES, NES, Jaguar, Amiga 32 X, viele US und JAP. Sachen z.B. Aura Interactor für MD/SNES/PC DM 85, Supergameboy (US) für DM 55, Saturnmaus (JAP) für DM 85, Barcode Battler für DM 65, Mega Drive (US/JAP) für DM 85. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:0306258637

**Megararitäten:** Sega Studyplay und Video CD/Sega Saturn Multi und Rare JAP. Und US-Games/Saturn 5 in 1 Modul Ram und Action Replay/Capcom PC Jubiliums Pack (JAP) Bio Hazzard und Nec PVR 3 D Beschleuniger neu und limitiert/Tausche oder Verkäufe. Suche alles an DC Games. Tel.:0171/1827557 von 20.00 bis 06.00 Uhr  
**Verkaufe** Mega Drive mit 16 Spielen und Playeradapter und 2 Joypads (Pitfall, Alienstorm, Peperboy 2, Royal Rumble usw.) und Sega Saturn mit 6 Spielen, 2 Joypad (Sega Rally, Resident Evil 1, SWWS 98 usw.) für DM 400 VB. Habe auch DC Spiele zu verkaufen und tauschen! Tel.:09106/925081 ab 18.00 Uhr

**Nude Raider Figur** (Lara nackt) als Modellbausatz bei Simon, Diepenbrockstr. 36, 48145 Münster Tel.:0251/36894 (Katalog mit über 600 SF-, Manga- und Erotik-Modellen für DM 7, Rückporto). Auch im Internet: WWW.Spaceart-online.de

**Verkaufe/Tausche** extreme-G2 dt. für DM 30, Wave Race für DM 30, Bomberman 64 für DM 30, Mario Kart 64 für DM 30, PS Sp. Arc the Rad 1 (JAP) für DM 30, Indy 500 (dt) für DM 20. Verkaufte auch Spiele für Game Gear, Mega Drive und Mega CD. Suche Turok 2 (dt), Wipeout 64 (dt). Tel.:03992328021

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

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Mega Fun 2/00

**Mega Drive**

**Verkaufe:** Sonic, Soulstar CD, Snarkster, Speedball 2, Streets of Rage 3, Sword of Vernillion, Thunderhawk CD, Thunderforce 4, Truxton, Virtua Racing, Warlock of Illusion, WWF CD, Xenon 2 – Megablast, Zero Wing ... ab DM 15! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

**Verkaufe:** Aladdin, Bomberman, Castle of Illusion, Dr. R., Dune 2, Dune CD, Fantasia, Fifa 97, Flashback, Gauntlet 4, Ghouls n`Ghosts, Ggnough, NHL 93, 94, 96, Landstalker, Mega Co Mania, NBA Jam T.E., Pitfall, Populous, Psycho Pinball, Rocket Knight ... ab DM 15. Tel.:0177/5266738

**Mega Drive:** Gleylancer DM 210, Advanced MC DM 200 ( und deutsche Anleitung), Divine Sealing (vertical Shooter) DM 650, Aeroblaster DM 150, Master of Weapon DM 250, Bioship Paladin DM 250, Battle Mania DM 350, Slapfight DM 350, Langrisser 2 DM 200, Thunderforce 4 DM 150, Elemental Master DM 150, Space Invader 90 DM 180, Heavy Unit DM 150, Crying DM 240, CD: Vay DM 85, Lunar Silverstar DM 85, Alshark DM 85, Megadrive 2 und CD im Originalkarton DM 175, Saturn: diverse Erotikgames ab DM 120, Dragon Force 2 DM 170, Panzer Dragoon RPG DM 125, Washenröder DM 125, Shining Force 3/3 DM 200, Langrisser 4 DM 110, Magical Shool Lunar DM 155, Thunderforce 5 SE DM 255, alles japanisch und neuwertig, auch Neo Geo und PC Engine, V-Boy und Tausch möglich. Tel.:04506/694 Lars

**Verkaufe** Mega Drive mit Spielen für DM 300 und Mega CD mit Spielen für DM 150 und Saturn mit Umbau und mit allen Spielen für DM 350. Ales zusammen für Gesamtverkaufspreis DM 700. Tel.:09471/80568

**Verkaufe** Mega Drive II und Mega CD II und 6 CD Spiele und 13 Mega Drivespiele und zweite Mega Drive I Konsole für DM 300. Tel.:03339771471 ab 18.00 Uhr

**Verkaufe** für MD: Shining Force II für DM 65, Buck Rogers RPG für DM 60, W. of the E. Sun für DM 55, Thunderforce IV für DM 65, Hellfire für DM 60, Turrigan für DM 50 JAP: Tatsujin für Dm 55, Goul und Ghost für DM 55, Leynos (JAP) für DM 60, Alien Soldier für DM 60, US: Death Duell für DM 60 usw. Für Saturn: JAP Terr Cresta 3 D für DM 50, In the Hunt für DM 50, Nights für DM 30, MCD: Dune, Powermonger, Skeep II je DM 50. Tel.:06201/187460

**Verkaufe:** für MD Alien Soldier für DM 130, Probotector für DM 80, Gunstar Heroes für DM 160, Castlevania für DM 90, Rocket Knight Adventures für DM 80, Sub Terrania für DM 60, Shining Force 2 für DM 180. Für N 64: Star Soldier (JAP) für DM 190, für Saturn: King the Spirits (JAP) für DM 60, Anarchy in the Nippon (JAP) für DM 70. Tel.:01704042523

**Super Nintendo**

**Verkaufe** für SNES: Bahamut Lagoon (JAP), Brain Lord (US), Breath of Fire 1 (US), Crono Trigger (US), Earthbound (US), Lufia 1 (US), Madara 2 (JAP), Mystic Ark (JAP), Paladins Quest (US), Romancing Saga 3 (JAP), Secret of Mana 2 (JAP), Star Ocean (JAP), Treasure Hunter G (JAP), Shodownrun (DT), Silva Saga 2 (JAP), für PSX: Jade Cocon (JAP). Tel.:03445/200840 (Uwe ab 19.00 Uhr)

**Verkaufe** SNES mit 8 Spielen (Donkey Kong 1 und 2 und 3, Starwing, Art of Fighting, Asterix und Obelix, Sim City, Super Mario) und 2 Controller und Super Game Boy. Nur komplett für DM 350. P.S. ohne Verpackung! **Verkaufe** auch PC-Spiele: Tomb Raider 2 und Jetfighter 3 für DM 60 bis DM 70 ohne Verpackung. Tel.:04242/2616

**Nintendo 64**

**Verkaufe:** Bust A Move 2, Command & Conquer, Diddy Kong Racing, Forsaken, Super Star Soccer 98, Lylat Wars und Rumble, Mario 64, Mythologies, NBA Jam 99, NHL 99, Star Soldier (JAP), Ten Eigthy (1080°, Turok 2 (PAL – uncut), Wave Race 64, Zelda und Spieleberater ab DM 30! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

**Verkaufe** Nintendo 64 plus 2 Controller für DM 130, Mario Kart 64, Super Mario 64, Yoshi Story, Glover, F-1 World Grand Prix für je DM 30, komplett zusammen für DM 250. Tel.:02571/53411

**Verkaufe** N 64 und 2 Joypads, Expansion Pak, Rumble Pak mit Speicherkarte und 6 Spielen (Turok 2, Zelda 64, Agentenspiel, Forsaken 64, Super Mario 64 und F-1 World Grand Prix). Alles auch einzeln erhältlich! Zusammen DM 550. Tel.:09189/1314

**Verkaufe** N 64, 2 Controller, Gamester-Lenkrad, Memo-Card, Zelda, South Park, World-GP I und II, Top Gear Rally, V-Rally, 1080° Snowboarding, F 1 Pole Position zum Melleniumpreis: DM 400. Tel.:05171/15960 ab 18.00 Uhr oder e-mail:ST.KUEKELHAH-NGT.ONLINE.DE

**PlayStation**

**Verkaufe Importe:** Alundra, Breath of Fire 3, Ehrgeiz, Front Mission 2, Granstream Saga, Brave Fencer Musashi, Metal Gear Solid, One, R 4: Ridge Racer Type 4, Rage Racer, Saga Frontier, Tekken 3 und Buch, Metal Gear und deutsches Lösungsbuch ... ab DM 30.! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

**Verkaufe:** Pal-Spiele ab DM 20: Akuji, BoF 3, A. Dreams, B. Blade, C. Wars 2, Civilization 2, Crash 3 W., Time to Kill, Fifa 99, Darius, Gex 3D 2, GT, X 2, Heart of D., Metal Gear und Buch, Music, Abe 2, RR 4, Horror, SF ex und alpha, Tai Fu 2, Tomb Raider 3 und Buch, WCW/NWO Thunder. Tel.:0177/5266738 (Sascha)

**Verkaufe, Tausche, Kaufe** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Uralt Konsolen. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

**Tausche** aktuelle Playstationspiele. Habe und suche neue Pal-Games!! Auch Tausch gegen Dreamcastspiele möglich. Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

**Verkaufe** Soul Reaver für DM 70 und Metal Gear für DM 60. Beide Spiele im Topzustand. Suche Parasite Eve (US) und Xenogears (US). Tel.:0731/724950

**Suche** Playstation eventuell mit Metal Gear Solid und Tony Hawks Skateboarding, Wrestlingsspiele GTA und GTA London. Tel.:03366/21728

**Neue oder gebrauchte Spiele.** WWW.Spiele-Insel.de

**Verkaufe** G-Police und Command and Conquer 2 oder Tausche gegen Tomb Raider 1 und 2 (neuwertig) je Spiel DM 25 inkl. Versandkosten. Tel.:03371/642734 nach 18.00 Uhr Andy

**Suche** für Playstation: Importe-JAP oder US: Tobal No. 2, Rival Schools 2, Real Bout Special: Domina Ted Mind, Samurai Showdown 4.: Amakusas Revenge Special; Tel.:09523/448 ab 18.00 Uhr Frank

**Verkaufe:** Soul Reaver, Silent Hill, Metal Gear Solid, alle US und Resident Evil 3 (JAP). US-Spiele DM 60, R.E. (JAP) DM 100. Tel.:0228/235831

**Verkaufe** Playstation mit 2 Controllern, 360 Block Memory-Card, dazu 5 Topspiele wie z.B. Fifa 99, NFS 3, NFS 4, Frankreich 98 und V-Rally für DM 400. Tel.:08629/929964 Palling

**Zwei auf einen Schlag!**



**Das PC Action Mini-Abo:**

Topaktuell: Keiner kriegt sie früher +++ Lieferung per Post nach Hause. Die Gebühr bezahlt der Verlag. +++ 50% Preisersparnis im Mini-Abo (zwei Hefte für den Preis von einem) +++ Neu: PC Action mit Spielerforum auf 32 Seiten!

Jetzt anrufen:

**0180-5959506**

P3AC89

**Inserentenverzeichnis**

Acclaim .....	5
Activision .....	U4
Bau Con Tec .....	33
CDG .....	23, 55
Computec .....	71, 87, 88, 95, 97, 107, 109, 111
Freak Shop .....	51
Fun Versand .....	79
Game Store .....	27
Gamers Point .....	35
GT Interactive .....	9, 65
Infogrames .....	39
Interact .....	68, 69
MCMF .....	75
Netbrain .....	59
Power Videospiele .....	37
Sega .....	U3
Take 2 .....	21, 53, 56, 57
Theo Kranz .....	40, 41, 42, 43
THQ .....	U2, 24, 25
Video Game Source .....	17
Vidis .....	29
Virgin .....	13, 19, 73
Westfalenhalle .....	31

# Das lest ihr in der nächsten



## ISS Pro Evolution

Ob es Konami gelingen wird, den alljährlichen virtuellen Soccer-Meister Electronic Arts vom Meister-Thron zu kicken, wird sich zeigen. Bereits die Preview-Version machte einen recht überzeugenden Eindruck, mit dem man tatsächlich einen Wechsel an der Spitze heraufbeschwören könnte. Wir kicken das Leder für euch in die Maschen und checken, ob ISS hält, was es verspricht.



**Mega Fun 3/00 erscheint am 2.2.2000**

**Weitere Themen:**

**Weniger als der erste Teil!** • **South Park Rally: Mit Kyle und Cartman hinein ins Fun-Racer-Genre!** • **Konami schlägt zurück: Die Daddel-Orgie international Track & Field 2 im Feuerzang-Test**

# sekunde +++ in 10

## Gerüchte über Gerüchte über...

Nach dem Zusammenschluss von Konami und Universal Interactive ranken sich die wildesten Gerüchte um die Zukunftspläne der beiden Companys. Konami wird sich um den Vertrieb der von Universal Int. entwickelten Games kümmern. Dies betrifft die Konsolen von Sony, Nintendo und Sega. Insider werden sich mit Sicherheit noch gerade an Jump&Run-Knüller der Marke Crash und Spyro erinnern. Unklar ist bislang, ob es die beiden knuddeligen Helden hinein in die nächste Generation schaffen werden. Fest steht immerhin aufgrund des immensen Lizenzen-Backgrounds, den Universal aus seiner Filmabteilung mitbringt, dass uns auch in den kommenden Jahren und Monaten einige interessante Umsetzungen bekannter Themen ins Haus stehen dürften.



## index

Action Man (dt) ..... EH ..... 96	NFL Blitz 2000 (DC) ..... T (51%) ..... 75
Ace Combat 3 (dt) ..... EH ..... 90	NHL Face Off 2000 ..... T (74%) ..... 70
Arcade Party Pack ..... T (45%) ..... 63	No Fear Downhill MB (dt) ..... EH ..... 91
Armored Core (dt) ..... EH ..... 90	Rayman 2 ..... N ..... 28
Armored Core ..... T (81%) ..... 44	Ready 2 Rumble Boxing (dt) ..... EH ..... 91
Army Men 3D ..... N ..... 34	Ready 2 Rumble Boxing ..... T (83%) ..... 64
Army Men Air Attack ..... N ..... 34	Resident Evil: Code Veronica ..... N ..... 36
Berserk (jap) ..... T (86%) ..... 79	Revolt ..... T (73%) ..... 67
Castlevania 2 ..... N ..... 12	Road Rash Jail Break ..... N ..... 22
Championship Motocross ..... EH ..... 91	Rollcage Stage II ..... N ..... 31
Colony Wars: Red Sun ..... N ..... 14	Ruff & Tumble (dt) ..... EH ..... 91
Crazy Taxi ..... N ..... 32	Saga Frontier 2 ..... T (55%) ..... 52
Der Morgen stirbt nie (dt) ..... EH ..... 90	Shao Lin ..... T (72%) ..... 50
Dino Crisis (dt) ..... EH ..... 91	Slave Zero ..... N ..... 30
Donkey Kong 64 (dt) ..... EH ..... 110	Snow Surfers ..... T (83%) ..... 67
Eagle One - Harrier Attack ..... T (83%) ..... 48	South Park Rally ..... N ..... 33
ECW Hardcore Revolution ..... N ..... 23	South Park: Chef's Luv Shack ..... T (68%) ..... 66
F1 World Grand Prix '99 ..... N ..... 18	Space Debris ..... T (75%) ..... 62
F1 World Grand Prix ..... T (83%) ..... 76	Star Gladiator 2 (jap) ..... T (52%) ..... 78
FIFA 2000 (dt) ..... EH ..... 90	Supercross 2000 ..... T (51%) ..... 72
Gran Turismo 2 ..... N ..... 6	Tee Off ..... N ..... 25
Grand Theft Auto 2 (dt) ..... EH ..... 91	Thrasher: Seek and Destroy ..... T (66%) ..... 54
Grandia ..... N ..... 16	Tiny Toon Adventures ..... T (54%) ..... 63
International Track & Field 2 ..... N ..... 26	Tom Raider IV (dt) ..... EH ..... 92
ISS Pro Evolution ..... N ..... 20	Toy Story 2 ..... T (85%) ..... 60
Jet Rider 3 ..... T (52%) ..... 54	Trick'n Snowboarder ..... T (34%) ..... 58
Lego Racers (dt) ..... EH ..... 91	UEFA Striker ..... T (81%) ..... 74
Lego Racers ..... T (75%) ..... 70	Um Jammer Lammy ..... T (80%) ..... 66
LMA Manager ..... N ..... 29	Vigilante 8 ..... T (76%) ..... 63
Magical Tetris Challenge ..... T (49%) ..... 64	Virtual On: Oratorio Tangram ..... N ..... 24
MediEvil 2 ..... N ..... 17	Virtua Striker 2 ver. 2000.1 ..... N ..... 30
Metropolis Street Racer ..... N ..... 27	Warpath: Jurassic Park ..... T (61%) ..... 52
MTV Sports: Snowboarding ..... T (78%) ..... 58	WCW Mayhem ..... T (72%) ..... 72
NBA 2K (us) ..... T (94%) ..... 78	World Wide Soccer 2000 ..... T (50%) ..... 77
NBA Showtime: NBA on NBC (82%) ..... 77	
NFL Blitz 2000 (PS) ..... T (51%) ..... 64	

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hife

## Japan

Shenmue	29. Dezember	DC
Sentimental Graffiti 2	Januar	DC
Favorite Dear	Januar	PS
Jissen Pachisuro	Januar	PS
Brave Saga 2	Januar	PS
Devilman	Januar	PS
Happy Salvage	Januar	PS
Resident Evil: Gun Surv.	Januar	PS
Breath of Fire 4	Februar	PS
RE: Code Veronica	Februar	DC
Under Cover	Februar	DC

## USA

Air Boardin' USA	Januar	N64
Danger Girl	Januar	PS
Misadventures of Tron B.	Januar	PS
Under Cover	Januar	DC
Chase the Express	Januar	PS
Alundra 2	Februar	PS
Danger Girl	Februar	PS
Zombie Revenge	Januar	DC
Dark Angel	Februar	DC
Die Hard 2	Februar	PS
ECW Hardcore Rev.	Februar	PS,N64,DC
Espion-Age-Nts	Februar	DC
Fighter'S Destiny	Februar	N64
Jackie Chan	Februar	PS
Mario Party 2	Februar	N64
Misadv. of Tron B.	Februar	PS
Sega GT	Februar	DC
StarCraft	Februar	N64
Striker Pro 2000	Februar	DC
Vandal Hearts 2	Februar	PS
X-Men	Februar	PS,N64

## Deutschland

Rainbow Six	Januar	DC
Spec Ops	Januar	PS
Test Drive 6	Januar	PS, DC
Eagle One - Harrier Attack	Januar	PS
EPGA Golf	Januar	N64
A Bug's Life	Januar	N64
Test Drive 6	Januar	PS, DC
Eagle One	Januar	PS
EPGA Golf	Januar	N64
Space Invaders	Januar	N64
Tony Hawk's SB	Januar	N64
Paperboy 3D	Januar	N64
Int. Track & Field 2	Januar	PS
ISS Pro Evolution	Januar	PS
Thrasher: S. and D.	Januar	PS
GTA 2	Januar	DC
Rainbow Six	Januar	DC
Wrestlemania 2000	Januar	PS
MDK 2	Januar	DC
Marvel vs. Capcom	Januar	PS
Beatmania: Euro. Edition	Januar	PS
Armored Core: Project S.W.A.R.M.	Februar	PS
Toy Story 2	Februar	N64, PS
Galerians	Februar	PS
Battlezone 64	Februar	N64
Harvest Moon 64	Februar	N64
Resident Evil 3: Nemesis	Februar	PS
The Golf Pro	Februar	PS
Sheep!	Februar	PS
Ford Racing	Februar	PS
Premier Manager 2000	Februar	PS
Slave Zero	Februar	DC
Suikoden 2	Februar	PS
Renegade Racing	Februar	DC
Street Fighter Alpha 3	Februar	DC

**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 Geltenpath (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 Döllner, Mario Brkuj

**Layout**  
 Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen  
**Konzeption**  
 Uwe Kraft  
**Titel**  
 Acclaim  
**Manuskripte und Programme**

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.  
**Urheberrecht**  
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Daten-träger 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**  
 Roomstraße 21  
 90429 Nürnberg  
 Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 - 143  
 Fax: +49 - (0)911 - 28 72 - 241  
 email: serviceteam@computeC.de  
 Web: www.computeC.de

**Anzeigenberatung**  
 Wolfgang Menne (-144) (Fax -244) wgmenne@computeC.de  
 Jens Klüver (-348) (Fax -240) jskluver@computeC.de

**Anzeigenposition**  
 Andreas Klopfer (-140) (Fax -240) askloper@computeC.de  
**Anzeigenassistent**  
 Ina Schubert (-346) (Fax -241) aschubert@computeC.de

**Online-Werbeflächen**  
 Susanne Szameiat(-142) (Fax -241) szameiat@computeC.de  
**Anzeigenleitung**  
 Thorsten Szameiat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241) tszameiat@computeC.de

**Anzeigenmarketing**  
 Monika Fleener (-345) (Fax -240) malfleener@computeC.de  
**Assistenz der Anzeigenleitung**  
 Claudia Rudolph (-143) (Fax -241) carudolph@computeC.de

**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 69,- (A Ausland DM 93,-)

**Abonnementbestellung Österreich**  
 PGV Salzburg GmbH  
 Niederalm 300, A-5081 Amst  
 Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277  
 e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com  
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: 05 528

**Druck**  
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg  
**ISSN/Pressepost**  
 Mega Fun wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:  
 ISSN 0946-6262 VKZ 11355

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinem Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.

**COMPUTEC MEDIA - Sonderdrucke**  
 Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (DWW) Bad Godesberg  
 Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999: 38.958 Exemplare

COMPUTEC MEDIA erscheint in folgenden Verlagen:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Von deinen Gegnern

kannst

*du dir ruhig*



ein paar *Scheibchen*



*abschneiden.*



**namco**



Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1-2 Personen braucht man frisches Soul Calibur – fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben und dann: reinhauen!

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



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



Nichts ist normal - Chaos total!

# VIGILANTE 8-BIT<sup>2</sup> HERAUSFORDERUNG

- 18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte
- 10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze
- Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos
- Individuell aufrüstbare Fahrzeuge
- Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. © 1996 Nintendo of America, Inc. Sega und Dreamcast sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTD. Dieses Spiel ist für die Verwendung auf der Dreamcast lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. NINTENDO®, NINTENDO 64, AND N ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

