

MEGA FUN

Belgien brf 129,- Dänemark dkr 25,- Italien Lit 6.100
Luxemburg lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich ös
45,- Griechenland DR 1.100 Spanien Pta 550,-
Schweiz sfr 5,90

NINTENDO • SEGA • SONY

9/2000
DM 5,90

Final Fantasy IX **PS**

Direkt aus Japan: Import-Test des Squaresoft-Kult-Rollenspiels

Jet Set Radio **DC**

Rollerblades und Graffiti: Segas innovativer Genre-Mix im Härtetest

SPIEL, SATZ UND SIEG! DAS BESTE TENNIS-SPIEL ALLER ZEITEN IM TEST! **DC**

Virtua Tennis

DREAMCAST
Mit über **20** Seiten **GANZ GROSS**



Enthüllt
KONAMIS PLAYSTATION 2 LINE-UP
7 Spiele zum Deutschland-Start




Sydney 2000

Konsolen-Olympiade

Go for Gold: Alle Teilnehmer im knallharten Wettkampf

& tricks zum Sammeln

tipps Vagrant Story, Resident Evil Code: Veronica, Colin MacRae Rally 2, Grind Session, N-Gen Racing



4 391135 505901 09





Silent Bomber

9-8-7-6-5-4-3-2-1. Detonation!



3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.

Eine gottverdammte Plage von hochtechnisierten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein

Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen - und Du bist dabei. Kein Zurück. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.

DUMM gelaufen

Er ist schon beinahe zwanghaft, der Putzfimmel unseres Layouters Peta. Während er bei sich die Hausordnung lieber liegen lässt, macht er in unserer Redaktion der Putzfrau starke Konkurrenz. Sogar unsere lieben Konsolen sind nicht vor diesem Reinigungs-Wahn sicher. Als letztes hat es unsere japanische PlayStation erwischt, die aufgrund eines leichten Staub-Ansatzes kurzerhand im redaktionseigenen Geschirrspüler landete. Dabei hätte unser fleißiger Grafikspezialist zuvor besser einen Blick auf das Etikett werfen sollen, um die maximale Wasch-Temperatur zu erfahren. Als der Geschirrspüler seinen Dienst getan hatte, stand der Roller-Fetischist verduzt vor dem fast bis zur Unkenntlichkeit geschrumpften PlayStation-Gerät. Zum Glück verrichtete die Konsole nach dem Waschgang weiterhin ihren Dienst.



Udo ade, Scheiden tut weh!

Auch diesen Monat geht es wieder heiß her in unserer Redaktion. Nachdem wir den ersten Hype um Segas geniales Space Channel 5 über uns ergehen lassen mussten, stand uns gleich der nächste Musik-Titel ins Haus. Vor allem Christoph vom Sega Magazin zeigte sich von Samba de Amigo derart beeindruckt, dass er sich für 400 DM (!!!) ein Spiel inklusive Rasseln ersteigerte. Nach dem schrägen 70er Sound jagen uns nun wilde Samba-Rhythmen um die Ohren, so dass sogar Gunther zu einem kleinen Ricky Martin mutiert. Ein weiterer Vertreter des Musik-Genres präsentierte sich uns mit Vib Ribbon. Dieser Titel fand zwar in Japan sehr großen Anklang, doch aus Swens Zimmer, hörte man vor allem entsetzte Schreie. Nachdem er danach aus Versehen immer wieder in Anjas Zimmer, ansatz in der Toilette landete, stellte er die Theorie auf, dass dieses Spiel aus einem Brainwash-Projekt des japanischen Geheimdienstes stammen muss. Abenteuerliche Erlebnisse schilderte auch unser Layouter Peta. Während eines starken Regenschauers verflüchtigte sich einige Ziegel seiner Dachwohnung, was dazu führte, dass ein riesiges Stück Putz aus seiner Decke mitten in sein Schlafzimmer fiel und

ihn beim Game-Boy-Spielen unter der Bettdecke störte. Zu unserer Überraschung erreichte uns diesen Monat zudem ein Päckchen aus Japan, in welchem sich außer einem absolut überflüssigen PlayStation2-Spiel noch eine sprichwörtlich kleine Überraschung befand. Mit der kleinen aber feinen PS one erschien im Land der aufgehenden Sonne die wahrscheinlich letzte Modell-Variante der PlayStation 1. Mit kompakten Maßen nimmt diese Konsole nun noch weniger Platz im angestaubten Regal weg. Ebenso findet ihr einen umfangreichen Test des Action-Adventure / Rollenspiel-Hits Parasite Eve 2, der sich eine exzellente Wertung verdient hat. Außerdem hatten wir die erste spielbare Version von Yu Suzukis F355 Challenge hier, die bereits jetzt einen sehr guten Eindruck macht. Leider haben wir diesen Monat aber auch eine schlechte Nachricht. Unser Goldstück und langjähriger Mitarbeiter Udo "the lewawurscht" Lewalter verlässt uns zu dieser Ausgabe und kehrt in seine Heimatstadt Köln zurück. Wir wünschen ihm an dieser Stelle alles Gute für die Zukunft und hoffen, ihn nicht aus den Augen zu verlieren.

euer Mega-Fun-Team



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast

- Aerowings 2 27
- Extreme Sports 10
- Dead or Alive 2 32
- F355 Challenge 14
- Slashout 33
- Vanishing Point 23
- WWW Royal Rumble 34

Nintendo 64

- Banjo-Tooie 35
- ISS 2000 26
- Turok 3 22

PlayStation

- Alone in the Dark 4 29
- Chicken Run 29
- Die Mumie 27
- Driver 2 33
- Moto Racer World Tour 17
- Medal of Honor: Underground 28
- RC de Go 28
- Spiderman 16
- Star Trek Invasion 18
- Sheep 28
- Team Buddies 17
- Tenchu 2 20
- Toonenstein-Geisterstunde 27
- Tony Hawk 2 24

PlayStation 2

- Metal Gear Solid 2 32
- Oddworld 2 34
- Soul Reaver 2 35
- Wipeout Fusion 32
- Oddworld 2 34

test

Dreamcast

- Dragons Blood 56
- Fur Fighters 46
- TT** Jet Grind Radio 58
- Mr. Driller 63
- NHL 2k 47
- Samba de Amigo 62
- Silver 45
- South Park Rally 52
- Spirit of Speed 50
- Super Magnetic Hero 50
- Techromancer 51
- Tokio Highway Challenge 2 57
- Tokyo Bus Guide 62
- TT** Virtua Tennis 38
- Wacky Races 49

PlayStation

- Catan 54
- Ceasers Palace 2000 49
- Chase the Express 48
- Dragon Valor 55
- TT** Final Fantasy IX 60
- Front Mission 3 55
- MoHo 56
- Parasite Eve 2 42
- Rayman 2 40
- Radikal Bikers 52
- Silent Bomber 54
- TOCA WTC 44
- Ubik 52
- Vib Ribbon 49
- X-Men 45

erste hilfe

Dreamcast

- Resident Evil Code: Veronica (us) . 76

PlayStation

- Battletanx: Global Assault (dt) 74
- Colony Wars: Red Sun (dt) 73
- Colin MacRae Rally 2(dt) 74
- Grind Session (dt) 74
- Legend of Mana (us) 74
- MoHo (dt) 75
- N-Gen Racing (dt) 74
- No Fear Downh. 74
- Mountain Bike Racing (dt) 75
- Silent Bomber (dt) 74
- Vagrant Story (dt) 80

Nintendo 64

- International Track & Field 75

Das größte Tennis-Ereignis neben Wimbledon



ab Seite 6

Virtua Tennis
Mit dieser Automatenumsetzung ist das beste Tennis fast zum Greifen nahe. Wir spielten uns die Finger wund, um euch alle wichtigen Details aufzuzeigen.



ab Seite 40

Rayman 2

Der kleine Knuddel-Held rettet jetzt auf der PlayStation die kleinen Lums vor dem bösen Admiral Klingensbart.



ab Seite 14

Ferrari

Yu Suzukis Erfolgsautomat erscheint endlich für den Dreamcast. Was uns mit diesem Racer wirklich erwartet, lest ihr in unserem Preview.



ab Seite 6

Olympia-Spezial

Die Olympiade in Sydney rückt immer näher und mit ihr eine Masse an Sportspielen. Wir haben für euch schon einmal ausgelotet, was die einzelnen Titel taugen.



Das lest ihr im Sega Magazin (im Abo erhältlich)

Inhalt

- 5
- F355 Challenge (DemNächst) 6
- Sega Extreme Sports (DemNächst) . 8
- Virtua Athlete (DemNächst) 9
- Vanishing Point (DemNächst) 10
- Aerowings 2 (DemNächst) 11
- BrandHeiß (Dreamcast-News) 12
- Virtua Tennis 14
- Jet Grind Radio 16
- Maken X 18
- Wacky Races 19
- Samba de Amigo (Import) 20
- Tokyo Xtreme Racing 2 (Import) .. 21
- Mr. Driller 21
- Tokio Bus Guide (Import) 22
- Silver 22
- South Park Rally 22
- Spirit of Speed 22
- Super Magnetic Neo 22
- Techromancer 22
- Dreamcast Millenium Quiz 23
- MailBox 24
- Secret Service (Tipps & Tricks) 27
- LeXikon (DC-Spiele im Überblick) . 28
- VorSchau 30

Theo KRANZ VERSAND

Verwand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Theo
KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Laden
Theo
KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



0931-3545222 oder 0180-5211844

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

PlayStation

PlayStation Dual Shock	249,-
Antennenkabel	24,95
RGB-Kabel	14,95
Controller Dual Shock orig.	59,95
Memory Card 16 Block orig.	29,95
Lenkrad Jordan GP 2in1	79,95
Pistole Scorpion	59,95
Pro Carry Case - Blaze	89,95
Gamebuster CDX	99,95
XPloder FX	84,95
Multi Tap	44,95
Space Station	24,95

PlayStation

Pool Palace Academy	59,95
Radical Bikers	59,95
Rayman 2 (Sept)	79,95
Rescue Shot	59,95
Resident Evil 3 (dt.)	99,95
Resident Evil: Gun Survivor	99,95
RC Revenge	79,95
Rollcage Stage 2	59,95
Ronaldo V-Football	89,95
Saga Frontier 2	99,95
Speedball 2100	79,95
Spin Jam	59,95
Spyro 2 - Gateway to Gili	99,95
Star Ocean	59,95
Star Trek Invasion (Aug)	79,95
Star Wars Ep. 1: Jedi Power	89,95
Suikoden 2	79,95
Sydney 2000 (Aug)	99,95
Syphon Filter (SVR)	59,95
Syphon Filter 2	89,95
Test Drive 6	59,95
Theme Park World	89,95
TOCA World Touring Cars (Aug)	89,95
Tomb Raider 4 - Last Revelation	49,95
Tomb 2	59,95
Tony Hawk's Skateb. 2 (Sept)	79,95
Toshinden 4	84,95
Vagrant Story	79,95
Vandal Hearts 2	79,95
Vanishing Point (Aug)	89,95
Victory Boxing 3	79,95
Walt Disney Magical Racing	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wip3out Special Edition	59,95
World Championship Snooker	89,95
WWF Smack Down!	89,95



Vagrant Story (PSX) 79,95

Alundra 2	59,95
Anstoss Premier Manager	89,95
Armored in Project S	94,95
Army Men 3D	89,95
Army Men Air Attack	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	89,95
Balistic	49,95
Beatmania Europ. Ed. + Contr.	119,95
Bishi Bashi Special	79,95
Brunswick Bowling 2	89,95
Bundesliga 2000 - Manager	89,95
Bundesliga Stars 2001 (Aug)	89,95
Caesar's Palace 2000	89,95
Catan - die erste Insel	49,95
Cold Blood	89,95
Colin McRae Rally 2	89,95
Colony Wars 3 Red Sun	59,95
Cool Boarders 4	89,95
Crash Team Racing	99,95
Destruction Derby Raw	89,95
Egon Valor	89,95
DSF All Star Tennis 2000	59,95
DSF Surf Riders	59,95
Euro 2000	89,95
Everybody's Golf 2	59,95
Ero's Space Adventure	24,95
F1 Racing Championship	59,95
Fear Effect	89,95
FIFA 2000	89,95
Final Fantasy VIII (SVR)	89,95
Ford Racing	89,95
Formel 1 '99 (SVR)	59,95
Formula One 2000 (Sept)	99,95
Front Mission 3	79,95
Frontschweine	89,95
Galerians	79,95
Ghoul Panic	89,95
Gran Turismo 2	99,95
Grandia (dt.)	89,95
International Track & Field 2	89,95
Infestation	59,95
Jackie Chan's Stuntmaster	59,95
Legend of Legaia	89,95
Martin Gothic Unification	29,95
MediEvil 2	59,95
N-Gen Racer	89,95
Need 4 Speed Porsche	89,95
Nightmare Creatures 2 (Aug)	89,95
Pac-Man World	69,95
Parasite Eve 2 (Aug)	79,95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Pokémon Edition	249,-
NG4 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
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.	39,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Battletanx	99,95
Castlevania Leg. of Darkness	109,95
Donkey Kong 64	99,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revenge	99,95

PlayStation

Alton Trilogy	39,95
Best A Move 2	39,95
Best A Move 3	39,95
Colin McRae Rally	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Driver	89,95
Final Fantasy VII	49,95
Gran Turismo	49,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid	44,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2	49,95
Oldworld: Abe's Exodas	39,95
Rayman	29,95
Resident Evil 1	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Sports the Arena	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 3	49,95
Tony Hawk's Pro Skater	44,95
V-Rally 2	44,95

PlayStation

Alton Trilogy	39,95
Best A Move 2	39,95
Best A Move 3	39,95
Colin McRae Rally	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Driver	89,95
Final Fantasy VII	49,95
Gran Turismo	49,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid	44,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2	49,95
Oldworld: Abe's Exodas	39,95
Rayman	29,95
Resident Evil 1	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Sports the Arena	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 3	49,95
Tony Hawk's Pro Skater	44,95
V-Rally 2	44,95

PlayStation

Rayman 2 (PSX) 79,95
Frontschweine (PSX) 89,95
Sydney 2000 (PSX) 99,95
Syphon Filter 2 (PSX) 89,95
Tomb Raider 4 (PSX) 49,95
Colin McRae Rally 2 (PSX) 89,95
Nightmare Creat. 2 (PSX) 89,95

PlayStation

Budget-Spiele je 29,95

5th Element (Value Series)	
Anna Kournikova (Value Series)	
Bundesliga Stars 2000 (EA Classics)	
C&C Alarmstufe Rot (EA Classics)	
Heart of Darkness (Best of Infogr.)	
Jurassic Park (EA Classics)	
Populous - Beginning (EA Classics)	
Porsche Challenge (Value Series)	
Rayman 2000	
Shanghai True Valor	
Sled Storm (EA Classics)	
Speed Freaks (Value Series)	
Sports Car GT (EA Classics)	
Spirou	
True Pinball (Best of Infogrames)	
V-Rally (Best of Infogrames)	
Worms (Best of Infogrames)	



NINTENDO 64

Perfect Dark (N64) 119,95
Donkey Kong 64 (N64) 99,95
Pokémon Snap (N64) 129,95
Starcraft 64 (N64) 109,95
Starcraft (Dkt) 109,95
Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
Supercross 2000 99,95
Super Smash Bros. 89,95
Tarzan 89,95
Taz Express 89,95
Tony Hawk's Skateboarding 89,95
Top Gear Rally 2 109,95
Tony Story 2 89,95
Turok - Rage Wars 49,95
Vigilante 8 2nd Offense 89,95
Wrestlemania 2000 114,95

PlayStation

Excitebike (Dkt) 109,95
F1 Racing Championship 109,95
Gen 3: Deep Cover Gecko 119,95
Int. Superstar Soc. 2000 109,95
Int. T&F: Summer Games 109,95
J. McGrath Supercross 2 89,95
Jet Force Gemini 109,95
Mario Party 2 (Dkt) 89,95
NBA Jam 2000 89,95
Nuclear Strike 109,95
Operation Winback 99,95
Perfect Dark 119,95
Pokémon Stadium + Transf. Pak 139,95
Rayman 2 119,95
Ready 2 Rumble Boxing 109,95
Ridge Racer 64 109,95
Shadowman 49,95
South Park Rally 89,95

GAME BOY COLOR

Gameboy Color	139,95
Linkkabel univers.	19,95
A Bug's Life	59,95
Dragon Quest Monster	54,95
Dragon	59,95
DSF All Star Tennis 2000	59,95
EA Sports Grand Prix 2	59,95
FIFA 2000	64,95
Golden Tee Golf 2	44,95
Gen 3: Deep Cover Gecko	84,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch - Das große Panama...	59,95
Klassen Winter Games	54,95
Luftwaffe Attack	89,95
Mask of Zorro	59,95
Metal Gear Solid	89,95
Phantom	59,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Synapse	59,95
Tarzan	59,95
Tommy Racer	44,95
Tony Hawk's Skateboarding	59,95
Top Gear Rally 2	59,95
Worms Land 1	54,95
Wings of Fury	59,95

GAME BOY

Budget-Spiele je 29,95

Bust A Move 2	29,95
Mortal Kombat 4	39,95
Oldworld: Abe's Abent.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top G. Rally (Rmbl) COLOR	49,95



NINTENDO 64

Perfect Dark (N64) 119,95
Donkey Kong 64 (N64) 99,95
Pokémon Snap (N64) 129,95
Starcraft 64 (N64) 109,95
Starcraft (Dkt) 109,95
Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
Supercross 2000 99,95
Super Smash Bros. 89,95
Tarzan 89,95
Taz Express 89,95
Tony Hawk's Skateboarding 89,95
Top Gear Rally 2 109,95
Tony Story 2 89,95
Turok - Rage Wars 49,95
Vigilante 8 2nd Offense 89,95
Wrestlemania 2000 114,95

Dreamcast

Dreamcast - Online Pack	499,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	84,95
Keyboard orig.	59,95

Dreamcast

Ferrari 355 Challenge	89,95
Fur Fighters	89,95
Grand Theft Auto 2	79,95
House of Dead 2	89,95
Kiss Psycho Circus (Sept)	89,95
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2	99,95
Metropolis M-SR (Sept)	99,95
NBA 2K	94,95
NHL 2K	89,95
Nightmare Creatures 2 (Sept)	89,95
Rayman 2	89,95
Resident Evil: Code Veronica	99,95
Sega Rally 2	89,95
Shadowman	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Spirit of Speed	89,95
Star Wars Episode 1: Racer	89,95
Sydney 2000	99,95
Tomb Raider 4	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Tony Story 2	89,95
V-Rally 2 - Expert Edition	89,95
Vanishing Point	89,95
Virtua Tennis	89,95
Zombie Revenge	89,95

Dreamcast

Dead or Alive 2 (DC) 89,95
V-Rally 2 Expert Ed. (DC) 89,95
Ecco the Dolphin (DC) 89,95
Tony Hawk's Skateboard. (DC) 89,95



Pokémon

Pokémon - blaue Edition	69,95
Pokémon - rote Edition	69,95
Pokémon - gelbe Edition	69,95
Spieleberater Pokémon gelb	24,95
Spieleberater rote + blaue Ed.	9,95
Pokém. Pikachu Pad-o-Meter	44,95
Pokémon Sammelkarten:	
Booster	9,95
Starter Set	24,95
Theme Decks	je 24,95

NINTENDO 64

Sonderangebote
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Int. Superstar Soccer 64	19,95
Madden 64	19,95
NBA Courtside	29,95
NBA Pro '99	49,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	29,95
Shadowman	49,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - dt. od. engl.	29,95
Turok Rage Wars	49,95
Turok Leg. d. v. Landes	49,95
V-Rally	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!

SAMMLER UND SCHNÄPPCHENJÄGER AUGEPASST!
DIE LETZTEN SATURN-SPIELE BEI UNS!

BLAM! MACHINEHEAD	4,95
CHAOS CONTROL	1,95
NBA LIVE '98	4,95
OLYMPIC SOCCER	1,95
ROBO PIT	1,95
STARFIGHTER 3000	1,95

Dreamcast

Dreamcast - Online Pack	499,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	84,95
Keyboard orig.	59,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellung nicht alle Artikel lieferbar! Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr Sa. 10:00-16:00 Uhr.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602



Sydney 2000

Im Rahmen der diesjährigen Olympiade beleuchten wir kurz die History der Sportspiele, zeigen kommende Hits sowie einige Klassiker.

Die Olympischen Spiele hatten, wie weithin bekannt sein dürfte, ihre Ursprünge im antiken Griechenland. Doch was Leichtathletik-Anhänger weit mehr interessieren dürfte, ist die Geschichte der Olympischen Spiele der Neuzeit. Hierbei führt kein Weg am Gründer des Internationalen Olympischen Komitees, **Pierre de Coubertin**, vorbei. Zwei Jahre nach dieser Gründung, also 1896, fanden schließlich die ersten Spiele der modernen Ära in Athen statt. Am 10. April 1915 wurden die genauen

Statuten des IOC in Lausanne unterzeichnet. De Coubertin blieb bis 1925 Präsident dieser Organisation, deren Vorsitz heute **Juan Antonio Samaranch** inne hat. Während des Ersten Weltkriegs beschloss de Coubertin, das Hauptquartier des IOC ins neutrale schweizerische Lausanne zu verlegen. Von hier an nahm die Geschichte der Neuzeit ihren Lauf, unterbrochen nur vom Schatten des Zweiten Weltkriegs. Vom **15. September bis einschließlich 1. Oktober** darf in diesem Jahr im australischen Sydney um Medaillen gefightet werden.

Wie es anlässlich dieser Mammutveranstaltung die Regel ist, wird die Olympische Flamme **27.000 km von Athen bis Sydney** durch elftausend Hände gehen. Die Besonderheit stellt jedoch die erstmalige Beförderung unter Wasser dar. Im Rahmen der Spiele treten insgesamt **10.300 Athleten aus über 200 Ländern** an, um ihren Staaten durch fantastische Leistungen Ruhm und Ehre zu bescheren. Die Spiele scheinen einen neuen Superlativ gründen zu wollen. Niemals zuvor in der Geschichte stand ein derart riesiges Olympiastadion zur Verfügung. **110.000 Menschen fasst die Arena** in Sydney, wobei als Größenvergleich vier Boeing 747 aneinander gereiht in die Arena passen würden. Ab Ende September werden Umbaupläne in die Tat umgesetzt, um die Kapazität auf 80.000 herunterzuschrauben. Da Australier besonders anfällig für Sonnenstrahlen sind, haben sich die Architekten eine Besonderheit einfallen lassen: Durch eine **Dachkon-**

struktion aus Polycarbonat sitzen alle Zuschauer im schützenden Schatten. Als Nebeneffekt schafft man hiermit verbesserte Möglichkeiten für die Qualität der TV-Übertragungen. Mit drei Maskottchen als Hingucker setzt Sydney auch hier eine quantitative Höchstleistung. **Millie, Olly und Syd** sollen nicht nur für die jüngeren Fans einen Anreiz bilden, die Sportstätten zu besuchen, sondern auch für gute Umsätze sorgen.



Pierre de Coubertin: Der findige Baron gründete das IOC und führte die olympische Geschichte in eine neue Zeitrechnung.



Maskottchen: Olly, Millie und Syd präsentieren die Spiele im australischen Sydney.



Arena: Das 110.000 Zuschauer fassende Rund bildet einen wahrlich gigantischen Rahmen der diesjährigen Olympiade.

Sport-History

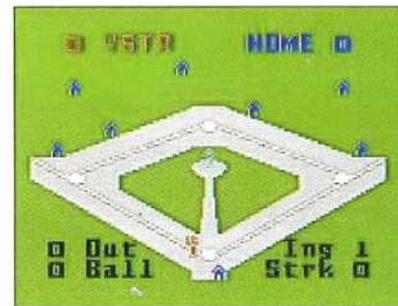
So fing alles an Die um sich greifende Begeisterung für sportliche Games zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichte der Videospiele.

Sportspiele gehören mit Sicherheit nicht zuletzt wegen des ungemein hohen Competition-Faktors zu den gefragtesten Genres der Game-Szene. Gerade die Leichtathletik-Titel üben eine besondere Faszination auf den heimischen Zocker aus. Bereits 1958 entwickelte David Potter das sogenannte **Tennis for Two**, eine auf einem Oszilloskop gespielte Tennis-Version. Doch der ernst zu nehmende

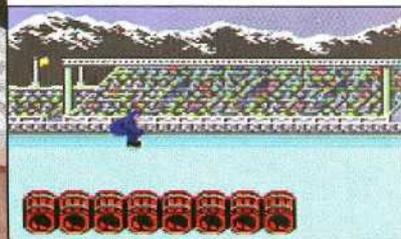
Startschuss sowohl der Video- als auch der Sportspiele fiel 1972 mit dem berühmten **Pong**. 1975 schaffte es dieser Klassiker schließlich, als Handheld in den Handel zu gelangen. Der nächste wichtige Schritt folgte mit dem **Atari VCS 2600**. Zwar sahen die Titel verglichen mit heutigen Maßstäben sehr pixelig und klobig aus, doch deuteten diese bereits an, was noch kommen sollte. Zu den wichtigsten Spielen der 80er zählt ohne Zweifel die innovative Games-Reihe aus dem Hause Epyx. Mit **Summer Games (1984)** debütierte man für den guten alten C 64, ehe zahlreiche Fortsetzungen, wie **Winter Games** oder **California Games**, folgen sollten. Erstmals durfte im Sportsektor in teils nicht alltäglichen Disziplinen gegeneinander gefightet werden, was die Joysticks hergaben. Etwas früher, im Jahr 1983 erblickte mit **Decathlon**

der Finger-Lämmer schlechthin das Licht der Welt. Selbst für die 128-Bit-er dieser Tage folgen Umsetzungen der Zehnkampf-Thematik. Der nächste Sprung in Richtung Realismus erfolgte erneut mit einem Heimcomputer aus dem Hause Commodore, dem Amiga. Der rasante Fußball-Hit **Kick Off** darf mit Fug und Recht als Wegweiser für heutige Standards, wie etwa EAs FIFA-Reihe, betrachtet werden. Zwar kann die damals gängige Vogelperspektive nicht mehr mit den hochgezüchteten Polygonen dieser Tage mithalten, sorgt aber dennoch für ungemein spannende Torejagden. Mit dem Sprung ins Zeitalter der 32-Bitter wurde der wohl unausweichlichste Schritt vollzogen, um die Spiele für das Auge des Betrachters noch realer wirken zu lassen: Man setzte auf **Polygon-Sportler** und **Motion-Capturing**, um geschmeidige Bewegungen auf den Screen zu zaubern. Gerade durch diese Technik, bei welcher die Bewegungsabläufe der Athleten mit Sensoren gemessen und anschließend in die Engine übertragen werden, gelang ein wahrhaftiger Quantensprung hin zu noch authentischerem Zocken. Was bleibt, ist die

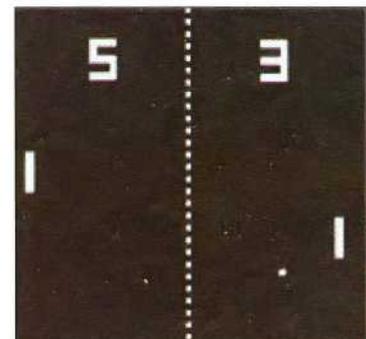
Hoffnung auf die kommenden Titel für die 128-Bitter.



Major League Baseball: Das Modul verkaufte sich bis 1984 insgesamt über eine Million Mal für das Atari VCS.



World Games: Erneut war es der C 64, der als Plattform für weniger populäre Disziplinen "missbraucht" wurde.



Pong: Fast dreißig Jahre ist es nun bereits her, dass Al Alcorn diesen Spielautomaten schuf.

Virtua Athlete

Dreamcast Sport Segas Virtua-Reihe gönnt sich nicht die geringste Verschnaufpause und schickt den nächsten Vertreter ins Rennen.

Titel, die sich spielerisch in der Tradition eines Decathlon oder International Track & Field bewegen, sorgen nicht zuletzt bei misslungenen oder langweiligen Parties für den nötigen Kick, um Emotionen wach werden zu lassen. Im Gegensatz zu Titeln wie einem Virtua Tennis oder Virtua Striker wird im Falle von Virtua Athlete kein Spielhallen-Vorbild für Heimverhältnisse umgesetzt. Die virtuellen Disziplinen, die sich eurem Auge bieten, lesen sich wie folgt: 100m-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 110m-Hürdenlauf, Speerwurf und 1500m-Lauf. Hiermit wird euch also kein kompletter Zehnkampf, sondern eher eine abgespeckte Version mit sieben

Sportarten geboten. Wer nun jedoch Titel wie eben Decathlon oder International Track & Field bereits bis zum Exzess gezockt hat, wird sich in Segas neuem Produkt sofort wohl fühlen. Wie gehabt besteht eure Aufgabe darin, möglichst gute Zeiten bzw. Weiten auf den Screen zu zaubern. Dies geschieht durch wildes Button-Hämmern ohne hierbei ein System zu vernachlässigen. In den technischen Disziplinen ist neben dem Hochpowern der Energy-Leiste ein brillanter technischer Abschluss erforderlich, der nur durch ein präzises Timing erreicht wird. Wer sich beispielsweise im langen 1500m-Lauf bereits frühzeitig verausgabt, hat beim Schlusssprint kaum noch



Läuferansammlung: Zeitaufwändigere Disziplinen, wie der lange 1500m-Lauf, erfordern stahlharte Nerven und ebenso durchtrainierte Finger und Sehnen.

Reserven, um der Gegnerschar Herr zu werden und diese auf die Plätze zu verweisen. Climax Entertainment schafft es, einiges aus dem Dreamcast zu kitzeln. Hier werden Athleten gezeigt, die vor Detailreichtum, wie Muskeln oder feinen Gesichtszügen, nur so strotzen. Auch die Musikuntermalung kann sich durchaus hören lassen und bildet ein nettes akustisches Drumherum für das temporeiche Sportspektakel. Sega scheint auch diesmal alles perfekt zu machen und erneut das richtige Spiel zur richtigen Zeit zu releasen. Die direkte Konkurrenz aus dem Hause Eidos muss sich warm anziehen, um

dieses Game zu toppen. Allerdings könnte sich sowohl der spätere Sega-Release als auch die geringere Anzahl an Sportarten negativ für die Verkaufszahlen auswirken.



Ansprechend inszeniert: Die Animationen der Sportler können sich durch viele Details absolut sehen lassen.



Technische Disziplin: Gerade das Kugelstoßen setzt ein präzises Timing aller Bewegungsabläufe voraus.

Track & Field 2000

PlayStation 2 Sport Konami schickt den Button-Smasher nach den letzten Updates ins Lager des 128-Bitters.

International Track & Field gilt nicht zu Unrecht neben dem Urvater dieser Sport-Titel, Decathlon, als der Klassiker schlechthin. Nachdem in den letzten Monaten sowohl für die gute alte PlayStation als auch für das N64 neue Games erschienen sind, machen sich die Programmierer nun daran, das gewohnte Spielprinzip in

die Welt der 128-Bitter zu schicken. Konami kündigt ein Sporterlebnis erster Güteklasse an. Im Rahmen der E3 konnten wir uns bereits ein Bild und einen ausgiebigen spielerischen Eindruck darüber verschaffen, wozu man zu leisten im Stande ist. Neben Standard-Wettbewerben, wie dem Sprint oder dem Freistil-Schwimmen,

bekommt es der Screen-Zocker nun auch mit den Tücken des Tontaubenschießens zu tun. Insgesamt treten ihr in zwölf Sportarten an, um die bis zu sieben menschlichen Rivalen das Fürchten zu lehren. Am überzeugendsten an diesem Einstand für Sonys neue Wunderkonsole ist ohne Zweifel die geniale technische Umsetzung. Nach all den Rügen, betreffend der neuen Hardware, zeigt Konami auch gerade mit International Track & Field wie ein Spiel der neuen Generation auszusehen hat. Feinste Animationen werden gepaart mit dem gewohntermaßen spannigen Gameplay. Hinzu kommen noch TV-reife Kameraeinstellungen, die zusätzlichen Realismus ins Spiel bringen. Die Spieler, die schon mit Begeisterung die Vorgänger gezockt und ihre Finger und Gelenke malträtiert haben, werden vom Nachfolger begeistert sein. Bislang schaffte es noch kein Game, einen solch hohen technischen Level zu erreichen und gleichzeitig - gerade im Mehrspieler-



Heimspiel: Ob der deutsche Sportler hier durch Leistung überzeugen kann, steht auf einem anderen Blatt.

Modus - für solche Begeisterungstürme zu sorgen. Fans sollten sich schon einmal das vierte Quartal rot im Kalender markieren und die Feuerzeuge bereit halten, um Gelenkschmerzen vorzubeugen. Nach wie vor bietet das Zocken mit den kleinen Flammenspendern die schmerzloseste Erfahrung in der virtuellen Leichtathletik. Track & Field 2000 wird im Sport-Genre einschlagen wie die sprichwörtliche Bombe.



Live-Übertragung: In den Replays spielen die Coder ihre ganze Klasse aus. Durch schnelle Schnitte und Verzerreffekte wird ein TV-Flair erreicht.



Lebensecht: Alle Athleten wurden optisch absolut lebensnah gut in die Olympia-Simulation integriert.

PlayStation 2

Hersteller: Konami
Fakten: 12 Disziplinen
Erscheint:
4. Quartal 2000

Erster **super Eindruck**

Sydney 2000

Dreamcast Sport Die Olympiade ruft und alle kommen! Eidos ruft auch und alle Zocker verspüren olympisches Feeling.

Eidos, ein Synonym für Sequel-Schwemme der Marke Tomb Raider, begibt sich in für die Publisher neue Gefilde. Anstatt ein weiteres Abenteuer der vollbusigen Heldin ins Feld zu schicken, setzen die Coder nun voll und ganz auf den olympischen Spirit. Pünktlich zu den im September stattfindenden Spielen beliefern uns die Macher mit ihrer eigenen Fassung des sportlichen Top-Events schlechthin. Mit einer sich über die Laufzeit von sechs Jahren erstreckenden offiziellen IOC-Lizenz hat man zumindest theoretisch die beste Ausgangsposition.

Spielablauf: On your marks - get, set, go!

Sydney 2000 gestattet euch hierbei vielfältige sportliche Betätigungsfelder. Neben den zum Standard gehörenden Trainings- und einem Arcade-Modus liegt das Herzstück des Spektakels selbstredend in der Variante Olympiade. Hier schlüpft ihr in die Haut eines virtuellen Trainers. Euer Ziel besteht darin, das eigene Team optimal auf die harten Wettkampfanforderungen einzustellen. Als Trainingsleiter übernehmt ihr die Verantwortung von einem Dutzend Athleten, um diese für das kommende Großereignis in Australien vorzubereiten. Das optimale Training sieht wie folgt aus: Ihr verbessert die Leistungsfähigkeit eurer Sportler, indem ihr im Trainingslager deren körperliche und mentale Fähigkeiten

trainiert. So übt ihr beispielsweise mit den Eleven im Krafraum und stemmt tonnenweise Gewichte. Durch gewonnene Muskelmasse verändert sich des Weiteren auch das optische Erscheinungsbild der Sportler. Bevor ihr euch so gestählt nach Sydney begeben, muss erst eine Qualifikation erfolgreich absolviert werden. Hier nach dürft ihr euer Ticket lösen und in Australien in den Vorläufen euer Glück versuchen, bevor ihr anschließend in den Finals um die begehrten Medaillen kämpft. Insgesamt dürft ihr euer Können in zwölf Disziplinen unter Beweis stellen. Eidos fährt hier eine ausgewogene Mischung aus typischen Zehnkampf-Elementen und einigen Neuzugängen auf. Neben dem obligatorischen 100m-Lauf reißt und stoßt ihr beim Gewichtheben oder stürzt euch vom 10m-Turm, um artistische Figuren zu zelebrieren. Zudem darf endlich wieder mal ein Gewehr in die Hand genommen und zur Tontaubenjagd geblasen werden. Bis zu vier Spieler treten simultan an, um das olympische Flair zu genießen.

Technik: Imposante technische Leistung

Technisch gesehen zeigt auch Eidos, was mittlerweile aus Segas DC gekitzelt werden kann. Motion-Capturing vom Allerfeinsten lässt die Athleten derart realistisch wirken, dass dem Zocker das Wasser im Munde zusammenläuft. So gehört mittlerweile selbst das Muskelspiel bzw. die Mimik bei gescheiterten Versuchen



Tontaubenschießen: Schon in Epyx' Summer Games 2 dürftet ihr das Ambiente dieser Disziplin erleben. Doch hiermit hat das Skeet-Shooting anno 2000 nur wenig gemein.

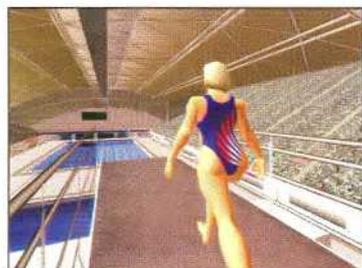
zum guten Ton. Zudem setzen die Coder auf die Original-Schauplätze der diesjährigen Spiele. Neben dem Schwimmstadion betretet ihr unter anderem auch das über 100.000 Zuschauer fassende Olympiastadion. Den Programmierern gelingt es, durch Verwendung zahlloser Kamera Perspektiven ein Erscheinungsbild zu kreieren, welches man bislang bestenfalls von TV-Übertragungen derartiger Events kennt. Mit diesem technischen Kniff verleiht man den einzelnen Wettbewerben eine lobenswerte Eigendynamik. Als Krönung bringt Eidos die Weisheiten aus den Erfahrungsschätzen mehrerer renommierter Sportjournalisten ins Spiel. Durch deren Kommentare wird ein wahres olympisches Feeling erzeugt.

Erster Eindruck: Knallharte Konkurrenz für Virtua Athlete

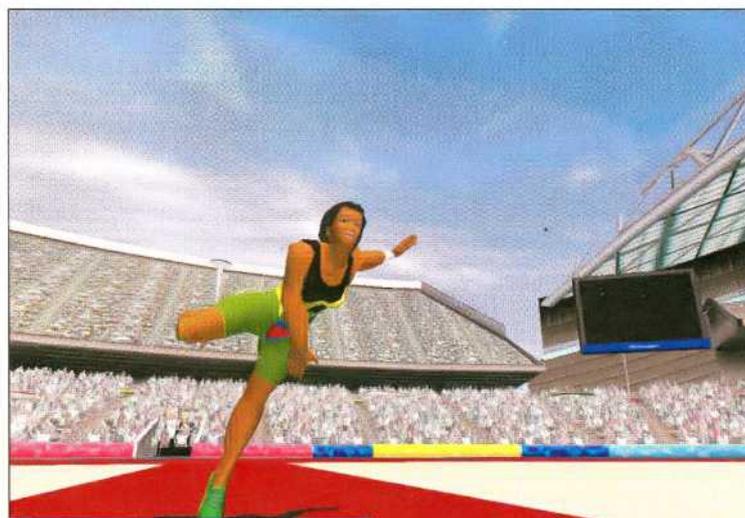
Lässt Eidos technisch keinen Zweifel daran, einen Knaller zu produzieren, bekommt man es dennoch mit einer starken Konkurrenz zu tun. Ob die Olympia-Lizenz einzig als Qualitätsargument zieht, vermag bezweifelt werden. Dennoch scheint Eidos sehr gute Karten mit Sydney 2000 in Händen zu halten. So sucht die Kombination aus einem genialen Olympia-Modus mit dem Trainieren der eigenen Athleten mitsamt dem optischen und technischen Rahmen sicherlich seinesgleichen. In wenigen Monaten werden wir klüger sein, sobald die gesammelte Konkurrenz ihre Games auf den Markt wirft. So lange oder zumindestens bis zum knallharten Test in der kommenden Ausgabe müssen wir uns leider noch gedulden, um in die virtuelle Medaillenjagd für Segas Dreamcast einzugreifen. (Swen)



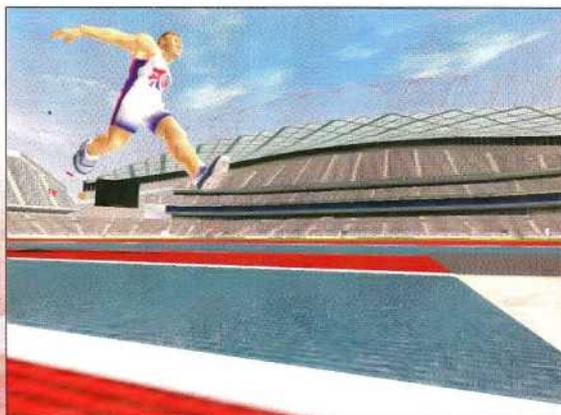
Kajak: Durch einen eigens für die Olympiade geschaffenen Kanal paddelt ihr um Bestzeiten.



Turmspringen: Der Hintern der Kunstspringerin hat durchaus seine Reize.



Geschmeidig: Die Bewegungen der Modellathleten wurden verschwenderisch real in Szene gesetzt.



Kameraperspektiven: Dutzende verschiedener TV-Einstellungen sorgen für ein äußerst dynamisches Umfeld.



Zieldurchlauf: Wie im richtigen Leichtathleten-Leben wirft sich der Sprinter auch hier stark nach vorne, um Zeit herauszuholen.

Dreamcast

Hersteller: ATD
 Fakten: 12 Disziplinen, 32 Länder
 Erscheint: August 2000

Erster super Eindruck



DIE BESTEN SPORTSPIELE ALLER ZEITEN

FIFA 2000 PlayStation

EA Sports hat nach wie vor die Vormachtstellung im Fußball-Bereich inne. Keinem Konkurrenzprodukt gelang es bisher, am Thron der Kanadier zu kratzen. Durch eine ausgewogene Spielbarkeit mit eindeutig simulationlastigem Gameplay vermittelt EA ein enorm realitätsnahes

Soccer-Bild. Technisch und in Bezug auf die Präsentation braucht die FIFA-Reihe momentan einfach keine Konkurrenz zu fürchten. Bleibt nur zu hoffen, dass die PS2-Version das hält, was die NTSC-Fassung andeutete.



NBA 2K Dreamcast

Nicht zuletzt durch die Klasse dieses Titels startete Sega in Nordamerika voll durch. Kein Wunder, verfügt NBA 2K über all die Elemente, die man von einem Up-to-date-Game erwartet. Die Grafik ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Doch auch und gerade spielerisch brauchte man sich

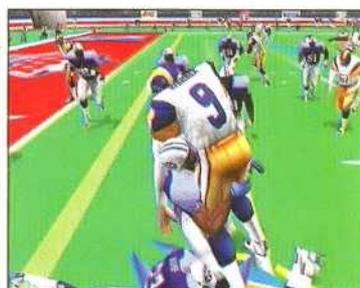
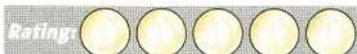
bislang vor nichts und niemandem zu verstecken. NBA 2K zeigt, wie Basketball auszusehen hat und zwar technisch nahezu perfekt mit einem Schwerpunkt auf Simulation. Ein absoluter Knaller.



NFL 2K Dreamcast

Zugegeben, American Football ist neben Baseball wohl eine der gewöhnungsbedürftigsten Sportarten, die in den USA neben Basketball als Nationalsport verehrt werden. Sobald man jedoch das prinzipiell einfache Regelwerk verinnerlicht hat, spielt

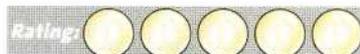
NFL 2K seine volle Klasse aus: Taktische Möglichkeiten de Luxe und eine grandiose Optik. Was will man mehr, denn auch die Spielbarkeit begeistert!



NHL 2K Dreamcast

Ganz in der Tradition der Sports-Reihe schaffte es auch NHL 2K bis an die Spitze der Wertungslisten. Zwar kann EA mit NHL 2000 in Bezug auf die Spielbarkeit und den Realismus noch mithalten, wird aber technisch klar von NHL 2K überrollt. Nie zuvor gab es ein Eishockey-Game mit der-

art begeisterndem Erscheinungsbild. Replays vom Allerfeinsten schmücken das rasante Gameplay aus und setzen dem imposanten Spiel die Krone des Eishockey-Sports auf.



Everybody's Golf 2 PlayStation

Während EA und Co. realistische Golf-Simulationen entwickeln, belegt Sony weiterhin unseren Best-of-Thron mit Everybody's Golf 2. Vor allem das einfache und übersichtliche Gameplay verhilft Einsteigern zu einem relativ schnellen Erfolgserleb-

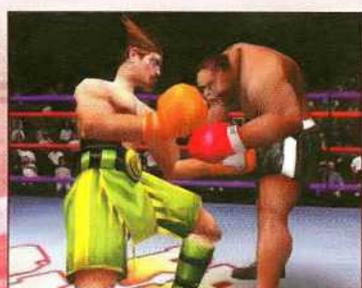
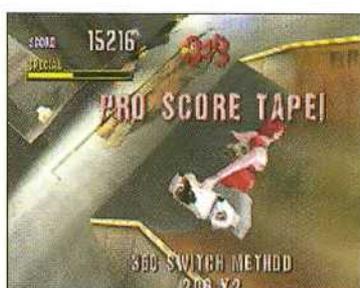
nis. Die witzigen Comic-Charaktere sorgen ebenfalls für eine lustige Atmosphäre, was dieses Spiel zu einem absoluten Geheimtipp für Sport-Muffel macht.



Tony Hawk's Skateboarding PlayStation

Tony Hawk's Verpflichtung durch Activision erwies sich als wahrer Glücksgriff. Keinem Game im letzten Jahr gelang es, die ungemein motivierenden Skateboard-Eskapaden der Pros zu überbieten. Es gab derart viel zu entdecken und unzählige Boni zu

erhaschen, dass einige Zocker immer noch mit wunden Fingern vor den Screens sitzen und zur Jagd nach Secret-Tapes und High-Scores blasen. Ein absolutes Muss für PS-Freaks!



Ready 2 Rumble Dreamcast

Mit Ready 2 Rumble gelang Midway, die sich bis dato allenfalls durch gute Arcade-Games auszeichneten, der große Wurf. Zualleerst solltet ihr von realistischen und authentischen Prügeln à la Mike Tyson Abstand nehmen. Vielmehr gilt es, virtuelle Schönlinge, wie einen Afro Thunder,

durch die Stages zu geleiten, um die Krone des Boxsports zu erlangen. Mittlerweile ist sowohl für DC als auch für PS2 ein Nachfolger in Arbeit, der das Prequel nochmals toppen sollte.





Unendlich: Springt ihr über eine große Schanze, dürft ihr die gigantische Sichtweite bewundern.



Schnell: Beim Wechsel der Vehikel solltet ihr euch beeilen, da ihr sonst wertvolle Zeit verliert.



Adrenalin: Beim Bungeejumping ist weniger euer Geschick, als eine schnelle Reaktion gefragt.

Sega Extreme Sports

Dreamcast Fun-Sports Sega springt über seinen Schatten und veröffentlicht ein Exrem-Sportarten-Game, das durchaus Qualitäten zu einem Top-Hit hat.

Während sich die PlayStation-Besitzer momentan nicht mehr vor Tony-Hawk-Skateboarding-Klonen retten können, ist der Dreamcast in Sachen Fun-Sports bisher etwas vernachlässigt worden. Um dieses Manko auszugleichen, arbeitet Sega gerade an Sega Extreme Sports. Dieser Titel vereinigt etliche Sportarten,

welche jedem Profi-Sportler das Adrenalin in die Adern schießen lassen.

Spielablauf: Hart an der Grenze

Um Sega Extreme Sports nicht zu einer Art Sommerolympiade verkommen zu lassen, hat der Hersteller ein völlig neues Spielprinzip entwickelt. Sobald ihr euren Charakter ausgesucht habt, konfrontiert man euch mit einer Extrem-Situation, die in Wirklichkeit nur von absoluten Freaks zu meistern ist. Euer Einsatz beginnt in luftiger Höhe, wo ihr mit einem Bungee-Sprung erst einmal Mut beweisen solltet. Sobald ihr unten angekommen seid, geht es rasant weiter. Mit Mountain-Bike, Snowboard oder Quad leistet ihr euch ein aufreibendes Rennen mit euren

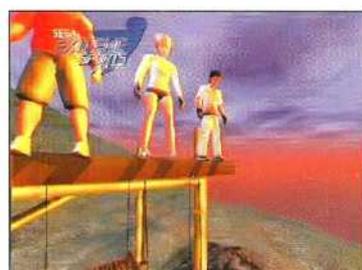
Kontrahenten. Dabei kann jeder Gegner mit einigen Schlägen nachhaltig beeindruckt werden, so dass er sich hinter euch einreihet.

Technik: Prächtige Augenweide

Mit Sega Extreme Sports kitzelt Sega wieder einmal alles aus seiner Konsole heraus. Während alle Augen gespannt auf die PlayStation 2 blicken, zeigt der Dreamcast, was wirklich in ihm steckt. Mit schier endlos erscheinenden Arealen, die weder durch Nebel oder sonstige Effekte kaschiert werden, fasziniert dieser Titel sogar jeden PC-Besitzer und sorgt stets für ein kleines Raunen im Raum. Doch nicht nur die Sichtweite, auch die hoch auflösenden Texturen wissen zu begeistern. Hier zeigt sich ganz klar, dass es durchaus von Vorteil ist,



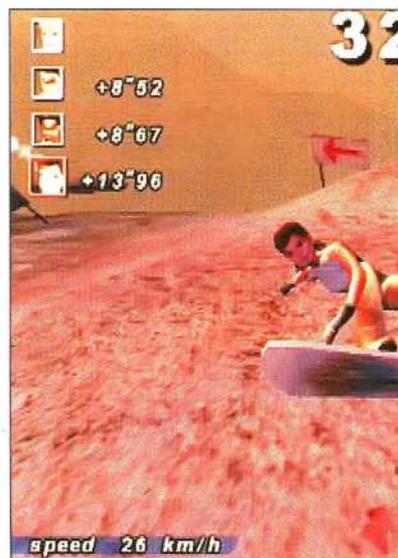
Abgehoben: Nur wer hier alle blauen Ballons erwischt, hat genügend Speed, die Gegner zu überholen.



Aufreibend: Schon das rasant geschnittene Intro macht Appetit auf einen kleinen Adrenalin-Kick.



Fantastisch: Selten zuvor hat man einen derart realistischen Schattenwurf gesehen.



Tricky: Wer es nicht auf eine Bestzeit abgesehen hat, kann außerdem noch jede Menge Stunts vorführen.



Hetzjagd: Beim heißen Rennen um den ersten Platz werdet ihr durch einen phänomenalen Effekt geblendet.



Sportlich: Zu Beginn könnt ihr einen von vier Charakteren auswählen. Später folgen noch weitere.

wenn eine Konsole mehr als 4 MB Videospeicher besitzt.

Erster Eindruck: Sehr guter Sport-Titel

Mit diesem Game hebt sich Sega erneut deutlich von der breiten Masse ab und erstaunt mit innovativen Ideen. Jeder Sportspielbegeisterte, der den absoluten Adrenalin-Kick sucht und zur Zeit keine Lust zum Skateboardfahren hat, sollte diesen Titel weiter im Auge behalten. (Swen)



Tückisch: Auf den schmalen Bergwegen befindet sich allerlei Geröll, das euch zum Verhängnis werden kann.



Markiert: Blaue Rauchpatronen markieren den großflächigen Zielbereich, der nur zu Fuß erreicht werden kann.

Dreamcast

Hersteller: Sega
 Pakete: 7 Disziplinen
 Erscheint: September 2000

Erster sehr gut Eindruck



MADROM



BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

- + mit Importfunktion
- + alle Spiele laufen
- + kompatibel zu allen Codes

- + Deutsche Anleitung
- + Deutsches Menü

49,99 DM

+ MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

JETZT MIT KOSTENLOSEN CHEATBUCH

SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Cold Blood (Offiziell)	24,95 DM
Colin Mc Rae 2 (Offiziell)	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Jedi Power Battles (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Medi Evil 1&2	14,95 DM
Mogelpower 2000	24,95 DM
Pokemon (Offiziell)	24,95 DM
Pokemon Stadium (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1, & 2	9,95 DM
Resident Evil 1, & 3 dt. & DC	19,95 DM
Resident Evil 3 dt. (Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Syphon Filter 1&2	19,95 DM
Techno Mage (Offiziell)*	24,95 DM
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Vagrant Story (Offiziell)	24,95 DM

BOOTMASTER 9002



49,99 DM

Der Bootmaster 9002 ist ein vollwertiges Schummelmodul mit 1MB Memory Karte. Sie können dieses Modul auch an der SCPH-9002(c) verwenden. Weiterhin liegt ein Einbauchip (zum Löten) bei, der Ihnen das Abspielen von Importspielen ermöglicht.

MODCHIP EINBAUPLATINE



10,00 DM

Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauanleitung ausgeliefert!

Sparen Sie sich das vorlöten. Einfach den Modchip in den Sockel stecken, und Sie brauchen nur noch die bereits angelöteten Kabel mit der PlayStation Platine verbinden!

5,00 DM

Ab 5 Stk. 7,90 DM - Ab 15 Stk. 5,50 DM - Ab 50 Stk. 4,90 DM

PSX SPIELE

Ace Combat 3	89,99 DM
Alundra 2	59,99 DM
Baldurs Gate*	79,99 DM
Catan - Die 1. Insel	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2	79,99 DM
Cold Blood	89,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crisis Beat*	82,99 DM
Dragon Valor	59,99 DM
EURO 2000	89,99 DM
F1 Racing Championship	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	69,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Front Mission 3	84,99 DM
Galerians	79,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Harvest Moon*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Legaia	59,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs	89,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
N-Gen	69,99 DM
Need for Speed: Porsche	89,99 DM
Rally Masters	73,99 DM
Railroad Tycoon 2	89,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3 dt.	89,99 DM
Resident Evil Gun Survivor	89,99 DM
Ronaldo V-Football	89,99 DM
Road Rash Jailbreak	89,99 DM
Saga Frontier 2	89,99 DM
Shadow Madness	79,99 DM
Sheep*	89,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Suikoden 2*	79,99 DM
Syphon Filter 2	79,99 DM
Techno Mage*	89,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Tenchu 2*	89,99 DM
Test Drive 6	79,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
Tombi 2	59,99 DM
Tony Hawk Skateboarding*	44,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 1	29,99 DM
V-Rally 2	44,99 DM
Vagrant Story	79,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
Worms	29,99 DM
WWF Smackdown	89,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	Medal of Honor
Alone in t.Dark 1-3	Rayman & Gex 3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1&2	Riven
Baphomets Fl. 1+2	Shadowman
Blaze & Blade	Suikoden
Breath of Fire 3	Syphon Filter
Casper	Tekken 1 & 2 & 3
Croc 2	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Dino Crisis	Tomb Raider 2
Excalibur	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Grandia	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Lade Cocoon	Zelda 64 uvm.

über 500 Lösungshefte lieferbar -

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
 - + Vorbestellungen möglich
 - + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
 - + Spiele / Zubehör verschicken wir im Sicherheitskarton
- Porto:
Nachnahme: 9,50 DM
(Ausland: 30,00 DM)
Vorkasse: 3,90 DM
(Ausland: 10,00 DM)

TWIN SHOCK Baugleich mit d. Original 29,99 DM	SHOCK2 INFRAROT Infrarotjoypad mit Shock 59,99 DM	STANDARD JOYPAD PSX Standard Joypad 9,99 DM	MC LAREN WHEEL Mit Rumble & Pedalen 144,99 DM	FERRARI WHEEL Mit Rumble & Pedalen 129,99 DM
SONY DUAL SHOCK Original von Sony 44,99 DM	POWERSHOCK Programmierbarer Joypad 34,99 DM	PANTHER GUN Gcon kompatibel 39,99 DM	MASTER DRIVE Mit Rumble & Pedalen 79,99 DM	PSX-Umbau Mit eingebautem Modchip! 269,00 DM
1MB MEMORY 16 Bl. 6,99 DM	2MB MEMORY 32 Bl. - Unkompatibel 19,99 DM	4MB MEMORY 64 Bl. - Unkompatibel 29,99 DM	8MB MEMORY 128 Bl. - Kompatibel 24,99 DM	16MB MEMORY 256 Bl. - Unkompatibel 44,99 DM
32MB MEMORY 512 Bl. - Kompatibel 32,99 DM	X-PLORER FX Chromstahl (SCPH-9000) 89,99 DM	PRO CARRY CASE Nur für PSX 2 Zubehör 59,99 DM	SONY CD-LERHÜLLE Hilft bei d. Original Hilfe 3,99 DM	ANTENNENANSCHLUSS Für PlayStation 2 24,99 DM
4-SPIELER ADAPTER Dual Shock kompatibel 49,99 DM	DC JOYPAD Programmierbares Joypad 49,99 DM	GAMEBUSTER CDX Auch für SCPH-9000 89,99 DM	PSX CASE Verschiedene Farben 49,99 DM	1MB LERHÜLLE Box für eine 1MB Karte 2,99 DM
PAL BOOSTER NTSC zu PAL Converter 29,99 DM	PARALLEL-PORT Für SCPH-9002 34,99 DM	GAMESATION Fernsehbildschirm 69,99 DM		

- Joypads / Controller -	
Standard Joypad	9,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM
Evolution System	119,99 DM
Shock2 Infrarot	59,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM
Maus	24,99 DM
- Memory Cards -	
1MB (15 Block)	6,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM

- Lightguns -	
Panther Gun	39,99 DM
Scorpion	59,99 DM
Avenger	89,99 DM
Real Arcade Gun	99,99 DM
Falcon	89,99 DM
- Lenkräder -	
Master Drive	79,99 DM
Dual Force	129,99 DM
Jordan GP	119,99 DM
Ferrari Lenkrad	129,99 DM
Mc Laren Wheel	144,99 DM
V3 Lenkrad	99,99 DM
- Kabel -	
RGB Kabel	8,99 DM

PLAYSTATION 2

JETZT VORBESTELLEN!
Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

International Superstar Soccer

PlayStation 2 Sport Der Kampf um den virtuellen Fußball-Thron zwischen EA und Konami geht auch auf Sonys neuem 128-Bitter weiter.

Wie Electronic Arts Fußball-Reihe FIFA blickt auch Konamis International-Superstar-Soccer-Reihe auf eine lange Tradition zurück, die bereits im 16-Bit-Zeitalter ihren Beginn fand. In den vielen Evolutionsstufen wurde das Gameplay wie auch die grafische Präsentation der Fußballsimulation konsequent weiterentwickelt. Natürlich erhält nun auch Sonys neuer 128-Bitter ein standesgemäßes Update, das vor allem grafisch deutlich aufgebohrt wurde. So spendierte man den Spielern beispielsweise eine größere Menge an Polygonen. Zudem sorgen die aufwändigen Motion-Capture-Aufnahmen dafür, dass sich die Recken absolut

authentisch über den grünen Rasen bewegen. Leider werden jedoch auch in der Neuauflage Freunde von Originalnamen der Mannschaften und Spieler wieder enttäuscht. Noch immer besitzt Electronic Arts die Rechte an den realen Bezeichnungen der Teams. Ein sehr umfangreicher Editor soll aber dafür sorgen, dass ihr euer Lieblingsteam individuell verändern könnt. Letzten Endes kommt es bei einer Fußball-Simulation unserer Meinung nach auf eine gute Spielbarkeit an und die ist auch in der frühen Version der 128-Bit-Fassung gegeben. Die Recken lassen sich dank analoger Unterstützung präzise über das virtuelle Grün bewegen.



Alles im Blickfeld: Auf dem Screen werden euch wichtige Infos, wie die derzeitige physische Befindlichkeit der Spieler, angezeigt.



Freudentaumel: In kurzen Zwischensequenzen wird euch Freud und Leid der Spieler näher gebracht.

Enthüllt
**KONAMIS
PLAYSTATION 2
LINE-UP**
7 Spiele für den
Deutschland-Markt



Besser als beim Konkurrenten: Kommende Spielszenen lassen sich vom Spieler nicht einhundertprozentig voraussagen.

Ein kleiner Monitor, der sich am unteren Bildschirmrand befindet, gibt an, wo sich Mitspieler und Gegner befinden. Im Gegensatz zu der EA-Konkurrenz laufen die Szenen sehr viel weniger vorhersehbar ab und kommen somit der Realität näher. In puncto Spielmodi bieten euch die Entwickler wie gewohnt große Abwechslung. Ihr könnt ein Einzelspiel bestreiten, eine komplette Saison absolvieren oder in einer Welt-Liga gegen die besten Teams unseres Globus' antreten. Es lassen sich auch komplette Europa- bzw. Weltmeisterschaften austragen. Ob sich Konamis Sim gegen die scheinbar übermächtige FIFA-Konkurrenz

wird behaupten können, wird der Testvergleich zwischen beiden Produkten in einer der nächsten Ausgaben zeigen. (Udo)

PlayStation 2

Hersteller: Konami
Fakten: 8-Spieler-Modus (Multi-tap), dt. Bildschirmtexthe + Sprachausgabe
Erscheint: 27. Oktober
Erster sehr gut
Eindruck

Red

PlayStation 2 Strategie Konami versorgt die PS2 mit neuen Games aus fast jeder Sparte. Mit Red werkelt man derzeit an einem klassischen Strategie-Spiel.

Leider wurden Konsolenspieler in der Vergangenheit nicht gerade mit Strategie-Spielen verwöhnt. Im Gegensatz zum PC kamen nur selten neue Titel dieses Genres auf den Markt. Mit der geballten Hardwarepower der aktuellen Konsolengeneration soll sich diese Situation jedoch vollkommen ändern. Als einer der ersten Entwickler stellt Konami ein neues Produkt dieser Sparte vor. Die fiktive Handlung von Red ist in der Zeit kurz nach dem zweiten Weltkrieg angesiedelt. Unterschiedliche politische

Gruppierungen spalten Japan in drei Fraktionen auf. Nachdem Verhandlungen der Gruppen scheitern, beginnt ein jahrelanges Wettrüsten. Am Ende eskaliert die Situation und ein grauenhafter Krieg entbrennt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Generals. Ihr produziert in futuristischen Fabriken tonnenschwere Mechs. Dabei dürft ihr während der Arbeiten an den Kolossen deren Attribute wie Gewicht, Bewaffnung oder Panzerung beeinflussen. Im weiteren Kampfverlauf können diese Zustände von größter Wichtigkeit sein, da sie das Verhalten der Roboter stark bestimmen. Schwer gepanzerte Mechs beispielsweise bewegen sich während der Schlacht sehr viel



Feuer frei: Die Kampfeinheiten können nach Wunsch des Spielers in futuristischen Fabriken zusammengebaut werden.

schwerfälliger und können zudem nicht mit Jump-Paks (bietet euch die Möglichkeit zum kurzzeitigen Fliegen) bestückt werden. Während der Fights gewinnen erfolgreiche Kampfeinheiten ständig an Erfahrungspunkten. Diese Anleihe aus dem Rollenspiel-Genre sorgt zusätzlich für neue Spielaspekte. So sollten stark beschädigte, erfahrene Blechkolosse schnellstmöglich von der Front abgezogen werden, um in heimlichen Fabriken repariert werden zu können. Grafisch präsentiert sich diese frühe Version bereits in einem sehr fortgeschrittenen Stadium. Vor allem die Kampfsequenzen weisen

geniale, bildschirmfüllende Lichteffekte auf, die bislang noch kein Strategie-Titel bot. Leider erreicht uns Red erst im kommenden Frühjahr. (Udo)

PlayStation 2

Hersteller: Konami
Fakten: Drei Parteien
Erscheint: 2001
Erster sehr gut
Eindruck



Gelungen: Vor allem die Rollenspielaspekte sorgen für Abwechslung.



Es gibt viel zu tun: Neben mächtigen Kampfrobotern steuert ihr auch Panzer und Bodentruppen.

7 Blades

PlayStation 2 Beat 'em Up Feinsten Schwerterkampf im Onimusha-Stil bietet Konamis Action-Titel 7 Blades.

Im Mittelpunkt des Schwertgeklirres steht die Insel Dejima, die von der japanischen Regierung als Sammelpunkt für westliche Reisende vorgesehen ist. Religiöse Fanatiker wollen

diesen Plan der Oberen zunichte machen und terrorisieren das Land mit Anschlägen. Die japanische Regierung sendet daraufhin erfahrene Samurai-Kämpfer auf das Eiland, die jedoch nicht von ihrer Mission zurückkehren. Den letzten Hoffnungsschimmer bilden zwei Heroen, die den Aufstand im Alleingang niederschlagen sollen. Zu Beginn des Abenteuers entscheidet ihr euch für eine der beiden Spielfiguren. Interessanterweise verändert sich mit der Wahl des Protagonisten auch der Storyverlauf. So verfügt jeder Charakter über unterschiedliche Fähigkeiten, durch die der Protagonist



Nur für Profis: Pad-Akrobaten werden bereits nach kurzer Zeit todbringende Special-Moves aktivieren können.

X-Games Snowboarding

PlayStation 2 Fun-Sports Konamis Trendsport-Sim scheint ein heißer Anwärter auf den Thron zu sein.

Bereits auf der diesjährigen E3-Messe war X-Games Snowboarder ein echter Hingucker am Stand des Publishers Konami. Die Snowboard-Simulation bietet vier verschiedene Spielmodi, die für Abwechslung beim

Spieler sorgen sollen. So zeigt ihr in der Half-Pipe beispielsweise euer ganzes Können. Hier legt ihr halsbrecherische Stunts ab, für die ihr je nach Wertigkeit eine bestimmte Anzahl von Punkten erhaltet. In anderen Spielmodi gilt es, atemberaubende Sprünge zu vollführen oder gegen CPU-gesteuerte Racer ein Wettrennen auszutragen. Weiterhin dürft ihr in vollkommener Freiheit riesige Areale abfahren und mit Hilfe eines Kompasses das Ziel suchen. Erfolgreichen Piloten winken extra Boarder und neue Pisten. Um die Authentizität zu erhöhen, spendierten die Entwickler ihrem Racer Boards von real existierenden Herstellern. Zudem



I believe I can fly: Atemberaubende Sprünge stehen im Vordergrund einiger Spielmodi.

Zone of Enders

PlayStation 2 Action-Adventure Tonnenschwere Mechs ziehen in den Krieg, um eine futuristische Welt zu beherrschen.

Mastermind Hideo Kojima werkt derzeit bekanntlich fleißig an der Fertigstellung seines neuen Agenten-Thrillers Metal Gear Solid 2. Etwas im Schatten des Mega-Titels steht das zweite PS2-Werk des Vize-Präsidenten von Konami, Zone of Enders, das im

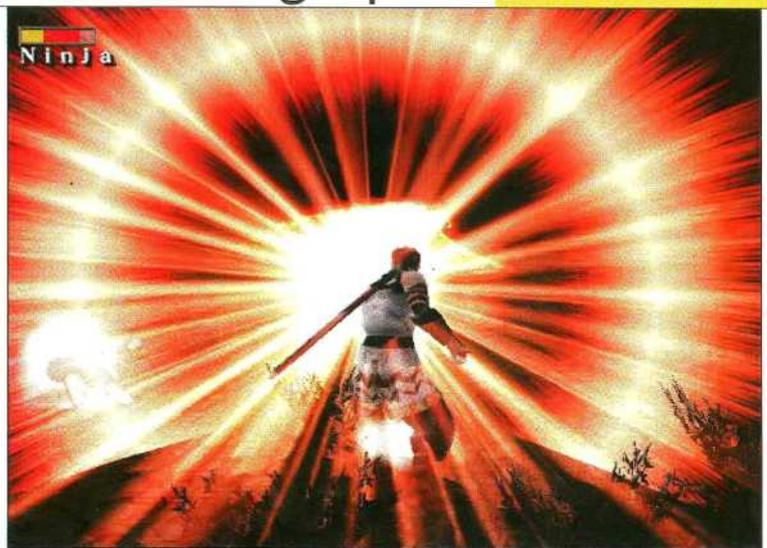
Gegensatz zu MGS 2 noch in diesem Jahr erscheinen soll. Entgegen erster Vermutungen wird der Titel kein Mech-Beat'emUp sein. Kojima versteht das Produkt eher als klassisches Action-Adventure, in dem der Spieler mit Hilfe eines Mechs riesige Welten erforscht.



Herzstück des Titels: Nur während der Kämpfe gestaltet sich die Engine so beeindruckend.



Aufgeblitzt: Natürlich spendierte man den metallenen Kolossen typischer Todbringer.



Der Gnadenstoß: Äußerst aufwändig gestaltete man vor allem die Special-Effects, die in Form von bildschirmfüllenden Grafik-Schmankerln dargestellt werden.

spezielle Locations erreicht. Für die unterhaltsame Story engagierte man sich einen namhaften japanischen Regisseur. Betrachtet man zusätzlich die mit vielen atemberaubenden Effekten gespickte Grafik-Engine, so

lässt sich bereits jetzt orakeln, dass 7 Blades ein potentieller Hit werden könnte. Leider müssen wir uns bis zu einem Probespiel noch mindestens sechs Monate gedulden. (Udo)

stehen dem Zocker Snowboarder zur Verfügung, die derzeit in der Profi-Liga um die Wette fahren. Abgerundet wird das gute Gesamtbild von einer beeindruckenden Grafik-Engine, die absolut flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde über den heimischen Screen flimmert. Zudem bewegen sich die Protagonisten während der heißen Rennen in den kühlen Gefilden absolut lebensecht. Während enger Kurvenfahrten greifen sie unter anderem mit der Hand in den Schnee oder geben dumpfe Schreie während der riskanten Sprünge ab. Ein kleiner Wermutstropfen bleibt jedoch in puncto Grafik-Engine. Leider verwehen Nebelschleier im Hintergrund noch den Weitblick während der Rennen. Last but not least tönt ein stimmungsvoller Soundtrack aus den Boxen, der das Rennfeeling verdichtet. (Udo)



Idyllischer Sonnenuntergang: Während der wilden Hetzjagden gibt es keine Zeit für Sight-Seeing.



Kopf-an-Kopf-Duell: Ob ein Multiplayer-Mode integriert sein wird, ist derzeit noch nicht sicher.

Dabei durchlebt er eine fantastische Story, die im 22. Jahrhundert angesiedelt ist. Die Menschheit hat ihren Mutterplaneten Erde verlassen und sich auf dem Mars und dem Jupiter niedergelassen. Dort werden Mineralien abgebaut, die den Fortbestand der Bevölkerung sichern. Eines Tages greifen befeindete Martian-Truppen eine Mine auf dem Jupiter an und töten bis auf den 14-jährigen Leo Stenbuck alle dort lebenden Personen. Der kleine Knabe sinnt auf Rache und übernimmt die Steuerung eines riesigen Mechs. Der Spieler schlüpft also in die Rolle von Leo und lenkt den metallenen Koloss in Final-Fantasy-Manier über eine Weltkarte. Er kann in Städte gehen und Anwohner befragen. Trefft ihr auf einen Gegner, startet eine Action-Sequenz, die euch in eine futuristische Arena führt. Hier bekämpft ihr den feindlichen Mech mit wirkungsvollen Todbringern, wie Laser-Kanonen, Plasma-Strahlern oder Energiegeschossen. Gerade in diesen Szenarien präsentiert sich der Titel grafisch als absolut gelungen. Riesige, bildschirmfüllende Explo-

sionen und eine fließende Grafik-Engine erfreuen das Spielerherz. (Udo)

weitere KONAMI Sport-Titel



ESPN NBA: Die Basketball-Simulation glänzt durch aktuelle Spieler-Roster.



ESPN NHL: Das Motion-Capturing sorgt für natürliche Bewegungsabläufe.



Gentlemen, start your engines! Gegen sieben starke CPU-Kontrahenten gilt es anzutreten.



Alles im Blick: Die Anzeigen auf dem Bildschirm lassen sich auf Wunsch auch ausblenden.



Wenn sich Zwei streiten, freut sich der Dritte! Unfallschäden beeinträchtigen nicht das Fahrverhalten der Boliden.

F355 Challenge

Dreamcast Rennspiel Yu Suzukis Automaten-Racer sorgt bereits seit einigen Monaten für Aufsehen in den Spielhallen rund um den Globus. Wird die DC-Version ebenfalls überzeugen?

Sage und schreibe vier Naomi-Boards sorgten bei der Arcade-Version des Edel-Renners für eine Grafik-Orgie ohnegleichen. Der Spieler nahm Platz in einer aufwändig gestalteten Kabine, in der drei Monitore für den totalen Durchblick sorgten.

Somit war es erstmals möglich, durch die virtuellen Seitenfenster das Renngeschehen zu beobachten. Obwohl dieses Feature die heimische Konsolen-Variante natürlich nicht beinhalten wird, dürfen wir aufgrund einiger cooler Modifikationen ein absolutes Rennspiel-

Highlight erwarten.

Spielablauf: Realismus pur

Nach einem imposanten Echtzeit-Intro gelangt ihr in den Menü-Screen, in dem sich bereits erste Veränderungen gegenüber der Spielhallen-Version finden lassen. Neben dem Arcade-Mode bietet euch die Heimfassung



Hatz nach dem nächsten Checkpoint: In bester Arcade-Manier kämpft ihr während der Rennen gegen ein Zeitlimit an.

einen Championship-, einen Single-Play-, einen Versus-Play-, einen Cable-Versus-Play-(Link-) und einen Network-Play-Mode. Besonders interessant dürfte der Championship-Modus sein, da ihr hier durch erstklassige fahrerische Leistungen eine Bonusstrecke freischalten könnt. Die Internet-Option erlaubt euch leider nur das Hochladen eurer Bestzeiten in eine Highscore-Liste. Ein Antreten gegen einen mensch-

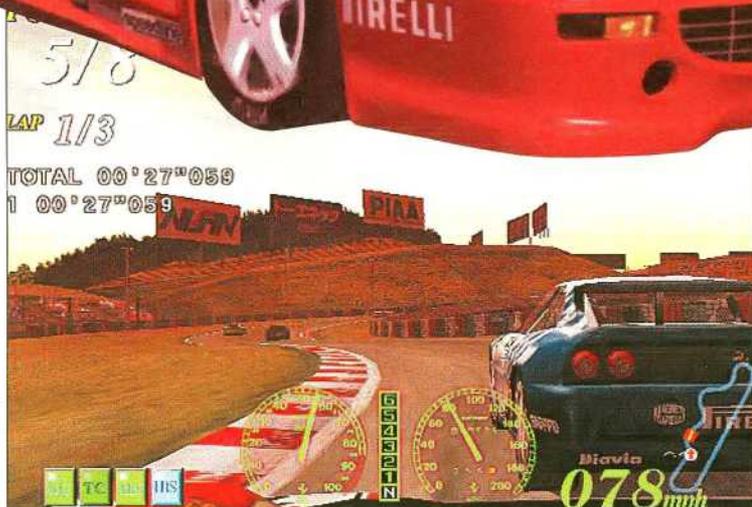


Schwarz, Rot, Gold: Die Farbe des Boliden lässt sich vor dem Rennen verändern.

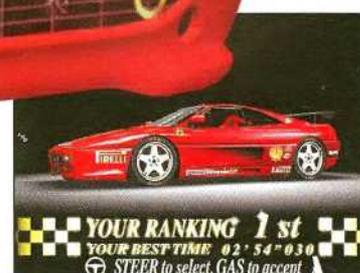
Der Ferrari F355 gehört nicht mehr zur aktuellen Produktpalette des italienischen Nobelkarrossenbauers.



Beeindruckend: Das minutenlange Intro entführt den virtuellen Piloten ins italienische Maranello.



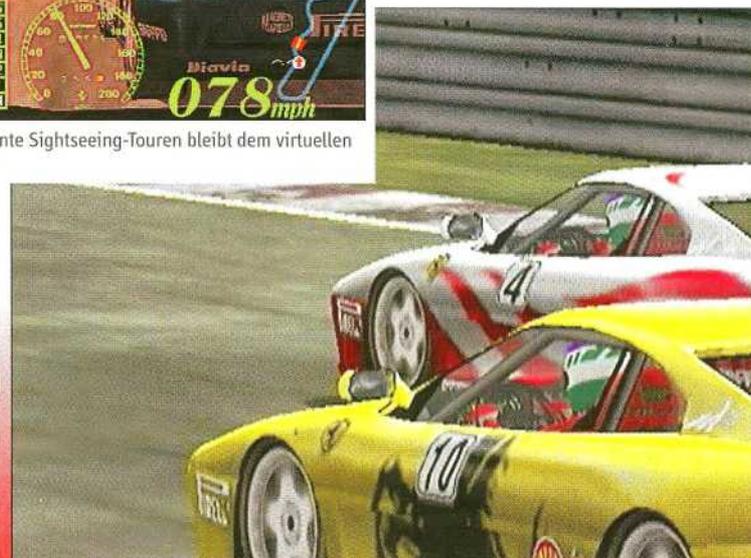
Idyllischer Sonnenuntergang: Zeit für ausgedehnte Sightseeing-Touren bleibt dem virtuellen Rennfahrer nicht.



Das Treppchen erstürmt: Diesen Screen sehen nur wahre Profi-Fahrer, denn der Schwierigkeitsgrad liegt enorm hoch.



Dicht aufgefahren: Die Programmierer verwenden sogar die Original-Schriftzüge auf den italienischen PS-Monstern.



Kopf-an-Kopf-Duelle vorprogrammiert: Die Kameraperspektiven während der Replays können aller Voraussicht nach vom Spieler verändert werden.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Acclaim die Exklusiv-Lizenz für alle Ferrari-Games besitzt und daher auch Segas Spielhallen-Knaller vertreibt?

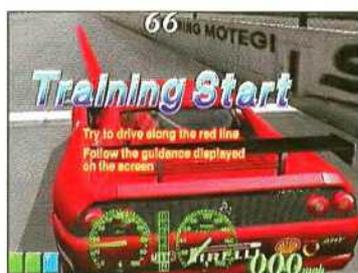


Gedrängel: Die Bewegungen des Lenkrades und der Hände des Fahrers lassen sich aus der In-Board-Ansicht bestaunen.



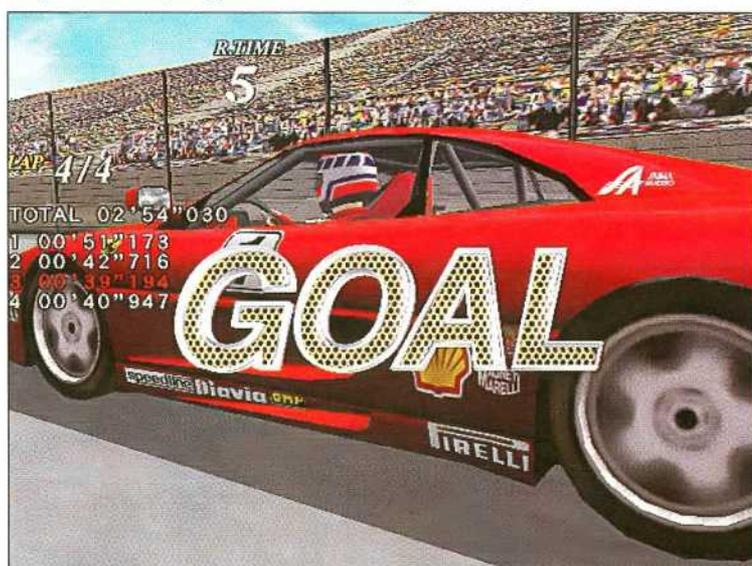
Aufwändige Detailarbeit: Sogar den virtuellen Fahrer dürft ihr während der Wiederholungen betrachten.

lichen Gegner wird hier definitiv nicht möglich sein. Angelangt auf einer der



Auf dem rechten Weg: Während der Training-Sessions lassen sich weitere Hilfen, etwa eine Ideallinie, einblenden.

sechs Pisten, zeigt sich bereits nach den ersten zurückgelegten Metern, dass bei der Umsetzung des Titels ganze Arbeit geleistet wurde. So



Die Ziellinie überquert: Yu Suzukis Meisterwerk konnte 1:1 auf die Dreamcast-Konsole umgesetzt werden.



Gewagtes Überholmanöver: Die Steuerung der Boliden wurde absolut authentisch digitalisiert.



Gewaltige Großstadtkulisse: Die Kurse entstammen teilweise der Fantasie der Programmierer.



Jetzt geht's los! Die vier Buttons am unteren Bildschirmrand zeigen, welche Hilfen der Pilot eingeschaltet hat.

reagieren die PS-Boliden absolut authentisch auf die Lenkbewegungen des Fahrers. Ein hoher Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, dass der Zocker nicht zu schnell den ersten Platz erreicht und somit auch nach Tagen noch genügend Motivation besitzt, seinen Fahrstil zu verbessern.

Technik: Grafisches Feuerwerk

Ebenso wie die spielerische Handhabung der Vehikel schaffte man auf der technischen Seite eine beeindruckende 1:1-Konvertierung. Lediglich in der Auflösung müssen naturbedingt Abstriche gemacht werden. Ansonsten wurde jeder einzelne Grashalm der Arcade-Fassung implementiert und auch der Sound entstammt komplett dem Original.



Anfängerfreundlich: Vor dem Rennen können Fahrhilfen wie die CPU-gesteuerte Bremse eingeschaltet werden.



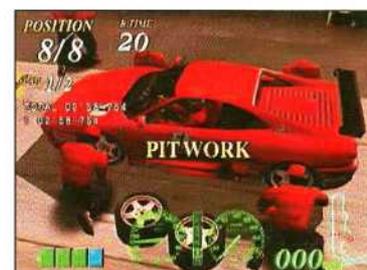
Die Straßenvariante des F355 hatte 380 PS und kostete satte 320.000 DM.

Erster Eindruck: Ein Muss für jeden rennspielbegeisterten DC-Besitzer

Aufgrund des hervorragenden Eindrucks, den die Preview-Fassung hinterließ, sehnen wir die fertige Version herbei. (Udo)



Big in Japan: Dem Kurs von Suzuka spendierte man alle real existierenden Details inklusive Riesenrad.



Abgebremst: Die Fahrt an die Box kostet unnötige Sekunden.

Dreamcast



Hersteller: Acclaim
Fakten: 1:1-Arcade-Umsetzung
Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster sehr gut
Eindruck



Eingesponnener Held: Der Kokon bietet Schutz. Beim Auflösen desselben entsteht eine zerstörende Druckwelle.



Hoch hinaus: Mit Hilfe eurer klebrigen Fäden erreicht ihr Decken und schwingt sogar zu entlegenen Skyscrapern.



Prügler-Anleihen: Ansammlungen von Kriminellen lassen sich am besten mit harten Kicks und Schlägen auflösen.

Spiderman

PlayStation Action-Adventure Peter Parker alias Spiderman betritt die Bühne mit klebrigen Fängen.

Unzählige Male haben Coder bislang versucht, die bekannten Marvel-Charaktere in ein adäquates Game-Umfeld zu packen. Das bekannteste Beispiel sind immer noch die 2D-Klopfer aus dem Hause Capcom. Nun schickt sich Neversoft, die sich bereits für das geniale Tony Hawk verantwortlich zeichneten, an dieses Ziel zu erreichen.

Spielablauf: Rettet die Welt, egal wie

Selbstredend schlüpft ihr in die Haut des Peter Parker, welcher durch widrige Umstände zu Spiderman mutierte. Während eines Aufenthalts in einem Kernkraftwerk wurde der bis dato normale Parker von einer radioaktiv ver-

seuchten Spinne gebissen und besitzt seither die Fähigkeiten, die einen Normalsterblichen zum Superhelden machen. So dürft ihr mit einem aus dem Handgelenk abgeschossenen, klebrigen Netz eure Widersacher kurzzeitig einspinnen und mit Hilfe dieser Möglichkeit zu entlegenen Wolkenkratzern im Big Apple schwingen oder im Spinnen-Style an Decken und Wänden umherlaufen. Hier lauert eine große Anzahl angriffslustiger Widersacher, die allesamt aus den Comics bekannt sein dürften. Neben Daredevil und Venom schickt sich unter anderem auch der fiese Henchman an, Angst und Terror zu verbreiten. Diesem gilt es durch euer Eingreifen entgegenzuwirken. Ihr dürft euch mit Schlägen oder Tritten zur Wehr setzen.

Ferner sorgt das



Kanonenfutter: Die gewöhnlichen Gangster lassen sich mit wenigen Hits gekonnt aus dem Weg räumen.



Verfolgungswahn: Diese Szene verheißt nichts Gutes. Ein bis an die Zähne bewaffneter Heli verfolgt euch unerbittlich über die Dächer der Hochhäuser hinweg.



Gewiefte Bösewichte: Eure Widersacher zeigen sich ausgeschlafen. Gerade die Boss-Fights stellen euch durch deren Spezial-Attacken auf eine harte Probe.

Auflösen eures Schutzkokons dafür, dass großflächiger Schaden in gerischen Reihen angerichtet wird. Absolviert ihr die acht Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, lassen sich Boni, etwa ein Movie-Viewer, freischalten.

Technik: Solides Umfeld für die Spinne

Spiderman ist technisch sicherlich nicht die Neuerfindung des Rades, bietet aber dennoch einen sehr ansprechenden Rahmen der Missionen. Die Comic-



Existenz ausgehaut: Der Bösewicht verlässt standesgemäß den Screen in einer riesigen Schleimpfütze.

Locations wurden gut umgesetzt, auch die Sprachausgabe sowie die Animationen der Protagonisten versprühen ein Comic-Flair. Lediglich kleinere Clipping-Probleme und ein ab und an zu beobachtender Grafikaufbau fallen negativ auf.

Erster Eindruck: Interessantester Konsolen-Auftritt eines Heroes

Trotz der etwas verbesserungswürdigen technischen Probleme wird Spiderman nicht nur Freunden des Marvel-Superhelden gerecht. Durch den Verzicht auf derbe, gewaltverherrlichende Szenen dürfte der Kletterkünstler auch gerade bei jüngeren Semestern gut ankommen. (Sven)



Storyline: Die eingestreuten Sequenzen treiben die Handlung konsequent weiter voran.



Austeilen und einstecken: Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad muss Spidy einiges einstecken, um den Rivalen zu beseitigen.

PlayStation

Hersteller **Neversoft**
Fakten: **Analog, Dual Shock**
Erscheint: **August 2000**

Erster sehr gut Eindruck

Team Buddies

PlayStation Strategie Nach fiesen Würmern und kriegslüsternden Schweinen versuchen nun die Buddies den Strategie-Thron zu erobern.

Etwas ist faul in der Welt der Buddies: Ein großes Objekt hat die Sonne verdunkelt und bunte Kisten voller Waffen fallen vom Himmel. Nachdem einige der Kisten von neugierigen Buddies geöffnet wurden, nahm das Verhängnis seinen Lauf. Die sonst so friedfertigen Buddies spalteten sich in verschiedene Stämme und aus den Plastikpazifisten wurden echte Rambos. Es ist nun eure Aufgabe, der Welt der Buddies Frieden und Ordnung zurückzugeben. Wie bei Strategie-Spielen üblich, sind die einzelnen Levels in Missionen unterteilt, die kaum

abwechslungsreicher sein könnten. Das Spektrum reicht von einfachen Zerstörungs- und Verteidigungsmissionen bis zum Müllsammeln im Park oder der Befreiung eines Fahrrads. Wie der Name schon sagt, treten die Buddies immer im Team auf, wobei ihr einen Buddie direkt kontrolliert und den anderen über die Schulter Tasten des Joypads Befehle gebt. Später können durch herumliegende Kisten weitere Buddies mit unterschiedlichen Talenten (Ninja-Buddie, etc.) erschaffen oder mächtige Waffen hergestellt werden. Insgesamt werden im fertigen Spiel ca. 30 verschiedene Missionen enthalten



Farbenflash: Die Locations wurden kindergerecht kunterbunt gestaltet.



Kaboom! Die feindliche Übermacht hat mal wieder gesiegt. Die Entwickler spendierten den gegnerischen Einheiten eine recht hohe künstliche Intelligenz.

sein, in denen es nicht nur auf stumpfe Waffengewalt, sondern auch auf eine gehörige Portion Hirnschmalz ankommt. In der vorliegenden Version spielt sich Team Buddies schon recht ordentlich. Die Grafik ist quatschbunt und scrollt flüssig über den Bildschirm. Die Steuerung geht nach einer kurzen Eingewöhnungsphase locker von der Hand und besonders der Multiplayer-Modus (für bis zu vier Spieler) verspricht lustige Sessions vor dem Fernseher. Durch die abwechslungsreich designten Missionen bekommt aber auch der Solo-Spieler Einiges zu tun. Schon in der Preview-Version machte sich der

enorm hohe Spaßfaktor bemerkbar. Speziell im Multiplayer-Modus kann Team Buddies zu einer echten Sucht werden. Wer auf vergnügliche Strategie à la Worms steht, sollte sich Team Buddies vormerken. (Sven)

PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
Fakten: **30 Missionen, Multiplayer**
Erscheint: **21. September 2000**

Erster gut Eindruck

Moto Racer World Tour

PlayStation Rennspiel Die Delphine Studios wollen die Erfolge der Moto-Racer-Serie nochmals für den 32-Bitter toppen.

Die Coder kündigen den mittlerweile dritten Teil der Reihe vollmundig als das Gran Turismo des

Bike-Sports an. Ob man diesen Vorstellungen gerecht werden kann? Ihr werdet vor die Wahl gestellt, euch entweder für Straßen- oder Enduro-Rennen zu entscheiden. Hier dürft ihr euch schließlich in eine komplette Rennsaison stürzen oder erst ein paar Trainingsrunden, auch gegen einen menschlichen Rivalen, drehen. Unter den elf befahrbaren Pisten befinden sich unter anderem die Hatz über die britische Isle of Man, über den Sachsenring oder eine Schlamm-schlacht im Stade de France. Zusätzlich dürft ihr euer Glück in den noch



Spärlisches Geschehen: Animierte Randobjekte, wie diese Ballons, sucht man vergeblich.



Unverständliche Aktionen: Der gegnerische Biker hüpf über scheinbar unsichtbare Hügel auf gerader Strecke dem Feld davon. Ein wahrlich seltsamer Gag!



Sicht-Verlust: Beschießen euch die Gegner, verfährt sich der Screen dermaßen stark, dass gezieltes Verteidigen nahezu unmöglich wird.



Harte Zweikämpfe: Gerade in engen Kurven oder Schikanen arten die Straßenrennen in wüste Rempeleien aus.

nicht spielbaren Dragster-Rennen oder im herausfordernden Trial suchen. Das Fahrverhalten wurde ansprechend in Szene gesetzt, bleibt jedoch arcadelastig. Leider verstanden es die Macher nicht, einige essentielle Elemente zu beachten. Während eines Outdoor-Rennens springt ein CPU-Fahrer auf ebener Strecke ständig über nicht vorhandene Hindernisse und erlangt hierdurch einen entscheidenden Vorteil. Eine Fahrt mit 280 Sachen auf dem Sachsenring frontal in eine Betonwand endet nicht mit einem zu erwartenden Abwurf. Derartige Ereignisse sind vermehrt zu entdecken und schmälern den Spiel-

spaß doch etwas. Bis zum Release bleibt den Programmierern aber noch Zeit, um diese Mängel auszumerzen. Andernfalls sehe ich dunkle Wolken heranziehen bezüglich der vollmundigen Ankündigungen. (Sven)

PlayStation

Hersteller: **Delphine Studios**
Fakten: **11+ Strecken**
Erscheint: **3. Quartal 2000**

Erster mittel Eindruck

Star Trek Invasion

PlayStation Shoot 'em Up Endlich finden sich Captain Picard und Co. zu einer heißen Weltraumschlacht auf der PlayStation ein.

Sechs ganze Jahre mussten ins Land ziehen, bis sich endlich einmal ein Entwickler dazu durchrang, einen Star-Trek-Titel für die PlayStation zu programmieren. Dabei gab es schon einige PC-Titel, die für den kleinen grauen Kasten umgesetzt werden sollten. Allen voran Starfleet Academy, welches aber leider nie den Weg in das umfangreiche Software-Archiv von Sony fand. Jetzt erscheint endlich ein Licht am Sternenhimmel. Mit Star Trek Invasion hat Activision das erste Game dieser Serie in Auftrag gegeben. Entwickelt wird dieser Titel von keinem Geringeren als Warthog, einem Team, das sich aus ehemaligen Psygnosis-Mitarbeitern zusammensetzt. Diese arbeiteten zuletzt an dem Vorzeigee-



Explosiv: Erledigt ihr ein feindliches Schiff, zerbricht dieses in einem aufwändigen Effekt-Zauber.

Projekt Colony Wars: Red Sun, das einen weltweiten Erfolg verbuchen konnte.

Spielablauf: Aufreibende Weltraum-Action

Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass Star Trek Invasion einige Parallelen zu der Space-Opera aufweist. Anfangs findet ihr euch ganz stilgerecht



Prächtig: Auch oberhalb der Atmosphäre eines Gasriesen verteidigt ihr das Territorium der Föderation gegen die fremde Alien-Rasse.

auf der Sternenflotten-Akademie wieder, wo ihr die wichtigsten Funktionen eures Kampfjets lernt. Nach einigen Flug- und Gefechtsübungen steht ihr bereits einem (wenn auch nur holografischen) Borg-Kubus gegenüber. Ist diese Lehrstunde gemeistert, dürft ihr in der stellaren Kartografie eure ersten Einsätze auswählen. Diese halten sich ebenfalls sehr streng an die vom Star-Trek-Universum vorgegebenen Richtlinien. So müssen in den einzelnen Aufträgen Raumschiffe mit

dem Traktor-Strahl abgeschleppt oder ganze feindliche Flotten mit Phaser und Protonen-Torpedos ausgelöscht werden. Je weiter ihr in die Galaxie vordringt, umso mehr kristallisiert sich eine gleichermaßen faszinierende wie spannende Story heraus, die durchaus den Qualitäten der Serie gerecht wird. In den zahlreichen Auseinandersetzungen trifft ihr auch immer wieder auf alte Bekannte, zum Beispiel Captain Picard oder Leutnant Worf, die euch mit wichtigen Ratschlägen oder ihren Raumschiffen zur Seite stehen. Natürlich werden diese in der finalen Version von Star Trek Invasion von den originalen Synchronstimmen der Schauspieler gesprochen, um der



Übermächtig: Nur wer hier alles gibt, wird gegen die übermächtigen Romulaner bestehen.



Leuchtend: Die gleißenden Salven aus euren Bordkanonen setzen diesem feindlichen Flieger gehörig zu.



Widerstand ist zwecklos: Wer die Star-Trek-Serie verfolgt hat, dem sollten diese Fluggeräte sehr bekannt vorkommen.



Hartnäckig: Obwohl dieser Gleiter schon aus allen Löchern Feuer spuckt, wärmen wir unsere Waffen noch einmal an.



Geschützt: So lange dieses romulanische Kampfschiff seinen Schutzschild aktiviert hat, könnt ihr nur wenig gegen die feindliche Rasse ausrichten.

Angesichts der perfekten technischen Umsetzung hat sich dieser Titel wirklich den Namen Star Trek Invasion verdient.



Ausbildung: Auf der Sternenflotten-Akademie macht ihr euch erst einmal mit der Steuerung des Gleiters vertraut.



Faszinierend: Bewegt ihr euer Fluggerät in die Nähe einer Sonne, dürfen aufwändige Lichteffekte beobachtet werden.



Altbekannt: In brenzligen Situationen stehen euch Worf und Captain Picard zur Seite.



Galaktisch: Auf dieser Sternkarte wählt ihr eure Mission aus. Für besondere Leistungen erhaltet ihr natürlich eine Auszeichnung.

Atmosphäre den unverkennbaren Touch zu verleihen.

Technik: Auf den neusten Stand gebeamt

Wenn man aus einiger Entfernung das Spielgeschehen verfolgt, könnte man Star Trek Invasion durchaus mit dem Psygnosis-Shooter verwechseln. Doch näher betrachtet, zeigt sich dem erstaunten Zocker, dass die Coder von Warthog noch bessere Arbeit geleistet haben als das Team von Psygnosis.



Diesem romulanischen Kriegsschiff begegnet ihr im Spielverlauf sehr oft.

Besonders die hochauflösende Grafik und die konstante Framerate faszinieren schon auf den ersten Blick. Ebenso gelungen sind die Waffeneffekte, welche nicht nur durch ihr Aussehen, sondern auch durch ihren Klang sofort an eine Schlacht aus der Sci-Fi-Serie erinnern. Ferner hat man die Modelle der Schlachtschiffe und die gigantischen Raumstationen, die nicht nur durch ihre immense Größe beeindruckend, perfekt den Vorbildern aus der Erfolgssendung nachgebildet.



Beschützt: Da ihr mit eurem kleinen Gleiter keine Chance gegen die romulanische Fregatte habt, eilt euch hier die Enterprise zu Hilfe.

Erster Eindruck: Faszinierend!

Bei diesem Titel hat Warthog wirklich beste Arbeit geleistet. Wer schon immer einmal in bester Captain-Picard-Manier durch den Weltraum fliegen wollte, ist bei diesem Game genau richtig.

Angesichts der aufwändigen Szenarien und der perfekten technischen Umsetzung dürfte dieser Titel wohl in unserem Highscore landen. (Sven)



Atmosphärisch: Stimmungsvolle Zwischensequenzen spinnen die aufwändige Story weiter.



Vollgas: Nur wenn ihr diesen Transporter rechtzeitig stoppt, gilt die Mission als erfolgreich.



Harmlos: Die Raumschiffe dieser neuen Alien-Rasse stellen anfangs noch keine große Gefahr dar.



Hartnäckig: Diese Laser-Barriere muss zuerst zerstört werden, sonst zieht sie euch viel Energie ab.



Durchgestylt: Das ganze Geschehen hält sich absolut korrekt an das Design der Star-Trek-Episoden. Sogar einige originale Stimmen sind im Spiel zu hören.



Abgeschleppt: Mit dem nützlichen Traktor-Strahl zieht ihr hier einen defekten Gleiter zum nächsten Raumhafen.

PlayStation

Hersteller: Warthog
 Fakten: Original-Stimmen der deutschen Synchronsprecher
 Erscheint: September 2000
Erster sehr gut Eindruck

Tenchu 2

PlayStation Beat 'em Up Setzt eure Ausrüstung mit Bedacht ein. Sie ist der einzig wahre Freund eines Ninjas!

Activision überzeugte 1998 mit einem eindrucksvollen Ninja-Abenteuer. Doch leider kam der Titel nicht ungeschoren davon, denn er erhielt eine Schelte seitens der BPS und wurde indiziert. Nach fast zweijähriger Abstinenz kehren die fernöstlichen Schleich- und Eliminierungsprofis erneut auf die Screens der betagten PlayStation zurück, um ihr im ersten Teil begonnenes Werk zu vollenden.

Spielablauf: Schleichendes Vergnügen mit Verstärkung

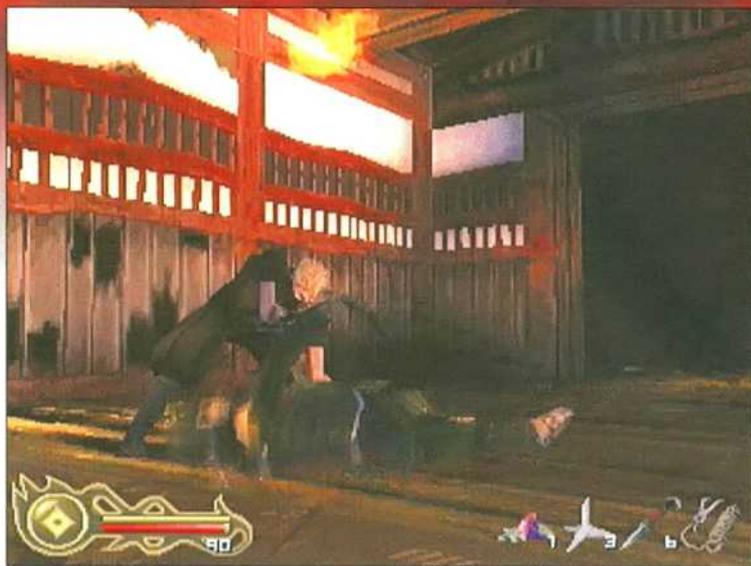
Im Gegensatz zum Vorgänger fällt auf, dass ihr jetzt die Geschehnisse dreier Protagonisten lenken dürft. Zu den alten Bekannten Ayame und



Auszeichnung erhalten: Nachdem ihr den Übungslevel absolviert habt, beginnt euer eigentliches Tagesgeschäft.

Rikimaru gesellt sich Tatumaru hinzu, welcher ebenfalls über ein gutes Repertoire an einsetzbaren Fähigkeiten verfügt. Der Nachfolger spielt vier Jahre vor dem ersten Teil. Anfangs kriecht und hangelt ihr euch durch einen umfangreichen

Trainings-Parcours, um euch mit den Feinheiten der grazilen Ninja-Bewegungen vertraut zu machen. Nachdem diese Hürde gemeistert wurde, konfrontiert euch euer Meister, Lord Gohda, mit einer ersten härteren Prüfung. Es stellen sich euch einige bewaffnete Rivalen in den Weg, um euer Vorhaben, den Ausgang aus den Katakomben zu finden, zu vereiteln. Durch geschick-



Finale furioso: Ein beeindruckender Finishing-Move beendet die Existenz des Schergen ein für alle Mal.

tes Agieren schleicht ihr euch von hinten an die Wächter heran und erledigt dieselben mit einem sauber ausgeführten Schwerthieb oder einem gezielten Wurf mit einigen Shuriken. Doch den Akteuren wurden weitere Aktionsmöglichkeiten spendiert, um das Szenario noch authentischer in Szene zu setzen. Endlich dürft ihr euch schwimmend fortbewegen, natürlich nur unter Beachtung des eingeschränkten Sauerstoff-Vorrates. Mit einem Strohhalm ausgerüstet, dürft ihr nunmehr unbemerkt von den Schwertschwingern unter Wasser verharren. Mit Hilfe der über die Schultertasten zu steuernden

Intro

Im Intro wird eindrucksvoll die Hintergrundstory beleuchtet.



Netter Einfall: Mit Hilfe des Blasrohres steht euch theoretisch die Möglichkeit offen, unendlich lange ungeschoren unter Wasser zu bleiben.



Ayame glänzt nicht nur durch ein für einen weiblichen Ninja äußerst aufregendes Outfit.



Voll durchgezogen: Ninjas kennen keine Gnade, ebenso wenig wie deren Gegnerscharen. Rücksichtsloses Handeln dient hier nur dem Selbstschutz.



Abwarten: Unbemerkt haltet ihr euch so lange hinter der schützenden Wand auf, bis euch der Wachposten den Rücken zudreht. Dann schlagt ihr zu.



Sehr hilfreich: Ohne die ständig abrufbare Karte würdet ihr schnell den Überblick verlieren.



Im Fadenkreuz: Gut gezielt, und der Wurfstern trifft das gewünschte Ziel.



Schlagfertig: Die einzigen Argumente, die etwas nutzen, sind die Hiebe eures Schwertes.



Hangman: Um manchen Widersachern den Garaus zu bereiten, solltet ihr eure Fähigkeiten, wie das Hangeln, gut beherrschen.

Rundumsicht nehmt ihr die Geschehnisse um euch herum unter die Lupe. Zudem erreicht ihr durch den gezielten Wurf eines Hakens höher gelegene Punkte. So erhaltet ihr nach und nach weitere Aufträge von eurem Meister. Die Bandbreite reicht hierbei vom Auslösen aller in einem Dorf befindlichen Rebellen bis hin zum Aufspüren eines entführten Herrschers, den es aus den Klauen der mordlustigen Kriminellen zu befreien gilt. Als Bonbon integrierten die Programmierer einen leicht zu bedienenden Editor. Mit diesem lassen sich beliebige Szenarien entwerfen, wobei auch die Wahl des Missions-Ziels einzig von eurer Vorstellungskraft reglementiert wird.

Technik: Schönes Ambiente
Schon der Vorgänger wusste technisch zu überzeugen. Für den Nachfolger haben die Coder die Engine noch weiter verfeinert. Dies äußert sich vor allem in der erhöhten Sichtweite eures Ninja. Dennoch wirken gerade die Innenräume der



Creeping Death: Nur wer sich den abgebrühten Jungs auf leisen Sohlen nähert, vollführt einen sauberen Schnitt.



Vorsicht, Falle: Neben den weithin sichtbaren Feuern sind Fallgruben, automatische Speerwerfer oder Gas-Attacken weitere Gefahren für euer Leben.

Der flinke Rikimaru dürfte den Kennern des Vorgängers noch in bester Erinnerung sein.

Wohnhäuser noch etwas spärlich ausgestattet. Dahingegen wirkt die Optik fließend und wie aus einem Guss. Bis auf wenige Ausnahmen sind keine unschönen Pop-ups oder ein erkennbarer Grafikaufbau zu beobachten. Musikalisch unterstreichen die Musikstücke sowie die verwendeten Sounds hervorragend das fernöstliche Flair.

ERGEBNISSE

Zeit 35:33.0

	VERLAUF	PUNKTE
Überraschte Opfer	3	60
Normale Opfer	4	20
Entdeckt	6	120
Unschuldige	0	0
Moves	3367	
Nichtigkeit	100%	200

Welter Nochmal Beenden

Abrechnung: Nachdem ihr eine Aufgabe erfüllt habt, erhaltet ihr eine Einstufung für eure Leistung.



Endgegner: Zwar wirkt dieser Schurke wenig Angst einflößend, er besitzt aber dennoch einige fiese Tricks.

Erster Eindruck: Würdiger Nachfolger

Tenchu 2 - The Birth of Stealth Assassins, so der vollständige Titel, wird nicht nur bei Beat'emUp-Freunden und Ninja-Anhängern für Aufsehen sorgen. Durch das zusätzliche Element des Versteckens (ähnlich wie bei Solid Snake) kommt ein enormer Spielspaßgarant hinzu. Zudem ist es ein lobenswerter Zug seitens Activision, in unseren Gefilden zwei unterschiedliche Versionen des Spiels zu veröffentlichen. Somit erhalten mündige Zocker die ganze Spielfreude ohne Angst vor Schnitten oder Einschränkungen seitens der Bundesprüfstelle in Bezug auf den Realitätsgrad haben zu müssen. Tenchu 2 wird mit Sicherheit, sollten einige leichte grafische Mängel noch behoben werden, den Erfolg des Vorgängers fortsetzen. (Gunther)

PlayStation

Hersteller: Activision
Fakten: 3 Charaktere, 32 Missionen, Dual Shock, Analog
Erscheint:
September 2000
Erster **sehr gut**
Eindruck



Düstere Aussichten: Statt Nebel verwenden die Coder in einigen Levels Dunkelheit, um technische Schwächen zu kaschieren.



Abgekupfert? Jeder Todbringer kann zweifach genutzt werden.



Feuer frei: Der Flammenwerfer ist eine der beeindruckendsten Waffen im Inventar von Joseph Fireseed.

Turok 3

Shadows of Oblivion

Nintendo 64 Ego-Shooter Acclaim spendiert seinem berühmten Indianer weibliche Unterstützung.

Die Story des dritten Turok-Abenteuers für Nintendos Modulschlucker knüpft nahtlos an die Geschichte des Vorgängers an. Nachdem das Schlachtschiff des Primagen endlich vernichtet ist, kommt es zu einer gewaltigen Explosion, durch die ein riesiges Energiefeld freigesetzt wird. Hierdurch erweckt der ahnungslose Indianerhäuptling unabsichtlich einen weiteren Unhold namens Oblivion. Dieser versucht nun die Herrschaft über das verlorene Land an sich zu reißen, indem er die Seelen der Menschen aufsaugt.

Spielablauf: Kleinere Schönheitskorrekturen

Zu Spielbeginn fällt auf, dass ihr aus

zwei unterschiedlichen Personen auswählen dürft. Zum einen steht euch natürlich wieder Joseph Fireseed zur Verfügung, der bereits im Vorgänger die Rothaut Turok mimte. Neu hinzugekommen ist zum anderen Danielle Fireseed, Josephs ältere Schwester. Je nach Charakterwahl ergibt sich ein vollkommen unterschiedlicher Spielablauf, so dass ihr Turok 3 quasi zweimal Durchspielen müsst, um das komplette Abenteuer zu erleben. Die unterschiedlichen Aspekte entstehen aus den grundlegend verschiedenen Aktionsmöglichkeiten, die man den Charakteren spendierte. So besitzt Danielle einen Haken, den sie dazu nutzt, höher gelegene



Neue Gegnerarten: Neben grausamen Mutanten greifen euch auch menschliche Gegner an.



Technik: Gewohntes Bild

An Grafik und Sound veränderte Acclaim nicht allzu viel. Noch immer stören dichte Nebelfelder den Durchblick des Indianers.

Erster Eindruck: Abwarten heißt die Devisel

Die uns vorliegende Preview-Version befindet

Nintendo 64

Hersteller: Acclaim
Faktum: 2 Charaktere, neuartiges Speichersystem

Erscheint:

4. Quartal 2000

Erster gut Eindruck



Nur wenig Neues in puncto Grafik-Engine: Die Lichteffekte des Vorgängers wurden leicht aufgepeppt.



Hände hoch! Die Intelligenz der mutierten Bestien soll laut David Dienstbier (Schöpfer der Turok-Trilogie) nochmals verbessert sein.



Malerisches Idyll: Mit dem Mini brettert ihr in südlichen Gefilden über das Kopfsteinpflaster.



Enge Passage: Der Beetle sollte in diesem Streckenabschnitt kein Problem für euch darstellen.



Auswahl: Ihr dürft wahlweise regulär, in umgekehrter Reihenfolge oder spiegelverkehrt über die Pisten brettern.

Vanishing Point

Dreamcast Rennspiel Racer gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Doch schafft es auch Acclaim, einen Meilenstein zu setzen?

Bislang assoziierte man Acclaim eher mit Titeln wie Shadow Man oder dem alljährlichen Erscheinen diverser Wrestling-Games. Nun haben es sich die Coder von Clockwork Games zum Ziel gesetzt, eine spannungsgeladene Mischung aus Realismus à la Gran Turismo mit den Vorzügen motivationsträchtiger Arcade-Modi zu vermengen.

Spielablauf: Interessante Mischung

Auf den ersten Blick scheint Vanishing Point gewohnte Kost zu präsentieren. Neben einem Single Race oder einem Time-Trial fahren die Macher jedoch noch weitere Modi auf. So bekommt ihr es während eines Turniers mit bis zu 80 Vehikeln, die über die Kurse düsen,

zu tun. Nicht alle greifen aber direkt ins Renngeschehen ein. Abgesehen von den Widersachern befinden sich nämlich auch "normale Verkehrsteilnehmer" auf den Pisten, die durch eine realistische und unberechenbare Fahrweise glänzen. Somit steht ihr ständig unter Strom, denn auf den relativ langen Strecken müsst ihr stets konzentriert hinterm Steuer sitzen. Ferner implementierten die Programmierer einen interessanten Stunt-Modus. Weit mehr als zehn Prüfungen warten darauf, von euch gemeistert zu werden. Anfangs sind die Aufgaben noch ziemlich einfach zu lösen. Es gilt beispielsweise mit Vollgas einen weiten Satz über eine Rampe zu fabrizieren, um die Vorgabe zu erfüllen. Hinzu kommt noch das

Einsammeln diverser Luftballons. Im späteren Verlauf werden die Vorgaben, bedingt durch harte Zeitlimits, immer kniffliger. Der Slalom-Modus zum Beispiel fordert schon einiges fahrerisches Geschick. Hier kommt ihr in den Genuss, weitere Vehikel freizuspüren. Apropos Vehikel, von den insgesamt mehr als 30 Kisten stehen anfangs nur wenige zur Auswahl bereit, darunter etwa ein Aston Martin, ein Audi TT oder ein Ford Explorer.

Technik: Gewöhnungsbedürftige Steuerung, aber schöne Optik
Vanishing Point bietet ein tolles optisches Erscheinungsbild. Die Sichtweite auf den Kursen wurde gegenüber der Konkurrenz durch einige Tricks fast bis ins Unendliche gesteigert. Zudem sorgen nette Rauchschwaden für ein authentisches Feeling. Demgegenüber fällt die



Weitflug: Die Replays führen euch die imposantesten Momente noch einmal vor Augen.

Steuerung jedoch klar ab. Selbst relativ spurtreue Vehikel, wie etwa der Ford Explorer, schaukeln sehr schnell auf und sind hiernach kaum mehr unter Kontrolle zu bekommen.

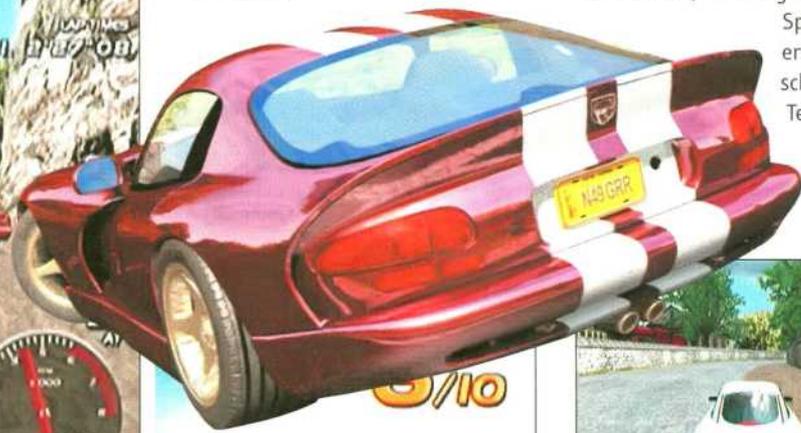
Erster Eindruck: Potentieller Hit im Anmarsch

Sollte es Clockwork Games bis zum Release in wenigen Wochen noch gelingen, die Steuerungsproblematik geregelt zu bekommen, dürfte Vanishing Point wirklich bei Rennfans einschlagen. Selten zuvor sah man einen Racer mit einem Schwerpunkt auf simulationslastigem Gameplay, der durch zusätzliche, enorm motivierende Arcade-Modi, wie den Stunt-Modus, überzeugte. Mit

Spannung erwarte ich schon die Testversion dieses Knallers. (Swen)



Quietschende Reifen: Fahrfehler werden nicht nur bestraft, sondern auch durch Rauchschwaden untermalt.



Etwas unförmig: Von hinten sieht der Audi TT leicht deformiert aus. Dennoch bringt er eine Menge Fahrspaß.



Boni: Die meisten der Kisten müssen erst durch Absolvieren einiger Vorgaben freigegeben werden.



Kontrolle verloren: Manche Vehikel verlieren bei zu hohen Geschwindigkeiten neben der Bodenhaftung auch die Kontrolle.

Dreamcast

Hersteller: Clockwork Games
 Fakten: Vibration-Pak, 32 Fahrzeuge, 12+ Strecken
 Erscheint: August 2000

Erster sehr gut Eindruck

Tony Hawk's Pro Skater 2

PlayStation Fun-Sports Tony Hawk rockt mit tatkräftiger Unterstützung aus der Profi-Skaterszene die Spots dieser Erde!

Der Überraschungshit des letzten Jahres, Tony Hawk's Skateboarding, erscheint in wenigen Wochen bereits in der Platinum-Edition. Doch auch bezüglich des Nachfolgers hat sich einiges getan. Erstmals halten wir eine voll spielbare Version mit allen Modi in unseren Händen.

Spielablauf: Veränderungen en masse

Bis vor kurzer Zeit lagen relativ wenige Infos bezüglich der Skater sowie der einzelnen Aufgaben vor. Nun jedoch ist die Zeit reif, allen Spekulationen ein Ende zu bereiten. Insgesamt dürfen die Locations mit 13 anerkannten

Brettartisten gerippt werden. Neben einigen Bekannten aus dem Vorgänger treten auch drei Neulinge auf den Plan. Hierbei handelt es sich erneut um renommierte Charaktere wie Eric Koston, Steve Caballero oder Rodney Mullen. Wer jedoch lieber einen eigenen Skater durch die Spots dirigieren möchte, darf dies mit Hilfe des neuen Skater-Editors tun. Apropos Editor: Endlich wurde auch der von Fans sehnlichst geforderte Park-Editor kreiert, mit dessen Hilfe sich eigene Obstacles im Rahmen eines neuen Levels spiele-



Combo-Wahn: Mehrere Tricks aneinander gereiht ergeben hohe Scores.



Einkauf: Die in den Locations gewonnenen Dollars dürfen sogleich in neue Attribute investiert werden.



Aufgabenstellung: In jedem Spot werden euch mehrere Aufgaben präsentiert, wobei die Punktevorgabe noch die leichteste ist.

Verhalten vorausgesetzt, mit einem Kniff eine sehr hohe Punktzahl einstreichen. Nach dem Erreichen einer vorgegebenen Score, einer High-, Pro- oder Sick-Score, schaltet ihr des Weiteren neue Levels frei. Steht euch zu Anfang lediglich der Hangar im Mullet Falls offen, erhöht sich die Gesamtanzahl der Spots auf eine Anzahl von acht. Unter den teils sehr großen Locations befinden sich auch solch illustre Örtlichkeiten wie ein Bullring in Mexiko sowie der legendäre Skate-Park im französischen Marseille. Auch Freunde des Mehrspieler-Wettbewerbs kommen auf ihre Kosten. Zusätzlich zu den bereits bekannten



Ansehnlich: Wie schon im Vorgänger strahlt das Sequel vor wunderschönen Animationen und einer großen Detailverliebtheit.

risch einfach editieren lassen. Doch auch fernab all dieser Innovationen tat sich im Hause Neversoft einiges. Nach wie vor gibt es je ein nun noch besser verstecktes Secret-Tape zu finden. Weitere, völlig neue Aufgabenstellungen bringen noch mehr Abwechslung. Pro Location müssen insgesamt zehn Vorgaben erfüllt werden, die euch einige Dollars einbringen. Mit dem virtuellen Geld dürfen anschließend im Skate-Shop neue Tricks gekauft oder die insgesamt zehn verfügbaren Attribute der Artisten, wie etwa Sprungkraft oder Geschwindigkeit, verbessert werden. Zu den Aufgaben zählt unter anderem das Aufsammeln von Luftwaffen-Abzeichen. Nachdem all diese gefunden sind, erhebt sich ein gigantischer Helikopter aus dem Hangar. Nun dürft ihr, versiertes



Hand-Plant: Wer diesen Trick zu lange hält, wird alsbald Bekanntschaft mit einem schmerzhaften Sturz machen.



Asphalt-Kuss: Die Coder belassen das Blut glücklicherweise im Spiel und erzielen hierdurch hohen Realismus.



Nachfolger: Selbst der School-Level aus dem Vorgänger erhielt eine würdige Fortsetzung.



Kopf an Kopf: Mehrspielerduelle arten erneut zu harten Fights aus, denn an Möglichkeiten wurde nicht gespart.

Modi baute Neversoft weitere simultane Leibesertüchtigungen ein.

Technik: Technik de Luxe

Neversoft hat sich zwar im Grunde genommen auf die Engine des ersten Teils verlassen, jedoch einige Verbesserungen vorgenommen. Die einzelnen Skater wirken noch einen Tick lebensechter. Gerade durch Kleinigkeiten, wie andere Klamotten oder das Implementieren neuer Tricks und Grabs, erzielt Neversoft ein sehr authentisches Umfeld. Des Weiteren integrierten die Coder gitarrenlastige Musikstücke, die noch besser zu dem fulminanten Geschehen in den Halfpipes oder zu den waghalsigen Sprüngen über die Obstacles passen. Auf elektronische Musikuntermalung wird glücklicherweise gänzlich verzichtet. Einzig der Zweispieler-Modus gibt ein wenig Anlass zur Kritik, denn den sichtbaren Grafikaufbau kann man hier nicht wegdiskutieren. Doch dieses



Neue Tricks: Neversoft integrierte zahlreiche neue Tricks, wie den Judo.

Problem sollte bis September in den Griff zu bekommen sein.

Erster Eindruck: Potentieller Mega-Knaller

Fans des ersten Teils werden auch am Nachfolger nicht vorbeikommen. Wie gewohnt schaffen die Programmierer eine fast schon beneidenswert geniale Mixtur aus einem sehr hohen Motivationspotential und einer überzeugenden technischen Umsetzung. Virtuellen Skatern, die sich schon im



Detailfülle: Selbst die Zeichnungen auf den Decks erscheinen enorm authentisch. Alle Boards entsprechen ihren lebensechten Vorbildern.

Prequel an manchen Aufgaben die Zähne ausgebissen haben, sei gesagt, dass der zweite Teil noch mehr an faherischem Können voraussetzt. Bis ihr alle Secrets aufgefunden und alle Aufgaben zufriedenstellend erledigt habt, sollten mehrere Wochen harter Arbeit vonnöten sein. Einzig und allein Zocker, die rein gar nichts mit diesem Genre anfangen können, wird der enorm aufgebohrte Skate-Spaß wohl erneut kalt lassen. Allen anderen können sich sicher sein, dass Tony Hawk's Pro Skater 2 den Erfolg und die Klasse von Teil eins ohne Zweifel nicht zuletzt aufgrund des interessanten Editors

müheless topfen dürfte. Die Konkurrenz dürfte es nun umso schwerer haben, Tony Hawk das Wasser reichen zu können. (Swen)



Rasta-Shop: Der nette Jamaikaner verkauft euch alles, was euer Herz begehrt, allen voran neue Decks.



Big Points: Kombinationen, die blau gekennzeichnete Tricks enthalten, verheißten hohe Punktwertungen.

PlayStation

Hersteller: **Neversoft**
 Fakten: **13 Skater, 8 Locations, Dual Shock**
 Erscheint: **September 2000**
Erster super Eindruck

Graphic Kit[®] collection

for **SONY® PLAYSTATION®**

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

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

JETZT AUCH FÜR DREAMCAST

PROMOVIDEO
 VIDEOGAMES
 DISTRIBUZIONE

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland

dynatex

Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
 Einzelkunden können Graphic-Kit direkt bestellen: www.dynatex.de

Erhältlich bei:

DEUTSCHER VIDEO RING
 WIE MACHEN PROGRAMME

RED ZAC

TOYS R US

© Lorenz Foto&Grafik-Design

ISS 2000

Nintendo 64 Sport Konami ist der einzige Publisher, der EA im Fußball-Sektor das Wasser reichen kann.

EA und Konami liefern sich seit jeher einen gnadenlosen Wettbewerb um das beste Konsolen-Soccer-Game. Nach wie vor hält EA jedoch die Führung. Zumindest für Nintendo-Anhänger könnte sich diese Situation alsbald ändern, denn mit ISS 2000 steht uns ein äußerst interessanter Konkurrent zum letzten FIFA ins Haus.

Spielablauf: Viele Modi, ein Ziel

Die Konami Studios in Osaka haben sich Einiges vorgenommen, um die diesjährige Torejagd beeindruckend zu gestalten. Bereits ein erster Blick ins Optionen-Menü offenbart, dass euch sage und schreibe sieben unterschiedliche Möglichkeiten geboten werden, um den Gegner auf dem grünen Rasen in die Knie zu zwingen. Neben einem

Pre-Season-Match, einer Karriere, einer Welt-Liga, einer Europameisterschaft und einem Elfmeter-Duell dürft ihr euer Können im Training und einem Scenario-Mode unter Beweis stellen. Wagt ihr ein Match in letzterer Option, so steigt ihr in klassische fiktive Begegnungen ein, um den Spieß für die noch unterlegene Mannschaft umzudrehen. Dahingegen erwartet euch in sämtlichen anderen Modi ein knallhart geführter Rasenkrieg. Aber gerade das ausgiebige Trainieren einiger Standardsituationen und der Elfmeter-Übungen sollte vor dem Einstieg in Turniere stark genutzt werden. Wie schon in ISS Pro Evolution, dem inoffiziellen PlayStation-Vorbild, fällt im Falle des Modulschluckers auf, dass es nahezu keine zwei Situationen



Hohe Detailtreue: Die einzelnen Balljäger wurden so ansprechend wie noch nie in Szene gesetzt. Die Optik bildet einen klaren Glanzpunkt.

gibt, die sich gleichen. Sämtliche Aktionen verlaufen eher unvorhersehbar, wie im richtigen Kicker-Alltag eben. Als Beispiel wäre nur ein von der Latte ins Feld zurückspringender Ball zu nennen. Ein heraneilender Verteidiger verschätzt sich und rutscht am Ball vorbei, so dass der Stürmer freie Bahn zum Torschuss hat. In Bezug auf die Tastenbelegung greifen die Coder auf die Vorzüge des leicht zu bedienenden Vorgängers zurück. Leider muss erneut auf eine Lizenz verzichtet werden. Im Editor lassen sich die teils lustigen Spielernamen jedoch verändern.



Geschlagen: Sowohl der Torhüter als auch der Verteidiger gucken reichlich desillusioniert aus der Wäsche.

Technik: Tolle Optik

Die grafische Präsentation lässt kaum Wünsche offen. Alle Kicker wurden absolut authentisch in Szene gesetzt, mitsamt aller ihnen zur Verfügung stehenden Tricks und Finten. Gerade in den Replays werden viele Details sichtbar, zum Beispiel die toll modellierten Gesichtszüge.

Erster Eindruck: Ein heißer Herbst naht

Es dürfte eng werden in den N64-Soccer-Gefilden. Diesmal scheint Konami alle Trümpfe auszufahren, um EA auf den zweiten Platz zu verweisen. Wir werden sehen, was die Endversion hält. (Georg)



Editor: Mit Hilfe des komfortablen Editors lassen sich alle Spielerattribute leicht abändern.



Lattenknaller: Besonders gefährlich wird die Lage, wenn der Ball vom Aluminium ins Feld auf den lauernden Stürmer zurückprallt.



Artistisch geklärt: Besonders brenzlich wird eure Situation, sobald der Torwart geschlagen am Boden liegt.



Geschickt angelupft: Gegen herauseilende Keeper empfiehlt sich noch immer ein gewiefter Heber.



Sturmlauf: Die gegnerische Abwehr verhält sich wie ein Hühnerhaufen und wird gehörig auseinander gerissen.



Eingewetzt: Nach dieser fulminanten Aktion bleibt dem Goalkeeper nur das Nachsehen.



Penalty: Das Elfmeter-Schießen erfordert gutes Timing, um das Zielkreuz gut zu postieren.

Nintendo 64

Hersteller: Konami
 Punkte: 7 verschiedene Modi
 Erscheint: September 2000
Erster sehr gut Eindruck



Realistisch: Nimmt man den Küstenverlauf etwas genauer unter die Lupe, könnte man meinen, dass es sich um einen echten Hafen handelt.



Genauer betrachtet: Zoomt man im Replay-Modus einmal nahe an das Flugzeug heran, erkennt man sogar den Piloten.

Aerowings 2

Dreamcast Simulation Nach einem etwas langweiligen Prequel geht es bei Aerowings 2 endlich richtig zur Sache.

Wer einen Dreamcast besitzt und gerne Flugsimulationen spielt, war mit dieser Konsole von Anfang an sehr gut bedient. Schon kurz nach dem Release der Sega-Konsole brachte CRI Aerowings auf den Markt, welches mit einer sehr überzeugenden Flug-Physik und realistischem Untergrund bestach. Trotz dieser Vorzüge hatte dieses Game einen großen Nachteil, es fehlte jegliche Action. Ganz anders verhält es sich beim Nachfolger. Hier gilt es nicht nur, simple Flugmanöver auszuführen, auch verschiedene Kampfeinsätze gehören jetzt zum Piloten-Alltag. Wer zur Elite gehören will, muss allerdings erst beweisen, dass er überhaupt ein Fluggerät steuern kann. In diversen Briefings bekommt

ihr ausführlich erklärt, wie eine perfekte Wendung oder ein korrekter Landeanflug ausgeführt werden muss. Absolviert ihr diese Übungen mit Erfolg, startet ihr eure Profikarriere in der Fliegerstaffel. Die Missionen gestalten sich dabei recht vielfältig. Die Kampfeinsätze beispielsweise bestreitet ihr meist mit Maschinengewehr und Homing-Missiles, welche auf die gegnerischen Flugzeuge abgefeuert werden müssen. Nach jedem erledigten Auftrag könnt ihr anschließend den ganzen Einsatz in einem Replay Revue passieren lassen. Dabei erklärt euch eine freundliche Computerstimme, was ihr alles falsch gemacht habt. Je nachdem, wie gut die Aufgabe gemeistert wurde, erhaltet ihr noch



Übungssache: Vor den eigentlichen Einsätzen zeigt euch ein Übungs-Modus wie ihr mit dem Fluggerät umgehen müsst. Punkte, die im idealsten Fall zu einer Goldmedaille verhelfen. An der Grafik des Titels hat sich relativ wenig geändert. Die Kampfmaschinen ähneln ihren realen Vorbildern bis auf das kleinste Detail und verhalten sich auch während des Flugs absolut authentisch. Zusätzlich befinden sich etliche Wetter-Effekte im Spiel, die in manchen Situationen die Physik des Kampfjägers noch mehr beeinflussen. Schon jetzt wirkt Aerowings 2 sehr solide und könnte aufgrund der Kampfeinsätze die breite Masse gebührend ansprechen. (Mario)



Tiefflug: Nur wenige hundert Meter über dem Boden rasen wir mit unserem Jet über diese Basis hinweg.



Lock-On: Sobald ihr auf ein feindliches Flugzeug trifft, wechselt ihr in den Kampf-Modus.



Über den Wolken: Aus 14000 Fuß Höhe scheint es, als würde man aus einem Linien-Flieger blicken.



Die Mumie

PlayStation Action-Adventure

Die meisten unter den filmbegeisterten Zockern kennen mit Sicherheit den zugrunde liegenden Blockbuster. Konami lässt euch nun die Geschichte des Legionärs Rick O'Donnell nachvollziehen, dem einige Abenteuer bevorstehen. In der genretypischen Third-Person-Perspektive macht ihr euch daran, im Ägypten des letzten Jahrhunderts mit Hilfe eines Zauberbuches die Existenz einer wiederauferstandenen Mumie des Imhotep endgültig zu beenden. Um die sagenumwobene Stadt Hamunaptra erst einmal zu erreichen, muss in altertümlichen Grabstätten angriffslustiges Feindvolk eliminiert werden. Erst dann führt euch die Reise weiter durch das Wüstenland. Gerade die Kameraführung lässt einen großen Verbesserungsbedarf erkennen. Sollte dieses Problem bis zum November-Release rechtzeitig behoben werden, dürfte eine interessante Adaption der Thematik zu erwarten sein, denn die Story bietet beste Indiana-Jones-Thematik, die schon seit jeher für Begeisterung sorgt. (Swen)

Erster Eindruck: gut

Toonenstein Geisterstunde

PlayStation Adventure

Die Coder von TerraGlyph fassten sich dein Herz und bedienen mit den Abenteuern der knuddeligen Toons eindeutig eine jüngere Zielgruppe unterhalb der magischen 10-Jahre-Grenze. Die Story basiert auf der mit einem Emmy ausgezeichneten Serie „Tiny Toon Adventures“. Die Herrscherin Toonenstein will eine Kreatur mittels der Gehirne der Protagonisten Furball, Plucky und Hampton erschaffen. Da ihr die Geschehnisse der drei lenkt, müsst ihr diesem Vorhaben selbstverständlich entgegenwirken. Um dieses Ziel zu erreichen, solltet ihr die Energie der Villa umlenken. In mehr als 34 Räumen findet ihr Aktionsmöglichkeiten vor, die euch eurem Ziel näher bringen. In bester Point&Click-Manier feuert ihr beispielsweise mit einem Sniper auf Einrichtungsgegenstände. Gerade durch die schönen Animationen der Charaktere bietet der Titel für obige Zielgruppe eine nette Unterhaltung. Für Adventure-Freaks älteren Datums wohl eher mäßig interessant. (Swen)

Erster Eindruck: mittel



Dreamcast

Hersteller: CRI
 Fakten: 5+ Flugzeuge,
 Erscheint: Oktober 2000

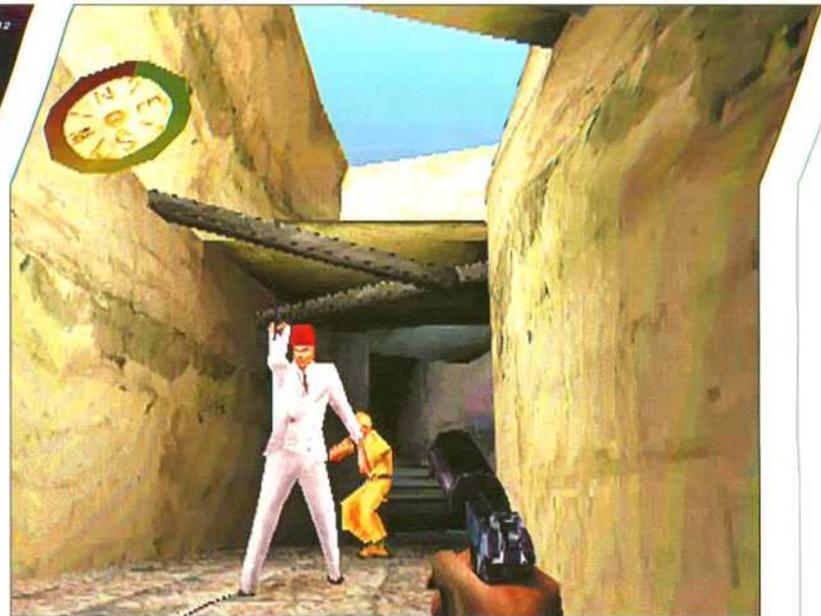
Erster sehr gut Eindruck



Entdeckt: Die hohe CPU-Intelligenz soll Underground von der Konkurrenz abheben.



Sinnvoll: Ein Kompass am oberen Bildschirmrand sorgt für gute Orientierung.



Hilfeschrei: Im Verlauf des Abenteuers muss der Spieler Geiseln aus den Händen der Nazis befreien.

Medal of Honor: Underground

PlayStation ■ Ego-Shooter ■ EA ■ 4. Quartal 2000

Nichts für zart besaitete Gemüter ist EAs neuester Ego-Shooter. Ihr schlüpft in die Rolle der französischen Widerstandskämpferin Manon, die sich für die Zerstörung ihres Heimatdorfes an den Deutschen rächt. Aus der Ego-Perspektive kämpft ihr mit roher Waffengewalt gegen Soldaten der Wehrmacht. Dabei führen euch die 22 Levels an die bekanntesten

Schauplätze des Zweiten Weltkrieges. Ihr kämpft in Griechenland, Frankreich, Deutschland, Italien und Nordafrika. Auf Wunsch könnt ihr gegen einen menschlichen Gegner via Splitscreen antreten. (Udo)



Rohe Waffengewalt: Die Coder spendierten dem Sequel sechs neue Ballermänner.



Beklemmend: Die düsteren Locations unterstreichen die klaustrophobische Atmosphäre des Games.



Vorbildlich: Die Grafik-Engine flimmert ruckelfrei über den Screen.

RC de Go!

PlayStation ■ Rennspiel ■ Taito ■ Ende 2000

Taito, seines Zeichens Spezialist für Simulationen aller Art (siehe Importtest Tokyo Bus Guide) erfüllt mit RC de Go! so manchen Kindheitstraum. Ihr bewegt nämlich ähnlich wie bei Acclairs Revolt diverse ferngesteuerte Vehikel durch unterschiedliche Locations. Dabei nutzt ihr beide Sticks eures Analog-Controllers, um die kleinen Flitzer präzise um die Ecken zu jagen. Besonderen Wert legte man bei der Programmierung auf realistisches Verhalten der Buggys, PKW und Trucks. So überschlagen sich die

Boliden beispielsweise, wenn der Fahrer den Flitzer mit zu viel Speed über kleine Hügel lenkt. (Udo)



Vorstadt-Träume: Die kunterbunten Locations wurden mit einer Reihe liebevoller Details versehen.



Heiße Kopf-an-Kopf-Duelle: Die künstliche Intelligenz soll bei Taitos neuester Simulation recht hoch sein.



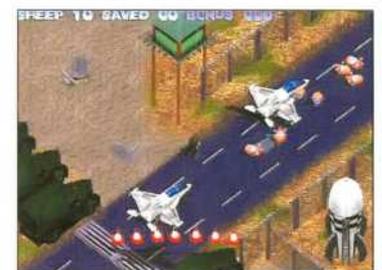
Ein langer Fußmarsch: Viele Details in den Locations können missbraucht werden, um anscheinbar unerreichbare Passagen zu gelangen.

Sheep

PlayStation ■ Geschicklichkeit ■ Empire ■ Ende 2000

Empire klaute für ihr vielversprechendes Geschicklichkeitsspiel Sheep einige Spielelemente aus dem Klassiker Lemmings. So gilt es, eine Herde süßer Schafe unbeschadet durch sechs riesige Welten zu führen. Dabei muss der Spieler natürlich die Gehirnwindungen glühen lassen, um an des Rätsels Lösung zu gelangen. Wurden alle Stages erfolgreich gemeistert, sorgt ein Multiplayer-Mode, den übrigens die PC-Fassung nicht beinhalten wird, für Langzeitspielspaß. Grafisch dürfen

genrebedingt keine Höchstleistungen erwartet werden. (Udo)



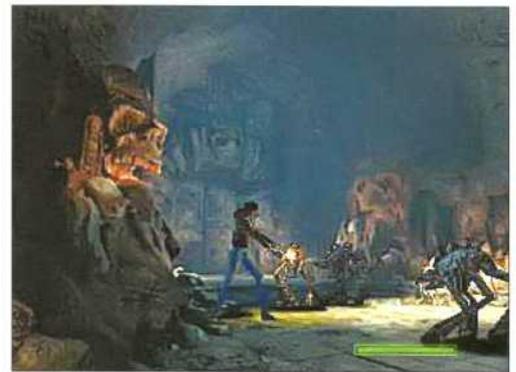
Zielsicher: Die wuseligen Schafe gehorchen ihrem Hirten nicht immer aufs Wort.



Feuer frei: Die düsteren Locations könnten stimmungsvoller nicht in Szene gesetzt sein.



Zweifacher Spielspaß: Alone in the Dark 4 bietet euch zwei verschiedene steuerbare Charaktere.



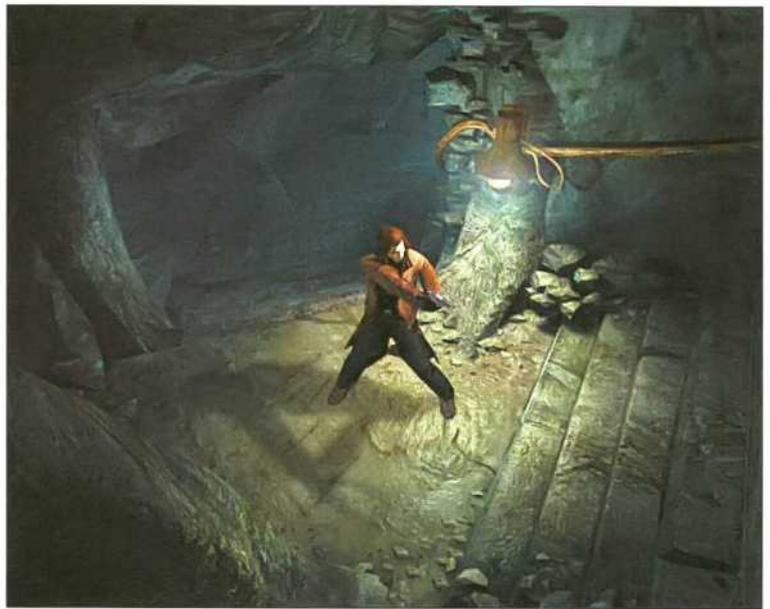
Vorsichtig agieren: Bevor ihr in eine Location rennt, solltet ihr die Umgebung vorsichtig nach Untoten absuchen.

Alone in the Dark 4 A New Nightmare

PS/DC ■ Action-Adventure ■ Infogrames ■ Ende 2000

Mitte der 80er-Jahre begründete die Spieleschmiede Infogrames mit Alone in the Dark ein vollkommen neues Genre, den Survival-Horror. Somit könnte man den Klassiker quasi als Großvater der Resident-Evil-Reihe bezeichnen. Auch im neusten Abenteuer steht wieder der Privatdetektiv Edward Carnby im Mittelpunkt des Ge-

schehens. Erstmals lässt sich zu Beginn des Spieles ein weiterer Charakter anwählen, aus dessen Augen ihr das Adventure erleben könnt. Dabei verändert sich die Storyline, was die Motivation natürlich deutlich erhöht, den Titel ein zweites Mal durchzuzocken. Grafisch bewegt man sich auf RE-Niveau, denn auch Infogrames' neues Adventure besitzt vorgerenderte Hintergründe. Trotzdem schafften es die Programmierer, den Backgrounds Leben einzuhauchen. Man spendierte den Szenerien nämlich Unmengen animierter Details, wie Springbrunnen oder im Wind flackernde Lichtkegel von Kerzen. (Udo)



Erneut im Mittelpunkt: Der Detektiv Edward Carnby erlebt auch im neusten Teil der Serie ein aufregendes Abenteuer.



Augenschmaus: Der Lichtkegel eurer Kamera erhellt die düsteren Räumlichkeiten.



Gespensisch: Alone in the Dark 4 spielt auf einer verlassenen Insel.



Aus Alt mach Neu: Die Hintergründe wurden in bester RE-Manier vorberechnet.



Cineastische Kamerafahrten ausgeschlossen: Die Betrachterperspektive wird automatisch gewählt.

Chicken Run

PlayStation ■ Genre-Mix ■ Eidos ■ 4. Quartal 2000

Einmal Chicken mit Nuggets bitte. Könnt ihr haben! Eidos ist aufs Huhn gekommen und hat sich die Filmrechte zu Chicken Run gesichert. Schauplatz des Film- und Spielspektakels ist die illustre Tweedy-Hühnerfarm, in der die aufmüpfige

Henne Ginger, der eitle Gockel Rocky und weiteres Federvieh gezüchtet und gefangen gehalten werden. Um nicht als Fast-Food zu enden, beschließen die tierischen Freunde die Flucht aus der streng bewachten Farm. Kann das gut gehen? (Uwe)



Aufgemerkt: Das Lager wird unter anderem von scharfen Hunden patrouilliert.



Aufgedeckt: Die Spielgrafik lebt vom witzigen Wallace-and-Gromit-Stil.



Ausgebrütet: Henne Ginger hat den eiteln Gockel Rocky in ihre Fluchtpläne eingeweiht. Jedes Objekt im Spiel könnte der Flucht dienlich sein, gute Kombinationsgabe ist also auch gefragt.

WWF Royal Rumble

Dreamcast ■ Fun-Sports ■ THQ ■ 4. Quartal 2000

Auf der E3 dieses Jahres präsentierte THQ erstmals ihre neue Wrestling-Simulation WWF Royal Rumble. Interessanterweise arbeitet das Entwicklungsteam dabei mit den Codern der Sega-Sports-Abteilung zusammen. Der Grund hierfür ist schnell gefunden. Bevor die Dreamcast-Version heimische Wohnzimmer erreicht, soll in den Spielhallen rund um den Globus eine gleichnamige Arcade-Version stehen. Grafisch bediente man sich der

SmackDown-Engine, die jedoch gehörig aufgepeppt wurde. (Udo)



Full House: Im Nachfolger wird der Spieler mit Backgrounds interagieren können.



Knock-out: Insgesamt 100 authentische Charaktere soll der neue Wrestler bieten.



Keine störenden Nebelfelder in Sicht: Der Weitblick in den riesigen Locations ist uneingeschränkt.

Oddworld Munch's Oddysee

PlayStation 2 ■ Jump & Run ■ Infogrames ■ Ende 2000

Nach den letzten Stellungnahmen von Lorne Lanning ist bekanntlich eine PS2-Umsetzung des Mega-Hüpfers derzeit noch fraglich. Schade wär's drum, denn die neuen PC-Videosequenzen lassen uns das Wasser im Munde zusammenlaufen. Ihr rennt durch riesige Areale, die mit einer verschwenderisch anmutenden Anzahl verschiedenartiger Details ausgeschmückt sind. Auch die Aktionsmöglichkeiten, die Abe spendiert wurden, sind einzigartig

und vollkommen abgedreht. (Udo)



Witzig: Das Charakter-Design der Abe-Reihe ist ungeschlagen.



Blitzschlag: Die grafischen Effekte sind wahre Augenschmankerln.



Living Dead: Während der aufregenden Zeitreise trifft ihr auf Unmengen Untoter.

Timesplitters

PlayStation 2 ■ Ego-Shooter ■ Eidos ■ Ende 2000

Free Radical Design ist wahrlich keine unbedeutende Schmiede, denn einige der führenden Köpfe werkten bereits für die englische Götter-Schmiede Rare am Mega-Seller 007 Silberblick. Ähnlich wie Segas Outrigger wird Timesplitters ein actiongeladener Arcade-Shooter sein, der vor allem Freunden von Multiplayer-Spielen ans Herz gelegt werden sollte. So werden euch in der fertigen Verkaufsversion coole Modi,

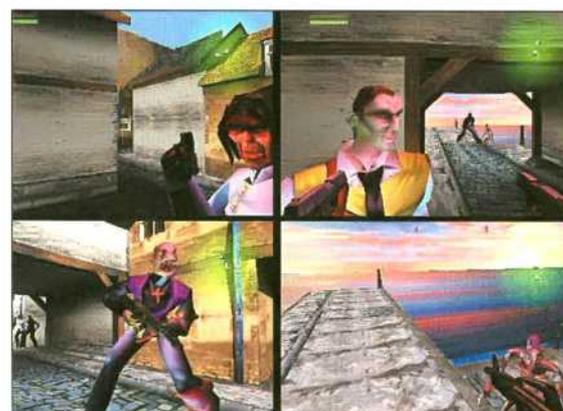
etwa ein Zweispieler-Kooperations-, ein Deathmatch- oder ein Capture-the-Bag(!)-Modus, zur Verfügung stehen. Zusätzlich bieten euch die Coders einen Editor, in dem ihr individuelle Areale für den Mehrspielerspaß basteln dürft. (Udo)



Mehrspieler-Freuden vorprogrammiert: Die Entwickler integrierten eine ganze Reihe unterschiedlicher Multiplayer-Features.



Dem Tod ins Auge geblickt: In solchen Situationen solltet ihr lieber das Weite suchen.



Großer Bildschirm vonnöten: Beim Vierspieler-Mode wird der Bildschirm in vier gleiche Teile gesplittet.



Alien-Feeling: Den verschiedenartigen Gegnern spendierte man individuelle Verhaltensweisen.



Der absolute Party-Spaß: Rare legt beim Nachfolger besonderen Wert auf Mehrspieler-Modi.



Knuddelige Gewaltdarstellung: Den Gegnern spendierte man ungewöhnliche Waffen.



Knapp entkommen: Auch der Nachfolger beinhaltet wieder knifflige Stellen.

Banjo Tooie

Nintendo 64 ■ Jump & Run ■ Rare ■ 3. Quartal 2000

Der dicke Knuddelbär Banjo und sein federner Freund Kazooie sind zurück! Auch im zweiten Nintendo-Hüpfabenteuer kämpft das dynamische Duo gegen die schrumpelige Hexe Gruntilda, die erneut eine ganze Menge fieser Mutationen (insgesamt 125 verschiedene Gegnerarten) losschickt, um den beiden Helden den Garaus zu machen. Das hervorragende Spielprinzip

des Vorgängers wurde deutlich ausgebaut. So verfügen eure Spielfiguren am Ende über mehr als 40 verschiedene Aktionsmöglichkeiten. Kazooie darf beispielsweise als Eierschleuder verwendet werden, mit der ihr gegnerische Angriffe abwehrt. Auch die Größe der Locations wurde deutlich aufgestockt, so dass ein erfolgreiches Durchspielen der über 40 Stages etwa doppelt so viel Zeit in Anspruch nehmen wird, wie es beim Vorgänger der Fall war. Wer schließlich die böartige Hexe besiegt hat, kann sich in den mehr als zehn verschiedenen Multiplayer-Games, an denen bis zu vier Spieler teilnehmen dürfen, mit seinen Freunden messen. (Udo)



Schwindelfrei: Mehr als 60 Stunden Spielspaß soll Rares neuester Hüpfper bieten.



Alte Bekannte: Die fiese Hexe Gruntilda will die beiden Helden endgültig aus ihrem Reich vertreiben.



Neue Hauptakteure: Neben den beiden Hauptcharakteren soll sich auch Mumbo Jumbo steuern lassen.



Star-Alliance: Dank des Federviehs Kazooie lassen sich gefährliche Stellen fliegend überwinden.



Alle Ressourcen genutzt: Die geniale Grafik-Engine des Vorgängers wurde nochmals deutlich aufpoliert.

Soul Reaver 2

Dreamcast / PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Eidos ■ Ende 2000

Jetzt ist es amtlich: Eidos cancelte die Arbeiten am Soul-Reaver-2-Nachfolger für Sonys betagten 32-Bitter. Stattdessen erscheint der virtuelle Horrortrip nun für die PlayStation 2 und Segas Dreamcast (PC-Konvertierung). Am spielerischen Grund-

prinzip änderte man nichts. Noch immer kämpft ihr gegen Untote, saugt Seelen auf und liefert euch erbitterte Fights gegen den Ziehvater. Ob das Sequel auch Neuerungen beinhaltet, wird das Preview in einer der kommenden Ausgaben zeigen. (Udo)



Bei Nacht: Auch im zweiten Teil sammelt Raziel brav die Seelen der Untoten ein.



Altes Bild: Die Engine des Nachfolgers scheint nur unwesentlich verbessert.



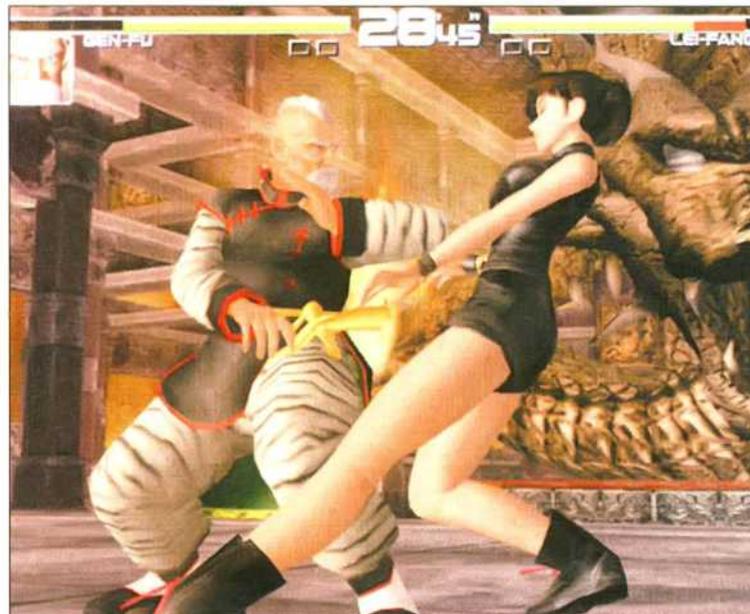
Simple Level-Update? Hoffentlich erleidet die Soul-Reaver-Serie nicht die hausgemachte Tomb-Raider-Krankheit.



Frauenpower: Die Amazonas überzeugen nicht nur durch ihre Kurven.



Cooler Dreingabe: Der Neuauflage spendierte man neue Charaktere wie Shadow-Man.



Lediglich der Umfang wurde ausgebaut: An der genialen Grafik-Engine brauchten die Entwickler nichts mehr zu verbessern.

Dead or Alive 2 Ultimate

Dreamcast ■ Action-Adventure ■ Acclaim ■ 4. Quartal 2000

Vor einiger Zeit testeten wir bereits die vermeintlich fertige Version des Über-Beat'emUps Dead or Alive 2. Kurz nach Druck der Ausgabe lies Publisher Acclaim die Bombe platzen. Die Verkaufsversion wurde vor der Auslieferung an den Handel zurückgenommen. Laut Hersteller Techno war man unzufrieden mit dem recht dünnen Umfang.

So nahm man sich noch mal knapp sechs Monate Zeit und integrierte flugs neue Charaktere und Stages. Somit dürfte uns im Herbst mit der Ultimate-Fassung ein Mega-Highlight bevorstehen. (Udo)



Voll auf die Zwölf: Das Kampfsystem erinnert stark an die Virtua-Fighter-Serie.



Feuer und Flamme: Die neuen Backgrounds mitsamt der animierten Details wirken absolut beeindruckend.



Das haut den stärksten Mann um: Tag-Moves zehren besonders an der Lebensenergie.



Noch Fragen offen: Gerüchten zufolge sollen sogar Abkürzungen integriert sein.



Vollgas voraus: Die Lichteffekte sehen schon recht beeindruckend aus.



Leider nur als Video zu sehen: Die Strecken scheinen relativ breit angelegt zu sein, so dass das virtuelle Gaspedal bis auf das Bodenblech durchgedrückt werden kann.

Wipeout Fusion

PlayStation 2 ■ Rennspiel ■ Psygnosis ■ 4. Quartal 2000

Über das Spielprinzip von Psygnosis' durchgestyltem Future-Racer brauchen keine Worte verloren werden. In schwindelerregenden Rennen kennt der Zocker nur ein Ziel, nämlich den Platz an der Spitze zu erreichen. Highlight der PlayStation2-Neuauflage wird natürlich die ausgesprochen aufwändige Grafik-Engine sein, die durch die Hardware-

Power der Konsole ermöglicht wird - so jedenfalls der Hersteller. Warten wir ab, ob im Herbst ein echtes Highlight in den Startlöchern steht oder nur eine bessere Fortsetzung. (Udo)



Wechselnde Ansichten: Die Replays wurden sehr dynamisch in Szene gesetzt.



Alles im Blick: Auf dem Bildschirm werden alle wichtigen Daten, wie die Schadensanzeige, eingeblendet.



Kein Blindflug: Auf den Nachtstrecken verwöhnen tolle Lichteffekte die Augen des Spielers.



Aufgrund der größeren Hardware-Power sollen die Wachen noch intelligenter agieren.



Beeindruckend: Die Zwischensequenzen wurden in Spielgrafik gehalten.



Wie schon im Vorgänger steuert ihr den Helden aus einer Third-Person-Ansicht. Während der Schussesequenzen lässt sich auf Wunsch jedoch auch in eine Ego-Perspektive umschalten.

Metal Gear Solid 2

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Konami ■ 4. Quartal 2001

Neuigkeiten gibt es eigentlich nur wenig über Hideo Kojimas Agentenabenteuer zu berichten. Auf einer Pressekonferenz in Cannes sagte er, dass Metal Gear Solid 2 definitiv keine Trainings-Missionen enthalten wird. Das wird jedoch in Anbetracht der genialen Grafik-Engine des Abenteuers niemanden so wirklich stören. Zudem setzte Mastermind Kojima auch spiele-

rische Glanzpunkte, indem er seinem virtuellen Helden neue Moves und Aktionsmöglichkeiten spendierte. Leider müssen wir uns bis zum Release des Action-Adventures noch bis zum Ende des kommenden Jahres gedulden. (Udo)



Fraglich: Ob das Abenteuer nur auf einem Schiff spielt, ist noch nicht klar.



Leises Anschleichen: Auch im Sequel solltet ihr unauffällig agieren.



Feuer frei: Natürlich stehen euch neue Waffen zur Verfügung.

Slashout

Dreamcast ■ Beat 'em Up ■ Sega ■ 4. Quartal 2000

Regelmäßige Besucher von Spielhallen erinnern sich bestimmt noch an den Klopper Spike Out, der auf dem Naomi-Board für Furore sorgte. Leider erreichte der Prügler nie die Gefilde heimischer Wohnzimmer und eine baldige Veröffentlichung wurde von Sega bis zum heutigen Tage nicht bekannt gegeben. Das aktuelle Beat 'em Up der Japaner scheint aber in die gleiche Richtung zu gehen. In vollkommener Bewegungsfreiheit steuert ihr euren

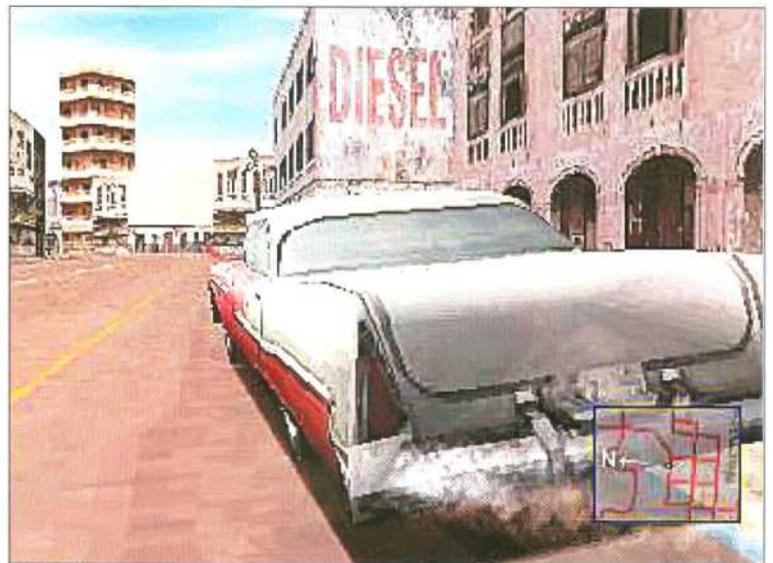
Charakter durch die feindverseuchten Szenarien. (Udo)



Gewaltig: Joypad-Akrobaten vollführen todbringende Special-Moves.



Eye-Catcher: Bildschirmfüllende Special-Effects sorgen für grafische Abwechslung während der heißen Kämpfe.



Langeweile ist ein Fremdwort: Die Entwickler spendierten dem Racer vier neue Städte, die absolut authentisch digitalisiert wurden.

Driver 2

PlayStation ■ Rennspiel ■ Infogrames ■ Ende 2000

Driver 2 soll kein simples Level-Update sein, sondern innovative spielerische Neuerungen beinhalten. So könnt ihr während der Missionen sogar aus eurem Boliden aussteigen und einige Gebäude der Stadt betreten. Hier steuert ihr den Charakter dann in bester Tomb-Raider-Manier aus der Third-Person-Perspektive. Auch grafisch sorgte man für Abwechslung, denn die Entwickler spendierten dem Racer vier neue Metropolen, die sich quer über die Weltkugel verteilen. So donnert ihr über

die Straßen Rios, Chicagos, Las Vegas' und Havanas. (Udo)



Vollgas: Zu eurem Fuhrpark wird aller Voraussicht nach auch ein Bus gehören.

Schon gehört?

+++ Für den amerikanischen Markt wird Codemasters Mega-Racer **Toca WTC** kurzerhand in Jarrett and La-bonte Stock Car Racing umbenannt.

+++ Namco wird sein zweites PS2-Rennspiel, **Moto GP**, bei einer Rennveranstaltung (25. bis 30. Juli) im japanischen **Suzuka** vorstellen. Angestrebter Erscheinungstermin im Land der aufgehenden Sonne ist der Monat Oktober.

+++ Laut des japanischen Fachmagazins **Famitsu** wird Square das Action-Fighting-Game **The Bouncer** im Winter 2000 in Japan herausbringen. Eine zeitgleiche Veröffentlichung des Titels in den USA ist nicht ausgeschlossen.

+++ Neue Verkaufsmeldungen belegen, dass im Zeitraum zwischen dem 2.7. und dem 7.7. insgesamt **1.951.100 Exemplare** des Rollenspiels **Final Fantasy IX** verkauft wurden. Somit erzielt man einen Umsatz von sage und schreibe 290 Millionen DM! Segas Racer **Jet Set Radio** dagegen **floppte**. Im gleichen Zeitraum gingen lediglich 12.141 Exemplare über den Ladentisch.

+++ Das futuristische Sportspiel **Speedball 2100** wird nicht vor September erscheinen.

+++ Gerüchten zufolge soll **Star East**, eine Filmproduktionsfirma aus Hong-Kong, derzeit einen **Tekken-Kinofilm** ablichten.

+++ Koei scheint **Winback 2** ausschließlich für den Dolphin und die PlayStation 2 zu veröffentlichen. Eine **Nintendo-64-Version** ist laut diverser **Internet-Gerüchte** nicht geplant.



Grafisch aufgebohrt: Die Xbox-Konsole dürfte technisch problemlos den hohen Anforderungen der Entwickler entsprechen.



Gemeinsam sind wir stark: Im Spiel wird viel Wert auf Teamwork gelegt.

X-Box Action-Adventure

Kommt Halo nur noch für die Xbox?

Nachdem Microsoft die Spieleschmiede Bungie übernommen hat, scheint es mehr als logisch, dass der Ausnahmetitel Halo exklusiv für die Xbox erscheinen wird. Zudem wäre Sonys 128-Bitter rein technisch gar nicht in der Lage gewesen, mehrere Polygone gleichzeitig übereinander darzustellen. Nur so erreichen die Coder nämlich die genialen metallenen Effekte bei Waffen, Raumschiffen und Fahrzeugen. An der Story und dem Spielablauf wird jedoch laut Hersteller nichts verändert. Noch immer kämpft ihr auf der Ringwelt Halo

gegen eine scheinbar übermächtige Alien-Rasse, die euer Volk zu unterjochen versucht. Dabei steuert ihr euren Charakter in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die Locations.



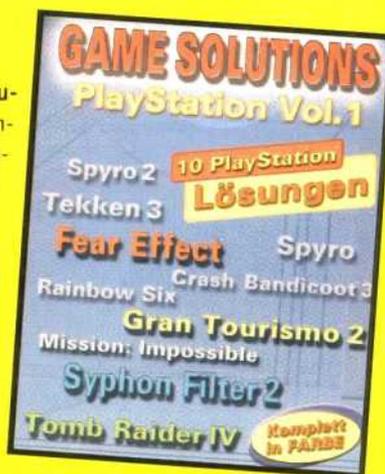
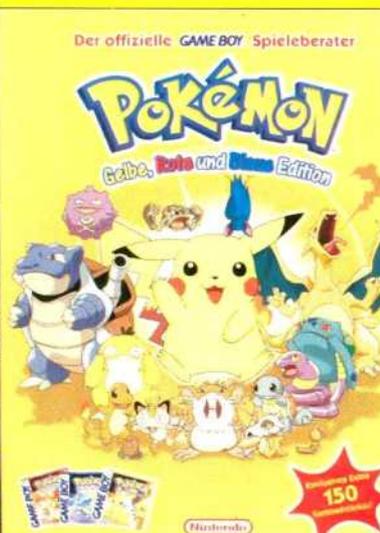
Den Tod vor Augen: Die gegnerische Alien-Rasse scheint unbesiegbar zu sein.



Szenengeflüster

Nützliche Lösungsbücher

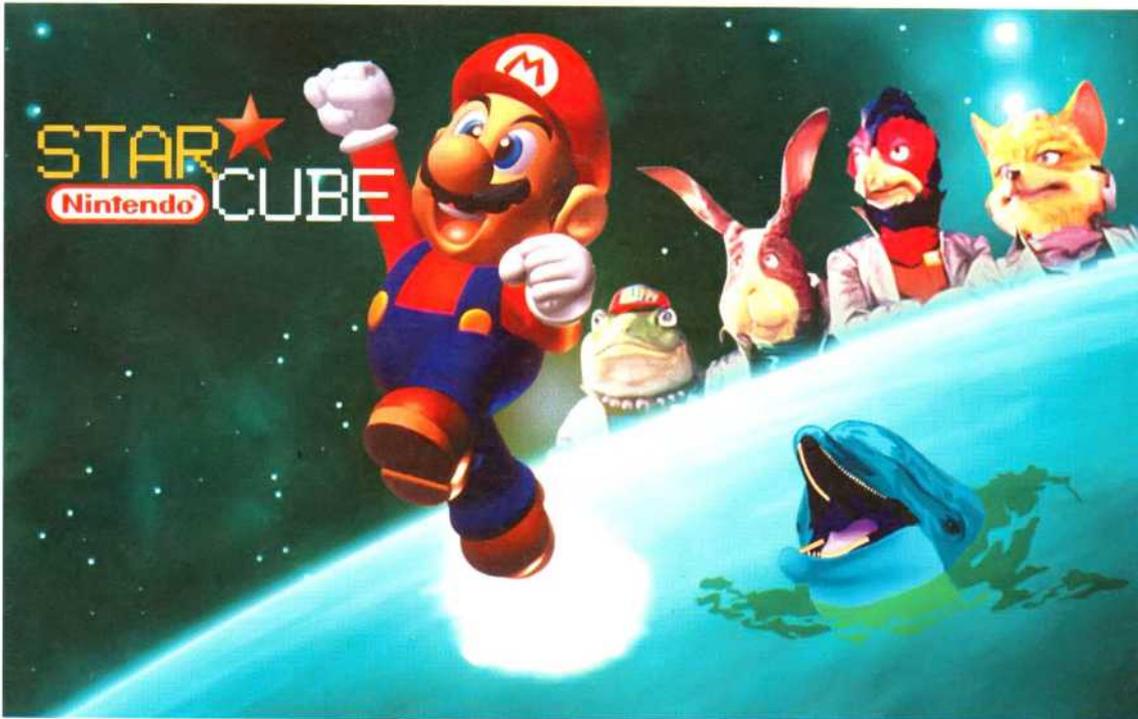
Prima Games veröffentlicht mit dem Schmöcker **Game Solutions Vol. 1** ein cooles Nachschlagewerk, in dem zehn umfangreiche Komplettlösungen zu Mega-Hits wie **Fear Effect**, **Syphon Filter 2** oder **Tomb Raider IV** abgedruckt sind. Das 98-Seiten starke Buch ist ab sofort zum Preis von **24,95 DM** im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Allen **Pokémon-Fans** sei Nintendos offizieller Spieleberater ans Herz gelegt. Hier werden alle drei derzeit erhältlichen **Gameboy-Editionen** (gelb, blau, rot) in alle Einzelteile zerlegt. Zudem enthält die Hilfe sämtliche Levelkarten und Aufkleber von (fast) allen Knuddel-Mutationen. Das kunterbunte Nachschlagewerk wird ab sofort für **24,80 DM** angeboten.



Pace Racing Wheel N64

Peripherie-Hersteller Interact lässt Nintendo-User nicht im Stich und bringt in Kürze ein neues **Lenkrad** heraus, das **Pace Racing Wheel**. Besondere Features des Steuer-rades sind die Verstellbarkeit des Neigungswinkels und der Höhe, eine Rumble-Unterstützung, analoge Fußpedale für Gas und Bremse und programmierbare **Aktionstasten** (simpler Tech-Mode). Preislich soll das Lenkrad zu günstigen **99,95 DM** erhältlich sein.





Nintendo Hardware

Star Cube - Nintendo greift nach den Sternen

Es scheint festzustehen, die neue Nintendo-Konsole wird Star Cube heißen. Ein noch unbekannter Mitarbeiter von Nintendo / Japan verrät laut diverser Meldungen den Namen. Offiziell will man das Gerät, die Bezeichnung und das Launch-Line-up erst auf dem Space-World-Event am 24. August in Japan bekannt geben.

Auch die Peripheriegeräte und die Konsolen- / DVD-Kombination von Panasonic werden aller Voraussicht nach auf der Messe präsentiert. Dass dieses Gerücht durchaus einen großen Wahrheitsgehalt besitzt, zeigt der Fakt, dass sich Nintendo den Namen vor Monaten rechtlich sicherte. Hinsichtlich der Software, die bei den

Third-Party-Unternehmen erscheinen wird, können nur grobe Vermutungen angestellt werden. Klar scheint jedoch zu sein, dass bislang nur wenige dieser Entwickler über ein Development-Kit verfügen. So werden also zum Launch-Line-up ausschließlich Nintendo- bzw. Rare-Titel wie Pokémon, Mario oder Zelda gehören.

PS2 Shoot 'em Up

Actiongeladene Mech-Schlachten in 128-Bit-Arenen

Drei Jahre nach Release des ersten Teils veröffentlicht From Software in Kürze die zweite futuristische Mech-Schlacht Armored Core 2. Im Vergleich zum Vorgänger fällt dabei besonders der Arena-Mode auf, dank dem sich zwei menschliche Mitspieler beharken können. Natürlich spendierte man den Metall-Kolossen auch neue todbringende Waffensysteme,

wie Schulter-Kanonen, Beam-Strahler oder durchschlagskräftige Raketenwerfer. Zudem kann der Spieler für seinen Mech-Clan mit Hilfe des eingebauten Editors kinderleicht ein individuelles Emblem designen. Grafisch fasziniert die hochauflösende Grafik-Engine mit bildschirmfüllenden Explosionseffekten und sehr detailliert kreierte Robotern. Zum hiesigen



Detailverliebt: Die Special-Effects erfreuen das Spielerauge.

Release der PS2 soll die virtuelle Schlacht bereits in den Regalen der Videospiele-Stores stehen.

PlayStation Genre-Mix

Midways Oldie nur für Fans?

Midways Rampage-Serie ist ein klassischer Evergreen. Immer wieder stampft die amerikanische

Software-Schmiede (beinahe schon in Capcom-Manier) neue Versionen der Zerstörungsgorgie aus dem Boden.



Aus der Retorte: Leider veränderte man weder Grafik-Engine noch Spielablauf.

Dabei veränderte man am eigentlichen Gameplay rein gar nichts. So gilt es auch im diesjährigen Update, mit einem skurrilen Monster über scrollende 2D-Landschaften zu jagen und dabei Wolkenkratzer zu zerstören. Grafisch gab man dem Game auf den ersten Blick ebenfalls keine größeren Neuerungen aus, so dass man sich letztlich die Frage stellen muss, ob ein solches Update überhaupt noch zeitgemäß ist. Sicherlich gibt es noch viele Fans der Serie, doch die sollte man mit Innovation belohnen und nicht mit langweiligen Aufgüssen.

Japan

WCW Mayhem	3. Quartal	PS2
Wild Wild Racing	3. Quartal	PS2
The World Is Not Enough	3. Quartal	PS2
Onimusha Warlords	3. Quartal	PS2
Star Wars: Super B. Racing	3. Quartal	PS2
Star Wars: Starfighter	3. Quartal	PS2
Ready 2 Rumble Round 2	3. Quartal	PS2
Bet Bass 2001	3. Quartal	DC
Silent Scope	26. Oktober	DC
Dragonriders	2. September	DC
NFL2K1	5. September	DC
Quake III Arena	5. September	DC
F1 Racing Ch.	16. September	DC
Sierra Game Room	September	DC
18 Wheeler	3. Quartal	DC
Croc 2	3. Quartal	DC
Ultimate Fighting Ch.	3. Quartal	DC
Legend of the BladeM	September	DC
Frogger 2	3. Quartal	DC
POD II	September	DC
Monster Breeder	September	DC
GorkaMorka	Oktober	DC
Spawn: In the Demon's H.	Oktober	DC
Ms. Pacman Maze Madn	Oktober	DC

USA

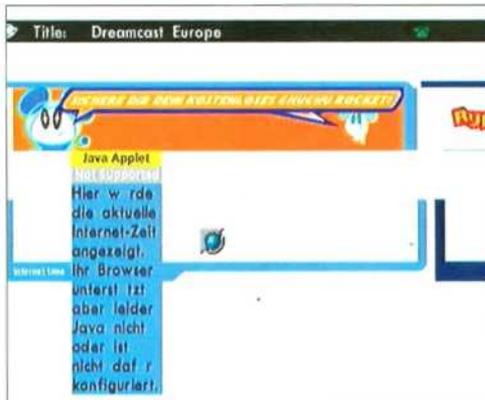
Sydney 2000	2. August	DC
ECW Anarchy Rules	2. August	DC
KISS Psycho Circus: The	8. August	DC
Deep Fighter	8. August	DC
Seaman	8. August	DC
Bleemcast	August	DC
Vanishing Point	August	DC
Armada II	31. August	DC
Hidden & Dangerous	August	DC
NFL Quarterback Club 2001	August	DC
Cannon Spike	August	DC
The Ring: Terror's Realm	Oktober	DC
4x4 Evolution	4. Quartal	DC
Oni	4. Quartal	PS2
Road to El Dorado	4. Quartal	PS2
Dinosaur	4. Quartal	PS2
Carrier	4. Quartal	PS2
Midnight Club: Street Rac.	4. Quartal	PS2
Smuggler's Run	4. Quartal	PS2
IHRA Drag Racing	4. Quartal	PS2
Ready 2 Rumble: Round 2	4. Quartal	PS2
This Is Football 2	4. Quartal	PS2
The Getaway	4. Quartal	PS2
Formula One 2000	4. Quartal	PS2
Pirates of Skull Cove	4. Quartal	PS2
F1 World Grand Prix 2000	4. Quartal	PS2
Danger Girl	2. August	PS
ECW: Anarchy Rulz!	9. August	PS
Sno-Cross Champions. Rac.	9. August	PS
Polaris SnoCross 2000	15. August	PS
Re-Volt 2: RC Revenge	16. August	PS

Deutschland

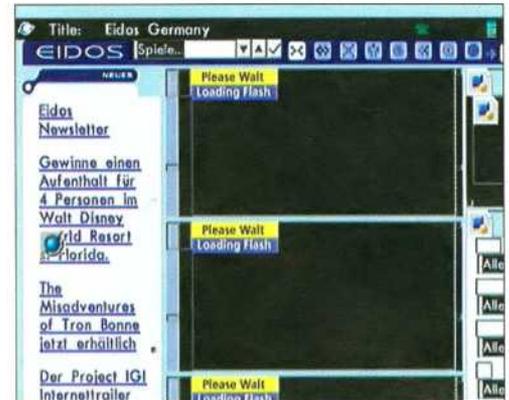
4x4 Evolution	August	DC
Austin Powers 1	August	GBC
Blade	November	PS
Blade	November	GBC
Buzz Lightyear of Star C.	November	GBC
Buzz Lightyear of Star C.	November	DC
Buzz Lightyear of Star C.	November	PS
DSF Surf Riders	August	PS
Formel Eins 2000	August	GBC
Hidden & Dangerous	November	PS
Hidden & Dangerous	August	DC
Hidden & Dangerous II	November	PS2
Inspector Gadget	Oktober	PS
Kiss Psycho Circus	September	DC
Lemmings Revolution	November	PS
Mat Hoffmans Pro BMX	November	DC
Mat Hoffmans Pro BMX	November	PS
Mat Hoffmans Pro BMX	November	GBC
Midnight Club	November	PS2
MoHo	August	DC
Oni	November	PS2
Railroad Tycoon II	August	DC
Smugglers Run	November	PS2
Spiderman	September	GBC
Spiderman	September	PS
Star Wars: Demolition	Oktober	PS
Starship Soldiers	Oktober	DC
Tony Hawks Pro Skater 2	September	PS
Tony Hawks Pro Skater 2	November	GBC
Tony Hawks Pro Skater 2	November	DC
X-Men: Mutant Wars	Oktober	PS
X-Men: Mutant Wars	Oktober	GBC



Fehlerhaft: Auch die Dreamcast-Europe-Seite hat deutliche Probleme mit der amerikanischen Browser-Version 2.0.



Probleme: Solche Fehlermeldungen erscheinen leider noch auf zu vielen Pages.



Moment mal: Wenn Flash-Applikationen auf der Homepage geladen werden, erscheinen zuerst Platzhalter.

Dreamkey 2.0

Dreamcast Internet In Amerika erschien bereits die Version 2.0 des DC-Browser. Wir haben sie für euch genau unter die Lupe genommen.

Mit dem Release des Sega Dreamcast eröffnete sich für Konsolen-Freaks eine neue Dimension. Das erste Mal war es möglich, mit einer Spiel-Plattform im Internet zu surfen. In Verbindung mit einer speziellen Browser-Software und einem eingebauten Modem konnte nun jeder Dreamcast-Besitzer die Weiten des World Wide Web erkunden. Mit Chu Chu Rocket hat Sega hier zu Lande bereits die Version 1.5 dieser Software ausgeliefert. In den Staaten hingegen surft das kleine weiße Gerät schon mit dem Dreamkey 2.0., der Ende des Jahres auch bei uns erscheinen soll. Diese neue Software beinhaltet einige

grundlegende Neuerungen, die wir bisher in keiner anderen vorfinden konnten. Neben den Standard-Protokollen HTML 3.2, Flash 3 und Java-Script präsentiert uns Sega erstmals die Möglichkeit, mit dem DC MP3-Files aus dem Internet zu ziehen und anzuhören. Dies dauert durchschnittlich zwischen 5 - 15 Minuten und darf danach mit einem speziellen Player abgespielt werden. Ebenso können jetzt Spielstände von dem VMU ins Internet übertragen werden, um anderen Zockern eigene Erfolge zu präsentieren. Ein Download von VMU-Files ist auch möglich, was vor allem für spielfaule Anhänger von großem



Nutzen ist. Beim eigentlichen Surfen zeigt sich aber selbst diese Software-Version als relativ anfällig. Ganz besonders Seiten, die für Dreamcast-User bestimmt sind, können nicht komplett auf dem Bildschirm darge-



Gähnhh: Beim Download von MP3-Dateien solltet ihr etwas Zeit mitbringen. Bis zu 15 Minuten kann das schon mal dauern.

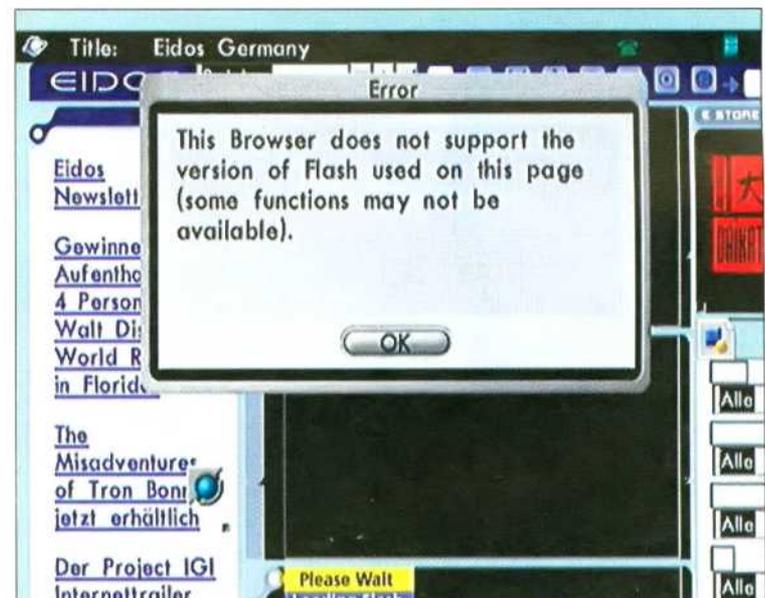
stellt werden und müssen dadurch in kleinen Frames betrachtet werden. (Swen)



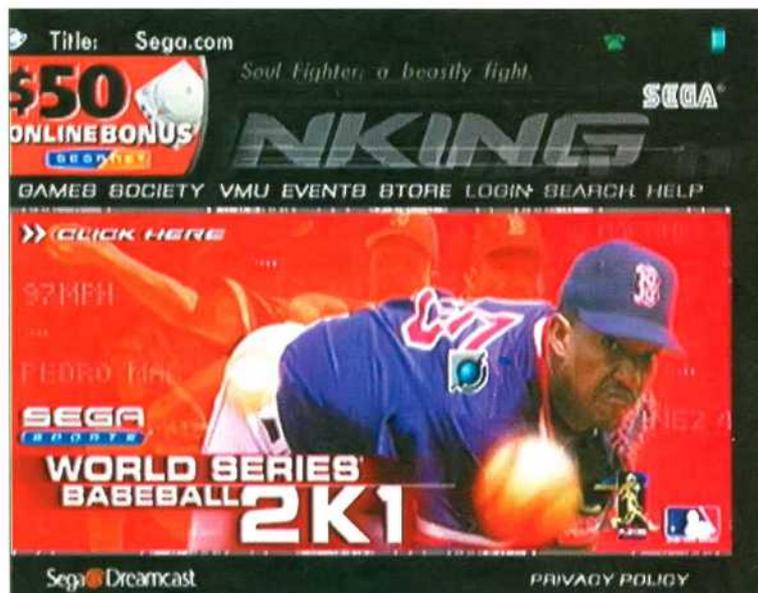
Paradiesisch: Von der Seite www.mp3.com dürft ihr legal Lieder von unbekanntem Bands downloaden.



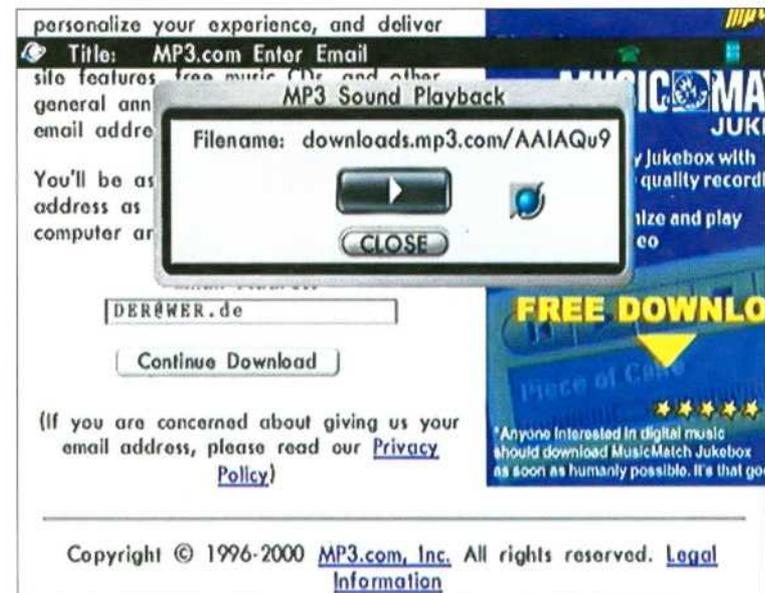
Peinlich: Nicht einmal die Seite des offiziellen amerikanischen Dreamcast-Magazines kommt ohne Frames aus.



Abgebrochen: Trotz neuen Java-Scripts treten sehr oft Fehler bei aufwendig gestalteten Homepages auf.



Super: Die amerikanische Sega-Seite funktioniert einwandfrei und bietet Spielstände zum herunterladen.



Komfortabel: Sobald das MP3-File komplett heruntergeladen ist, öffnet sich ein Fenster, in dem ihr den Track starten könnt.

Versand Zentrale
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Bestellhotline: 0221/94 86 10 50
Bestell Fax: 0221/94 86 10 22



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

NEU

ca. 15.08.
Parasite Eve 2
79,90
Komplett Deutsch

ca. 30.08.
Foca WTC
79,90
Komplett Deutsch

Versandkostenfrei
Sydney 2000
99,90
Komplett Deutsch

ca. 15.08.
Vanishing Point
84,90
Komplett Deutsch

ca. 15.09.
Versandkostenfrei
Chase the Express
89,90
Komplett Deutsch

ca. 15.09.
Rayman 2
79,90
Komplett Deutsch

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

Bis 50 DM

International Superstar Soccer Evolution
49,90
Komplett Deutsch

Catan - 1. Insel
44,00
Komplett Deutsch

Driver
44,00
Komplett Deutsch

Colony Wars 3
49,90
Komplett Deutsch

Tony Hawk's Skateboarding
44,00
Komplett Deutsch

Grand Theft Auto 2
44,00
Komplett Deutsch

Alle vorrätigen Artikel werden innerhalb von 24 Stunden versendet

Bis 30 DM

ECW Hardcore Revolution Wrestling
29,90
Komplett Englisch

C&C 2 Red Alert
29,90
Komplett Deutsch

Populous 3
29,90
Komplett Deutsch

Ruff & Tumble
29,90
Komplett Deutsch

Anna Kournikova Smash Court Tennis
29,90
Komplett Deutsch

Metal Gear Solid VR Missions
14,90
Komplett Deutsch

Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

SONY PLAYSTATION	DM		DM		DM		DM
Alien - Die Wiedergeburt * (21.09)	89,90	Nightmare Creatures 2 KD	79,90	Metal Gear Solid & Mission KD	59,90	NHL 2 K	89,90
Alundra 2 KD	55,00	Ronaldo V-Soccer KD	84,90	Moho DA	49,90	Resident Evil Code Veronica (ab 18)	99,90
Anstoss Premier Manager KD	79,90	Sno Cross KD	79,90	No Fear Mountainbiking KD	29,90	Sydney 2000 KD * Versandkostenfrei	99,90
Beatmania & DJ Control KD	109,90	Speedball 2100 KD	79,90	Sports Car GT Racing KD	29,90	Virtua Athlete *	99,90
Colin McRae Rally 2 KD	79,90	Suikoden 2 KD	79,90	Syphon Filter 1 KD	55,00	Virtua Tennis *	89,90
Der Morgen Stirbt Nie KD	59,90	Syphon Filter 2 KD	89,90	V-Rally 2 KD	44,00	DREAMCAST PREIS-HITS	DM
Driver 2 KD *	i.V	Wipeout 3 Special Edition KD	59,90	DREAMCAST	DM	F1 Racing Simulation KD	49,90
DSF All Star Tennis 2000 KD	84,90	PLAYSTATION PREIS-HITS	DM	Arcatera KD	89,90	Suzuki All Star Racing	49,90
Front Mission 3 KD	79,90	Bundesliga Stars 2000 KD*	29,90	Berzerk DA (ab 18)	89,90	GAMEBOY	DM
Frontschweine KD	89,90	Gamebreaker 2, 3 oder 4 (Cheatbücher) je	5,00	Dragons Blood	89,90	Heroes of Might & Magic KD *	59,90
Galerians KD	79,90	F1 Racing Simulation KD (RP)	14,90	Grand Theft Auto 2 KD	89,90	Moorhuhn KD*	59,90
Legend of Legaia KD	59,90	Heart of Darkness KD	29,90	Heroes of Might & Magic 3 KD *	99,90	Pokemon Gelbe Edition	69,00
Medal of Honor 2 * (26.10)	89,90	Jade Cocoon KD	44,00	Hidden & Dangerous *	89,90	KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung	
				Maken X	89,90	KE: Komplett Englisch *: angekündigter Titel	
						RP: Restposten Import Versionen auf Anfrage	

www.joysoft.de

Die Welt der Computerspiele im Internet

- Erscheinungstermine
- über 2.000 Artikel für
- Exklusiver Kundenservice:
- Neuheiten
- PC CDROM
- Security-Server für Ihre sichere
- Angebote
- PSX
- Kreditkartenabrechnung
- aktuelle Infos
- Nintendo 64
- E-mail Service
- Produktinfos
- Dreamcast
- Hotline
- technische Daten
- Importe
- ab 149,- DM keine
- Abbildungen
- Zubehör
- Versandkosten
- Screenshots
- DVD u.v.m.
- wöchentliches Gewinnspiel



Versand (innerhalb Deutschland): Ab einem Warenwert von 149,- pro Sendung liefern wir im Inland versandkostenfrei aus! Nachnahme Post: 9,90 DM, Nachnahme UPS: 16,90 DM. Wenn Sie bequem per Kreditkarte oder Bankeinzug zahlen, entfallen die Nachnahmegebühren und Sie zahlen nur Versandkosten: Post: 4,90 DM bzw. UPS: 7,90 DM. Zum Bankeinzug: Schicken Sie uns bitte einmalig eine Einzugsermächtigung per Fax oder Brief. Bei Erstbestellern ist der Warenwert beschränkt auf 150,- DM. Die Versandkosten betragen DM 4,90 bei Postversand bzw. DM 7,90 bei UPS-Versand. Ab einem Warenwert/Sendung von DM 149,- liefern wir auch hier versandkostenfrei. **Auslandsversandkosten bitte vorab erfragen.** Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Angebote nur solange der Vorrat reicht, Preise gelten nur im Joysoft Versand, Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.

**Joysoft News Katalog
Kostenlos anfordern!**





Becker-Hecht: Selbst die Flugrolle bietet kein wirksames Rezept gegen den imposanten Volley.



Kurze Besprechung: Wie im richtigen Tennis unterhalten sich die Teampayer zwischen Ballwechseln miteinander.



Bestandene Prüfung: Die höheren Levels der Sub-Games fordern Einiges.

Virtua Tennis

Dreamcast Sport Boris Becker sorgte 1985 für einen wahren Tennis-Boom. Gelingt Sega Sports der gleiche Erfolg im Konsolensektor?

Schon seit geraumer Zeit sorgt Segas Virtua Tennis in den Arcaden für einen temporeichen Spaß rund um die gelbe Filzkugel. Nicht weiter verwunderlich, bietet man doch

eine sowohl kurzweilige als auch enorm unterhaltsame Beschäftigung. Nicht zuletzt dieser Automat sorgte gelegentlich für Ebbe in meiner Geldbörse. Zeit also für die DC-Variante!

Spielablauf: Erklimmt die Weltranglisten-Spitze
Zunächst einmal darf in einem freundschaftlichen Übungsmatch der ein oder andere Schlag trainiert werden, ehe es ans Eingemachte geht. Im World-Circuit schlüpfen ihr in die virtuelle Haut eines von anfangs acht spielbaren Profis mit dem Ziel, die Nummer 1 im Tenniszirkus zu werden. Dieses Unterfangen ist zwar nicht annähernd so anspruchsvoll wie im wahren Leben, erfordert jedoch trotz allem einige Zeit. Neben den regulären Einzeln, die bestritten werden, lassen sich mit den gewonnenen Preisgeldern Doppelpartner engagieren, um weitere Turniere zu bestreiten. Apropos Doppel, ihr dürft im Match

Volley

Jeder der 16 Profis verfügt über eigene Volley-Animationen!



Preisgelder: Gewonnene Moneten dürfen sofort in neue Doppelpartner oder neue Spielstätten investiert werden.



Turniersieg: Sobald ihr einen kompletten Tournament als Sieger beendet habt, fällt der Held vor Dankbarkeit auf die Knie.

Insgesamt 16 Profis knallen sich die Filzbälle um die Ohren, um am Ende auf Platz 1 der Weltrangliste zu stehen.



Richtige Taktik: Erst treibt ihr den Widersacher in die eine Hälfte seines Feldes, um dann einen unerreichbaren Cross zu spielen.



Emotionen: An der Mimik des Profis lässt sich genau dessen Zustand erkennen.



Heiliger Rasen: Selbst in Boris Beckers Wohnzimmer in Wimbledon dürft ihr über das Grün hetzen.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Virtua Tennis noch vor dem Erscheinen im Land der aufgehenden Sonne und des Reisweins in den USA veröffentlicht wird?



Intelligente Partner: Die CPU-Doppelpartner spielen stets ein gutes Tennis und lassen euch nur selten im Stich.

jederzeit bequem zwischen taktischen Möglichkeiten, wie dem Grundlinien- oder einem normalen Netzspiel, per Schultertasten wählen. Die erhaltenen virtuellen Dollars lassen sich des

geschraubt. Gerade durch diese simplen Mittel erreichen die Programmierer den sehr motivierenden Ansporn, alles freispielen zu wollen.

Technik: Tennis vom anderen Stern

Sega schafft es wie kaum ein anderer Developer derzeit, Spiele zu kreieren, denen zwar ein einfaches, aber umso faszinierendes Konzept zu Grunde liegt, das sie zudem mit einer famosen technischen Seite kombinieren. Nie zuvor gab es im Heim-Bereich ein Tennis-Game, das derart fantastisch

Weiteren in neue Outfits, weitere Plätze oder zusätzliche Profis anlegen. Auch der Spaßfaktor wird Sega-typisch durch kleine Bonus-Spiele, wie Tennis-Kegeln, weiter in die Höhe



Gutes Auge: Bereits die geringste Unachtsamkeit des Kontrahenten muss gnadenlos bestraft werden.



Renommierete Plätze: Wimbledon, Barcelona und Paris sind nur einige der zehn Courts.



Allzeit bereit: Volleys bieten meist eine gute Gelegenheit, die Big-Points gegen den Kontrahenten zu erzielen.

Bonus-Games

Die Coder von Sega Sports haben eine Menge Mini-Games integriert, durch die sich weitere Pros sowie neue Stadien frei spielen lassen. Neben einem Bowling-Verschnitt, der schon in Games wie Tekken Tag Tournament bzw. Crazy Taxi Einzugs hielt, werden weitere abwechslungsreiche Spielchen geboten. Hierbei kommt es immer auf ein gutes Timing sowie genau ausgeführte Schläge an.



Deutscher Hoffnungsträger: Tommy Haas zählt sicherlich zu den potentiellen Nachfolgern deutscher Helden.



Siegesfaust: So freut sich ein Tennis-Crack, der den entscheidenden Punkt auf dem Feld der Ehre erzielt hat.

aussieht. Angefangen bei den Animationen der Recken bis hin zu den Details, wie etwa den kleinen Staubwolken auf Sandplätzen, wurden optisch alle Register gezogen. Auf der akustischen Seite gibt es nichts zu meckern. Je nachdem auf welchem Court ihr gerade euer Glück versucht, schallt euch eine glasklare Sprachausgabe des Referees um die Ohren. Einige Cracks stöhnen gar in bester Monica-Seles-Manier, sobald anstrengende Longline-Bälle geschlagen werden. Soundtechnisch



Überlistet: Der Gegner wird erst müde gemacht, damit man anschließend den finalen Ball über das Netz jagen kann.

weht euch eine rockige, gitarrenlastige Mucke um die Ohren, die jedoch nach einiger Zeit etwas unpassend wirkt.



Mario: Ich habe mir nach dem missratenen Virtua Striker schon ernsthaft Sorgen um Sega Sports gemacht. Doch was die Jungs hier abliefern, verdient allen Respekt. Ohne Zweifel trifft Virtua Tennis die Faszination dieses Sports genau auf den Punkt. Trotz des Arcade-Charakters gelingt es den Codern nicht zuletzt durch zahlreiche Mini-Games, einen großen Spannungsbogen zu erzeugen. Die technische Seite ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben, so dass selbst Tennis-Hasser nicht um den Kauf dieses Games umhinkommen. Absolute DC-Pflicht!

Test PlayStation

Hersteller: **Sega Sports**
 Vertrieb: **Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Sega**
 Vergleichbar mit: **Pete Sampras**
Tennis (78%)
 Pakete: **16 Profis, 10 Arenen,**
Vibration-Pak
Erscheint:
August 2000

Grafik: 81 Sound: 77

Fun: 88



Rayman 2

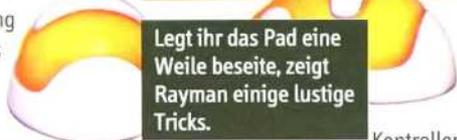
PlayStation Jump & Run Rayman die Dritte, äh Vierte, nein FÜNFFE! Nach PC, Dreamcast sowie Nintendo Senior und Junior macht Ubi Softs Aushängeschild nun auch die PlayStation-Gefilde unsicher.

Also, wem ist nach zwei Testberichten und dazugehörigen Previews die Hintergrundgeschichte zu Rayman - The great Escape noch nicht geläufig? Hände hoch, damit ich euch Schnarchnasen sehen kann. Na gut, für alle Langschläfer noch ein letztes Mal. Der fiese Piratenkapitän Klingensbart und seine Mannen haben die Heimatwelt unseres Helden unter ihr Joch gezwungen, Rayman selbst in den Kerker geworfen und das magische Herz der Welt in 800 kleine Portionen sogenannter Lums zerbrochen. Abgesehen von dieser Sammelaktion steht für Rayman auf dem Weg zum dramatischen Finale die Beschwörung eines mächtigen Verbündeten, des Erdgeistes Polukus, mittels

vier magischer Masken auf der Tagesordnung.

Spielablauf: Auf der Jagd nach Lums und Masken

Dabei sehen die Aussichten für die erfolgreiche Durchführung dieses Plans alles andere als rosig aus. Zwar wurde Rayman von seinem Freund Globox aus der Gefangenschaft befreit, aber in solch geschwächtem Zustand steht ihm nur ein Bruchteil seiner früheren Fähigkeiten zur Verfügung. Allerdings kann er sie im Laufe des Geschichte schrittweise zurückgewinnen, so dass der Spieler sich seinerseits Stück für Stück an die



Legt ihr das Pad eine Weile beiseite, zeigt Rayman einige lustige Tricks.

Kontrollen

eines voll austrainierten Rayman herantasten kann. Im Sinne einer ansteigenden Lernkurve lassen es die ersten Abschnitte langsam angehen und überfordern weder Pad-Akrobatik noch Kombinationsvermögen des Zockers. Letztere Fertigkeit ist tatsächlich vonnöten, auch wenn Raymans zweites Abenteuer vom Spielcharakter nicht so sehr ins Action-Adventure-Genre abgedriftet ist wie es nach den ersten Vorabberichten zu vermuten war. Zum Glück möchte ich sagen, denn selten hat man ein besser konzipiertes Jump & Run gesehen. Bedenkt man was hier an haarsträubenden Sprung- und

Manöverkunde: Gegen dieses eiserne Ungetüm hilft nur eine schlaue List.



Urgewalt: Gegen Raymans Freund Clark sind selbst die Piratenroboter machtlos. Wo er hinschlägt, da wächst kein Gras mehr.

Geschicklichkeitssequenzen geboten wird, kann man nur alle Programmierer ermahnen, sich daran ein Beispiel zu nehmen. Ein weiteres wichtiges Element sind selbstredend die zahlreichen Kämpfe mit den Schergen des Frei-



Sperrfeuer: Der im Fass versteckte Pirat hält Rayman mit Energieblitzen ganz schön auf Trab.



Verfolgungsjagd: Selber auf einer Rakete sitzend werdet ihr von einer anderen verfolgt.



Anvisieren leicht gemacht: Bei gedrückter R2-Taste behält Rayman immer den aktuellen Gegner im Visier seiner schnellen Fäuste.

PlayStation-Variationen



Murfy: Der lustige kleine Geselle ist leider dem Rotstift zum Opfer gefallen und tritt nicht mehr als Raymans ständiger Ratgeber in Aktion.

Gefangene: In den kleinen Käfigen, die es in jedem Abschnitt zu finden gilt, befinden sich nicht mehr rote Lums sondern kleine Elfen und ähnliche Tierchen. Für ihre Befreiung bedanken sie sich aber auf die gleiche Art und Weise.



Mini-Games: Die fünf Bonus-Spiele der Dreamcast-Version, die man nach Einsacken bestimmter Kristalle freischalten und genießen durfte, wurden nicht in die PlayStation-Version integriert.

Rätsleinlagen: Scheinbar traut man den PlayStation-Spielern ein wenig mehr Kombinationsgeschick zu und hat die Hilfspfeile wieder gestrichen.



Schwarze Schatten: Diese seltsamen Kreaturen ähneln dunklen Qualmwolken mit Augen.



Die Bombe tickt: Selbst in solch einer ausweglosen Situation verliert Rayman nicht seine Contenance.



Wasserski: Fest verbunden mit dem Halsband der Wasserschlange Sssam kommt ihr zu diesem Vergnügen.



HILFESTELLUNG

Raketen-Rodeo: Um den Ritt auf den kleinen Sprengköpfen zu wagen, solltet ihr so lange vor ihnen davonlaufen bis sie eine kleine Erschöpfungspause einlegen.

Globox: Im Kampf erweist sich der treue Freund leider als Feigling, aber durch die Fähigkeit, örtliche Gewitterwolken zu erzeugen, kann er sowohl Energiebarrieren lahm legen und Feuerwände löschen als auch Pflanzen zum Gedeihen bringen. Führt ihn nur nahe genug an das jeweilige Problem heran.

Käfige: Achtet stets auf das Wehklagen der kleinen Häftlinge. Ist ein solches zu vernehmen, muss sich zwangsweise ein Mini-Gefängnis in eurer Umgebung befinden. Schaltet notfalls in die Kameraperspektive, um es auszumachen.

Balanceakt: Die skurrile lila Hüfplaume ist alles andere als ein leicht kontrollierbares Vehikel und arbeitet nach dem Rückstoßprinzip. Schießt also stets in die entgegengesetzte Richtung in die ihr euch eigentlich bewegen wollt und feuert bei abfallendem Gelände (Lavaströme) stets talwärts, um die Geschwindigkeit eures Abstiegs zu drosseln.



Paradoxon: Um das Elixier des Lebens zu erlangen, muss Rayman in das Totenreich hinabsteigen.

beuters. Hierbei gingen die Designer kein Risiko ein und versahen den Helden mit einer Anvisier-Funktion, die an den kleinen Link erinnert. Mit gedrückter R2-Taste behaltet ihr einen erfassten Gegner stets im Auge, während ihr mit schnellen Seitwärtsschritten den Schüssen ausweichen könnt. Dank



Bloß fest halten: Zündet ihr eines der Pulverfässer an einer Fackel an, folgt eine rasante Flugsequenz.



Hitzköpfig: Die aus dem Wasser entspringenden Piranhas sind noch eine der minderen Gefahrenquellen.

dieses Systems sollte man selbst in hitzigen Kämpfen kaum Probleme bekommen. Ausnahmen stellen die berichtigten Endbosse dar, die dem Spieler sowohl Zielgenauigkeit als auch geschickte Ausweichmanöver abverlangen. Haupttodesursache bleiben eben doch die viel Geschick und Timing erfordernden Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen.

Technik: Fußballweisheiten

Ein weiser Bundesligatrainer hat einmal den Satz geprägt: "Mit dem Kader der Bayern könnte jeder Depp die Meisterschale holen." Die größere Kunst ist es eigentlich tatsächlich mit schwächerem Material eine annähernd gleiche Leistung abliefern zu können. Genau dies, und PlayStation-Besitzer mögen es mir nachsehen und objektiv zustimmen, dass der Dreamcast die technisch überlegene Plattform darstellt, ist der



Schaurig schön: Dieser dämonische Riesenbaum ist lediglich optisch Angst einflößend.



Laserbarriere: Nur mit gutem Timing sind die beweglichen Lichtschranken schmerzfrei zu passieren.



Graupelschauer: Die Energiebarriere scheint auf den ersten Blick als unüberwindbar, doch Globox kann zur Hilfe eilen.

Programmierertruppe eindrucksvoll gelungen. Egal ob Steuerung, Kameraführung oder Sounduntermalung, in keinem Punkt leistet sich ihr Produkt große Schwächen. Weiterhin beeindruckt die Grafik-Engine, bei der sehr selten Clipping-Fehler zu beobachten sind, mit detaillierten Texturen und konstanter Framerate.



Kletterpartie: Egal ob Spinnennetze, Rankengeflecht oder Leitersprossen, alle dienen perfekt zum emporhangeln.

Mit seinen skurrilen Gliedmaßen ist Rayman einfach Kult.



Mario: Nach Nintendo 64 und Dreamcast überzeugt nun selbst die technisch schwer umsetzbare PlayStation-Version von Raymans zweitem Abenteuer auf ganzer Linie. Den Ideenreichtum der Programmierer und Leveldesigner haben wir schon hinlänglich gelobt, deshalb sei noch einmal klar hervorgehoben, dass es sich bei Rayman 2 auch auf Sonys CD-Schleuder um das zur Zeit beste Jump&Run-Vergnügen handelt. Generell gilt aber bei allen Versionen: Wer eine durchgespielt hat, sollte vom Kauf einer weiteren aufgrund doch eher geringer Unterschiede absehen, außer er ist zum Rayman-Fetischisten geworden, der ohne die kleine Knuddelfigur nicht mehr zurecht kommt. Oh Gott, ich fürchte bei mir ist es schon fast soweit!

Test PlayStation

Hersteller: **Ubi Soft**
 Vertrieber: **Ubi Soft**
 Spielersanzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Ubi Soft**
 Vergleichbar mit: **Gex: Deep Cover Gecko (85%), Toy Story 2 (85%)**
 Features: **20 Levels, Dual Shock, 2D-Bonus-Level aus Rayman 1**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 83 Sound: 84

Fun: 90



Wusstet ihr schon ...?

...dass sich das Prequel zu Rayman 2 bis heute mehr als vier Millionen mal verkauft hat und immer noch zu den erfolgreichsten PlayStation-Titeln gehört.



Verlassen: In diesem Stockwerk eines Kaufhauses haben die Neo-Mitochondrien ihr Unwesen getrieben.



Eingeheizt: Diesem großen Endgegner jagen wir zum Abschied noch eine Granate in den Allerwertesten.



Glitschig: Da diese Wesen aus einer gallertartigen Masse bestehen, sind sie immun gegen Kugeln.

Parasite Eve 2

PlayStation Action-Adventure Mit diesem Spiel präsentiert uns Squaresoft eine perfekte Symbiose aus Resident Evil und Final Fantasy.

Bereits der erste Teil von Parasite Eve schlug ein wie eine Bombe, allerdings leider nicht hier bei uns in Deutschland. Wer dieses Game zocken wollte, musste wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und sich eine amerikanische Version besorgen. Doch beim aktuellen zweiten Teil wird alles

anders. Etwas überrascht waren wir ja schon, als wir eine komplett lokalisierte Test-Version in unseren Händen hielten.

Spielablauf: Rollenspiel-Action
Nach den seltsamen Vorkommnissen in New York hat sich das FBI ent-

schlossen, eine Akte-X-ähnliche Abteilung zu gründen, die sich mit außergewöhnlichen Fällen beschäftigen soll. Natürlich liegt es sehr nahe, die Polizistin Aya Brea für dieses Vorhaben zu gewinnen, denn schließlich hatte sie in ihrer Vergangenheit schon viel mit diesen aggressiven Kreaturen zu schaffen.



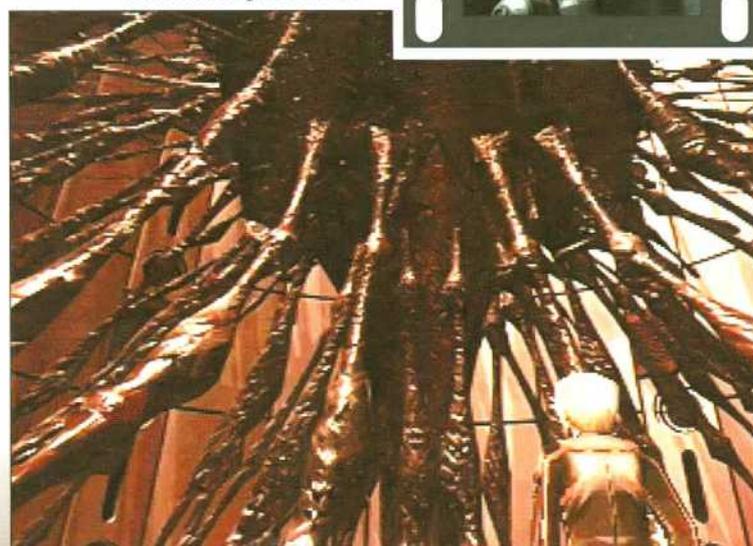
Intelligent: Das Wesen, welches sich in der Decke versteckt hält, gibt sich unserer Heldin zu erkennen.



Gefährlich: Dieses riesige Spinnenwesen setzt euch am Anfang der zweiten CD ganz schön zu.



Mit seinem eingebauten Flammenwerfer hat dieser Gegner einen deutlichen Vorteil im Kampf.



Fürchterlich: Welches monströse Wesen sich uns am Ende des Spieles zeigt, lässt sich aus den Träumen der Heldin bereits erahnen.

Intro

Rasant geschnittene Videosequenzen stimmen auf das Spiel ein.



Wusstet ihr schon ...?

...dass es in Japan sogar eine Verfilmung der Romanvorlage von Parasite Eve gibt?



Unfair: Der erste Zwischengegner ist gleichzeitig einer der schwierigsten. Nur durch massiven Einsatz von Magie könnt ihr ihn vernichten.

Als sie eines Tages zu einem Einkaufszentrum gerufen wird, überschlagen sich die Ereignisse. Grundlegend hat sich am Spielprinzip von Parasite Eve 2 wenig geändert, jedoch haben die Coder das Kampfsystem beim Sequel etwas massenmarkttauglicher gestaltet. Während sich beim ersten Teil immer eine Zeitleiste füllen musste, kämpft ihr jetzt in Echtzeit gegen die Monster. In einem gewissen Radius fightet ihr gegen die Unholde und bearbeitet sie mit Waffen oder Zaubersprüchen.

Nach der erfolgreichen Auseinandersetzung erhaltet ihr verschiedene Punkte, die euren Charakter verstärken. Mit der erreichten Parasiten-Energie lassen sich anschließend verschiedene Zaubersprüche freischalten, die für ein erfolgreiches Erreichen des finalen Kampfes unabdingbar sind. Ebenso gibt es spezielle Punkte, die ihr an bestimmten Stellen in eine neue Waffe oder Rüstung investieren könnt. Im weiteren Spielverlauf gilt es, zahlreiche Rätsel in bester Resident-Evil-Manier zu lösen. Hierbei benötigt ihr passende Schlüssel, um die Stromversorgung zu aktivieren, oder ihr müsst innerhalb eines Zeitlimits ein Tor passieren.



Aufgepasst: Schon nach wenigen Metern trachtet euch ein mutierter Anwohner nach dem Leben.



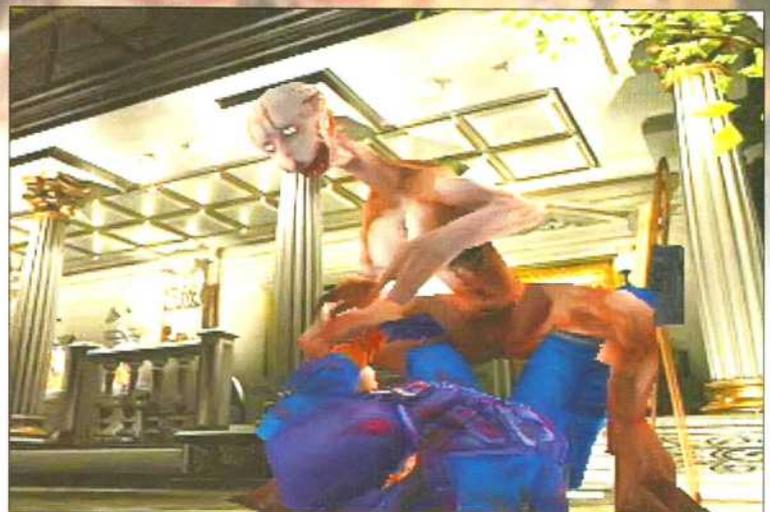
Bissig: Besonders bei den unintelligenten Skorpioner fällt auf, dass ihr Schwanz größer ist als das Gehirn.



Stellungswechsel: Während ihr die Angreifer aufhaltet, sprintet euer Begleiter zu der sicheren Deckung.



Monströs: Nicht nur dass dieser Endgegner ein wahres Großmaul ist, er hat auch noch einen ziemlich schlechten Atem.



Zerfleischt: Leider kommt hier jede Hilfe zu spät. Ihr könnt dem tapferen S.W.A.T.-Mitglied nur noch beim Sterben zusehen.

Außerdem wartet nach jedem Abschnitt des Spieles ein gigantischer Endboss auf euch, für den ihr euch jeweils eine spezielle Taktik zurechtlegen müsst.

Technik: Prächtig gerendert

Während sich Spiele wie Resident Evil mit starren Hintergründen begnügen, hat es Squaresoft geschafft, auch diesen ein gewisses Leben einzuhauchen. Durch kleine Videosequenzen verändert sich der Hintergrund im Kampf und verformt sich unter der Wucht des Endgegners. Genauso imposant sind die Charaktere gestaltet, welche mit einer hohen Detailstufe aufwarten.



Überwacht: Der ganze Bunker ist mit Selbstschussanlagen gespickt, die euch viel Energie kosten.



Mario: Wer schon vom ersten Teil begeistert war, kommt um dieses Meisterwerk nicht herum.

Nicht nur dass die Story wieder von allerfeinster Güte ist, auch das Drumherum passt bis auf das kleinste Detail. Sehr positiv fallen ferner die Veränderungen am Gameplay ins Gewicht, die es auch für Nicht-Rollenspieler einfach machen, das Spiel zu bestreiten. Grafisch hat Square ebenfalls sehr gute Arbeit geleistet. Highlight dabei ist, dass ihr eure Figur durch eine Videosequenz steuern dürft, die sich eurer Laufrichtung perfekt anpasst. Wem Resident Evil schon immer zu plump erschien, der wird mit diesem Titel bestimmt zufrieden sein.

Test PlayStation

Hersteller: Squaresoft
 Vertrieb: SVG
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: SVG
 Vergleichbar mit: Resident Evil 3 (86%)
 Pakete: Dual Shock, 2 CDs
 Erscheint: Dezember 2000

Grafik: 83 Sound: 74

Fun: 89



TOCA World Touring Cars

PlayStation Rennspiel Das enorm erfolgreiche TOCA erhält mit TOCA WTC eine fulminante Fortsetzung rund um die Tourenwagen-Rennen.

Kurz nach dem überschwänglich gelobten, aber doch mit kleinen Fehlern behafteten Colin McRae 2.0. schicken die Jungs von Codemasters die nächste Hardcore-Sim ins buchstäbliche Rennen.

Spielablauf: Realismus pur?
Die Programmierer haben sich einiges



Verlust: Lange wird es dieses Bauteil nicht mehr an eurem Fahrzeug halten.

vorgenommen, um den qualitativen Level des Vorgängers nochmals zu toppen. Auffallend in den einzelnen Meisterschaftsrennen ist vor allem die sehr hohe KI der CPU-Gegner, die keinen Meter Boden Preis gibt. Um schließlich nach mehreren Races auf dem Siegereppchen zu stehen, sollten einige Trainingsrunden erstes Gebot darstellen. Wie schon im Prequel darf auch hier getüfelt und geschraubt werden was Sonys 32-Bitter hergibt. Nur mit einer optimalen Abstimmung des Fahrzeugs sind gute Ergebnisse zu erzielen. Alles in allem stehen euch bis zu 40 Wagen zur Verfügung, unter anderem ein Saab 95 und ein Lexus GS 300. Die Hatz führt euch rund um den ganzen Erdball, wobei ihr die berühmten Pisten des Rennzirkus beackert. Suzuka, Brasilia,



Qualmende Boliden: Zu rasantes Anfahren der Kurven wird sofort bestraft. Heißer Gummi und Stichflammen sind die unweigerliche Folge.

Bathurst oder der Hockenheimring sollen nur stellvertretend für die Vielzahl der renommierten Strecken genannt werden.

Technik: Überzeugende Optik

TOCA WTC bietet ein Fahrzeugdesign vom Allerfeinsten. Hinzu gesellt sich ein süperbes Handling der Karossen, welches jedoch erst nach einigem Feintuning spielend leicht vom Pad geht. Dies ist eben der Preis einer knallharten Simulation. Die bekannten Kurse wurden zwar ansprechend

inszeniert, es mangelt allerdings etwas am letzten Feinschliff, denn die Backgrounds erscheinen einen Tick zu steril. In Bezug auf die Akustik erlaubt sich Codemasters keinen Schnitzer. Die Motorsounds klingen ungemein realistisch. Selbst der in manchem Konkurrenzprodukt störende Kommentator verhält sich angenehm zurückhaltend und lässt seine Weisheiten nur im passenden Moment vom Stapel.



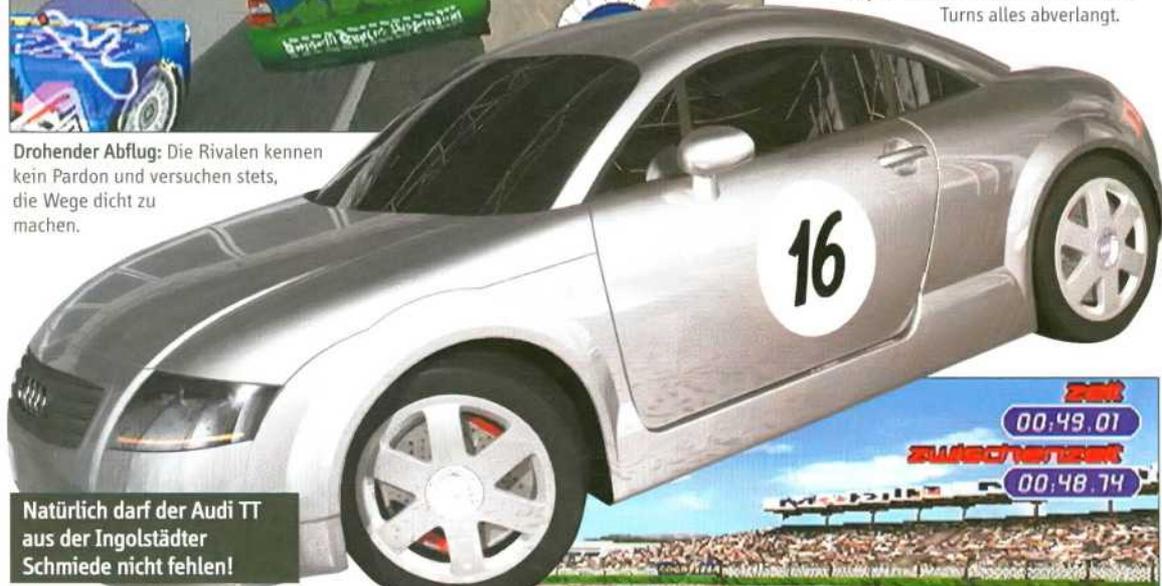
Drohender Abflug: Die Rivalen kennen kein Pardon und versuchen stets, die Wege dicht zu machen.



Enger Stadtkurs: In dieser kanadischen Metropole wird euch durch viele scharfe Turns alles abverlangt.



Mario: Wer es liebt, seine Runden simulationslastig zu drehen, ist bei TOCA WTC genau richtig. Von der kleinsten Stoßdämpfer-Modifikation bis hin zur Reifenwahl üben alle Veränderungen einen spürbaren Unterschied auf das Fahrverhalten aus. Zahlreiche Cups und Boni sorgen zudem für Langzeitmotivation. Doch leider könnte die Grafik, vor allem die der Randbebauungen, etwas detailreicher sein. Zudem stört die Tatsache, dass sich verlorene Kotflügel etwa nicht nachteilig auf Beschleunigung und Fahrverhalten auswirken. Dennoch: Ein Sim-Muss!



Natürlich darf der Audi TT aus der Ingolstädter Schmiede nicht fehlen!



Boni: Erfolgreich absolvierte Meisterschaften beschern euch zusätzliche Kisten.



Knifflige Angelegenheit: Jeder Meter Asphalt wird zum Schlachtfeld erklärt. Durch die hohe KI der CPU-Piloten ist Timing und Präzision im Umgang mit eurem Vehikel gefragt.

Test PlayStation

Hersteller: Codemasters
 Vertrieb: Codemasters
 Spielerschnitt: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 CA-Preis: 99,- DM
 Hersteller von: Codemasters
 Vergleichbar mit: GT 2 (90%)
 Features: 23 Strecken, Dual Shock, 40 Fahrzeuge
Er erscheint:
August 2000

Grafik: 83 Sound: 71

Fun: 85

GOLD GAME

X-Men Mutant Academy

PlayStation Beat 'em Up Activision schickt Marvels Supermutanten nun endlich zum Kampf in die virtuellen Arenen. Hält der Titel, was er verspricht?

Die Vorzeichen für den Klopfer sahen äußerst vielversprechend aus, denn man betraute das bekannte Entwicklerteam Paradox mit den Programmierarbeiten. Dieses kreierte bereits Titel wie Wu-Tang: Shaolin Style oder Thrill Kill (wurde nie veröffentlicht). Mit X-Men sicherte sich Activision zudem eine verheißungsvolle Lizenz, wodurch der Spieler mehr als zehn Charaktere aus dem Marvel-Universum als Kämpfer selektieren kann. So stehen unter anderem Cyclops, Wolverine, Gambit, Magneto oder Toad zur Auswahl bereit. Angelangt auf dem virtuellen Schlachtfeld, zeigt sich bereits bei der Ausführung der ersten Moves, dass X-Men ein reinrassiger 2D-Klopfer ist. Eine gewisse Dreidimensionalität wird nur bei der Ausführung von Specialmoves optisch vorgegaukelt, ein Ausweichen in die Tiefe ist während der Fights jedoch leider nicht möglich.

Jeder Held verfügt über drei Super-Angriffe, die man allerdings nicht zu jedem Zeitpunkt des Spiels anwenden darf. Drei Balken am unteren Bildschirmrand geben Auskunft, wann ein solcher Move bewerkstelligt werden kann. Ansonsten läuft alles in bester Street-Fighter-Manier ab. Jeder Recke

besitzt sechs Grundschnitte, jeweils drei unterschiedliche Tritte und Schläge. Verknüpft man diese geschickt miteinander, lassen sich todbringende Mega-Combos ausführen. Diese kann der vir-

tuelle Kämpfer vor dem Start eines Turniers im Trainingsmodus erlernen.



Udo: X-Men hat mich etwas enttäuscht, da uns mal wieder ein waschechter 2D-Klopfer präsentiert wird. Zwar setzen sich die Kämpfer aus Polygonen zusammen, ihre Bewegungen wirken jedoch ziemlich steif und unrealistisch. Ebenso wurden die Hintergründe eher karg und lieblos gestaltet. Dass es auf der betagten 32-

Bit-PlayStation wesentlich besser geht, zeigen ältere Titel wie Tekken 3 oder Soul Blade. Da trösten auch die vielen Spielmodi und die coolen Boni (Charaktere + Kostüme) nur wenig, so dass Activision letztendlich einen mittelklassigen Klopfer abliefern, den Street-Fighter-Fans und Anhänger der X-Men-Serie Probe spielen sollten.



Manko: Leider ist ein Ausweichen in die dritte Dimension während der Fights nicht möglich. Lediglich bei der Ausführung der Specialmoves wird Räumlichkeit vorgegaukelt.

Test PlayStation

Hersteller: Paradox
Vertrieb: Activision
Spielerschnitt: 1 - 2
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 59,- DM
Hersteller von: Activision
Vergleichbar mit: Street-Fighter-Serie
Titel: 10+ Kämpfer, diverse
Kostüme: erhältlich
Erscheint: erhältlich

Grafik: 76 **Sound:** 72

Fun: 69

Silver

Dreamcast Action-Adventure Mit Silver setzt Infogrames einen weiteren PC-Titel für Segas Vorzeige-Konsole um.

Vor einem Jahr erschien die PC-Version von Silver. Schon damals begeisterte dieser Titel mit seinem einzigartigen Fantasy-Stil und dem einfachen Gameplay. Auf dem Dreamcast verhält sich das kein bisschen anders. Ein böser Herrscher hat beschlossen, sich eine neue Frau zu suchen. Da er selbst aber recht unansehnlich ist, muss er

sich mit Gewalt eine Gattin beschaffen. Also schickt er seine Männer los und entführt kurzerhand alle weiblichen Bewohner seines Landes. Leider befindet sich unter den Unglücklichen auch die Freundin eures Hauptcharakters. Nach einem kleinen Waffentraining mit eurem Großvater zieht ihr in die weite Welt hinaus, um eure Liebste



Swen: Mit Silver hat Infogrames einen recht ansprechenden Titel für den Dreamcast umgesetzt. Schon auf dem PC wusste dieses Game zu überzeugen. Allerdings sieht es auf der Konsole leider etwas anders aus. Während man die Figuren in der Computer-Variante recht gut mit der Maus steuern konnte, ist die Anpassung an das Dreamcast-Pad ziemlich un-

glücklich verlaufen. Die Attacken lassen sich nur mit komplizierten Knopf-Kombinationen ausführen und verlaufen somit sehr oft ins Leere. Ebenso negativ fallen die detailarmen Charakter-Modelle auf, die man auch auf der PlayStation umsetzen hätte können. Letztendlich bleibt es dadurch nur ein durchschnittliches Spiel, das mit anderen Titel dieses Genres nicht ganz mithalten kann.



Elektrisiert: Während wir uns hinter dieser Barriere in Sicherheit wiegen, wird dieser Gegner von einem starken Blitz gegrillt.

wiederzufinden. In bester Action-Adventure-Manier schlägt ihr euch durch finstere Dungeons, lernt neue Freunde kennen und erhaltet stärkere Waffen. Technisch befindet sich Silver nicht ganz auf dem aktuellsten Stand. Während man sich bei der Konkurrenz durch filigrane 3D-Welten bewegt, spaziert ihr hier durch vorberechnete Hintergründe, die nur teilweise animiert sind.



Teuflich: In einer verlassenen Universität trifft ihr immer wieder auf kleine Trolle, die euch das Leben schwer machen.

Test Dreamcast

Hersteller: Spiral House
Vertrieb: Infogrames
Spielerschnitt: 1
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller von: Infogrames
Vergleichbar mit: Alundra (83%)
Titel: deutsche Sprachausgabe

Erscheint: erhältlich

Grafik: 62 **Sound:** 69

Fun: 68

Fur Fighters

Dreamcast Jump & Run Das Erstlingswerk von Bizzare Creations auf dem Dreamcast lässt für das heiß ersehnte MSR hoffen.

Bisher wurde der Name Bizzare Creations immer nur mit diversen Formel-1-Simulationen auf der PlayStation in Verbindung gebracht. Doch spätestens seit der Ankündigung eines Rennsiegels für Segas Dreamcast ist diese Firma wieder in aller Munde. Zuvor präsentieren uns die englischen Spiele-Entwickler allerdings noch Fur Fighters, einen gelungenen Action/Jump&Run-Mix, der durch seinen Spielwitz nicht nur Kids begeistern dürfte.

Spielablauf: Fusseliges Shoot 'em Up

Lange Zeit lebten die Fur Fighters friedlich in ihrem kleinen, abgelegenen Dorf. Allerdings waren nicht alle Bewohner so friedlich gesonnen. Viggo, ein hinterlistiger Kater, ernannte sich selbst zum General und

versuchte die friedlichen Fur Fighters in eine Auseinandersetzung mit der vorherrschenden Regierung hineinzuzetzen. Da diese aber auf keinen Fall einen Krieg beginnen wollten, vertrieben sie den General. Als der gemeine Kater aber eines Tages die Kinder der Bewohner entführte, bewaffneten sich die pelzigen Tiere und machten sich auf die Suche nach ihrem Nachwuchs. Damit der Spieler für diese Aufgabe bestens gewappnet ist, muss zuerst ein Trainingslevel absolviert werden. Hier lernt ihr, wie ihr euch umschaud, klettert, schießt oder eben eure Kinder einsammelt. Habt ihr diese Hürde gemeistert, begeben ihr

euch mit der U-Bahn in die große Stadt, wo sich die entführten Kinder befinden.

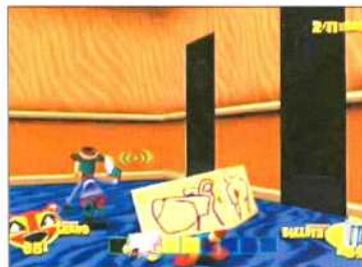
Dort angekommen, ballert ihr euch erst einmal durch das World Trade Center und löst nebenbei noch zahlreiche kleine Rätsel. In versteckten Räumen oder kleinen Nischen



Zeitreise: Nur wenn ihr diese Uhr verstellt, könnt ihr den Wächter vor der Tür verschrecken.



Actionreich: Der pelzigen Gegner entledigt ihr euch am besten mit euren durchschlagskräftigen Waffen.



MGS-Klon: Durch diese Bären-Box erkennen euch die Gegner nicht und ihr dürft unbehelligt passieren.



Gefährlich: Dieser riesige Panzer versucht euch mit gigantischen Geschossen davon abzuhalten, dass ihr euren Nachwuchs befreit.



Gigantisch: Auf dem Empire State Building müsst ihr diesen riesigen Affen aufblasen, um die Aufmerksamkeit der verbündeten Flugzeuge auf euch zu lenken.

trefft ihr immer wieder auf euren quäekenden Nachwuchs, der aber nur von dem dazugehörigen Elternteil aufgenommen werden darf. Habt ihr derzeit den falschen der sechs Charaktere, befinden sich in der unmittelbaren Nähe kleine Teleporter, durch die ihr die benötigte Person beamen könnt. Während der hitzigen Schusswechsel solltet ihr natürlich stets den Munitionsvorrat im Auge behalten. Sollte sich dieser dem Ende entgegen neigen, findet ihr in jedem Level etliche Munitionspäckchen, die euren Schieß-Prügel zu neuer Kraft verhelfen. Ebenso wichtig ist, dass euer Energie-Balken nicht den Null-Punkt erreicht, sonst müsst ihr das Game wieder am letzten Speicherpunkt beginnen.

Technik: Imposante Comic-Optik

Bei diesem Game zeigt der Dreamcast wieder einmal, was in ihm steckt. Mit einer konstanten Framerate und sehr



Sportlich: Nach einem kleinen Basketball-Spiel erhaltet ihr von diesem Pelikan die benötigte Münze.

gelungenen Texturen erzeugt Bizzare Creations ein ganz besonderes Comic-Flair. Einen kleinen Knackpunkt bildet allerdings die Steuerung, bei welcher ihr umständlicherweise mit dem Joystick zielt und euch mit den Tasten bewegt.



Mario: Auch wenn dieses Game optisch sehr an ein Spiel für Kinder erinnert, hat es Fur

Fighters doch faustdick hinter den Ohren. Wer denkt, dass es sich bei diesem Spiel um ein harmloses Jump & Run handelt, unterschätzt die Kreativität von Bizzare Creations gewaltig. Schon nach wenigen Spielminuten fühlt man sich förmlich von der Atmosphäre des Games angezogen und bricht aufgrund der zahlreichen Gags immer wieder lachend zusammen. Mit Fur Fighters haben Bizzare Creations wieder einmal ihre Vormachtstellung im Videospiele-Business gefestigt und beweisen, wie gut sie den Dreamcast im Griff haben. Aufgrund der hohen Qualität dieses Spieles lohnt es sich wieder, dem nächsten Projekt des Coder-Teams, Metropolis Street Racer, entgegenzueifern.

Test Dreamcast

Hersteller: **Bizzare Creations**
 Vertrieb: **Acclaim**
 Spielerszahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Acclaim**
 Vergleichbar mit:
Banjo-Kazooie (92%)
 Plattformen: **Vierspieler-Modus**
Erscheint
Dezember 2000

Grafik: 83 Sound: 76

Fun: 85



NHL 2K

Dreamcast American Sports Sega gibt ordentlich Gas und präsentiert nach nur wenigen Wochen die PAL-Puckjagd.

Bis vor kurzem galt EAs NHL-Reihe als das Nonplusultra rund um das Konsolen-Eishockey. Doch nun wendet sich das Blatt und Sega höchstselbst liefert eine imposante Version der rasanten Sportart ab. Nach wie vor dreht sich das Geschehen in der besten Liga der Welt, der NHL, rund um die Hartgummischiebe. NHL 2K ist

eine reinrassige Simulation, wobei hier den realistischen Spielabläufen mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird als in vergleichbaren Titeln. Auf Dauer-Action à la Rock the Rink wird bewusst verzichtet. Vielmehr glänzt das Spiel durch eine enorm hoch angesiedelte KI, die selbst Profis zu Anfang Kopfzerbrechen bereiten



Action-Ansicht: Diese Perspektive bietet Tempo pur. Anfänger sollten jedoch zuerst eine übersichtlichere Kamera wählen.



Mario: NHL 2K ist mit Sicherheit nicht fehlerfrei. Dennoch fährt Sega zur Zeit das überzeugendste Ambiente des eisigen Sports auf. Der hohe Schwierigkeitsgrad bietet selbst Profis längerfristige Motivation, sich mit diesem Knaller auseinander zu setzen. Sollten die

Coder für den nächsten Teil einige Verbesserungen, zum Beispiel eine höhere Framerate, auffahren, so steht einem weiteren Meilenstein nichts im Wege. Es wird wirklich spannend, wenn im Herbst ein direkter Vergleich mit EAs Reihe ansteht.

dürfte. Optisch hat sich gegenüber der NTSC-Version nichts getan. Nach wie vor wird trotz einer Framerate von 30 fps ein absolut fließender Spielablauf auf den Screen gezaubert. Die Animationen, die Sega Sports ins Spiel bringt, sind, bezogen auf bislang zu erwerbende Games, sowieso über jeden Zweifel erhaben. Zudem sorgen zwei fundierte Kommentatoren für eine ansprechende akustische Untermalung, wobei man sich jedoch nach einiger

Spieldauer an Wiederholungen gewöhnen sollte.



Jubel-Orgie: Tolle Szenen setzen den Torerfolg optisch noch imposanter in Szene. Die einzelnen Puckjäger glänzen mit einer hohen Detailvielfalt.

Test Dreamcast

Hersteller: **Sega**
 Vertrieb: **Sega**
 Spielerschnitt: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Sega**
 Vergleichbar mit: **NHL 2000 (85%)**
 Inhalt: **30+ Teams, Vibration-Pak, VMU, VGA-Box**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 80 Sound: 78

Fun: 85



KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION

PS Multinorm	279,95	Acatera	99,95
Exploder FX	89,95	Beserk	89,95
Anstoß Premier Manager	89,95	Carrier ntc	159,95
Baldurs Gate	99,95	Crazy Taxi	99,95
Beat Mania	109,95	D2 ntc	159,95
Colin Mc Rally 2	89,95	Dead Or Alive II	99,95
Destruction Derby Raw	89,95	Dee Dee Planet	99,95
Dragons Valor	89,95	Dragons Blood	99,95
F1 Racing Sim	59,95	Ecco The Dolphin	99,95
Galerians	89,95	ECW Hardcore uk	79,95
Grandia	99,95	Fighting Force 2	79,95
GT 2	89,95	GTA 2	99,95
In Cold Blood	99,95	Hidden & Dangerous	99,95
Legend of Legaia	59,95	Incoming	79,95
MediEvil 2	59,95	Jet Set Radio ntc	159,95
Nightmare Creatures 2	89,95	Kiss Psycho Circus	99,95
Need 4 Speed Porsche	99,95	Maken X	99,95
Resident E. Gun	99,95	MDK 2	109,95
Saga Frontier 2	99,95	Metropolis Speed Racer	99,95
Star Ocean 2	59,95	NBA 2K	99,95
Smack Down	99,95	Nightmare C. 2	99,95
Suikoden 2	89,95	Plasma Sword	109,95
Vandal Hearts 2	89,95	Rainbow Six	99,95
Vagrant Story	89,95	Rayman	89,95
WipEout Special Edition	59,95	Resident Evil: Code V.	109,95
		Red Dog	89,95
		Sega GT ntc	149,95
		Silver	109,95

DREAMCAST

Grundgerät Multinorm	call!
Multinorm Umbau	99,95
VMS Memory	59,95
4 Wheel Thunder	99,95

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com

BEI IHRER BESTELLUNG AKZEPTIEREN WIR:



Soul Calibur	109,95
Soul Reaver	89,95
Star Lancer	99,95
Star Wars Racer	99,95
Space Channel	99,95
Tomb Raider IV	99,95
Tony Hawk	99,95
Time Stalkers	99,95
V-Rally 2	99,95
Virtua Striker	69,95
V-Tennis	89,95
Vanishing Point	99,95
WWF Attitude	69,95
Zombie Revenge	99,95

Star Wars Racer	99,95
Turok 3	109,95
Perfect Dark	129,95
Pokemon Stadion	149,95
Pokemon Snap	119,95
Winback	139,95

NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät versch. Farben	169,95
Metal Slug	99,95
Metal Slug 2	109,95

Game Boy Color

Pokemon rot/blau	69,95
Pokemon gelb	69,95

WEITERE ARTIKEL UND NEWS BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

UNSERE SHOP'S

PRIMAL GAMES EUROPAGALERIE GEGENÜBER MBF KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM
 KAISERWALL 2 45657 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM 02361/48 30 79 NUR LADENVERKAUF

02 34-9 16 06 30

VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*



* Versand per Nachnahme + 6,00 DM Nachnahmegebühr, * für Bestellungen unter 70,- DM berechnen wir 9,- DM Frachtkostenanteil. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.



Ein aufregender Fußmarsch: Während der 16 Levels durchstöbert ihr den kompletten Zug Blue Harvester.



Ausspioniert: Dank des neuartigen Digital-Pan-Systems könnt ihr unauffällig in Locations einblicken.



Dichte Atmosphäre: Die Locations wurden mit einer Vielzahl unterschiedlicher Details ausgestattet.

Chase the Express

PlayStation Action-Adventure Jack Morton, seines Zeichens Agent einer NATO-Spezialeinheit, soll eine grausame Geiselnahme beenden.

Die Terroristen "Nights of the Apocalypse" haben in Russland einen Personenzug in ihre Gewalt gebracht, in dem sich unter anderem der französische Außenminister befindet. Nun verlangen die skrupellosen Schergen sage und schreibe 20 Millionen Dollar für die Freilassung des Staatsmannes. Sofort mobilisiert die NATO eine bewaffnete Spezialeinheit, die die Geiselnahme unblutig beenden soll. Die Rettungsaktion scheidet jedoch schon zu Beginn kläglich aufgrund einer Unachtsamkeit. Nur ein Agent, Jack Morton, überlebt das Grauen und kann unbeschadet in den Zug eindringen. Ganz auf sich alleine gestellt, versucht der mutige Agent nun die Geiseln aus den Händen der Fieslinge zu befreien.

Spielablauf: Leider sehr wenig Tiefgang
Das Spielprinzip von Chase the Express erinnert stark an die Syphon-Filter-Serie. Ihr steuert den Protagonisten Jack Morton aus einer Third-Person-Ansicht durch das Innere des Zuges und trifft dabei bereits nach kurzer Zeit auf die ersten Bösewichter. Angepeilt werden die Schurken automatisch vom Helden. Ein Zielkreuz signalisiert durch verschiedene Farben die momentane Treffergenauigkeit. Einzige wirkliche Neuerung im Vergleich zu Syphon Filter und Co ist das von Sugar & Rockets eigens entwickelte Digital-Pan-System, das es euch ermöglicht, die Räumlichkeiten des Zuges unauffällig zu mustern. Durch Betätigen des Dreieck-Buttons

schwenkt die Kamera nämlich vom Rücken des Spielers weg. Jetzt lässt sich die Perspektive stufenlos mit dem Steuerkreuz verändern. Somit wird auch ein Blick in einen hinter euch liegenden Gang möglich, ohne dass der Held diesen überhaupt betritt.

Technik: Höhepunkt des Games

Die Hintergründe wurden allesamt in Echtzeit berechnet, so dass einige Male auch kinoreife Kamerafahrten bestaunt werden dürfen. Zudem führen euch tonnenweise Rendersequenzen (insgesamt 50 Minuten!) durch die Story des Games.



Rätselkost: Im Vordergrund steht das Suchen und Einsetzen von Gegenständen.



Udo: Wer denkt, mit Chase the Express endlich wieder einen Hochkaräter zocken zu dürfen, muss leider enttäuscht werden. Letzten Endes ist das virtuelle Agenten-Abenteuer eigentlich nur Genre-Neulingen zu empfehlen, die einen linearen Spielablauf ohne allzu große Rätselkost und Spieltiefe bevorzugen. Dabei hätte der Titel eine wesentlich höhere Wertung erreichen können. Technisch bietet das Game nämlich eine ganze Menge. So wurden die in Echtzeit berechneten Locations mit einer Vielzahl authentischer Details ausgeschmückt und auch das Charakter-Design kann sich sehen lassen. Wer also Syphon Filter 2 und Co bereits durchgezockt hat und sich die Wartezeit auf MGS 2 verkürzen will, sollte ruhig mal einen Blick auf Sonys Abenteuer werfen.



Im Fadenkreuz: Automatisch zieht der Held seinen Revolver. Leider implementierte man die analoge Steuerung nicht.



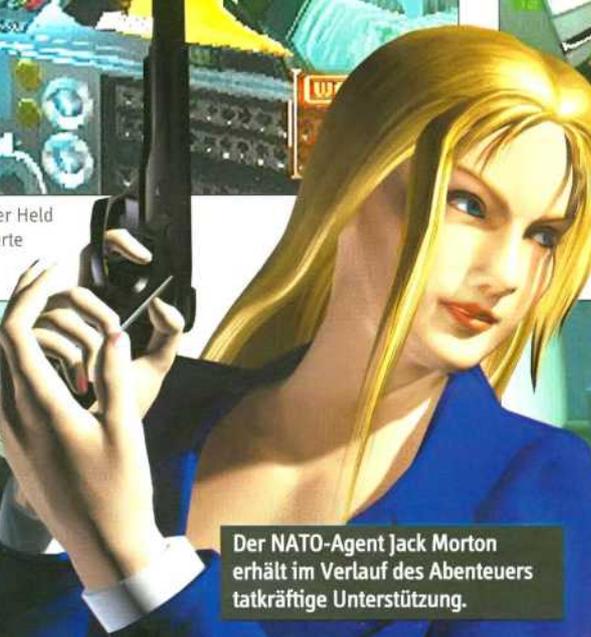
Abzüge in der B-Note: Leider kann die Qualität der gezeigten Sequenzen nicht mit den Renderings der Konkurrenz mithalten.



Ausgelöscht: Die Kameraperspektive lässt sich nicht verändern.



Vorbildlich: Die detaillierte Gestaltung der Charaktere ist ein Augenschmaus.



Der NATO-Agent Jack Morton erhält im Verlauf des Abenteuers tatkräftige Unterstützung.



Um in neue Bereiche einzudringen, müssen Karten upgedatet werden.

Test PlayStation

Hersteller: **Sugar & Rockets**
 Vertrieb: **SCED**
 Spielablaufzeit: **1**
 Geeignet für: **Anfänger**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Hersteller von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Syphon Filter 2 (82%)**
 Plattform: **Dual Shock, 2 CDs**

Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 78

Fun: 77



Rennregeln: Fahrt ihr an ein Hindernis, nützt euch auch der Turbo nichts mehr, euer Vorsprung ist dann dahin.



Schnee-Level: Nicht nur die einzelnen Fahrzeuge unterscheiden sich im Fahrverhalten, auch die Strecke hat einen großen Einfluss darauf.

Wacky Races

Dreamcast Rennspiel Das verrückteste Wagenrennen der Welt findet ab sofort auch auf dem Dreamcast statt.

Lange bevor es die ganzen neumodischen Zeichentrickserien zu sehen gab, beherrschten die Comic-Welten von Hanna Babarra den Fernsehschirm. Und eine der erfolgreichsten Zeichentrickserien dieser Zeit war das verrückteste Wagenrennen der Welt, welches in den USA schon ab 1968 über den Schirm flimmerte. In diesem kämpften die unterschiedlichsten Protagonisten um den Sieg, aber vor allem um den Titel des abgedrehtesten Fahrers.

Spielablauf: Ein Fun-Racer in Reinkultur

Wacky Races ist ein waschechter Fun-Racer mit allem was dazugehört. Von den zunächst acht spielbaren Fahrern bzw. Teams ist eines abgedrehter als das andere. Vom Höhlenmenschen Dou, der Holzkeulen mit sich führt, über die Gangsterbande im Al-Capone-Stil bis hin zum gelackmeierten Schönlings im Super-Sportwagen ist wirklich alles dabei, was sich der verwöhnte Zocker wünscht. Positiv fällt die hundertprozentige Übernahme der original Serien-Charaktere in das Spiel auf. Nachdem ihr euch für einen der Wagen, inklusive Fahrer(n), entschieden habt, steht euch anfangs allerdings nur ein Teil der Strecken zur Verfügung. Den Rest muss man erst freispielen. Überhaupt müssen sehr viele Dinge erst erspielt werden. Neben den restlichen Strecken motivieren beispiels-

weise auch drei Bonus-Charaktere dazu, "im Rennen" zu bleiben. Wie bei jedem besseren Fun-Racer kommen auch bei Wacky Races die unterschiedlichsten Waffen und Goodies zum Einsatz. Gemäß dem gesamten Spiel sind auch diese total abgefahren. So gibt es abfallende Reifen, eine Herzattacke, den berüchtigten Keulenangriff und vieles mehr.

Technik: Bis auf kleinere Probleme überzeugend

Die technische Präsentation von Wacky Races hinterlässt einen gemischten Eindruck. Die Grafik ist kunterbunt, witzig und sehr am Serienvorbild orientiert. Da gibt es wirklich nichts zu meckern. Negativ hingegen stößt die Kamera auf. So gibt es nur eine Kameraperspektive und diese ist nicht immer optimal. Fährt ein großes Fahrzeug dicht vor oder hinter euch her, verdeckt es euch häufig die Sicht. Das wäre nicht schlimm, wenn der Schwierigkeitsgrad nicht so fordernd wäre. Die Computergegner fahren alle sehr stark und gewinnen ist häufig Glückssache. Da verzweifelt man schon öfters mal bis man die begehrten Sterne in seinen Händen hält. Gut ist dagegen der Multiplayer-Modus, bei dem bis zu vier Piloten an den Start gehen können. Leider muss man den Kampfarena-Modus erst als Einzelspieler freispielen.



Geschafft: Die erschöpften Sieger werden mit Sternen belohnt, die euch die nächste Stage erreichen lassen.



Mario: Für alle Fans der Comicserie ist Wacky Races ein Muss, doch auch alle Fun-Racer-Freunde sollten sich diesen Titel zumindest einmal ansehen, denn er verspricht viele spaßige Stunden vor dem Fernseher. Der Witz des Vorbildes kommt in diesem Spiel sehr gut herüber. Wäre die Kamera noch einen Tick besser gelöst und der mitunter enorme Schwierigkeitsgrad etwas entschärft worden, dann hätte dieses Spiel besser abgeschnitten. Denn Lust und Frust hängen hier eng zusammen. So bleibt Wacky Races ein solider Racer, der auch mit Freunden eine Menge Spaß macht und immer wieder zu einem lustigen Rennen einlädt.

Test Dreamcast

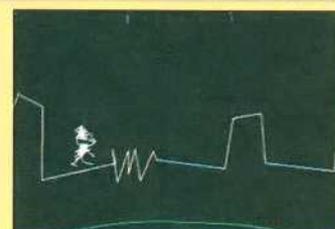
Hersteller: Infogrames
Vertriebs: Infogrames
Episoden: 1 - 4
Developed für: Fortgeschrittene bis Profis
U.S. Preis: 99,- DM
Hersteller von: Infogrames
Vergleichbar mit: Crash Team Racing (89%)
Reifen: 11 Fahrzeuge, original
Lizenz, Multiplayer-Modi
Erscheint: erhältlich

Grafik: 84 **Sound:** 81

Fun: 78



Abgehangen: In engen Kurven kommt es eigentlich immer zu wilden Rempelen. Da das viel Zeit kostet, solltet ihr euch so gut wie möglich heraushalten.



Vib Ribbon

PlayStation Geschicklichkeit

Wieder einmal ist es soweit, ein weiteres durchgeknalltes Spielprinzip aus dem Land des Lächelns sorgt für Abwechslung im Testertal. Nana On-Sha versucht sich abermals an einem Geschicklichkeitsspiel mit musikalischem Background. Euer Protagonist, der junge Vibri, versucht, den nach dem Rhythmus des Sounds generierten Hindernissen gekonnt auszuweichen. Als Besonderheit dürft ihr nach dem Booten des Games eine beliebige CD aus eurer Sammlung einlegen, um mit der Lieblingsmusik die holprigen Pisten zu meistern. So müssen mit punktgenauen Aktionen diverse Obstacles, wie Loopings oder tiefe Löcher, gemeistert werden. Versagt ihr einige Male, wird der niedliche Vibri in seiner Entwicklung zurückgestuft, bis er als mickriger Wurm dahinschleicht. Abgesehen von der Minimal-Optik kann der Titel auch spielerisch kaum überzeugen. Selbst wenn ihr eine Speed-Metal-Scheibe einlegt, sind kaum Unterschiede in Bezug auf die Hindernisse erkennbar. Netter Ansatz, aber doch eher für das Kuriositätenkabinett geeignet. (Swen)

Fun 12%

Ceasars Palace

2000

PlayStation Geschicklichkeit

Für alle, denen ein Trip in die Zockerhölle von Las Vegas zu teuer ist, hat Virgin Interactive genau das Richtige. Mit Ceasars Palace 2000 geht die Casino-Simulation nun schon in die dritte Runde. Ihr startet wie im echten Casino aus der Lobby in die entsprechenden Zonen. Die insgesamt 23 verschiedenen Glücksspiele sind zunächst in die vier Bereiche Kartenspiele, Geldspiel-Automaten, Videospiele und Tischspiele unterteilt. Hinter letzterem verbirgt sich das klassische Roulette und ein Würfelspiel. Ihr beginnt eure Tour mit 2000 virtuellen Dollars in der Tasche und je nach Glück und Spielgeschick könnt ihr damit zocken. Mit dem Pad ist die Bedienung zwar etwas umständlich, allerdings kann die Mausunterstützung punkten. Grafisch dagegen sieht es sehr durchwachsen aus. So sind die Automaten zwar gut nachgestellt, gerade beim Würfeln fallen aber Technikdefizite auf und verschlechtern so den Gesamteindruck. (René)

Fun 62%



Spirit of Speed

Dreamcast Rennspiel Einsteigen, anschnallen und mit den Flitzern vergangener Tage über ehrwürdige Pisten schrubben!

Prinzipiell ist der Ansatz der Entwickler als lobenswert zu erachten, denn bislang bot sich dem Rennfanatiker kaum eine Gelegenheit, mit einem Bugatti 35 B über die ehrwürdige Berliner Avus zu düsen. Neben eben jenem renommierten italienischen Hersteller darf unter

anderem in einem Duesenberg oder einem Watson Flyer Platz genommen werden. Mit diesen fahrbaren Untersätzen begeben ihr euch in eine komplette Meisterschaft und versucht euer Geschick in einem bestimmten Szenario unter Beweis zu stellen. Hier muss eine gewisse Vorgabe erfüllt



Knappe Angelegenheit: Bei diesem hohen Tempo sollte man den Vordermann genau im Auge behalten, um nicht in seine Reifen einzufädeln.



Mario: Ich hatte mir schon einige Hoffnungen gemacht, was den Spaßfaktor anbelangt, mit alten Kisten über die Pisten zu brettern. Doch ich wurde herb enttäuscht. Was einem hier sowohl fahrerisch als auch technisch geboten wird, ist eigentlich

nicht der Rede wert. Das Fahrverhalten der Boliden entspricht höhergelegten Badewannen. Ferner zeichnet sich die Grafik durch unterdurchschnittliche Attribute aus. Selten wirkten DC-Kurse derart monoton, obgleich die historischen Vorbilder einiges zu bieten gehabt hätten.

werden, um als Sieger vom Platz zu gehen. Imposante Bezeichnungen wie „Mit Vollgas ins Abenteuer“ laden schlichtweg dazu ein, gemeistert zu werden. Technisch bietet man nicht annähernd den gewohnten DC-Qualitätsstandard. Die einzelnen Vehikel lassen sich aufgrund der verkorksten Steuerung kaum adäquat beherrschen. Zudem bekleckern sich die Coder durch das langweilige Pisten-Design kaum mit Ruhm. Einzig die Motorengeräusche wissen einigermaßen zu gefallen. Das wird dem 128-

Bitter jedoch in keinsten Weise gerecht.



Aufholjagd: Im Tripolis der 30er-Jahre geht es hart zur Sache, gerade wenn ein erbitterter Positionskampf ansteht.

Test Dreamcast

Hersteller: **Broadword Interactive**
 Vertrieb: **Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sega**
 Vergleichbar mit: **Roadsters (54%)**
 Pakete: **9 Strecken, Vibration-Pak, VMU**

Erscheint **August 2000**

Grafik: **43** Sound: **45**

Fun: 32

Super Magnetic Neo

Dreamcast Jump & Run Die japanischen Coder von Genki zeichnen sich für ein kunterbuntes Hüpfabenteuer verantwortlich.

Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen Neo, um den vom bössartigen Pinchu belagerten Pao Pao Park zu befreien. Ein Spaziergang wird dieses Vorhaben allerdings kaum werden, denn zahllose Fabelwesen, etwa Fleisch fressende Pflanzen oder Riesenvögel, versuchen durch mehr oder weniger geschicktes Agieren dieses Unterfangen zu vereiteln.

Mit Hilfe zweier verschiedener Magnet-Superkräfte dürft ihr etwa Trampoline nutzen oder aber an höher gelegenen Passagen entlanghangeln. Die so genannte Magno-Gimmick-Attacke gestattet euch, die Widersacher allesamt zumindest kurzzeitig zu Kleinholz zu verarbeiten, ehe sich die hartnäckigen sogleich zurückmelden. Nach dem



Swen: Anfangs fühlte ich mich durch die typisch fernöstliche Knuddeloptik mit dem Bonbon-Farben-Look angesprochen. Erinnerungen an die Anfangstage meines Zockerdaseins waren die Ursache. Dennoch nervt die Farbgebung zu schnell. Am entscheidendsten wiegt jedoch der Umstand, dass man spielerische Abwechslung stark vermisst. Der Hüpfen ist viel zu geradlinig ausgefallen, um aus der

breiten Masse angenehm hervorzu- stechen. Hinzu kommt, dass ihr euch anfangs an vermeintlich leichten Hüpfpassagen die Zähne ausbeißt, während unlösbar scheinende Jumps spielend leicht vom Pad gehen. Ein ausgewogener Schwierigkeitsgrad hätte hier Wunder gewirkt, da der Titel gerade durch den Look klar auf die jüngeren DC-Zocker abzielt. Sorry, Genki, leider nur Super Magnetic Mittelmaß!



Super-Kräfte: Der kleine drollige Neo gelangt nach dem Einsatz der Magnet-Attacke an höher gelegene Örtlichkeiten, um sich geschickt über die Köpfe der Beißer zu schwingen.

Absolvieren einer Stage, insgesamt existieren vier Welten mit je fünf Levels, begeben ihr euch in eine Bonus-Runde, um zur Goodie-Jagd zu blasen. In Sachen Charakter-Design haben sich die Coder sichtlich Mühe gegeben, was man allerdings von den geradlinigen Welten nicht behaupten kann. Im Hintergrund dudeln typisch japanische Sounds vor sich hin, die weder großartig nerven noch auffallen.



Abgefahren: Riesenvögel wie diese braunen Hacker gehören noch zu den normaleren Widersachern.

Test Dreamcast

Hersteller: **Genki**
 Vertrieb: **Crave**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Crave**
 Vergleichbar mit: **Super Mario 64 (86%)**
 Pakete: **Vibration-Pak, VMU**

Erscheint **Juli 2000**

Grafik: **60** Sound: **42**

Fun: 55



Bombastisch: Das Aufsprengen der stark angeschlagenen Rüstung des Gegners wird durch coole Effekte unterlegt.

Tech Romancer

Dreamcast Beat 'em Up In futuristischen Rüstungen geht ihr im Mech-Style auf Prügeljagd.

Tech Romancer erweist sich als reinrassiger Prügler der Sparte Virtua On. In futuristischen Arenen steht ihr euch gegenüber und beharkt euch so lange, bis einem Spieler die Energie ausgeht. Zwar nichts Neues für Prügler-Fans, aber das Rad will man mit diesem Spiel anscheinend auch nicht neu erfinden. Da sich Capcom als Entwickler verantwortlich zeichnet, dürfen sich alle auf typisches Combo-Klopfen freuen. Ausgeführt werden die entsprechenden Specials jedoch gnädigerweise nicht durch Fingerverrenkungen der Marke Street Fighter, sondern durch simples Kombinieren von Hit- und Steuer-Moves. Klar stehen den Mechs Waffen in ausreichender Stückzahl zur Verfügung. So fehlt neben dem Raketenwerfer natürlich weder eine Laserwaffe noch obligatorischer Einsatz von speziellen Kraftfeldern. Gezielt wird damit der gegnerische Aufbau der Rüstung malträtiert und zu knacken versucht. Ist dem Gegner der Schutz geraubt, wird zum finalen Schlag angesetzt. Jedem Charakter im Spiel wurde ferner eine kleine Hintergrundgeschichte spendiert. Dies bringt zwischen den Kämpfen ein paar Background-Infos über den Mech zu Tage. Da eine Konvertierung teuer ist, beliebt man die komplette japanische Sprachausgabe und blendet nur simple englische Untertitel im Spiel ein.



Gunther: Um es gleich vorwegzunehmen, Tech Romancer kann Virtua On nicht das Wasser reichen. Hintergrund-Plot und Spiel-Design sind mir einfach zu japanisch aufgebaut. Smarte, junge Heroes, die mal wieder alles retten. Gäh! Spieltechnisch bemängle ich die schwammige Kollisionsabfrage, was mir zwar bei sehr vielen Titeln im Genre immer wieder aufstößt, aber hier besonders zum Tragen kommt. Ebenso können viele Fights einfach mit Fernwaffen gewonnen werden. Auch das will mir nicht richtig gefallen. Recht positiv ist die Spieldynamik, die auch im PAL-Mode recht flott überkommt und dem Spieler alles an Joypad-Kunst abverlangt. Man findet sich im gesamten Move-System schnell zurecht. Alles in allem ist Tech Romancer dennoch leider nur Durchschnitt und schnell vergessen.

Test Dreamcast

Hersteller: **Capcom**
 Vertrieb: **Virgin Interactive**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 CA. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Virgin Interactive**
 Vergleichbar mit: **Virtua On**
 Fakten: **VMU**
 Erscheint: **September 2000**

Grafik: 60 Sound: 55

Fun: 63



Aus früheren Fehlern gelernt: Die Special-moves gehen leicht und locker von der Hand.

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grüngerät - PSX 2	a.A.
PSX-Boot-Chip (für jap und us) - PSX 1	3,99
Ghost Chip - PSX 1	7,99
Memory-Card	
Memory-Card 1 MB (15 Bl.) - PSX 1	7,49
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) - PSX 1	17,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.) - PSX 1	23,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) - PSX 1	22,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) - PSX 1	28,99
Memory-Card 32 MB (480 Bl.) - PSX 1	35,99
Kabel	
RGB Kabel - PSX 1 & 2	6,49
RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2	8,99
Link Kabel - PSX 1 & 2	6,49
Padverlängerung - PSX 1 & 2	6,49

Controller

Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2	29,99
Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2	55,90
Gun Falcon mit Pointer - PSX 1	84,99
Gun Scorpion - PSX 1	49,99
Gun Panther II - PSX 1	26,99
PSX-Maus - PSX 1	19,99
Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 & N64)	89,99
Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2	169,99
Lenkrad Race32-64 Comp. - PSX1&2	69,99

Zubehör

RF Adapter - PSX 1 & 2	14,99
Power Replay - PSX 1	19,99
Game Buster CDX - PSX 1	89,99
X-Ploder Classic - PSX 1	45,99
X-Ploder-FX - PSX 1	64,99
X-Ploder-Pro - PSX 1	94,95
Dexdrive - PSX 1	72,99
Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1 & 2	49,99
Smart Joy Adapter - PSX 1	69,99
PSX Tasche - PSX 1	34,99

... und vieles mehr!

Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon gelb Edition - GBC	59,99
Donkey Kong Country - GBC	59,99
Pokemon Snap - N64	109,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Mario Party 2 - N64	99,99

weitere N64 & Gameboy
 Soft- und Hardware verfügbar

Playstation - aktuelle Software

Alien Resurrection	84,99
Alone in the Dark 4	79,90
Baldurs Gate	84,99
Bundesliga Manager 2001	84,99
Bundesliga Stars 2001	92,90
Driver 2	79,90
Final Fantasy 9	89,99
Formula One 2000	89,90
Nightmare Creatures 2	79,90
Parasite Eve II	82,90
Rayman 2	84,99
Speedball 2001	77,90
Star Trek New Worlds	75,90
Suikoden 2	89,99
Sydney 2000	89,90
Tenchu II	99,90
Vanishing Point	84,99
Ubik	84,99

... und vieles, vieles mehr

Playstation 2 - aktuelle Software

...sämtliche Titel zu super Preisen erhältlich!!!

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	15,99
RGB Scart Kabel	12,99
Padverlängerung	12,99

Software

Alone in the Dark 4	95,90
Arcatera	89,90
Dead or Alive 2	99,99
F 1 Racing Championship	89,90
Grand Theft Auto 2	84,99
Heroes of Might & Magic 3	89,90
Railroad Tycoon 2	89,99
Star Wars Epis. 1 Racer	89,90
Virtua Tennis	89,90

weitere Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

Playstation 2 jetzt bestellen!

Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 22,99

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 7,49

Flashfire Power Shock 29,99

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

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht. Preise in DM incl. MwSt zzgl. Porto und Verpackung.



Radikal

Bikers

PlayStation Rennspiel

Wer sich im vergangenen Jahr während des wohlverdienten Mallorca-Urlaubs in einer Spielhalle aufgehalten hat, der wird kaum am Pizza-Roller-Racer Radikal Bikers von Jaleco vorbeigekommen sein. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Pizza-Fahrers, der auf seinem Vespa-Roller in vier verschiedenen Ländern Leckereien ausfährt. Um den Kunden nicht zu verärgern, müsst ihr die Waren innerhalb eines knappen Zeitlimits anliefern und fleißig nach Abkürzungen Ausschau halten. Der Schwierigkeitsgrad wird deutlich durch einen Konkurrenten erhöht, der ebenfalls auf einem motorisierten Zweirad durch die Städte jagt. Erreicht er das Ziel vor euch, muss die Etappe erneut zurückgelegt werden. Nicht nur spielerisch ist Radikal Bikers eher im unteren Mittelmaß des Genres anzusiedeln, sondern auch technisch darf man keine Höchstleistungen erwarten. Bei der Fahrt durch die kunterbunten Stages ploppen die Landschaften nur so in den Background hinein. Die Fahrzeuge auf den Straßen erinnern eher an Vierecke mit Rädern als an moderne PKW. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Radikal Bikers ein geradliniger Arcade-Racer ist, der kurzzeitig für Spaß sorgt. Ob das jedoch 59 Marker wert ist? (Udo)

Fun 49%

Ubik

PlayStation Adventure

Die Welt in naher Zukunft ist schlecht, dekadent und mal wieder bedroht. Ihr steuert Chip, den mit Psi-Kräften ausgestatteten Helden, der nach Topeka Kibbutz ausgesandt wird, um die hoch begabte Patricia Conley zu finden. Deren Psi-Kräfte sind nämlich so stark, dass sie damit die Zeit anhalten kann. Bevor sie und ihr Talent in die Fänge des Bösen geraten, müsst ihr sie finden und anheuern. In Point&Klick-Manier steuert ihr durch die Gegend, stellt euch ein Team zusammen und befragt Personen. Dabei habt ihr bestimmte Fragen zur Auswahl und bekommt dementsprechende Antworten. Steuerung und Menüführung sind allerdings sehr kompliziert und nicht immer wohl durchdacht. Auch technisch setzt sich dieser negative Eindruck fort. Die Grafik ist sehr pixelig und die Hintergründe können auch nicht gerade überzeugen. Dazu kommen noch quälend lange Ladezeiten. (René)

Fun 25%



Girl-Power: Gegen die schnelle Wendy haben die Jungs kaum eine Chance. Der rosa Flitzer hat es einfach in sich.



I killed Kenny: Mit dem Schulbus sollte man sich nicht unbedingt anlegen, wenn man nur ein Kart unter dem Hintern hat.

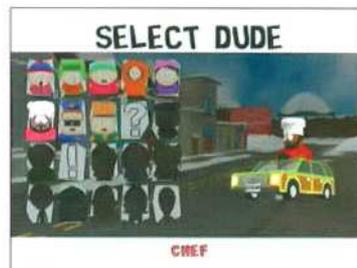
South Park

Rally

Dreamcast Rennspiel Nachdem im Test schon die PlayStation-Version überzeugen konnte, kommt nun die DC-Variante des Fun-Racers.

South Park ist eine dieser Serien, die man entweder liebt oder hasst. Und ähnlich ist es dann natürlich mit den dazugehörigen Spielen. South Park Rally nun ist ein typischer Fun-Racer mit allem was dazugehört und somit selbst für Nicht-Fans der Comic-Serie interessant. Die vier Vorschul-Chaoten Kenny, Kyle, Cartman und Stan spielen auch hier die Hauptrollen. Wer diese nicht mag, kann aus weiteren 24 illustren Charakteren wählen. Neben dem Arcade-Modus könnt ihr euch noch im Championship-Modus oder in dessen verkürzter Fassung, dem Mini-Championship-Modus, austoben. Habt ihr noch ein paar Freunde als Joypad-Akrobaten am Start, dann laden vor allem die Multiplayer-Modi ein. Alle Rennen unterliegen dabei einem gewissen Motto, so gibt es neben Valentinstags- oder Halloweenwettrennen noch zwölf weitere. Je nach Thematik müsst ihr unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Positiv dabei ist, dass Strecken und Motto unabhängig voneinander sind, und so jedes Motto auf jeder Strecke gefahren werden kann. Dadurch entsteht eine riesige Anzahl an Möglich-

keiten, was sich natürlich positiv auf die Langzeitmotivation auswirkt. Bei den Power-ups kommt erneut der typische South-Park-Humor durch, denn diese Goodies sind Kühe zum Werfen, Furz-Turbos oder Erbrechen-Attacken. Während sich das Spiel inhaltlich nicht von der PlayStation-Variante unterscheidet, hat sich vor allem an der Grafik viel getan. Tantalus hat sich die Fähigkeiten des Dreamcast zu Nutze gemacht und die Grafik-Engine nochmals überarbeitet. Der Sound ist ebenfalls sehr seriennah, Furzgeräusche sind an der Tagesordnung und die derben Sprüche hat man auch übernommen.



Alle zusammen: So ziemlich alle bekannten Bewohner sind als Charaktere im Spiel enthalten.



Phillips-Furz-Power: Gegen diesen Turbo kommt einfach nichts an. Einmal gezündet, schiebt euch der Turbo mit aller Gewalt nach vorne. Da möchte ich nicht hinterherfahren.



Typisch South Park: Wo sonst gibt es Saddam Hussein als Waffe, um den Gegner zu verwirren?



Mario: Wer von den üblichen Fun-Racern die Nase voll hat, der findet in South Park Rally eine abgefahrene Alternative. Derber Humor und witzige Einfälle heben dieses Spiel einfach aus der Masse heraus. Die technische Umsetzung ist für DC-Verhältnisse zwar keine Offenbarung, aber absolut ausreichend. Lediglich die teilweise sehr stressigen und konfuse Spielvarianten fallen negativ ins Gewicht. Für Fans der Serie ist dieser Titel allerdings ein Muss, denn der typische Humor kommt in diesem Fun-Racer sehr gut rüber. Insgesamt kam bei der Umsetzung ein grundsolides und lang motivierendes Spiel heraus.

Test Dreamcast

Hersteller: **Tantalus**
 Vertrieb: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Acclaim**
 Vergleichbar mit: **Wacky Races**
 (78%)
 Inhalt: **30 Charaktere, 9 Strecken, 15 verschiedene Renn-Mottos**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 71 Sound: 68

Fun: 73



ENTDECKE DIE MAGIE!



WALT DISNEY World Quest MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

- 13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock 'n' Roller Coaster
- 13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren
 - Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen
- mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn
- entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere



www.eidos.com



EIDOS
INTERACTIVE

Silent Bomber



Gunther: Silent Bomber, eine Mischung aus Metal Gear Solid und Bomberman? So ein Schmarren! Silent Bomber ist ein stinknormaler Shooter aus der Draufsichtperspektive. Hintergrundgeschichte und Handling sind gut gelungen. Man kann dem Spiel bestimmt in keiner Weise den Unterhaltungswert in den ersten Stunden absprechen, aber nach einiger Zeit

wirken die sich wiederholenden Elemente doch etwas ermüdend. Ihr rennt durch die Gegend, platziert eure Bomben und sonstige Spreng-Goodies in die Gegnerschaft und versucht zu überleben. Viel mehr passiert einfach nicht. Dass besiegte Zwischengegner im Bonus-Spiel als Charaktere anwählbar sind, rechtfertigt für uns auch kein höheres Rating.

PlayStation Shoot 'em Up Versagen bedeutet den Untergang der Menschheit. Juta, eine tickende Bombe, steht zwischen Feind und Überleben.

In naher Zukunft haben Androiden und andere miese Blechkübel die Menschheit an den Rand des Abgrundes getrieben. Durch die Schaffung künstlicher Intelligenz wurden fast sämtliche Verteidigungsbastionen niedergedrungen. Letzte Hoffnung bieten spezielle Söldner, deren Körper Sprengstoff in allen Arten produzieren. Diese Kamikazekämpfer werden als

letzter Joker in die Endschlacht geworfen. Ein Versagen würde den Untergang bedeuten. Ihr schlüpft in die Rolle Jutas, der nur ein Ziel kennt: Die Vernichtung feindlich gesonnener Elemente. Zunächst wird er in ein vorbildliches Trainingscenter geschickt, in dem jedem Freizeitbombenleger alle Feinheiten in Sachen Bombeneinsatz und weitere Waffenauswahl nahe

gebracht werden. Jede Aktion wird genau erläutert. So vorbereitet, heißt es sich durch 14 gigantische, verschachtelte Levels zu beißen und es gewaltig krachen zu lassen. Durch eure automatische Zielerfassung platziert ihr nahen und fernen Gegnerschaften eure Sprengladungen gezielt und zündet diese aus sicherer Entfernung. Der eine oder andere zusätzliche Einsatz von Napalm sorgt für weitere Dezimierung der Feinde. Obligatorische Goodies und Ausbau bestehender Waffensysteme sind selbstverständlich genauso enthalten wie versteckte Goodies in den Arealen. Jedoch laufen die Kämpfe selbst fast immer nach demselben Schema ab. Besiegte Zwischengegner dürfen als Dreingabe in einem Bonus-Spiel im Beat'emUp-Style für Gefechte ausgewählt werden.



Bombenhagel: Unfreundlichen Zwischengegnern sprengt man gezielt die Gliedmaßen weg und setzt einen Teppich aus verzehrendem Napalm hinterher.

Test PlayStation

Hersteller: **Studio 3**
 Vertrieb: **Virgin Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Virgin Interactive**
 Vergleichbar mit: **Steel Harbinger (59%)**
Erscheint erhältlich

Grafik: 79 Sound: 65

Fun: 70



Catan: Die erste Insel



PlayStation Strategie Nach Risiko gelangte eigentlich keine brauchbare Brettspiel-Umsetzung in Sonys CD-Schleuder.

Klaus Teubers preisgekröntes Spiel "Die Siedler von Catan" sollte eigentlich jedem halbwegs interessierten Brettspieler ein Begriff sein. Auf den aus Sechsecken bestehenden Spielfeldern erwachsen Siedlungen und Städte, dank derer der Spieler im Zufallsprinzip neue Rohstoffe sein Eigen nennt. Der strahlende Gewinner ist am Ende derjenige, der eine

Mindestanzahl von Siegpunkten erreicht hat. Diese setzen sich zusammen aus der Siedlungsanzahl, der längsten Handelsstraße oder der kräftigsten Rittermacht. Das taktische Gefüge entsteht durch den simplen Handel von fünf Rohstoffen mit den anderen Teilnehmern oder der gierigen Bank. Den besonderen Reiz erhält das Strategiespiel jedoch erst im Multiplayer-Mode,

Mario: Catan: Die erste Insel ist alles in allem eine hervorragende Umsetzung des klassischen Brettspiels, das mir und meinen Kumpels bereits so manch durchzockte Nacht bereitete. Auch die digitale Umsetzung weiß vor allem im Multi-Player-Mode zu gefallen, dank dem maximal vier Spieler gegeneinander antreten dürfen. Grafisch dürfen dabei

jedoch keine Höchstleistungen erwartet werden. Die soundtechnische Untermalung mitsamt der Kommentare der Spielfiguren klingt nach einiger Zeit irgendwie stupide und nervt. Wer jedoch keine Freunde findet, die auf eine Partie Brett-Catan Lust haben, dem kann die Videospielumsetzung ohne Frage ans Herz gelegt werden.

mit dessen Hilfe vier menschliche Mitspieler gleichzeitig auf Punktejagd gehen. Technisch brilliert der Titel vor allem durch eine vollkommen logische Steuerung, die bereits nach den ersten Zügen in Fleisch und Blut übergegangen ist. Dagegen bietet die grafische Darstellung nur wenig. Da hilft es auch nicht, dass man das Brett wahlweise in einer drei- oder einer zweidimensionalen Darstellungsweise betrachten kann.

Test PlayStation

Hersteller: **Similis**
 Vertrieb: **Ravensburger Interactiv**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **50,- DM**
 Hersteller von: **Ravensburger Int.**
 Vergleichbar mit: **Risiko (65%)**
Fakten: Multitap-Unterstützung

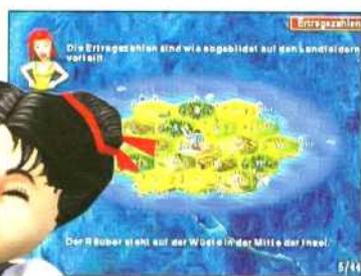
Erscheint erhältlich

Grafik: 39 Sound: 70

Fun: 79



Strategischer Tiefgang darf nicht erwartet werden. Doch gerade hierin liegt der Reiz des süchtig machenden Gameplays.



Party-Gag: Vor allem im Vierspieler-Mode ist das Game ein Kracher.

Dragon Valor

PlayStation Jump & Run Dragon Valor scheint werbungstechnisch ein Namco-Game zu sein, das auf einer Ebene mit Star Ixiom steht.

Während das gesamte Team von Namco fieberhaft an neuen PlayStation2-Titeln arbeitet, scheint der Spiele-Spezialist einige Volontäre mit der Programmierung von Dragon Valor beauftragt zu haben. Mit diesem recht adäquat wirkenden Titel hat es Namco leider wieder einmal geschafft, seine Fan-Gemeinde zu erschüttern. Dabei gestaltet sich die Story anfangs noch

relativ interessant. Nachdem ein gemeiner Drache euer Heimatdorf zerstört hat, macht sich euer Hero auf, dieses böse Ungetier zu jagen. Dabei steuert ihr euren Helden durch pseudo-dreidimensionale Welten, in denen die Pfade vorgegeben sind. Ganz dem Fantasy-Stil entsprechend setzt ihr euch mit dem Schwert und einigen mächtigen Zaubersprüchen zur Wehr. Diese magi-



Mächtig: Ihr setzt dem Drachenwesen nicht nur durch Schwerthiebe, sondern gerade durch viel Magie zu.



Mario: Was hat sich Namco nur bei diesem Spiel gedacht. Während wir in letzter Zeit eigentlich nur Top-Titel von dem japanischen Software-Spezialisten zu sehen bekamen, reißt Dragon Valor wieder ein tiefes Loch in die Wertungsskala. Auch

wenn die Story anfangs noch recht spannend beginnt, flacht der Spielspaß aufgrund der mageren technischen Umsetzung doch recht schnell ab. Wer sich von dem Fantasy-Ambiente trotzdem angesprochen fühlt, sollte besser auf Titel wie Alundra oder Vagrant Story ausweichen.

schen Attacken stehen euch aber nicht von Anfang an zur Verfügung. In den recht eintönig wirkenden Welten finden sich immer wieder Zauberbücher, die ihr aufnehmen müsst, um diese ausführen zu können. Damit das Spiel nicht allzu linear ausfällt, öffnet sich nach jedem erfolgreich bestandenen Level eine Oberweltkarte, auf der ihr andere Locations anwählen dürft. Unter anderem findet ihr hier einen Händler, der euch mit neuen Heilmitteln und anderen wichtigen Gegenständen versorgt. Grafisch gestaltet sich Dragon Valor sehr schlicht und

glänzt nur mit wenigen Effekten. (Mario)



Eingeschlüfert: Wenn euch dieses Biest mit seinem Gas erwischt, seid ihr für einige Zeit benommen und könnt euch nicht wehren.

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Vertrieb: **Sony**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **59,- DM**
 Master von: **Sony**
 Vergleichbar mit: **Alundra (83%)**
 Pakete: **2 CDs**

Erscheint: **August 2000**

Grafik: **55** Sound: **68**

Fun: **61**

Front Mission 3

PlayStation Strategie Erstmals erreicht auch unsere PAL-Gefilde ein Ableger der in Japan so erfolgreichen Front-Mission-Serie.

Die Story des Titels spielt in ferner Zukunft, genauer gesagt im Jahr 2112. Der junge Held Kazuki spioniert gemeinsam mit seinem Freund Ryogo und einer amerikanischen Agentin namens Emma das japanische Militär aus. Dabei machen sie eine grässliche Entdeckung. Scheinbar entwickelt das Pentagon der Zukunft nämlich eine äußerst gefährliche Waffe, mit deren

Hilfe es einen drohenden dritten Weltkrieg im Handumdrehen gewinnen würde. Das eigentliche Spielprinzip erinnert stark an Final Fantasy Tactics gemixt mit einer Hand voll BattleMech. Statt üblicher Waffensysteme werden hauptsächlich Mechs verwendet, die Wanzer genannt werden. Diese könnt ihr mit diversen Waffen updaten sowie deren Arme, Beine und Körper nach



Rene: Front Mission 3 bietet eine ausgesprochen fesselnde Story, in die der Spieler bereits nach wenigen Minuten vollkommen hineinversetzt wird. Zudem bietet uns Squaresoft wirklich einiges für unser Geld. Etwa 150 Spielstunden sollte der virtuelle Strategie gebannt vor dem heimischen Screen verbrin-

gen. Abgerundet wird das Game von einem hervorragenden Soundtrack, der die Stimmung des Titels gekonnt verdichtet. Somit sollten lediglich die Spieler von dem Titel lassen, die nichts mit der Mech-Thematik anfangen können. Allen anderen sei Squaresofts Strategie-Meisterwerk ans Herz gelegt, zumal Titel dieses Genres Mangelware sind.

Belieben austauschen und abändern. Mit den Kampfkolossen wehrt ihr euch gegen die Angriffe des auf Geheimhaltung bedachten Militärs. In den rundenweisen Kämpfen zerstört ihr eure meist zahlenmäßig überlegenen Feinde mit allen Mitteln, sprich Faustangriffen, Shotguns oder Raketen. Technisch glänzen vor allem die logische Menüführung und tolle Rendersequenzen. Doch auch die eigentliche Spielegrafik überzeugt durch detaillierte Darstellung der Locations.



Erwischt: Teilweise wird der Bildschirm während der Kämpfe der besseren Übersicht halber gesplittet.

Test PlayStation

Hersteller: **Squaresoft**
 Vertrieb: **Crave**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Master von: **Crave**
 Vergleichbar mit: **Front-Mission-Serie**
 Pakete: **dt. Bildschirmtexte**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **82** Sound: **88**

Fun: **87**



Killermaschinen: Die riesigen Mechs werden als Wanzer bezeichnet. Diese Abkürzung steht für Walking Panzer.



Dragon's Blood

Dreamcast Action-Adventure Quetscht euch in die verrostete Ritterrüstung und zeigt den Orks, wo der Barthel den Most holt!

Dragon's Blood schickt euch direkt in mittelalterliche Fantasy-Welten. Wahlweise schlüpft ihr in die Rolle des Abenteurers Cynric oder der Magierin Aeowyn. Beide unterscheiden sich in Bezug auf ihre Fähigkeiten wesentlich voneinander. Während Cynric ein Meister im Umgang mit dem Schwert

ist, liegen die Stärken Aeowyns klar in ihren Zauberfähigkeiten. Ein finsterner Drache schickt sich an, eure einstmalige friedvolle Heimat zu vernichten, indem er seine Armee dunkler Gesellen entsendet. Eure Aufgabe besteht nun darin, diesem Treiben mittels Waffengewalt oder Einsatz von



Harte Gegner: Die Zwischen- oder Endgegner haben es im Gegensatz zum Kanonenfutter à la Orks in sich.



Mario: Es ist schon so eine Sache mit Dragon's Blood. Während die Story ein hervorragendes Fantasy-Ambiente schafft, vermag mich die optische Seite nicht ganz zu überzeugen. Ein wenig mehr Details in den Levels hätten sicherlich keinem geschadet. Demgegenüber weiß die

klare Sprachausgabe absolut zu gefallen. Was bleibt, ist alles in allem ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, dem jedoch nicht zuletzt aufgrund fehlender taktischer Möglichkeiten während der Kämpfe mit den Gestalten der Dunkelheit alsbald die Puste ausgeht. Nur für Fantasy-Fans!

Magie ein Ende zu bereiten. Freundlich gesinnte Elfen stehen euch hilfreich zur Seite. So zieht ihr prügelnd und Orks meuchelnd durch die weiträumigen unwirtlichen Areale. Die technische Seite zeigt sich etwas durchwachsen, da die Locations zwar ein typisches Fantasy-Flair vermitteln, jedoch etwas karg ausgefallen sind. Zudem trübt ein immer präsenter Nebel ein wenig die Weitsicht. Auf der Soundseite hingegen fliegt euch eine klar akzentuierte, jedoch englische Sprachausgabe um die Ohren. Hier

werden euch viele Infos über die Hintergrund-Story vermittelt.



Schlachtfest: Am roten Lebenssaft wird hier wahrlich nicht gespart, denn das Blut spritzt in alle Richtungen.

Test Dreamcast

Hersteller: **TreyArch**
 Vertrieb: **Crave**
 Spielerszahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Crave**
 Vergleichbar mit: **Berserk (86%)**
 Pakete: **Vibration-Pak, VMU, 10+ Levels**

Er erscheint
August 2000

Grafik: **65** Sound: **73**

Fun: **67**



MoHo

PlayStation Genremix MoHo vereint typische Aspekte aus Geschicklichkeitsspielen mit Rennspiel- und Actionelementen.

Marbel Madness war vor einigen Jahren ein absoluter Knobel-Klassiker. Ziel des Spiels war es, eine Kugel durch verschiedene Labyrinth zu steuern. MoHo übernimmt dieses simple Prinzip und geht dabei noch einen Schritt weiter. Ihr erhaltet die Kontrolle über einen von fünf Robotern, die alle bestimmte Fähigkeiten haben. Die Level verteilen sich dabei auf zehn verschiedene Gefängnisse, die allerdings erst nach und nach freigespielt werden müssen. Pro Knast warten mindestens vier unterschiedliche Anforderungen auf euch, für die ihr mit Münzen belohnt werdet. Was euch erwartet sind Wettrennen und Sammelaufgaben,

manchmal reicht auch schon simples Überleben. Ihr werdet durch einen mit Fallen und Selbstschussanlagen gespickten Kurs geschickt und bei einer bestimmten Anzahl an Treffern heißt es dann Game Over. Optisch ist MoHo ein solides Spiel, die Charaktere sind schön designt und lediglich die Umgebung ist sehr trist geworden. Allerdings erwartet man



Mario: Ohne große Erwartungen habe ich MoHo in meine PlayStation geworfen und ich muss sagen, dass ich positiv überrascht wurde. Auch wenn die Grafik mit Top-Titeln nicht mithalten kann, überzeugt letztendlich das simple Gameplay. Das Spiel ist kurzweilig und durch die gute Steuerung kommt einfach Freude

auf. Trotzdem gibt es hier Tadel zu vermeiden. Zwar stehen in jedem Gefängnis unterschiedliche Aufgaben an, doch sind die Level einfach recht kurz und die meisten Missionen wiederholen sich. Alles in allem ist MoHo ein nettes Spielchen für zwischendurch, welches zwar Spaß macht, auf Dauer jedoch nicht motivieren kann.

von einem Gefängnis keine schrillen Farben. Dafür ist die Steuerung sehr feinfühlig und immer nachvollziehbar.



Let the race begin: Die Rennstrecken sind zwar schlicht, aber dafür wird hart um die Plätze gekämpft.



Gefängnisport: Beim Sammeln von Medaillen in der Halfpipe könnt ihr Tony Hawk zeigen, wer der einzig wahre Pipe-Gott ist. Allerdings sollte man die Zeit nicht außer Acht lassen.

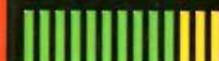
Test PlayStation

Hersteller: **Rockstar Games**
 Vertrieb: **Take 2 Interactive**
 Spielerszahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **59,- DM**
 Hersteller von: **Take 2 Interactive**
 Vergleichbar mit: **Marbel**

Madness
 enthält: **5+ Charaktere, Dual Shock, Multiplayer-Modus**
 Er erscheint: **erhältlich**

Grafik: **65** Sound: **60**

Fun: **68**





Platz da! Mit der B-Taste betätigt ihr die Lichthupe und fordert euren Rivalen zum Wettkampf auf.



Willkommen in der Import-Zone!
 Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an:
 Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe,
 Franz-Ludwig-Str. 9,
 97072 Würzburg
 Einsendeschluss ist der 29.09.00.
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Tokio Xtreme

Racing 2

Dreamcast Rennspiel Ist Genkis neuer Racer wirklich so gut, wie es die Bestnoten der japanischen Fachpresse uns versprechen?

Nachdem Tokio Xtreme Battle (Shutoku Battle) wohl als eine spielerische Fehlzündung eingestuft werden muss, erwarteten wir uns eigentlich nicht sonderlich viel vom Nachfolger. Umso erstaunter waren wir über die Wertungen japanischer Fachzeitschriften, in denen die Simulation durchweg ähnlich gute Wertungen wie Genre-Leader Gran

Turismo 2 abstaubte. Kurz vor Redaktionsschluss trudelte der Silberling endlich ein und eine ausführliche Testfahrt sollte zeigen, wie viel PS das Game unter der Haube hat.

Spielablauf: Rennspiel mit Beat'emUp-Einschlägen

Ihr habt richtig gelesen. Das Herzstück des Games ist nämlich der so genannte Quest-Mode, in dem ihr über einen kurzen Abschnitt eines Tokioer Highways donnert. Dass die Fahrt jedoch nicht den Charakter einer Sightseeing-Tour erhält, dafür sorgt ein Rivale, der euch über den Asphalt hetzt. Am oberen Bildschirmrand entdeckt der virtuelle Pilot für jeden Fahrer einen Energiebalken, der bereits seit Jahren im Bereich der Prügel-Games genutzt wird. Die Besonderheit des



Anleihen aus Ridge Racer: Wie bei Namcos Vorzeige-Racer ziehen die Rücklichter der Boliden optisch nach.

Rennspiels von Genki ist, dass der zurückliegende Fahrer ständig an Energie verliert. Der Asphalt-Cowboy, dessen Balken zuerst die Null-Prozent-Marke erreicht, hat logischerweise verloren. Erfolgreichen Fahrern winken Preigelder, mit denen sich neue Boliden erwerben lassen oder bereits im Besitz befindliche PS-Monster getunt werden können.

Fahrzeuge wurden sehr aufwändig gestaltet, so dass deren Kurven teilweise aufregender wirken als die der Dead-or-Alive-2-Amazonen. Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Steuerung enorm verbessert. Die Vehikel reagieren präzise auf Lenkbewegungen des Fahrers. Einziger Schwachpunkt des Renners ist, dass alle Rennen bei Nacht stattfinden. Zudem lässt die gleichartige Gestaltung der Pisten an Abwechslung vermissen.



Keine Verständigungsprobleme: Die meisten Optionen verstehen auch Europäer.

Technik: In der Nacht sind nicht alle Katzen grau

Grafisch macht der Renner viel her. Die



Die Replays sind grafisch genial!



Udo: Na ja, ein wenig hoch bewertet wurde Genkis neuer Racer schon von den japanische Magazinen! Im Vergleich zum ersten Teil hat sich jedoch eine Menge verbessert und auch der recht große Umfang sorgt für langen Spielspaß. Leider bieten die Nachtstrecken nur wenig optische und spielerische Abwechslung, was den Großteil der Zocker abschrecken dürfte.



Fernöstliche Edelkarossen: Die japanischen Boliden wurden authentisch und mit viel Liebe zum Detail digitalisiert.



Ansichtssache: Drei unterschiedliche Perspektiven sorgen für Durchblick beim virtuellen Piloten.



Dicht aufgefahren: Dank eines Editors lässt sich soagr das Nummernschild eures PS-Monsters verändern.



Cool: Ähnlich wie in einem Beat 'em Up verfügt jeder Spieler über eine Energieleiste.





Abgestaubt: Nützliche Goodies, wie neue Lebensenergie oder coole Graffiti, befinden sich meist an versteckten Orten.



Schwachpunkt: Die automatische Kameraführung wählt nicht immer die optimale Einstellung.



Meisterwerk: Ein solches Graffiti verschlingt mindestens acht Spraydosen.

Jet Set Radio

Dreamcast Genre-Mix In Tokio tobt der Krieg! Um rivalisierenden Sprayer-Banden das Handwerk zu legen, schickt die Polizei Hunde, Kampfhubschrauber und Panzer in den Kampf, und ihr steckt mittendrin!

Die letztjährige Tokyo Game Show zeigte bereits, welch großes Potential in Segas neuem Genre-Mix aus Geschicklichkeit und Rennspiel steckt. Besonders der comiclastige, kunterbunte Style des Games sorgte für Aufsehen beim Publikum. Die Entwickler des Titels sind übrigens

keine Unbekannten. Das sechsköpfige Team werkelte zuvor bereits an Mega-Sellern wie der Panzer-Dragon-Saga oder an Sega Rally 2. Das zugegeben beeindruckende neue Machwerk der Truppe dürfen seit kurzem Zocker aus dem Land der aufgehenden Sonne daddeln. Im Mittelpunkt der Story

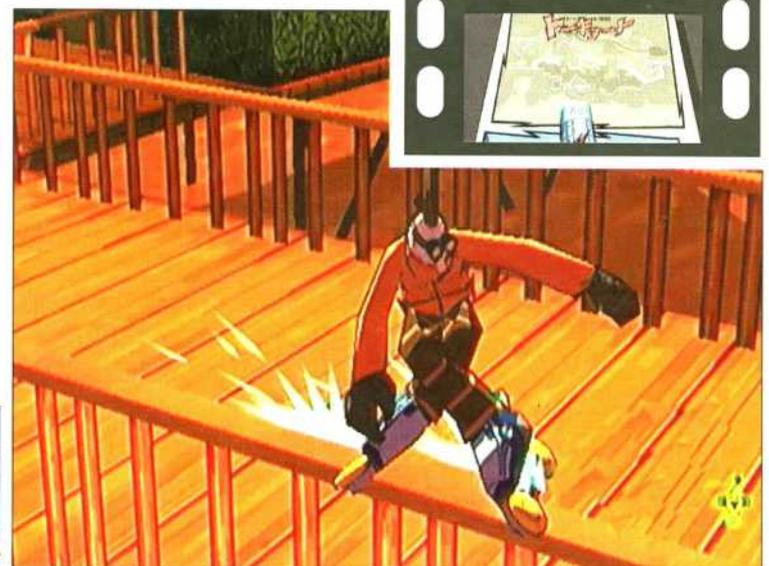
stehen zwei rivalisierende Sprayer-Gangs, die das postmoderne Neo-Tokio mit bunten "Schmierereien" versehen. Dass nicht jeder Bewohner der Stadt mit diesen Gemälden einverstanden ist, zeigt der massive Einsatz der Polizei, die dem Treiben endgültig ein Ende setzen will.

Spielablauf: Den schmalen Grat zwischen Frustration und Motivation gefunden

Prinzipiell besteht der Spielablauf aus zwei verschiedenen Abschnitten. Einerseits müssen kurze Etappen zurückgelegt werden, die euch ein zunächst nicht anwählbarer Skater



Bis die Finger schmerzen: Aufwändige Graffiti verlangen harte Pad-Arbeit vom Spieler.



Bis die Kufen glühen: Coole Moves, zum Beispiel atemberaubende Grinds, sind nahezu überall möglich.

Jet Set Radio wird für den amerikanischen und europäischen Markt in Jet Grind Radio umbenannt.

Stylish: Um den Comic-Touch zu unterstreichen, wählte man hart abgesetzte Schatten ohne Verläufe.



Keine Hürde: Die japanischen Texte müssen nicht zwingend verstanden werden, um das Spiel komplett zu meistern.

Intro

Hier wird der Spieler in typischer Comic-Manier in das Abenteuer eingeführt.





Vor Angriffen der Gegner bestens gewieht: Dieser Bursche ist zwar eher langsam, hält dafür aber eine Menge aus.

präsentiert. Die Schwierigkeit liegt hierbei darin, alle gezeigten Moves an den entsprechenden Abschnitten des kurzen Fahrtwegs korrekt nachzuahmen. Habt ihr die Prüfungen (meist sind es drei) erfolgreich abgelegt, reißt sich der neue Charakter in eure Fahrerriege ein. Andererseits fährt ihr in vollkommener Bewegungsfreiheit



Vorsicht Zug! Durch Grinden gewinnt ihr während des Wettrennens kostbare Sekunden.

durch die bunte Metropole, wobei es gilt, Graffiti von gegnerischen Gangs zu übersprühen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei aufgrund unterschiedlicher Faktoren extrem hoch. So jagt euch beispielsweise die Polizei gnadenlos mit schwer bewaffneten Einheiten, Kampfhubschraubern, Panzern und Dobermännern. Erfolgreiche Attacken der Ordnungshüter zehren kräftig an eurem Energievorrat. Dieser kann durch das Einsammeln roter Spraydosen wieder aufge bessert werden. Den zweiten Knackpunkt stellt die Uhr dar, die am oberen Bildschirmrand unaufhaltsam tickt. Es passiert nicht selten, dass sich die für den Level zur Verfügung stehende Zeit dem Ende entgegen neigt, wenn ihr gerade dabei seid, das letzte Graffiti der Stage zu vollenden. Zu guter Letzt



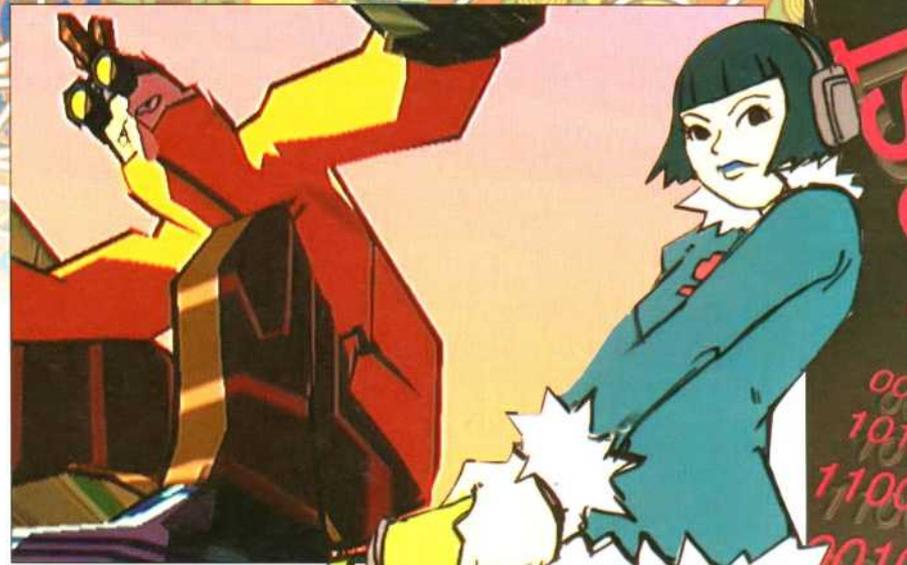
Rutschpartie in luftiger Höhe: Auf den Brücken über dem Busbahnhof findet ihr die wichtigen Spraydosen.



Beinahe frustrierend: Der Schwierigkeitsgrad liegt bei Jet Set Radio enorm hoch.



Über den Dächern der Stadt: Einige Graffiti liegen extrem versteckt und ihr gelangt nur über Umwege zu ihnen.



Blickfang: Die Animationen der kunterbunten Charaktere wurden äußerst lebensnah dargestellt.



Eintritt frei: In einige Gebäude der futuristischen Stadt könnt ihr mit eurer Spielfigur sogar hineingehen.

sollte noch erwähnt werden, dass ihr in einem Editor individuelle Graffiti erstellen dürft.

Technik: Grafisches Meisterwerk

Die bunte Comic-Grafik ist einfach umwerfend. Kein Spiel zuvor erreichte bezüglich Style und Design solch geniale Atmosphäre. Die Polygon-Fahrer wurden mit klar definierten Schatten (hell/dunkel), dem sogenannten Cell-Shader-Verfahren, überzogen, um den Comic-Style nochmals zu verstärken. Die Animationen der Fahrer wirken dabei absolut authentisch. Hinzu kommen die fetten Hip-

Das Charakter-Design hätte ausgefallener nicht sein können.



Akrobatisch: Beim Grinden lassen sich Plakate bemalen.

Hop-, House-, Funk- und Techno-Beats, die der DJ Professor K über seinen Piratensender Jet Set Radio ausstrahlt.



Udo: Mit dicken Augenrändern bin ich während der letzten Tage in die Redaktion marschiert. Bis früh in den Morgen habe ich immer wieder versucht, einen weiteren Level des Ausnahmetitels erfolgreich zu meistern. Sega erschuf eine wahre Droge, von der ich nicht mehr lassen kann! Jet Set (Grind) Radio zählt somit für mich schon jetzt zu einem der besten Titel des Jahres!



Are you ready to fly? Die Replays wurden spektakulär in Szene gesetzt.





Heilspruch: Zidane Tribal, der sechzehnjährige Dieb, setzt gerade einen Heilzauber ein, um verlorene Health-Points wieder zu erneuern.



Feuerball: Im späteren Verlauf treten euch schlagkräftigere Gegenspieler, wie etwa dieser brennende Geselle, entgegen.

Final Fantasy IX

PlayStation Rollenspiel Die Götter der Rollenspiele schicken die wohl beste und berühmteste RPG-Reihe in die mittlerweile neunte Runde.

Zahlen verraten zwar nicht alles, doch geben sie zumindest Auskunft über den Stellenwert, den die RPG-Serie mittlerweile nicht nur im Land des Reis-

weins inne hat. Mehr als 1,9 Millionen Exemplare des neunten Teils gingen innerhalb der ersten Verkaufswoche über die Ladentische. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns das auf vier CD-ROMs ausgelieferte Meisterwerk.

Spielablauf: Back to the roots

Wie schon im Vorfeld zum Release berichtet wurde, kehren die Programmierer der eher realistisch angehauchten Storyline des Sequels den Rücken und wenden sich stattdessen alten Tugenden zu. FF IX setzt voll und ganz auf die knuddeligen Charaktere, die bereits in

den ersten sieben Episoden einen Kampf um Liebe und Gerechtigkeit ausgefochten haben. Ihr startet in die ausladenden Welten mit einer relativ kleinen Party, deren Besetzung sich je nach den erreichten Zielen stetig ändert. Zumeist befinden sich jedoch die Haupthelden, der Dieb Zidane Tribal, die neunjährige Zauberin Vivi Ornitier sowie der Ritter Adalbert Steiner, in eurer Gruppe. Als erstes Missionsziel steht die Befreiung einer Prinzessin in der mittelalterlich angehauchten Stadt Alexandria auf der



Hüpfspaß: Nette Mädchen animieren euch zu einer Runde Seilhüpfen. Hier lassen sich wertvolle Items gewinnen.

Tagesordnung. Im Gegensatz zum Vorgänger hält sich die Häufigkeit der Kämpfe zumindestens anfangs in Grenzen. Nachdem ihr neun geheimnisvolle Soldaten aufgespürt habt, darf die Herrschertochter aus den Fängen ihres Vaters entführt werden, um sich letztendlich eurem Gefolge anzuschließen. Wie schon in FF VII bekommt ihr es mit einer Reihe von Mini-Spielen zu tun.

FMVs

Square setzt die Sequenzen ein, um die Handlung fortzuführen.



Gerettet: Kurz nachdem die Prinzessin aus den Fängen garstiger Zeitgenossen entführt wurde, schließt ihr Freundschaft.



Abwechslungsreich: Während dieses Mini-Games gilt es, die richtige Tastenkombination zu drücken, um zusätzliche Goodies einzustreichen.



Feuerwerk: Square brennt erneut einen Hingucker nach dem andern ab und schafft somit eine opulente Optik.



Happy Hippo: Im Gegensatz zum realistischen Vorgänger trifft man nun wieder auf Knuddel-Charaktere.



Farbenfroh: Attacken und Zauberanriffe erhellen teilweise den kompletten Bildschirm.



Zwischengegner: Der Drachenkopf stellt sich eurer Party bereits nach kurzer Zeit in den Weg.



Punks: Auch diese Zeitgenossen haben Wissenswertes zu berichten.



Render-Wahn: Wie von Square zu erwarten, wurden die Backgrounds sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt.

Diese reichen vom Seilhüpfen bis hin zu Quick-Time-Events in bewaldeter Umgebung. Auf alte Bekannte, wie Chocobos, die unverzichtbaren Markenzeichen jedes Final Fantasy, oder die drolligen Mogs, die als Speicherpunkte dienen, muss nicht verzichtet werden. Zum Kampfsystem bleibt nur soviel zu sagen, dass der Schlagabtausch jeweils rundenbasierend abläuft. Sobald die Leiste am unteren Bildrand gefüllt ist, dürfen eure Protagonisten eine weitere Attacke starten.

setzt wie schon einige der Vorgänger auf ein ausgiebiges Ability-System. Hierbei wird zwischen Support- und Attack-Abilities unterschieden. In etwa vergleichbar mit den Limit-Breaks vergangener Episoden ist das sogenannte Trance-System. Je mehr Schaden ihr einstecken müsst, desto mehr füllt sich die zugehörige Leiste auf. Bei vollständig gefüllter Leiste kann Vivi beispielsweise statt der Schwarzen Magie eine schlagkräftigere Version derselben Attacke anwenden. Alle Abilities und Zauber hier aufzuführen, würde den Rahmen sprengen. Nur so viel dazu: Es sind wahrlich eine Menge.



Altbewährt: Das Kampfsystem geht eher in Richtung des siebten Teils. Final-Fantasy-Profis werden sich sofort heimisch fühlen.

Technik: Genialität hat einen Namen - Square

Technisch gesehen geben sich die Coder keine Blöße und übertreffen sogar noch den hoch gelobten letzten Teil der Saga. Was man hier an Effekten und optischen Spielereien aus dem Hut zaubert, übertrifft alles für den 32-Bitter Vorstellbare. Lediglich die erneut fehlende Sprachausgabe stört etwas. Aber Square-Fans haben sich wohl mittlerweile daran gewöhnt.



Lebendig: Im Inneren dieser Kreatur verbirgt sich ein menschliches Wesen, welches ihr nicht verletzen solltet.



Auf der Suche nach seinem treuen Pferd Epona wird Link wieder einmal in ein aufregendes Abenteuer verwickelt.



Sumpflandschaft: Ihr streift durch karge Lande.



Swen: FFX eine absolute Wertung zu verpassen, scheitert einmal mehr an der Story.

Für Nicht-Japaner verschließt sich diese nahezu komplett. Deswegen bleibt auch wenig über den exakten Fortgang der Geschichte zu be-

richten. Rein vom technischen Aspekt bewegt sich Square wieder einmal in den höchsten Regionen. Was hier an Effekten aufgefahren wird, hätte vor einem Jahr niemand für möglich gehalten. Nach keinem PAL-Spiel der letzten Monate habe ich mich so gesehnt, wie nach eben diesem. Square, bitte lasst uns schnell in dieses fantastische Spiel eintauchen.



Leckerbissen: Selbst die In-Game-Optik kann mehr als nur begeistern und stellt sogar den phänomenalen achten Teil der Reihe in den Schatten.



Wenig königlich: Der Herrscher gebärdet sich nicht standesgemäß und versucht, eure Pläne zu kreuzen.



Samba de Amigo

Dreamcast Geschicklichkeit Segas Rasselspaß ist nach langen Beschaffungsproblemen nun endlich im Importtest.

Wochenlang haben wir versucht, Samba de Amigo zu ergattern, aber trotz des horrenden Importpreises von weit über 400 DM ist an dieses Spiel kaum ranzukommen. Doch endlich ist es eingetrudelt und das Warten hat sich mehr als gelohnt. Neben dem Spiel enthält die Box noch zwei super verarbeitete Rasseln und eine mit Sensoren ausgestattete Leiste. Diese misst den

Abstand zwischen Boden und Rasseln. Samba de Amigo ist ein wahres Wunder an Dauermotivation, denn neben den „normalen“ Modi gibt es noch viele Mini-Games, die allesamt sehr durchdacht und absolut partytauglich sind. So gibt es beispielsweise einen Love-Mode, in dem Verliebte durch synchrones Rasseln herausfinden können,



Samba-Parade: Je besser ihr die Rasseln schwingt, desto sonniger und lebhafter wird es auf dem Screen. Dagegen ist die Loveparade ein lahmer Haufen.



Finishing-Move: Der Song ist zu Ende und der Affe strahlt und jubelt. Das heißt diese Runde ist geschafft.



Hintergrund-Overkill: Man beachte die extrem detailreichen Grafiken. So muss ein Spiel aussehen!

wie gut sie wirklich zueinander passen. Allerdings sind viele dieser Mini-Games wohl auf die flinken Japaner zugeschnitten, denn sie sind verdammt schwer.

Generell ist dieser Titel sehr fordernd im Schwierigkeitsgrad, aber man versucht es einfach immer und immer wieder, weil es so viel Spaß macht. Die Technik ist

dabei mehr als ordentlich, doch eigentlich hat man gar keine Zeit, den Trubel auf dem Bildschirm zu beachten. Der Soundtrack ist grandios und kann durch Downloads aus dem Internet noch erweitert werden.



Swen: Dieses Spiel ist ein absoluter Spaß-Knaller, der jede Party zum Kochen bringt. Für Freaks ein absolutes Must-have, ist das Spiel wegen seinem hohen Preis aber nicht generell zu empfehlen. Ich jedenfalls geh jetzt wieder rasseln, denn ich bin absolut begeistert von diesem Titel und bereue keinen Pfennig.



Stellungswechsel: Als Auflockerung zwischendurch müsst ihr immer wieder mal bestimmte Rassel-Stellungen nachmachen.



Tokyo Bus Guide

Dreamcast Simulation Taito liefert einen weiteren Kandidaten der Sparte: Spiele, die wirklich niemand braucht!

Japan, das Land der obskuren Spielideen, hält ein neues außergewöhnliches Spielprinzip bereit. Nachdem der Daddler bereits Straßenbahnen durch virtuelle Großstädte lenken durfte, einen Pferde-Rennstall managen konnte oder in einer virtuellen Küche leckere Gerichte zubereitete, lässt euch Taito nun hinter das Lenkrad

eines Personenbusses steigen, der durch die authentisch nachgebildeten Straßenzüge von Tokio seine Bahnen zieht. Wer jedoch glaubt, eine Crazy-Taxi-Abwandlung spielen zu dürfen, wird schon beim Betreten des Vehikels am Busbahnhof derb enttäuscht. Erste Fahrgäste steigen zu und lösen brav ihr Ticket. Bei der grafischen Dar-

stellung der Personen zieht es die Mundwinkel des Spielers auf den Fußboden. Simple 2D-Sprites sind nun wirklich nicht mehr up to date, liebe Damen und Herren Entwickler. Auch die visuelle Aufbereitung der realistisch anmutenden Straßenzüge vermittelt dem Spieler zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, sich in einer brodelnden Großstadt zu befinden. Nur wenige Fahrzeuge säumen die Straßen und daneben herrscht gähnende Leere. Das Spielprinzip ist denkbar stupide. Wie im wirklichen Leben steuert ihr einen Bus eine festgelegte Route entlang und sammelt an diversen Haltestellen Passagiere ein. Dabei müsst ihr aber die allgemeine Straßenverkehrsordnung beachten. Eine Raserei à la Speed ist also nicht zu erwarten. Hält sich der virtuelle Kutscher nicht an die Regeln, sinkt seine Energieleiste. Baut er gar einen Unfall, ist der Spaß wie im richtigen Leben ruck, zuck beendet.



Augen auf! Während der Fahrt müssen Tempogrenzungen und Ampeln beachtet werden.



Udo: Was Japanern an diesem Spiel riesigen Spaß bringen soll, leuchtet mir beim besten Willen nicht ein. Neben einer katastrophalen grafischen Darstellung bietet die Busfahrer-Simulation ein absolut trockenes und langweiliges Spielprinzip. Einzig die authentische Gestaltung der Tokioer Straßenzüge (sofern diese Aussage überhaupt stimmt) kann zumindest für Einwohner der Metropole als Pluspunkt angesehen werden.



Peinlich: Die Passagiere bestehen aus 2D-Sprites. Diese Darstellungsart sollte doch im Zeitalter der High-End-Konsolen endgültig gestorben sein.



Tote Hose: Die Straßen Tokios haben wir uns irgendwie belebter vorgestellt.



Mr. Driller

Dreamcast Geschicklichkeit Der Traum vieler Bauarbeiter wird wahr. Bewaffnet mit einem Presslufthammer gilt es die Welt zu retten.

Stellt euch mal vor, unzählige Gesteinsbrocken würden auf die Erde hernieder rasseln und alles unter sich begraben. Niemand könnte mehr zur Arbeit gehen, Kinder müssten statt in der Schule zu lernen, sich die Zeit zu Hause vertreiben und so weiter und so weiter. Was für einige wahrscheinlich eine höchst angenehme Vorstellung sein mag, wird uns in der Vorgeschichte zu Mr. Driller natürlich als Katastrophe verkauft. Im Geschehen aber letztlich angelangt, stellt sich heraus, dass diese hanebüchene Story keinen Einfluss auf den Spielspaß selbst hat, da sie nur als Ausgangslage für einen Tetris-Klon herhält, der wie folgt funktioniert: Mit eurer Spielfigur grabt ihr euch durch unzählige Gesteinsschichten, die aus vier

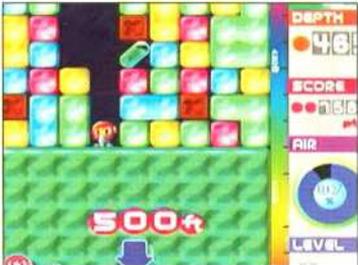
unterschiedlich farbigen Felsbrocken aufgebaut sind. Ganz nach Newtons Schwerkraftgesetz fallen Steine, denen ihr die Unterlage wegbohrt, natürlich nach unten, was dem kleinen Bauarbeiter leicht zum Verhängnis werden kann. Streifen solch herabsausende Trümmer jedoch Steine mit derselben Farbe, bleiben sie daran kleben und die Gefahr ist erst einmal gebannt. Finden sich durch solch eine Aktion vier oder mehr Steine derselben Farbe, verschwinden sie alle auf einmal. Eine Kettenreaktion, die ihr ebenfalls nicht außer Acht lassen solltet. Zu guter Letzt seid ihr ferner gezwungen euch den Weg zu im Gestein eingeschlossenen Sauerstoffflaschen (zwecks Atemluftversorgung) frei zu schaufeln und besonders harte Fels-



Bohrer anschmeißen und los geht es: Die ersten Gesteinsschichten sind noch relativ einfach zu beseitigen. Jedoch sollte man dabei stets auf die Anzeige des Sauerstoffvorrats achten.

brocken zu umgraben. Leider wurde ein interessantes Zweispieler-Duell von den Programmierern nicht realisiert.

einfach drauf los zu bohren. Eine Taktik die, schnelle Reaktionen vorausgesetzt, lange Zeit auch mit Erfolg belohnt wird. Weiterhin hätten abwechslungsreiche Spielmodi und natürlich ein anständiger Zweispieler-Modus der Scheibe gut getan. Fazit: Nur für echte Freaks eine Überlegung wert.



500 Fuß unter der Erde: Die jeweiligen Levelabschnitte werden anhand der Tiefenmessung vorgegeben.



Knuddelsüßer Fratz: Wer auf den japanischen Grafikstil steht, wird hier bestens bedient.



Mario: Als ich Namcos neues Werk in die Hand gedrückt bekam, dachte ich mir: "Oh nein, nicht schon wieder so ein Trash-Game." Im Nachhinein ist dieser größte anzunehmende Unfall aber doch nicht eingetreten, da sich Mr. Driller zumindest als halbwegs innovative Tetris-Variation entpuppte. Die altertümliche Grafik und der pipsige Sound verlocken stets, die strategische Komponente außer Acht zu lassen und



Nutz die Chance, Baby!

50% sparen im Mega-Fun-Miniabo!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Teste zwei Ausgaben von Mega Fun zum Preis von einer.

Gefällt dir Mega Fun, so musst du nichts weiter tun. Du erhältst das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 5,75 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt dir Mega Fun wider Erwarten nicht, so gib uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Einfach anrufen:

01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

Geschicklichkeit



Bomberman World/PS Hudson 5/98 S.108	83%
Toy Commander/DC Sega 12/99 S.60	83%
Blast Corps/N64 Rare 9/97 S.64	82%
Space Channel 5/DC Sega 8/00 S.56	81%
Frontschweine/PS Infogrames 8/00 S.47	81%
Iggy's Reckin' Balls/N64 Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
Swing!/PS Software 2000 4/99 S.61	80%
Mario Party/N64 Hudson 4/99 S.51	78%
Tetrisphere/N64 Nintendo 3/98 S.77	76%
Wetrix/PS Ocean 8/98 S.87	75%



Wieder ein paar Kröten gespart? Lust auf was Neues? In dieser Rubrik findet ihr die wahren Software-Perlen für eure Konsolen.



Beat 'em Up

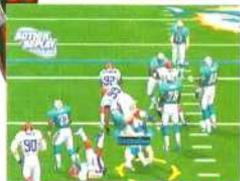


Berserk/DC ASCII 2/00 S.79	86%
Nightmare Creatures II/PS Kalisto 6/00 S.44	85%
Zombie Revenge/DC Sega 8/00 S.43	80%
Soul Fighter/DC Toka 1/00 Beilage	78%
Fighting Force 2/PS Eidos 1/00 S.78	75%
Nightmare Creatures/N64 Kalisto 2/99 S.71	75%
Dynamite Cop/DC Sega 10/99 S.83	73%
Nightmare Creatures/PS Kalisto 11/97 S.68	72%
Fighting Force 64/N64 Crave 10/99 S.67	70%
Ninja/PS Core Design 11/98 S.76	68%



Soul Calibur/DC Namco 10/99 S.70	92%
Dead or Alive 2/DC Acclaim 5/00 S.46	92%
Virtua Fighter 3tb/DC Sega 10/99 S.76	86%
Tekken 3/PS Namco 9/98 S.90	85%
Soul Blade/PS Namco 3/97 S.74	85%
Ehrgeiz/PS Squaresoft 3/00 S.72	81%
Tekken 2/PS Namco 10/96 S.38	80%
Power Stone/DC Capcom 10/99 S.84	79%
Dead or Alive/PS Tecmo 7/98 S.42	78%
Bloody Roar II/PS Virgin 5/99 S.76	76%

American Sports



NFL 2K/DC Sega	93%
NFL Quarterback Club 99/N64 Iguana 1/99 S.86	85%
Madden NFL 99/PS Electronic Arts 12/97 S.100	84%
Madden 2000/PS Electronic Arts 11/99 S.50	82%
NFL Quarterback Club 98/N64 Iguana 12/97 S.114	81%



All-Star Baseball 2000/N64 Acclaim 6/99 S.69	85%
All-Star Baseball 99/N64 Acclaim 9/98 S.101	81%
Triple Play 2000/PS Electronic Arts 7/99 S.85	80%
VR Baseball 97/PS Interplay 8/97 S.61	65%
Baseball 2000/PS Revolution 1/00 S.72	52%



NBA 2K/DC Sega 3/00 S.75	94%
NBA Live 2000/PS Electronic Arts 1/00 S.66	89%
NBA Live 99/PS Electronic Arts 1/99 S.66	84%
NBA Jam 99/N64 Acclaim 1/99 S.68	83%
NBA Showtime/DC Midway 2/00 S.77	82%



NHL 2K/DC Sega 9/00 S.47	85%
NHL 2000/PS Electronic Arts 11/99 S.42	85%
NHL Championship/PS Radical Ent. 12/99 S.65	81%
NHL 99/N64 Electronic Arts 12/98 S.92	81%
NHL 99/PS Electronic Arts 12/98 S.92	81%

Adventure



Discworld Noir/PS Psygnosis 1/00 S.66	84%
Discworld/PS Psygnosis 2/96 S.74	84%
Discworld 2/PS Psygnosis 12/97 S.103	82%
Baphomets Fluch 2/PS Revolution 12/97 S.102	82%
Baphomets Fluch/PS Revolution 11/96 S.62	80%
Blazing Dragons/PS BMG Int. 10/96 S.42	77%
Riven - The Sequel to Myst/PS Cyan 3/98 S.69	73%
Blood Omen/PS Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
Atlantis/PS Cryo 3/99 S.68	67%
Myst/PS Sunsoft 10/96 S.75	66%

Sport



FIFA 2000/PS Electronic Arts 12/99 S.38	89%
ISS Pro 98/N64 Konami 10/98 S.76	87%
ISS Pro Evolution/PS Konami 3/00 S.49	86%
FIFA 99/PS Electronic Arts 1/99 S.48	86%
FIFA 99/N64 Electronic Arts 5/99 S.68	85%
ISS Pro 99/PS Konami 10/98 S.73	85%
Fußball Live! SCED 12/99 S.48	84%
UEFA Striker/DC Infogrames 2/00 S.74	83%
UEFA Striker/PS Infogrames 11/99 S.51	83%
Bundesliga Stars 2000/PS Electronic Arts 10/99 S.48	81%



Everybody's Golf 2/PS Camelot 6/00 S.63	87%
Everybody's Golf/PS Camelot 7/98 S.78	85%
Mario Golf/N64 Nintendo 10/99 S.58	85%
Cyber Tiger/PS Electronic Arts 1/00 S.72	84%
Tiger Woods/PS Electronic Arts 4/99 S.55	82%
Tee Off/DC Acclaim 3/00 S.76	81%
Actua Golf 3/PS Gremlin 1/99 S.47	80%
PGA Tour 98/PS Electronic Arts 1/98 S.99	73%
PGA Tour Golf 2000/N64 Electronic Arts 5/00 S.56	71%
Actua Golf 2/PS Gremlin 12/97 S.102	71%



Virtua Tennis/DC Sega 9/00 S.38	88%
Centre Court Tennis/N64 Hudson 3/99 S.74	79%
Sampras Extreme Tennis/PS Codemasters 8/96 S.42	74%
Anna Kournikova S. C. Tennis/PS Namco 7/99 S.86	74%
Smash Court Tennis/PS Namco 11/96 S.70	73%
All Star Tennis/PS Ubi Soft 11/98 S.79	67%
All Star Tennis/N64 Ubi Soft 4/99 S.55	63%
V-Tennis 2/PS Tonkin House 4/97 S.66	59%
Hyper Final Match Tennis/PS Human Ent. 5/96 S.79	59%
Tennis Arena/PS Ubi Soft 12/97 S.121	58%



Ready 2 Rumble Boxing/DC Midway 1/00 S.60	85%
Box Champions 2000/PS Electronic Arts 1/00 S.75	84%
Ready 2 Rumble Boxing/PS Midway 1/00 S.60	84%



Virtual Pool/PS Interplay 4/97 S.71	57%
Backstreet Billiards/PS ASCII 4/98 S.71	56%
Jimmy White's Cueball 2/DC Virgin 3/00 S.73	54%



Brunswick C. Pro Bowling 2/PS THO 5/00 S.71	60%
Brunswick C. Pro Bowling/PS THO 2/99 S.64	41%
Ten Pin Alley/PS ASC Games 5/97 S.81	25%



Get Bass/DC Sega 10/99 S.79	80%
International Track & Field 2/N64 Konami 5/00 S.61	76%
International Track & Field 2/PS Konami 3/00 S.64	76%

Fun-Sports



Snowboard

1080° Snowboarding/N64 Nintendo 11/98 S.84	88%
Snow Surfers/DC UEP Systems 2/00 S.67	83%
Cool Boarders 3/PS 989 Studios 12/98 S.88	80%
Cool Boarders 4/PS 989 Studios 3/00 S.68	79%
MTV Sports Snowboarding/PS THQ 2/00 S.58	78%
Snow Kids/N64 Atlus 3/98 S.76	76%
Snow Racer 98/PS Infogrames 5/98 S.109	74%
Extreme Snowbreak/PS Microids 4/98 S.76	70%
X-Games Pro Boarder/PS Radical Ent. 2/99 S.68	69%
Cool Boarders 2/PS UEP Systems 2/98 S.70	68%



Wrestling

WWF Attitude/N64 Acclaim 10/99 S.46	86%
WWF Attitude/DC Acclaim 12/99 S.56	85%
WWF SmackDown!/PS THQ 5/00 S.76	84%
WWF Attitude/PS Acclaim 9/99 S.64	84%
WWF Warzone/N64 Iguana 10/98 S.82	81%
ECW Hardcore/N64 Acclaim 5/00 S.56	81%
WWF Warzone/PS Acclaim 9/98 S.95	80%
ECW Hardcore/DC Acclaim 5/00 S.56	77%
WCW vs NWO/N64 THQ 12/98 S.86	76%
WCW Mayhem/N64 Electronic Arts 2/00 S.72	72%



Sonstige

Tony Hawk's Skateboarding/DC Activision 8/00 S.52	89%
Tony Hawk's Skateboarding/PS Activision 10/99 S.52	88%
Tony Hawk's Skateboarding/N64 Activision 5/00 S.70	86%
Street Sk8ter 2/PS Electronic Arts 6/00 S.64	78%
Thrasher: Skate and Destroy/PS Take 2 2/00 S.54	66%
Dodgem Arena/PS Formula 1/99 S.71	62%
Riot/PS Beyond 3/97 S.79	60%
Cyball Zone/PS GT Int. 6/98 S.85	55%
Pitball/PS Warner Int. 11/96 S.67	54%

Rennspiele



Action

WipEout 3 Special Edition/PS Psygnosis 8/00 S.44	91%
Wip3out/PS Psygnosis 10/99 S.40	90%
Ridge Racer 64/N64 Namco 6/00 S.78	89%
Ridge Racer Type 4/PS Namco 4/99 S.44	88%
4 Wheel Thunder/DC Midway 6/00 S.66	87%
Destruction Derby Raw/PS SCED 8/00 S.38	85%
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%



Fun

Diddy Kong Racing/N64 Rare 12/97 S.108	90%
Crazy Taxi/DC Sega 4/00 S.64	89%
Crash Team Racing/PS Naughty Dog 12/99 S.40	89%
Speed Freaks/PS Funcom 9/99 S.50	86%
Beetle Adventure Racing/N64 Electronic Arts 5/99 S.56	85%
Mario Kart 64/N64 Revolution 11/96 S.62	83%
South Park Rally/PS Acclaim 3/00 S.66	83%
Micro Maniacs/PS Codemasters 5/00 S.55	82%
Road Rash Jailbreak/PS Electronic Arts 4/00 S.80	80%
Muppet RaceMania/PS SCED 5/00 S.71	78%



Simulation

V-Rally 2 Expert Edition/DC Infogrames 7/00 S.60	91%
Sega Rally 2/DC Sega 10/99 S.40	90%
Gran Turismo 2/PS Sony 3/00 S.74	90%
Gran Turismo/PS Sony 6/98 S.70	90%
V-Rally 2/PS Infogrames 8/99 S.32	89%
Formel Eins 99/PS Psygnosis 12/99 S.58	89%
Wave Race 64/N64 Nintendo 3/97 S.66	88%
TOCA WTC/PS Codemasters 9/00 S.44	85%
Colin McRae Rally 2.0/PS Codemasters 7/00 S.64	85%
F1 2000/PS Electronic Arts 5/00 S.69	85%

Action-Adventure



Comic

Zelda - Ocarina of Time/N64 Nintendo 1/99 S.38	96%
Vagrant Story/PS Square 7/00 S.59	91%
Legend of Legaia/PS SCED 8/00 S.42	88%
Alundra/PS Psygnosis 4/98 S.77	83%
Brave Fencer Musashi/N64 Konami 11/97 S.84	82%
MediEvil 2/PS SCED 5/00 S.64	80%
Mystical Ninja/N64 Konami 11/97 S.84	74%
Bomberman Hero/N64 Hudson 7/98 S.72	73%
Castlevania 2/N64 Konami 3/00 S.70	64%



Horror

Resident Evil Code: Veronica/DC Capcom 7/00 S.46	91%
Soul Reaver: Legacy of Kain/DC Eidos 4/00 S.68	91%
Shadow Man/DC Acclaim 1/00 S.80	90%
Parasite Eve 2/PS Squaresoft 9/00 S.42	89%
Shadow Man/N64 Acclaim 10/99 S.36	87%
Soul Reaver: Legacy of Kain/PS Eidos 8/99 S.60	87%
Resident Evil: Nemesis/PS Capcom 3/00 S.44	86%
Fear Effect/PS Eidos 5/00 S.58	86%
Biohazard 2/PS Capcom 5/98 S.102	85%
Blue Stinger/DC Acclaim 10/99 S.78	85%
Resident Evil Director's Cut/PS Capcom 12/97 S.100	84%
Dino Crisis/PS Capcom 12/99 S.36	84%
Silent Hill/PS Konami 9/99 S.44	82%
Resident Evil 1/PS Capcom 6/96 S.38	80%



Real

Metal Gear Solid/PS Konami 3/99 S.58	93%
Tomb Raider IV/PS Eidos 1/00 S.46	90%
Tomb Raider IV/DC Eidos 6/00 S.48	87%
Ecco - Defender of the Future/DC Sega 7/00 S.72	86%
Tomb Raider II/PS Eidos 12/97 S.52	84%
Cold Blood/PS SCED 7/00 S.44	83%
Mission: Impossible/PS Infogrames 11/99 S.55	83%
Tomb Raider/PS Eidos 12/96 S.44	83%
Syphon Filter 2/PS 989 Studios 5/00 S.62	82%
Tomb Raider III/PS Eidos 1/99 S.52	81%
Syphon Filter/PS 989 Studios 10/99 S.68	80%
Hybrid Heaven/N64 Konami 11/99 S.56	78%
Broken Helix/PS Konami 1/98 S.78	71%
Overblood/PS Riverhillsoft 6/97 S.78	70%



Strategie



Dune 2000/PS Electronic Arts 3/00 S.50	92%
Command & Conquer 2/PS Westwood 12/97 S.98	90%
Final Fantasy Tactics/PS Squaresoft 4/98 S.82	88%
Warcraft 2/PS Electronic Arts 9/97 S.40	88%
C&C2: Gegenschlag/PS Westwood 10/98 S.86	88%
Populous: The Beginning/PS Electronic Arts 4/99 S.62	88%
Front Mission 3/PS Squaresoft 9/00 S.55	87%
Warzone 2100/PS Eidos 6/99 S.62	84%
Command & Conquer/PS Westwood 1/97 S.36	84%
Command & Conquer/N64 Westwood Studios 8/99 S.68	82%

Jump & Run



Donkey Kong 64/N64 Rage 1/00 S.56	94%
Sonic Adventure/DC Sega 10/99 S.80	92%
Banjo Kazooie/N64 Rare 7/98 S.46	92%
Rayman 2-The Great Escape/DC Ubi Soft 4/00 S.76	92%
Rayman 2-The Great Escape/PS Ubi Soft 9/00 S.40	90%
Rayman 2-The Great Escape/N64 Ubi Soft 11/99 S.38	90%
Super Mario 64/N64 Nintendo 3/97 S.36	86%
Fur Fighters/DC Bizarre Creations 9/00 S.46	85%
Toy Story 2/PS Activision 2/00 S.60	85%
GeX: Deep Cover Gecko/PS Crystal Dynamics 5/99 S.70	85%

Rollenspiel



Final Fantasy VIII/PS Squaresoft 11/99 S.46	95%
Final Fantasy VII/PS Squaresoft 12/97 S.90	92%
Parasite Eve 2/PS Squaresoft 5/00 S.86	89%
Alundra 2/PS Activision 6/00 S.74	87%
Grandia/PS Ubi Soft 5/00 S.72	86%
Parasite Eve/PS Squaresoft 11/98 S.96	86%
Breath of Fire III/PS Capcom 8/98 S.76	86%
Star Ocean 2/PS SCED 5/00 S.66	85%
Wild Arms/PS Sony 3/99 S.66	85%
Diablo/PS Blizzard 5/98 S.41	84%

Multiplayer



Mario Party/N64 Hudson 4/99 S.50	++++
Bomberman 64/N64 Hudson 12/97 S.110	++++
Worms/PS Ocean 2/96 S.68	++++
Indiziertes Spiel/N64 Rare 11/97 S.78	+++
Mario Kart 64/N64 Nintendo 4/99 S.38	+++
Diddy Kong Racing/N64 Rare 12/97 S.108	+++
Chu Chu Rocket!/DC Sega 7/00 S.106	+++
Pen Pen Trilicelon/DC Sega	+++
KKND Krossfire/PS Infogrames 4/98 S.52	+++
NBA 2K/DC Sega 2/00 S.78	++

Genre-Mix



Indiziertes Spiel/PS Probe 10/96 S.62	78%
Arcade's Greatest Hits/PS 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 Arcade's Greatest/PS Williams 10/96 S.65	72%
Museum Pieces Vol. 2/PS Namco 4/96 S.75	63%
Museum Pieces Vol. 5/PS Namco 6/97 S.68	63%
Arcade's Greatest Hits 2/PS Midway 3/98 S.66	60%
Irem Arcade Classics/PS Imax 7/96 S.68	57%
Perfect Weapon/PS - 4/97 S.66	51%

Shoot 'em Up



Colony Wars: Red Sun/PS Psygnosis 4/00 S.52	88%
Star Wars: Rogue Squadron/N64 Factor 5 2/99 S.60	85%
Colony Wars: Vengeance/PS Psygnosis 1/99 S.92	83%
Eagle One: Harrier Attack/PS Infogrames 2/00 S.48	83%
Omega Boost/PS SCED 8/99 S.64	80%
Wing Commander 3/PS Electronic Arts 4/96 S.81	78%
Future Cop L.A.P.D. 2100/PS Electronic Arts 11/98 S.82	78%
Colony Wars/PS Psygnosis 12/97 S.56	78%
Ace Combat 2/PS Namco 12/97 S.107	77%
Nuclear Strike/N64 THQ 4/00 S.71	77%

Gun



The House of the Dead 2/DC Sega 10/99 S.82	92%
Indiziertes Spiel/PS Ractor 5 12/97 S.107	81%
RE: Survivor/PS Capcom 5/00 S.67	70%
Ghoul Panic/PS SCED 5/00 S.67	62%
Judge Dredd/PS Gremlin 2/98 S.67	52%
Point Blank 2/PS Namco 10/99 S.54	50%
Point Blank/PS Namco 4/98 S.73	35%
Crypt Killer/PS Konami 5/97 S.62	30%

Ego



Perfect Dark/N64 Rare 8/00 S.36	94%
Indiziertes Spiel/N64 Rare 11/97 S.78	92%
Turok: Rage Wars/N64 Acclaim 12/99 S.68	85%
Turok 2: Seeds of Evil/N64 Acclaim 11/98 S.68	83%
Armorines/N64 Acclaim 12/97 S.102	82%
Forsaken/N64 Iguana 6/98 S.88	81%
Rainbow Six/DC Red Storm 7/00 S.74	76%
Turok: Dinosaur Hunter/N64 Acclaim 3/97 S.62	75%
Forsaken/PS Probe 5/98 S.38	75%
Pyramide/PS Lobotomy 4/97 S.67	74%

Scroller



MDK 2/DC Virgin 5/00 S.60	85%
Jet Force Gemini/N64 Rare 12/99 S.44	85%
Apocalypse/PS Neversoft 12/98 S.82	82%
One/PS ASC 2/98 S.76	82%
Mega Man 8/PS Capcom 4/98 S.84	81%
Spec Ops/PS Take 2 3/00 S.52	78%
Red Dog/DC Argonaut 4/00 S.82	75%
Small Soldiers/PS Dreamworks 1/99 S.64	72%
Millenium Soldier Expendable/DC Infogrames 10/99 S.83	71%
Blasto/PS SCEE 7/98 S.44	71%

Hype - Time Quest (GBC)



Bei Hype – Time Quest handelt es sich um ein Ritter-Abenteuer im Lande Torras. Das Königshaus feiert gerade den Frieden und übergibt dem

tapfersten Ritter, Hype, das Schwert des Friedens, um seine Verdienste für den Frieden zu ehren. Doch ein schwarzer Ritter auf einem Drachen fordert den Thron für sich. Der schwarze Ritter ist allerdings kein normaler Ritter, sondern er besitzt magische Kräfte. Der tapfere Hype greift zwar sofort an, aber der schwarze Ritter verwandelt ihn in eine Statue und schickt ihn zurück in die Vergangenheit. Hier greift ihr ins Spielgeschehen ein. Ihr startet eure Reise in der Stadt Torras und euer Ziel ist es, ein Juwel, einen Almanach und eine Standarte zu finden. Denn dann kann euch Gustus

wieder in eure Zeit zurückbringen. Hype – Time Quest ist ein Adventure im Zelda-Stil. Ihr lauft durch die Gegend und sprecht mit den Leuten, um Hinweise zu bekommen, diesen zu



helfen und schließlich wieder zurückzukommen, euren König zu retten. Dabei beobachtet ihr das Geschehen aus der Draufsicht. Aufgrund der guten grafischen Darstellung ist alles genau zu erkennen. Der typische Adventure-Soundtrack verstärkt die Atmosphäre deutlich und trägt positiv zum Spiel bei. Hype ist ein gelungenes Adventure für den GBC. (René)

WERTUNG:
Fun: 74%

Eldorado (GBC)

Wie der Name schon vermuten lässt, geht es bei diesem Abenteuer aus dem Hause Ubi Soft um einen Goldschatz. Die beiden Abenteuer Miguel und Tulio schlagen sich normalerweise mit Duell-Vorführungen durchs Leben. Als die Beiden von einer sechsteiligen Karte, die zu einem sagenhaften Goldschatz führen soll, erfahren, machen sie sich sofort auf den Weg, der sie quer durch Spanien, an Bord eines Schiffes, bis hin zu einer Maya-Stadt führt. So startet ihr eure abenteuer-

liche Reise zunächst in einer spanischen Stadt, um an den ersten der begehrten sechs Teile der Karte zu gelangen, die euch dann nach Eldorado bringt. Ein interessanter Aspekt ist dabei, dass ihr sowohl Miguel als auch Tulio steuern dürft. Allerdings unterscheiden sich die Zwei kaum. Beide sind mit ihrem Degen bewaffnet, um Bösewichter und Stiere aus dem Weg zu räumen. Das Ganze spielt sich dabei wie ein Jump & Run, denn ihr müsst neben der Suche nach den Kartenstücken

auch Goldsäckchen und Münzen einsammeln. Ebenso wie die Steuerung



ist auch die Grafik gut gelungen. Die beiden Charaktere sind groß genug, um viele Details zu erkennen, und die Übersicht bleibt dennoch im Spiel gewährt. Die Hintergründe sind schön gestaltet und erzeugen die richtige Abenteuer-Atmosphäre. Eldorado ist ein nettes Jump and Run für zwischendurch. (René)

WERTUNG:
Fun: 71%

DSF Fußball Manager (GBC)

Nachdem wir schon in der letzten Ausgabe das Spiel DSF Fußball getestet haben, kommt nun noch der DSF Fußball Manager hinzu. Im Vergleich zu DSF Fußball habt ihr hier neben dem eigentlichen Gekicke auch noch die Möglichkeit, euer Team zu managen. Hierzu stehen euch verschiedene Statistiken zur Verfügung. Dazu kommt noch ein Transfermarkt, aber auch Verletzungen von Spielern, die

berücksichtigt werden müssen. In den vier Spielmodi könnt ihr somit entweder selbst kicken oder aber als Teammanager euer Team an die



Spitze der insgesamt zwölf integrierten Ligen führen. Somit stehen euch ca. 240 Teams zur Auswahl. Da sollte für jeden eines dabei sein. Doch nicht nur alleine greift ihr ins Spielgeschehen ein, via Link-Kabel oder Infrarot-Schnittstelle könnt ihr auch gegen einen Freund antreten. Wer allerdings bei der Technik Höchstleistungen erwartet, der wird enttäuscht. Aus der Vogelperspektive seht ihr verschiedenfarbige Punkte, die eure Spieler darstellen. Zwar reicht das für ein kleines Spiel zwischendurch aus, doch daran hätte man noch etwas feilen

können. Die Statistiken hingegen lassen keinen Wunsch offen und zeigen alles Wissenswerte. Nur an der deutschen Lizenz hat man noch immer gespart, denn während beispielsweise die Engländer mit ihren richtigen Namen im Spiel auftauchen, erscheinen die deutschen Kicker noch immer mit abgewandelten Fantasienamen. (René)

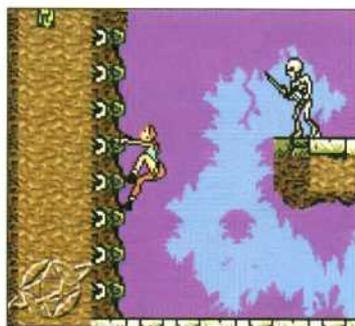
WERTUNG:
Fun: 74%

Tomb Raider (GBC)

Nachdem Lara Croft die Play-Station-Gemeinde nun schon seit über vier Jahren unsicher macht, kommt sie endlich auch für Nintendos Hosentaschenkonsole heraus. Wie gewohnt muss die Lady auch auf



dem GBC ein heikles Abenteuer bestehen. Diesmal wagt sie sich in den Dschungel Perus, um den „Stein des Albtraums“ nicht in die falschen Hände gelangen zu lassen. Bevor sie aber den magischen Stein erlangt, müsst ihr sie durch unzählige Gefahren leiten. So durchkämmt ihr Gräber, Schatzkammern und Tempel. Natürlich geht Lara auch diesmal nicht unbewaffnet auf die Suche. Von der Pistole hin bis zum Raketenwerfer ist auch auf dem GBC alles vertreten. In dem durchsichtigen Modul steckt eine ganze Menge, denn das Team von THQ hat sich ein-



gehend mit dem Spiel beschäftigt und eine grandiose technische Umsetzung hervorgezaubert. Für GB-Verhältnisse ist die Grafik genial und auch der Sound klingt hervorragend.

Aufgrund der recht großen Spielfigur ist das Game immer recht übersichtlich und alle Schalter, Fallen, etc. sind gut zu erkennen. Tomb Raider für den GBC ist ein echter Top-Titel, den man sich nicht entgehen lassen sollte. Man kann zu Lara Croft stehen, wie man möchte, aber dieser Titel ist einfach klasse. (René)



WERTUNG:
Fun: 90%

DC-CROSSOVER #35 & 36

SUPERMAN **VS.** **TERMINATOR**

**DER MANN AUS STAHL GEGEN
DIE KILLERMASCHINEN DER ZUKUNFT!**

**STAHLHARTE
CROSSOVER-ACTION
DER MEGAKLASSE!**



**ALAN GRANT
STEVE PUGH**

**DC-CROSSOVER #35
SUPERMAN GEGEN TERMINATOR 1 (VON 2)**

AB 9. AUGUST IM HANDEL!



www.dhcomics.de

Superman © The Terminator TM, © 1997 by the Future Film Properties Group, Inc. DC Comics & Characters TM Dark Horse Comics.

Segas Aufholjagd

Diese Leserecke ist ganz dem Dreamcast gewidmet. Während immer mehr Leser an den Fähigkeiten der PS 2 zweifeln, powert Sega immer mehr qualitativ hochwertige Titel nach. Spätestens zum PAL-Release der neuen Sony-Hardware werden wir sehen, was hinter den Versprechungen des Mediengiganten steckt.

Euer Swen

Jetzt mal Tacheles

Immer wieder kann man lesen, dass durch die massenhafte Verbreitung der Designer-Droge PlayStation das Konsolen-Hobby in breiten Gesellschaftsschichten etabliert wurde. Leider geht man aber kaum auf die anscheinend größte Gruppe unter den Neureichen ein, die Lamer. Dieser Typus, der immer noch damit kämpft, Wipeout und Tekken 2 endlich zur Hälfte durchgespielt zu haben, NES für die Abkürzung eines Instantkaffees hält und Master System für eine Techno-Band, erdreistet sich immer wieder, anstatt seiner Akne lieber Konsolen, die sich momentan nicht in seinem Besitz befinden, zu bekämpfen und seine von Fakten unbefleckte Meinung in halbgenen Leserbriefen in die nach seinem Knoffhaff dürstende Game-Welt hinauszuposaunen. Soll er doch. Schade nur, dass alle Konsolenmagazine offensichtlich gierig darauf warten, genau mit diesem Gefasel ihre Leserbriefseiten zu füllen, um daraufhin in ihren Antworten heuchlerisch den Schlichter zu spielen. Gibt es wirklich nur solche Schwätzer wie die (oder mich)? Ich jedenfalls hätte gern mal objektive und informative Leserbriefe. Nicht immer diese Typen, die den C64 gegen den Atari X ... halt ... ich meine Amiga gegen St... stop ... MD gegen SNES ... vielmehr PS gegen Saturn ... Sind das eigentlich immer dieselben Leute? Oder schon deren Kinder? Es ist jedenfalls derselbe faschistoide Menschenschlag: Alle, die anders als ich oder anderer Meinung sind oder eine andere Konsole besitzen, müssen weg. Solche Leute wird es immer geben, jedenfalls so lange

sie ein Forum finden. Wollt ihr denen wirklich helfen?

Ken Tauer aus Regensburg

Tja, Ken. Keiner weiß wohl besser ein Lied darüber zu singen als ich. Mit zunehmender Verbreitung der PlayStation ist der gesamte Videospiele-Sektor immer mehr zu einem Schmelztiegel von Hardcore-Gamern, Multi-Media-Begeisterten, Familienvätern und Gelegenheitszockern geworden. Nicht dass ich dies verurteilen möchte, aber der Freak, wie wir ihn zu Mega-Drive- und PC-Engine-Zeiten kennen, existiert heutzutage fast gar nicht mehr. Anhand der immensen Verkaufszahlen von Sonys PlayStation ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass es in dieser breiten Masse einige Besserwisser gibt, die andere Systeme, die sie sich nicht leisten können oder kaufen mögen, stark kritisieren. Ich denke, dass dies aber nur auf die wenigsten unserer Leser zutrifft. Da wir ein Multi-Format-Magazin sind, dürften wir für solche „Lamer“ nicht besonders interessiert sein.

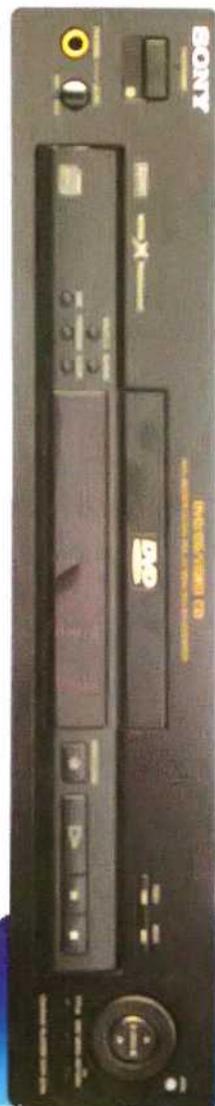
sant sein. Daher bemühen wir uns, nur wirklich aktuelle Leserbriefe abzdrukken, deren Inhalt sich auf ein wichtiges Thema stützt, das sogar

Hardcore-Gamer interessieren könnte. Selbstverständlich kommt es auch einmal vor, dass einen Monat nur wenige Leserbriefe eintrudeln. Gerade hier bitte ich um Verständnis, wenn ein Artikel vielleicht mehr die Oberfläche als die ganze Materie ankratzt. Schließlich liegt es an den Lesern selbst, wie tiefgründig unsere Leserecke ausfällt.

Doch nur ein DVD-Player?

Noch einige Monate ist es hin, bis Sony versucht, den europäischen und den amerikanischen Markt zu überrollen. Vorverkäufe in den USA sind angeblich eingeschlagen wie eine Bombe und auch hier zu Lande scheint jeder den Stichtag X herbeizusehnen. Nur was erwarten wir eigentlich? Es wird eine Konsole erscheinen, für die es scheinbar keine vernünftige Software geben wird. Titel wie RR V und TTT sind nicht das, was man erwartet, und die erneut versprochenen Supertitel scheinen sich immer mehr ins Jahr 2002 (PAL) zu

katapultieren. Mittlerweile sind auch die Absatzzahlen in Japan zurückgegangen und der japanische PS2-Besitzer muss notgedrungen auf mittelmäßige und typisch japanische Produkte zurückgreifen. Ist es denn einfach nur ein DVD-Player, auf den wir so lange gewartet haben? Auch in Japan tritt die Nutzung von DVDs aus Software-Not immer mehr in den Vordergrund. Man wartet und wartet und wartet. Aber auch hier zu Lande werden wir nicht mit entsprechender Ware versorgt werden. Während Lorne Lanning (Abe's Oddysee) mittlerweile sauer geworden ist, weil Sony nichts gegen die Probleme der Programmierer zu bieten hat, ist ein Spiel wie GT 2000 scheinbar vom Erdboden verschwunden. Keine getürkten Bilder mehr wie schon bei TTT oder Driving Emotion Type-5 und auf der E3 lediglich ein Video von MGS 2, um die beanspruchten Gemüter wenigstens mit ein paar bewegten Bildern zu beruhigen. Aber auch hier kein Anti-Aliasing und keine Besserung der VRAM-Problematik. FF X wird uns wohl ebenfalls erst 2002 (PAL) heimsuchen und ansonsten? Nix! Also wohl doch nur ein DVD-Player, schön geredet mit allerlei angekündigten Verbesserungen und mit der Möglichkeit, weiterhin wenigstens gute, aber leider nicht mehr grafisch zeitgemäße PS-Spiele kaufen und nutzen zu können. Von den Internet-Features brauchen wir erst gar nicht reden,



PEPPI PLATTFUSS by ENTE

HEHE, UND SCHON IST DIE DREAMCAST GECKRACKT... GG NUR ICH BEKOMME MAL WIEDER KEINE.

...KOPIEN GEZOGEN...!!!?

www.entelwell.de





Humpy-Bumpy-Spruch des Monats

„Wenn Humpy unter die Dusche geht,
er stets mit seinem Game Boy im Regen steht.“

Schlechter geht's nimmer! Daher ein Humpy-Bumpy-T-Shirt (2nd Edition) an:
Stefan Oberauer, Düsseldorf

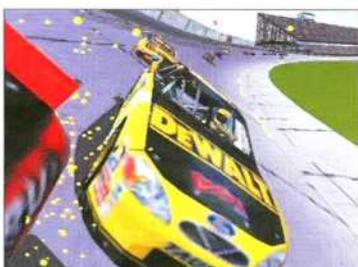
denn davon gibt es nur wieder warme
vertröstende Ankündigungen und
wohl wieder nichts dahinter.

Olaf L.

Tja, das ist wirklich ein brisantes Thema. Seitdem unsere PlayStation 2 bei uns eingetroffen ist, hat sich niemand darum gerissen, das Teil einmal ausführlich Probe zu spielen. Außer Ridge Racer V und Tekken Tag Tournament existieren nur wenige für uns Europäer interessante Titel. Von den rund 20 Spielen, die wir für die PlayStation 2 bis heute erhalten haben, waren zwar so manche Lacher dabei, aber so richtig begeistert ist bisher niemand. Dabei sollte man die Schuld momentan noch nicht an der Hardware suchen. Zur Zeit ist es einfach so, dass die Entwickler noch nicht die richtigen Tools zur Verfügung haben. Sollte sich allerdings zum PAL-Release keine Besserung zeigen, wird es die PlayStation 2 sehr schwer haben, neben den qualitativ hochwertigen Dreamcast-Titeln zu bestehen. Was Ende nächsten Jahres mit Microsofts Xbox und Nintendos Dolphin ansteht, möchten wir hier noch außer Acht lassen, aber Sony sollte sich über die anstehende Konkurrenz schon mal ein paar Gedanken machen.

Fußball-Schrott

Ich hatte euch vorigen und vorvorigen Monat schon geschrieben und ihr habt weder geantwortet noch es in eurem Heft abgedruckt (ich weiß, ihr habt viel zu tun). Dieses Thema nervt mich aber und heute versuche ich es ein letztes Mal und schreibe nochmal und noch mehr dazu, verdammt! Es geht schlicht und einfach um dieses besch... Fußball-Angebot auf dem DC. Ich erspare mir bei dieser Mail die Auflistungen der ganzen Mängel der Spiele, die es für DC gibt! Es sind jedenfalls etliche! Um nur mal ganz kurz die auffälligsten zu nennen: vollkommenes Fehlen von taktischen und spielerischen Feinheiten bei Virtua Striker, keine richtige Liga bei UEFA Striker, über den Totalinfall WWS brauchen wir nicht reden und und und... (ich kann's kaum noch aussprechen). Nicht dass jetzt der Eindruck überkommt, ich bin ein Dauernörgler, zu 100 % nicht! Ich mag



Nascar Racing 2001: Sicherlich kein Must-Have-Titel, vor allem nicht im derzeitigen Entwicklungsstadium.

alle Konsolen und besonders Sega und es gibt so perfekte (ich weiß, es gibt keine perfekten Spiele) Spiele auf dem DC, siehe die Kracher NBA 2K, NHL 2K und Virtua Tennis, Resi, V-Rally 2 und so weiter. Wieso schaffen die es dann nicht, ein ordentliches Fußball-Game rauszubringen (Bundesliga 2K)? Wieso nicht?? Ich habe nur einen DC im Moment, hole mir jetzt aber extra (!) wegen FIFA 2000 (I love this game) und ISS Evolution wieder eine PlayStation. Ich liebe Sportspiele und vor allem Fußball und kann mir dieses emotionslose, unterpräsenzierte Gekicke auf dem DC nicht mehr antun! Meine zwei Fragen sind deshalb: Wird es in naher Zukunft etwas Gutes für den DC geben (Fußball)? Wann kommt Virtua Tennis (PAL) raus? Ich würde mich freuen, wenn ihr jemand in der Redaktion habt, der mir diese Fragen beantworten kann (und das mir überhaupt jemand antwortet, hm?). Danke und macht's gut.

-psYcho-

Dass Sega Sports wirklich hervorragende Spiele programmieren kann, hat man ja an ihren letzten Produkten gesehen. Dass dabei kein Bundesliga 2K zu finden war, hat einen bestimmten Grund. Während Fußball bei uns in Europa ein echter Renner ist, sieht es auf dem restlichen Globus eher bescheiden um diese Ballsportart aus. In Amerika richten sich alle Augen auf Baseball und Football und in Japan ist neben Sumo-Wrestling auch Baseball eine Hauptsportart. Da sich die Programmierer auf diese Regionen konzentrieren, hat Sega entschieden, dem europäischen Fußball-Sport keine so große Bedeutung beizumessen. Allerdings ist es nur eine Frage der Zeit, bis ein Third-Party-Hersteller ein Soccer-Game veröffentlicht, welches sich mit EAs FIFA-Produkten messen kann.

Xbox-Kritik

Ich wollte nur mal schnell meinen Senf zum Thema Konsolenkrieg abgeben. Meiner Meinung nach sollte sich Microsoft aus dem Konsolengeschäft raushalten, da ich mir vorstellen könnte, dass „Ctrl Alt Del“ seine Xbox preisgünstig auf den Markt bringen könnte und somit die anderen Konsolenhersteller mit einem kleinen Preis vom Markt werfen und auch auf dem Konsolensektor eine dominante Stellung erreichen würde. Was das bedeutet, wissen die PC-Spieler selbst am besten (auch wenn sie es nicht gerne zugeben). Denn die Xbox, eine Kreuzung aus PC und Konsole, wird mit einer Art Windows laufen und dadurch recht anfällig für Fehler sein. Aber die Xbox wird noch einen draufsetzen. Da bin ich mir sicher. So,

genug zu Billy-Boys „PC-Windows-Absturz-Konsole“.

tequila x9

Sicherlich wird mit Microsofts Xbox eine Konsole auf den Markt drängen, die ein sehr großes Potential hat. Allerdings ist es relativ schwer, einen Markt schnell zu erschließen, wenn man fast keine Erfahrung darin hat. Microsoft hat sich zwar in der PC-Branche einen Namen gemacht, aber dieser Markt unterscheidet sich vollkommen von dem, der mit der Xbox erreicht werden soll. Außerdem sollte man nicht vergessen, dass das Wundergerät erst Ende 2001 auf den Markt kommt und bis dahin dürften alle anderen Konsolen schon sehr viel interessantere Titel parat haben, als Microsoft sie für den Release ihrer Hardware präsentieren kann.

Konsolenstreit

Ich besitze eine PlayStation, einen N64 und habe Zugang zu einem Scheiß-PC. Was mir aber auf dem Herzen liegt, ist der Streit über die Next-Gen-Konsolen. Alle Leser geben hier ihre Meinung über ihren Favoriten und die „schlechte“ Konkurrenz ab, aber kaum jemand (außer der Redakteur) beurteilt eine Konsole objektiv. Jeder verteidigt „seine“ Konsole und zieht die anderen durch den Dreck. Dabei hat doch jede Konsole ihre eigenen Vor- und Nachteile. Ich bin seit Anbeginn der PlayStation-Ära zufriedener Konsolen-Zocker und ich fand seitdem noch keine Konsole schlecht. Mein N64 hat wenig Spiele und der Nachschub wird auch bald zum Erliegen kommen, aber dafür kosten die Spiele nur 'n Appel und 'n Ei. Genauso werde ich mir auch den DC und die PS 2 zulegen, denn beide haben ihre Vorteile. Also, ihr Miesmacher, nicht aufregen – daddeln!

Benjamin Diefenbach aus Norden

Da bin ich ganz deiner Meinung, Benjamin. Es ist wirklich so, dass man nicht nach Konsolen unterscheiden sollte, sondern eher zwischen den einzelnen Spielen selbst. Es gibt auf jeder Konsole verschiedene Top-Titel, die für sich selbst ein Meisterwerk darstellen. Sogar auf dem Nintendo 64, welches langsam, aber sicher in der Versenkung verschwindet, erscheinen noch Perlen wie Perfect Dark oder Zelda 2. Ich verstehe auch daher die Diskussion überhaupt nicht, wenn jemand behauptet, dass sein Gerät das beste sei. Schließlich sollten wir Konsolen- und PC-Spieler doch zusammenhalten und uns nicht gegenseitig ausspielen.

E3-Enttäuschung?

Ich habe eure E3-Ausgabe irgendwann (also vor einem Monat) verschmissen und erst gestern wieder gefunden. Nun habe ich sie halt wieder mal durchgeblättert und mich irgendwie ziemlich über eure Statements zu den einzelnen Games, bzw.

Lesercharts

E-Mail: lesercharts@megafun.de

Top 20 im August

- 1 Resident Evil Code: Veronica**
DC - Action-Adventure, Capcom
- 2 Resident Evil 3: Nemesis (dt)**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 3 Sonic Adventure**
DC - Jump & Run, Sega
- 4 Gran Turismo 2**
PS - Rennspiel, Sony
- 5 Crazy Taxi**
DC - Rennspiel, Sega
- 6 Perfect Dark**
N64 - Shoot 'em Up, Rare
- 7 Tony Hawk's Skateboarding**
DC - Fun-Sports, Neversoft
- 8 NBA 2k**
DC - Sport, Sega
- 9 Soul Calibur**
DC - Beat 'em Up, Namco
- 10 Alundra 2**
PS - Action-Adventure, Activision
- 11 Sega Swirl**
DC - Geschicklichkeit, Sega
- 12 Final Fantasy IX**
PS - Rollenspiel, Squaresoft
- 13 Ecco - Defender of the Future**
DC - Action-Adventure, Sega
- 14 4 Wheel Thunder**
DC - Rennspiel, Kalisto
- 15 Vagrant Story**
PS - Rollenspiel, Squaresoft
- 16 Chu Chu Rocket**
DC - Geschicklichkeit, Sega
- 17 MDK 2**
DC - Shoot 'em Up, Bioware
- 18 Colin McRae Rally 2.0**
PS - Rennspiel, Codemasters
- 19 Frontschweine**
PS - Strategie, Infogrames
- 20 Theme Park World**
PS - Strategie, EA

welche Games denn nun die besten wären, geärgert. Denn: Es hat mit dem Nascar-2001-Bericht begonnen. Ich habe mir aus dem Netz bereits etliche Bilder zu diesem Spiel runtergeladen und die sahen allesamt obermies aus, was nicht an der Qualität der HiRes-Bilder lag. „EA überzeugt auf ganzer Linie. Selten gab es derart detaillierte Boliden zu bestaunen.“ Wollt ihr die Leser dazu bringen, sich eine PS 2 zu kaufen? Oder warum schreibt ihr das? Eigentlich müsste da stehen: „Eintönige Texturen und pixelige Autos enttäuschen auf ganzer Linie und können Sega-Racern wie Ferrari 355 oder MSR noch nichts anhaben. Das war wohl nix, EA.“ So in der Art. He, ihr müsst bedenken, dass das Screenshots von einer Konsole sind, die als „20-mal stärker als DC“ angepriesen wurde! Mal im Ernst, „sogar“ für DC wären solche Screenshots unter aller Sau. Übrigens, damit ihr diese Pics nicht anprangern könnt, sie kommen direkt aus dem Video-RAM der PS 2. Ein EA-Game, das wirklich bombastisch aussah, war der NFL2K1-Konkurrent Madden 2001. Da könntet ihr Lobeshymnen singen, aber bitte keine Sony-



Propaganda mehr, bitte! Das Gerät verkauft sich auch so schon gut genug, wenn es dann mal bei uns rauskommt. Das Nächste: NBA Live 2001. In allen Demos oder Videos von dem Spiel waren nur zwei Spieler gleichzeitig zu sehen. Nicht etwa zehn plus drei Unparteiische. Keine Berechnung der AI, kein sich bewegendes Publikum, kein Kommentator. Das sind alles Dinge, die den Prozessor stark belasten. Wenn ihr jetzt dieses Demo mit Garnett und Duncan wirklich 1:1 neben NBA 2K1 stellt, kann man euch auch nicht mehr helfen. Wir werden ja sehen, wie das Game mit allen Spielern am Feld aussieht. Übrigens habe ich mir MPGs von dem Spiel runtergeladen und die Animationen sind relativ unreal. Ich spiele Vereinsbasketball und werde sowas wohl noch merken. Ich finde es wirklich schade, in welchem Licht ihr PS2-Spiele erscheinen lasst. Ihr habt zum Beispiel auch nicht geschrieben, dass GT 2000 immer noch recht pixelig und kantig ist, wie man auf dem Powerplay-E3-Video sehr schön bemerken kann. Was ist denn nur mit eurer Objektivität geschehen? Letzte Frage: Wieso ist ein technisch nicht besonderes GT 2000 auf Platz 1 der Rennspiele, wenn 355 Challenge nicht mal auftaucht? Wirklich, sowas leuchtet mir nicht ein. GT 2 auf Bleemcast sieht weniger kantig und pixelig aus als GT 2000 auf der PS2, nur die Anzahl der Polygone ist beim PS2-Racer höher. Dafür hat die PS2-Version kein Anti-Aliasing, der DC-Emulator schon. Wie gesagt, wenn es nicht um Reviews geht, verstehe ich eure Vorabmeinungen überhaupt nicht (mehr)! Eigentlich schade!

Manuel Dornetshuber

Sicherlich kann man sich momentan noch über die Qualität der PS2-Spiele streiten. Dennoch sollten wir nicht vergessen, dass es sich bei den gezeigten Bildern von GT 2000 und Co noch um sehr frühe Versionen handelt und sich bis zum tatsächlichen Release noch viel ändern kann (hoffentlich). Dass Segas Ferrari nicht auf unseren Bestenlisten der E3 auftaucht, hat ebenfalls einen bestimmten Grund. Auch wenn Yu Suzukis Racer sicherlich ein Top-Hit werden wird, kann er es momentan leider noch nicht mit anderen Rennspiel-Referenzen aufnehmen. Toms und Udos persönlichen E3-Hits gingen keine intensiven Tests voraus.



Enttäuschung: Leider konnte Sega GT in der japanischen Version nicht gänzlich überzeugen.

Kurz beantwortet

Werden die vier 2K1-Spiele auf PAL umgesetzt oder nicht?
Momentan haben wir von Sega leider noch keine Bestätigung erhalten, dass alle 2K1-Sporttitel für Europa umgesetzt werden. Allerdings ist es sehr wahrscheinlich, dass NBA 2K1 und NHL 2K1 auch hier zu Lande erscheinen werden. Wie es um die American-Sports-Titel NFL 2K1 und WLB 2K1 steht, wird sich erst in den nächsten Monaten herausstellen.

Wird Grandia 2 auch nach Deutschland kommen?
Da sich bereits die amerikanische Version auf dem Markt befindet, ist ein PAL-Release durchaus möglich.

Wieso will EA nicht für Dreamcast programmieren? Es würden sich bestimmt viele Spiele gut verkaufen, zum Beispiel FIFA Soccer.
Für die vielen Spielehersteller ist es momentan recht schwierig abzuschätzen, welche Konsole sich in Zukunft durchsetzen wird. Für Electronic Arts scheint aber klar zu sein, dass auch in Zukunft Sony den Markt dominieren wird. Daher konzentriert sich der Videospiele-Gigant vollkommen auf die PlayStation 2.

Wann wird Bleemcast in Europa herauskommen?
Ein offizieller Erscheinungstermin ist momentan noch nicht geplant, aber da der Bleemcast keine spezielle Länderkennung hat, läuft er sowieso auf allen Geräten. Daher kann sich jeder, der diesen genialen Emulator nutzen will, auch getrost die US-Version zulegen. Diese soll in Amerika im August auf den Markt kommen und dann auch bei diversen Importhändlern erhältlich sein.

Wieso dauert es so lange, bis Sega GT in Europa herauskommt? Wäre es möglich, dass die Coder noch mehr Wagen programmieren, damit man mit GT 2000 mithalten kann!
Leider liegen uns noch keine genauen Informationen vor, ob Sega GT für den PAL-Release modifiziert wird. Erscheinen wird dieses Game noch dieses Jahr im Oktober. Spätestens dann können wir euch eine konkrete Aussage über einen überarbeiteten Inhalt machen.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Wünsche dankbar. Schickt eure Briefe daher an:
**Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Leserecke
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg**

E-Mail: leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Um die Mega Fun besser zu machen, ist deine Meinung gefragt. Die Mühe lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast Game Boy PC
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche der Next-Generation-Konsolen möchtest du dir zulegen?

Dreamcast PlayStation 2 Dolphin Microsoft X-Box

Besitzt du einen Internet-Zugang?

Ja Nein

Wie häufig bist du im Internet?

nie bis zu 10 Stunden/Monat mehr als 10 Stunden/Monat

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Für die Charts

Was sind deine derzeitigen Lieblingsspiele? _____

Welche Spiele möchtest du dir zulegen? _____

Auf welche Titel (auch inoffiziell) freust du dich besonders? _____

Angaben zum Heft

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Kompetenz sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Objektivität sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Über welches Thema sollen wir berichten?

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

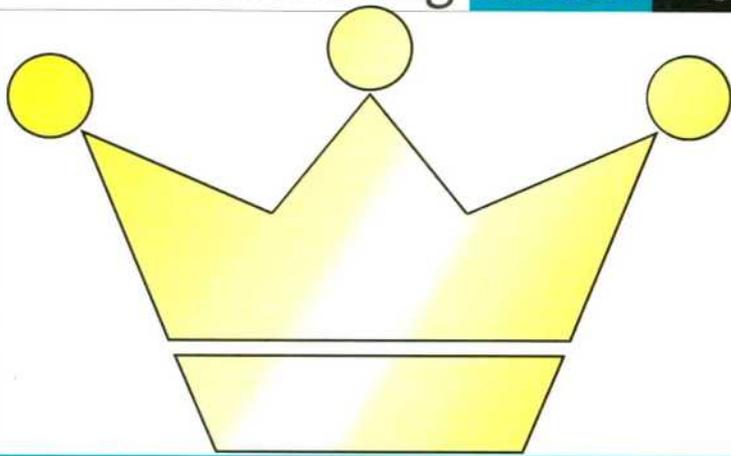
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Ihr über uns
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515



Meine Adresse



Zockerkönig

Was ist bloß los mit den Zockern? Abgesehen von den Fake-Tapes bzw. den gecheateten Bändern erreichte uns lediglich ein ernst zu nehmender Aspirant, der das Überraschungspaket gewinnen möchte... Gebt mal Vollgas!

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 Punktegleichstand bzw. Zeitgleichheit gewinnt das jeweils zuerst eingegangene Tape. Die Erstplatzierten erhalten von uns ein **Überraschungspaket im Wert von 200 DM.**

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Colin-McRae-Rally 2.0 (PS)



Wählt eine Rallye-Einzelstufe. Der Schwierigkeitsgrad ist uns hierbei völlig egal. Nehmt anschließend im Ford Focus Platz und meistert die erste Frankreich-Etappe. Alle anderen Einstellungen bleiben euch selbst überlassen.

- 1st
- 2nd
- 3rd

Chu-Chu-Rocket (DC)



Wir suchen die schnellste Gesamtzeit in der Stage Challenge. Es muss klar ersichtlich sein, dass alle Levels von A1 bis D5 gemeistert wurden.

- 1st
- 2nd
- 3rd

V-Rally 2 Expert Edition (DC)

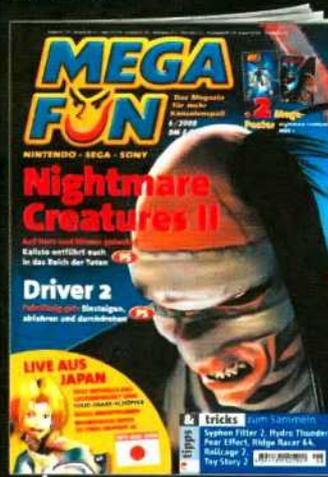


Wir suchen die beste Zeit im Time-Trial auf der Strecke England SS01. Stellt dabei jeweils nur eine Runde ein. Fahrzeugwahl oder -einstellungen bleiben euch überlassen.



- 1st 00:58:98 min, H. Heiland, Cham
- 2nd
- 3rd

06/00



07/00



08/00



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 06/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 07/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 08/00	zu DM 5,90	
	zuglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
 (bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

STAR TREK

Das Offizielle Magazin

Das deutsche Fanmagazin zur Kultserie.
Alle 3 Monate im Zeitschriftenhandel.

COMPUTERSPIELE • POSTER & PIN-UPS • STAR TREK UNIFORMEN



STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

46146
DM 6,90
SFR 6,90
ÖS 55
LIT 7.600
PTAS 675



SAT.1

46146
DM 6,90
SFR 6,90
ÖS 55
LIT 7.600
PTAS 675



HAUSBESUCH

ROBERT PICARDO

Besuch beim beliebten Hausarzt der U.S.S. Voyager

PORTRÄT

WALTER KOENIG

mit von Classic Star Pavel Chekov



13.9.00
AM
KIOSK

OZ VERLAG

BOER PORTRÄT

STAR TREK
DAS OFFIZIELLE
MAGAZIN

BOER
KEY





erste hilfe
inhalt

tipps & tricks 9/00		
Nintendo 64		
International Track & Field 2000	Cheats	567
PlayStation		
BattleTanx: Global Assault (dt)	Cheats	566
Colony Wars: Red Sun (dt)	Cheats	565
Colin MacRae Rally 2 (dt)	Cheats	566
Grind Session (dt)	Cheat	566
Legend of Mana (us)	Tipps	566
MoHo (dt)	Cheats	567
N-Gen Racing (dt)	Cheats	566
No Fear Downh. Mountain Bike Racing (dt)	Cheats	567
Silent Bomber (dt)	Tipps	566
Vagrant Story (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	567

komplettlösung 9/00		
Dreamcast		
Resident Evil Code: Veronica (us)	Teil 3	568
PlayStation		
Vagrant Story (dt)	Teil1	572

Colony Wars: Red Sun

PlayStation (dt) Cheats

SCEDs coole Weltraumshooter-Serie steht für harte Baller-Action, die dem Piloten alles abverlangt. Einsteiger sollten daher folgende Cheats eingeben, um nicht vorzeitig das Zeitliche zu segnen. Nachdem ihr ein neues Spiel gestartet habt, gebt ihr in der Heimatbasis folgende Tastenkombination ein: R2, R2, L2, L2, R1, R1, 2 x Select. Nun erscheint eine Option "Cheats", in der ihr folgende Passwörter eingeben könnt:

- Greyam Beard**
alle Kampffäiger
- Armoury**
alle Waffensysteme
- Big Daddy**
euer Schiff ist bestens ausgerüstet
- Jalferezi**
unlimitierter Afterburner
- Awrate**
unzerstörbar
- Sly n Devious**
unendlicher Munitionsvorrat
- ROCKWROK**
Waffensysteme überhitzen nicht
- Quickie**
Mission erfolgreich beendet
- All Cheats Off**
Schummelhilfen deaktivieren



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen

Sommerzeit - Saure-Gurken-Zeit! Dies trifft momentan voll auf die Situation im Videospiele-Bereich zu. Lediglich Sega versorgt uns mit absoluten Hochkarättern, wie Virtua Tennis oder Jet Set Radio (momentan nur als Import erhältlich). Dass das Sommerloch im Tipps-Sektor zugeschlagen hat, ist also nur eine logische Konsequenz der Spieleflaute. Nichtsdestotrotz haben wir auch in diesem Monat wieder einige interessante Cheats für euch aufstöbern können, durch die ihr selbst härteste Nüsse, wie das Rollenspiel-Highlight Vagrant Story, problemlos lösen könnt. Besondere Freude bereiteten Redaktions-Kollegen Udo in diesem Monat die Colin-McRae2-Cheats, dank denen er sein erstes Auto, einen Ford Sierra, freischalten kann.

Ansonsten gilt 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 niemandem etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelost 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



Colin McRae Rally 2.0

PlayStation (dt) Cheats Einige nette Codes konnten wir für euch in Erfahrung bringen. Bitte beachtet, dass das entsprechende Resultat nicht in allen Modi aktiviert werden kann. Zu Deutsch: Nicht jeder Cheat funktioniert mit jedem Modus!

Alle Strecken:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
HELLOCLEVELAND

Alle Fahrzeuge:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
ONECAREFULOWNER

Lancer-Road:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
OFFROAD

Sierra Cosworth:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
JIMMYSCAR

Ford Puma:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
COOLESTCAR

Mini-Cooper:

Benutzt folgendes Schlüsselwort als neues Fahrerprofil:
JOBINITALY

Mirrored Tracks:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
RORRIMSKART

Feuerbälle schießen:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
GREATBALLSOF
Benutzt die Handbremse zum Schießen.

Bouncing Collisions:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
RUBBERTREES

Monster-Truck-Wheels:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
EASYROLLER

Low Gravity:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
MOONLANDER

Aggressive CPU-Cars:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
NEURALNIGHTMARE

Turbo-Mode:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
ROCKETFUEL

Faster Game:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im Cheat-Options-Screen:
PRUNEJUICE

Cat-Silhouette:

Benutzt folgendes Schlüsselwort im CheatOptions-Screen:
HELLO RAZU AND FLEA



Silent Bomber

PlayStation (dt) Tipps Benoit Manderubrot im VR-Mode: Beendet das Spiel, wobei ihr alle As (oder höher) verdienen müsst.

Mercury im VR-Mode:

Beendet das Spiel, wobei ihr alle Bs (oder höher) verdienen müsst.

Neko Tank im VR-Mode:

Beendet das Spiel, wobei ihr alle Ss (oder höher) verdienen müsst.

Advanced-Mode:

Spielt das Spiel einmal komplett durch. Hierdurch wird der Advanced-Mode freigeschaltet. Dieser ermöglicht es, in vorherige Missionen zurückzuzugelen, um Dinge, die übersehen wurden, einzusammeln.



Grind Session

PlayStation (dt) Cheat Pausiert ein Spiel im Tournament-Mode und gebt Folgendes ein, um die ganzen

Tricks freizuschalten:

↓, ←, ↑, →, ↓.

Battletanx: Global Assault

PlayStation (dt) Cheats Level-Select: BCKDR
Munition: BLTFD

Waffen: SRTHMB

Panzer: THRTN

Kohle: DPPCKTS

Nix: NICHTS

Mehr Gegner im Multiplayer:

NSTYGR / SMSLNG

N-Gen Racing

PlayStation (dt) Cheats

Schon gewonnen: Gebt Folgendes vor einem Rennen ein:
R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Geld: Gebt den folgenden Code im Hauptmenü ein:
R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

Versteckte Flieger: Gebt folgenden Code ein:
R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.



Legend of Mana

PlayStation (us) Tipps

Habt ihr Importversionen aus den Staaten zuhause liegen? Auch weitere Squaresoft-Titel? Ja, dann ladet doch mal Speicherstände von diesen ein. Kopiert euch einen entsprechenden Speicherstand der folgenden Titel auf die aktuelle Memory-Card, auf welcher auch der Speicherstand von Legend of Mana liegt. Checkt den Save-Screen und markiert den Speicherstand des anderen Squaresoft-Titels. Verlasst dann den Screen. Folgendes wird bewirkt (vorausgesetzt ihr seid im Spiel schon entsprechend weit):

- Final Fantasy VIII Speicherstand: Ein Chocobo
- SaGa Frontier 2 Speicherstand: Verstecktes Schwert
- Chocobo Racing Speicherstand: Ring Fastest Wheel



No Fear Down. Mountain

PlayStation (dt) Cheats Bike Racing

Um einen der Codes einzugeben, wählt ihr Time-Trial und bejaht die Frage für den Access-Code. Benutzt dann die folgenden Codes:

Mirror-Mode: EDMORRRIM Alle Upgrades: LOTSOFGEAR
 Trick Trail: MONKEYBIKE Alle Trails: LOTSOFFEAR
 Alien Trails: ABDUCTION Alle Riders: GOOBERS
 Cartoon Trail: TOONITUP Moon Gravity: BIGFLOATER
 Virtual Reality Trail: JACKEDIN Wire Frame: TIREFRAME

MoHo

PlayStation (dt) Cheats Das abgedrehte Spielprinzip birgt einige Gemeinheiten. Dank der Cheats sollte euch das Game jedoch keine Probleme mehr bereiten.

Die Gefängnisse freischalten:

Betätige im Gefängnis-Auswahl-Screen bei gedrückt gehaltener Select-Taste folgende Tastenkombination:
 R1, R2, R1, L1, R1, L2, R1, R1, R2, R1, L1, L1, R1, L2, R1

Bonus-Level öffnen:

Select (gedrückt halten!), R1, R1, R1, R2, R1, L1, L1, L1, R2, R1, L1, L1, L2

Charakter "Doktor" freischalten:

Select (gedrückt halten!), R1, R1, R2, L2, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, L1



International Tack & Field

Nintendo 64 (us) Cheats 2000

Folgende Disziplinen sollen in Konamis virtueller Olympiade versteckt sein:

Stabhochsprung:

Editiert euren Spielernamen und gebt "L.A." ein. Jetzt sollte ein schriller Ton darüber Auskunft geben, dass die Eingabe korrekt war. Nun lässt sich problemlos die versteckte Disziplin selektieren.

Zusätzliche Disziplinen:

Selektiert den Championship-Mode und gebt "Montreal" als Spielername ein, um zusätzliche Wettkämpfe daddeln zu können.

Xploder-/Game-Buster-

PlayStation (dt) Codes Codes

Vagrant Story

PAL2NTSC:
 8003 247C 0000
 Zeit 00:00:00:
 D004 2BD4 15F4
 8004 2BD4 0000
 D004 2BD4 15F4
 8004 2BD6 0000
 Unendlich HP:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA58 03E7
 Maximal HP:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA5A 03E7
 Unendlich MP:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA5C 03E7
 Maximal MP:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA5E 03E7
 Risk immer Zero:
 3011 FA60 0000
 Body immer Excellent:
 3012 006C 00C8
 Right Arm immer Excellent:
 3011 FEB4 00C8
 Left Arm immer Excellent:
 3011 FDD8 00C8
 Head immer Excellent:
 3011 FF90 00C8
 Legs immer Excellent:
 3012 0148 00C8
 Super Strength:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA62 270F
 Maximal Strength:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA64 270F
 Super Intelligence:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA66 270E
 Maximal Intelligence:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA68 270E
 Super Agility:
 D011 FA2E 8011

8011 FA6A 270F
 Maximal Agility:
 D011 FA2E 8011
 8011 FA6C 270F
 Maximal Gegenstände im entsprechenden Slot:
 Inventarplatz 1:
 3006 14EA 0064
 Inventarplatz 2:
 3006 14EE 0064
 Inventarplatz 3:
 3006 14F2 0064
 Inventarplatz 4:
 3006 14F6 0064
 Inventarplatz 5:
 3006 14FA 0064
 Inventarplatz 6:
 3006 14FE 0064
 Inventarplatz 7:
 3006 1502 0064
 Inventarplatz 8:
 3006 1506 0064
 Inventarplatz 9:
 3006 150A 0064
 Inventarplatz 10:
 3006 150E 0064
 Inventarplatz 11:
 3006 1512 0064
 Inventarplatz 12:
 3006 1516 0064
 Inventarplatz 13:
 3006 151A 0064
 Inventarplatz 14:
 3006 151E 0064
 Inventarplatz 15:
 3006 1522 0064
 Inventarplatz 16:
 3006 1526 0064
 Inventarplatz 17:
 3006 152A 0064
 Inventarplatz 18:
 3006 152E 0064
 Inventarplatz 19:
 3006 1532 0064
 Inventarplatz 20:
 3006 1536 0064



XPLODER
 THE ULTIMATE GREAT CARTRIDGE



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielehotlines der Spielehersteller und Vertreiber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielehotline: 089/32940600
 (Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
 (24 Stunden täglich)
 HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielehotline: 0190/510055
 (Mo.-So. 16.00-18.00)
 HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:

Spielehotline: 0190/510051
 (Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
 Fragen per Fax: 05241/953395
 HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:

Spielehotline: 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:

Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)
 (Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)

01805-254392 (Helpline-Operator)
 01805-254393 (Helpfax)
 HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Infogrames:

Spielehotline: 0190/510550
 (Mo.-Fr. 11.00-19.00)
 HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielehotline: 069/98557324
 (Mo.-Fr. 14.00-18.00)
 HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielehotline: 06026/940940
 (Mo.-Fr. 13.00-19.00)
 Spieleberatung: 0130/5806
 (Mo.-Fr. 11.00-19.00)
 HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Kundendienst: 0180/3000410
 Internetunterstützung: 0190/770499
 Spielehotline: 0190/780009
 HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielehotline: 0190/578578
 (Mo.-Fr. 10.00-20.00)
 HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielehotline: 0190/87326836
 (Mo.-Fr. 8.00-24.00)
 HP: <http://www.take2.de>

THQ:

Spielehotline: 0190/505511
 (Mo.-Fr. 16.00-20.00)
 HP: <http://www.thq.de>
 Anfragen per Email: thq@maxsupport.de

Ubi Soft:

Spielehotline: 0211/33800133
 (Mo.-Fr. 9.00-16.00)
 Spielefragen per Fax:
 0221/3380015
 HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

Spielehotline: 0190/5897033
 (Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe:
 02622/83517



Resident Evil

Code: Veronica

TEIL 3

Dreamcast Action-Adventure Für den letzten Teil unserer Komplettlösung haben wir uns für euch noch einmal so richtig ins Zeug gelegt, damit der schwierige Weg zum Endgegner geebnet wird. Also macht euch bereit für den finalen Kampf!

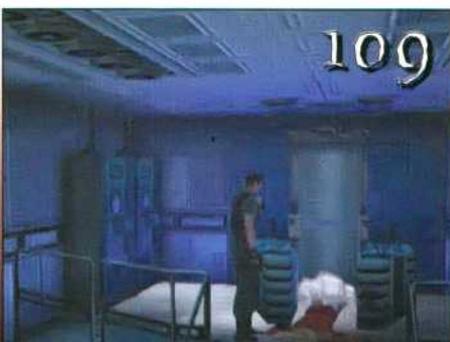
... Sprintet anschließend den roten Gang entlang, bis ihr zu der Tiger-Statue kommt (Bild 107). Entnehmt abwechselnd die beiden Steine, um an etwas Munition und einen



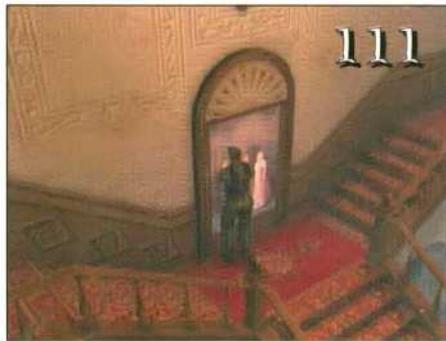
Adapter zu kommen. Durch die silbern-braune Tür kommt ihr in einen Bereich des Labors, der von Wespen regiert wird. Nehmt das Libellen-Teil vor euch auf und sprintet nach links. Geht durch die Tür und erledigt die Zombies. Sammelt die Munition ein und verlasst den Raum wieder. Auf der anderen Seite der Halle befindet sich eine weitere Tür (Bild 108). Steigt die Treppen nach oben und wendet euch



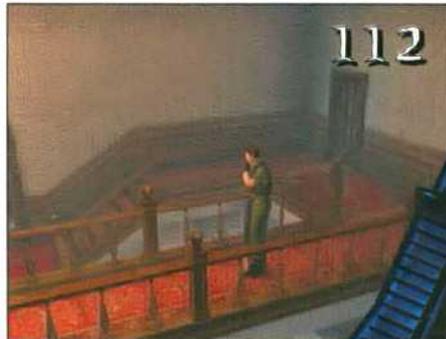
dem Portal rechts zu. Untersucht es und gebt folgende Kombination ein: AA + Krone + Herz + Blatt. Platziert jetzt den Code-Würfel in das Schubfach. Ein alter Bekannter kommt euch besuchen. Nehmt ihm den Ring ab und untersucht diesen (Bild 109). Steckt das blaue Juwel ein und kehrt zu dem Speicherraum zurück. Geht von hier aus rechts durch die Tür in das offene Gelände (Bild 110). Steckt den Flügel am Karussell ein, springt ins Wasser und holt



euch noch das zweite Libellen-Teil. Durch die große Tür kommt ihr in eine Halle, die Resident-Evil-Fans durchaus bekannt vorkommen könnte. Steigt die Treppen nach oben,



setzt das blaue Juwel in das Bild ein (Bild 111) und nehmt das Messer auf (Bild 112). Auf der Rückseite der Treppe findet ihr Claire vollkommen eingesponnen an der Wand hängen, die ihr mit dem Messer befreien müsst. Anschließend benötigt ihr ein Serum, welches sich ein Stockwerk höher befindet. Lauft zurück, fahrt mit dem Aufzug nach oben, lauft an den Kameras vorbei und geht in den Raum, in dem ihr den Feuerlöscher aufgefüllt habt. Begebt euch mit dem Aufzug rechts (Bild 113)





114

nach unten und killt dort alle Zombies. Schnappt euch das Serum im Regal und bringt es zu Claire. Sackt unterwegs all eure großen Waffen aus der Box ein, denn ihr werdet sie später dringend benötigen (WICHTIG)!



Claire

Sammelt alle Gegenstände im nächsten Raum ein und schiebt das Regal zur Seite (Bild 114). Setzt das Schrotgewehr ein und nehmt die Granat-Munition an euch. Legt das Gewehr wieder in die Kiste und bewaffnet euch nur mit Pistole und Armbrust. Geht durch die Tür und schießt auf das Tentakel, bis es sich zurückzieht. Steigt die wenigen Stufen nach oben und dreht an der Kanone (Bild 115). Nehmt die



115

Turn the handle? Yes No

Kristall-Kugel an euch und platziert sie schnell in der Mitte des Bereiches, in dem der Zement-Block nach unten fällt. Während dieser wieder nach oben fährt, lauft ihr schnell zu der Karte und nehmt sie auf. Geht zu der Tür zurück, durch die ihr gekommen seid, und öffnet den silbernen Durchgang. Betätigt das Gitter mit der Karte (Bild 116) und lauft zum Ende des Ganges. Dort trifft ihr auf Steve, der sich sogleich in etwas verwandeln wird, das man als mutierten Hulk bezeichnen könnte. Dreht euch schnell um und lauft in Richtung Ausgang. Achtet darauf, euch nach dem zweiten Treffer schnell zu heilen, sonst erledigt euch das Ungetüm mit seiner Axt. Nun geht die Story mit Chris weiter.



116



117



Chris

Nach einer kleinen Cut-Szene steht ihr das erste Mal Alexia gegenüber. Am besten erledigt ihr sie mit der Magnum. Weicht dabei aber ständig ihren Feuer-Attacken aus. Sobald sie euch zu greifen bekommt, sterbt ihr automatisch und müsst den Kampf neu beginnen. Schon nach wenigen Schüssen sollte das Monster zu Boden gehen. Nehmt den Stein an der Treppe an euch (Bild 117) und befreit ihn vom Metall. Setzt anschließend dieses Juwel auch in das Bild ein. Jetzt schnappt ihr euch das Ventil-Rad und das Adapterstück aus der Kiste und kombiniert diese. Sprintet zurück zu dem Feuerlöscher-Raum, begeben euch mit dem



118

Aufzug nach oben und setzt das Ventil-Rad ein (Bild 118). Sackt den Kran-Schlüssel ein und erledigt das Ungetüm. Verlasst den Raum und haltet euch jetzt rechts. In der großen Eishalle lauft ihr wieder nach rechts und aktiviert dort



119



120



121

den Kran. Springt jetzt auf das Eis und rennt schnell zu der Figur, die sich zuvor im Wasser befand. Achtet auf die überdimensionale Spinne! Ihr müsst sie nicht unbedingt töten. Greift euch einfach das Juwel und kehrt schnell in den Gang zurück. Befreit auch dieses von seiner Einfassung und setzt es ebenfalls in das Bild ein. Öffnet den Durchgang und lauft durch die linke Tür hindurch (Bild 119). Greift euch hier die beiden Kräuter und fährt mit dem Aufzug nach unten. Drückt hier den blauen Knopf (Bild 120), um an ein weiteres Libellen-Teil zu gelangen. Kehrt nach oben zurück und steigt die Treppen nach oben. Lauft hinter der Tür geradeaus und öffnet die nächste. Nach der Cut-Szene erhaltet ihr die Karte von Claire. Geht jetzt zurück durch den



122

Use the Sterile Room Key? Yes No

Computer-Raum mit dem Lift und erledigt die Zombies im Gang. Haltet euch links. Geht in den Speicherraum hinein (Bild 121). Speichert dort und nehmt den Schlüssel aus dem Schreibtisch. Verlasst den Raum anschließend und kehrt zu dem Speicherraum hinter dem vernebelten Gang zurück. Deaktiviert dort die Stromversorgung. Sucht über die große Eingangshalle die Löwen-Statue auf (Bild 122). Entnehmt ihr beide Steine und kehrt zu der Geheimtür in der Eingangshalle zurück. Erledigt die Zombies abermals. Haltet euch links und öffnet die Tür in der Nische (Bild 123). Jetzt befindet ihr euch in einer Nachbildung von Alfreds und Alexias Zimmer. Geht durch die Stein-Tür in Alexias Zimmer und setzt den roten Stein in die Music-Box. Entnehmt die Platte und setzt sie in Alfreds Zimmer wieder ein. Steigt die Leiter nach oben, nehmt die Munition und die Kräuter an euch. Sackt das Libellen-Teil aus dem Zylinder ein (Bild 124)



123



und kehrt zum Speicherraum in der Kühlkammer zurück. Speichert und bewaffnet euch gut. Sucht die Zelle auf, in der Claire gefangen ist, und geht an der anderen Seite die Treppe nach oben. Baut die Libelle zusammen. Setzt sie an der linken Seite ein. Im Inneren erledigt ihr noch zwei Zombies, klettert die Leiter nach oben und aktiviert das Pult (Bild 125). Klappt die Sicherheitsdokumente im Menü auf und ihr erhaltet die Key-Karte. Aktiviert die Selbsterstörung mit dem Code: Veronica und verlasst den Raum wieder.



Zuerst müsst ihr Claire mit einem schnellen Schuss vor dem Ungetüm retten. Danach beginnt sich die Bestie zu verwandeln. Wenn ihr dieses Biest bezwingen wollt, gilt nur eines: zu überleben. Erledigt die kleinen Monster an euren Füßen und feuert von Zeit zu Zeit auf das große Ungetüm (Bild 126). Sobald der Raketenwerfer bereit ist, greift ihr nach ihm und gebt der Mutantin den Rest. Lehnt euch jetzt zurück und betrachtet entspannt die Endsequenz.



Bonus-Game für erfolgreiche Zombie-Jäger

Code: Veronica ist mit Sicherheit das beste Resident Evil, das bisher erschienen ist. Um auch nach einem erfolgreichen Durchzocken noch zu faszinieren, haben die Horror-Spezialisten von Capcom zusätzlich einen speziellen Battle-Modus integriert, der sich nach erfolgreichem Beenden des Games freischaltet. Eure Aufgabe hierbei ist es, einen bestimmten Bereich innerhalb eines Zeitlimits von Gegnern zu säubern. Wahlweise dürft ihr dabei in der normalen Spielperspektive mit anderen Kostümen oder aus der Ego-Ansicht starten. Wer diese Spielvariante noch mit anderen Charakteren bestreiten möchte, sollte folgende Hinweise beachten:



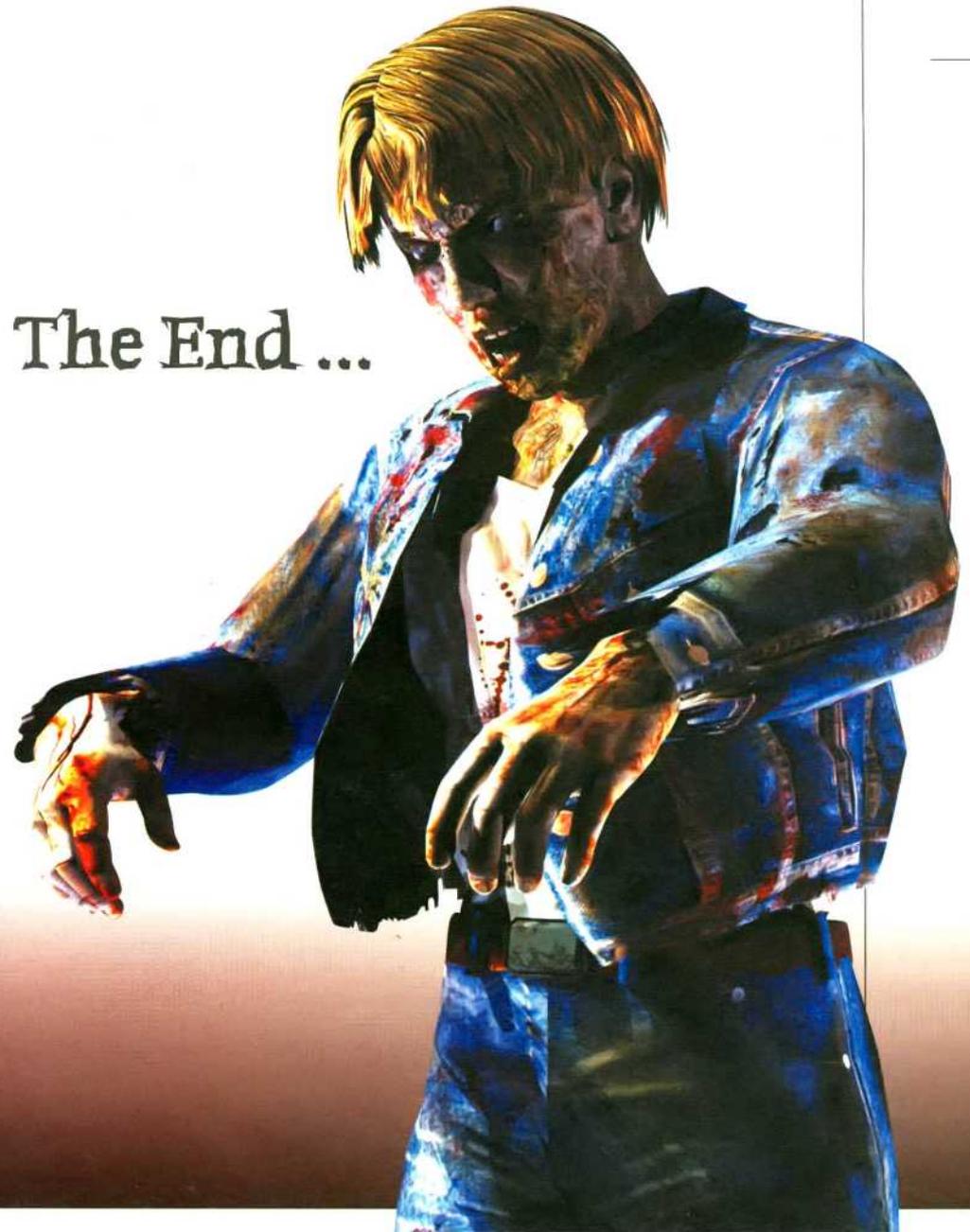
Albert Wesker: Beendet das Battle-Game erfolgreich mit Chris Redfield.

Steve Burnside: Löst während des Hauptspiels das Schubladen-Puzzle im Speicherraum, wenn ihr mit Chris spielt, und Steve steht euch zur Verfügung.



Raketenwerfer: Um diese nützliche Waffe zu bekommen, müsst ihr das Hauptspiel mit einem A-Ranking beenden.

The End ...



TRICKS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten ZEIGEN LASSEN!

In Ausgabe 9/10
fünf ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu!

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele

590 Tipps, 84 Levelkarten für die PLAYSTATION



**590
TIPPS**

+84
exklusive Levelkarten
für alle aktuellen
PLAYSTATION-Hits

**Need for
Speed:
Porsche**

Mit unseren Fahrtipps schaffen
Sie den Testfahrer-Modus!

ALLE 23 STRECKENKARTEN



Komplett gelöst!

**Star Wars
Jedi Power Battles**

Mit über 100 Tipps & 13 Karten
zum Sieg über Darth Maul

GALERIANS

Das Geheimnis um Rions Vergangenheit auf 20 Seiten komplett gelöst

EURO 2000
Mit 44 Tipps zur Meisterschaft

V-RALLY 2
Alle Strecken des Platinum-Titels

Vagrant Story

PlayStation Rollenspiel Unsere Komplettlösung führt euch als Ashley Lionet sicher durch die verwinkelten Ecken der Ruinen der untergegangenen Stadt LeMonde.

Teil 1



Waffen und Rüstung

Welche Grundlagen gelten im Kampf?
Die Kampfstrategien sind für jeden Gegnertyp anders. Die wichtigste Regel ist, sowohl die Schwachpunkte als auch die Fähigkeiten und Sprüche der Kontrahenten herauszufinden und im Laufe des Spiels die eigenen Waffen entsprechend weiterzuentwickeln.



Wie funktioniert das Waffensystem?
Immer wenn ihr eine Waffe gegen einen Gegnertyp einsetzt, erhält die Waffe Erfahrungspunkte. Je öfter ihr den gleichen Gegnertyp mit einer Waffe bekämpft, umso stärker und effektiver wird seine Waffe.

Was muss ich bei der Waffenwahl beachten?
Setzt euch sehr intensiv mit den Waffenwerten in den ersten beiden Kategorien Class und Affinity auseinander. Je höher die jeweilige Zahl ist, umso besser wirkt die Waffe. Ein Beispiel: Wenn ihr ein Schwert mit hohen Werten bei Drache und Feuer benutzt, verbessern sich genau diese beiden Attribute, wenn die Waffe gegen einen Feuerdrachen eingesetzt wird.

Wie verbessere ich meine Waffen?
Verwendet ihr diese Waffe gegen einen anderen Gegnertyp, zum Beispiel Untote, verliert die Waffe an Wirkung gegen Feuer speiende Drachen. Dafür steigt die Kampfkraft gegen Untote. Es gibt keine Allround-Waffe im Spiel. Achtet im Kampf auf die Bezeichnung der Gegner und wählt dann die beste Waffe gegen diesen Typ aus. Tragt immer unterschiedlich wirkende Waffen bei euch, damit ihr in der Lage seid, sinnvolle Waffenwechsel durchzuführen. Ihr könnt jedoch eine bestimmte Waffe gegen jeweils zwei Monsterklassen verwenden. Seht euch dazu die Liste im Waffenmenü an. Nicht negativ beeinflussen sich die Klassen Mensch, Bestie, Untote/Phantom und Drache/Böse. Es wird dennoch vorkommen,



dass eine Waffe trotz hoher Werte keinen Schaden verursacht. In so einem Fall empfiehlt es sich, ungeachtet der Werte einfach einen anderen Waffentyp auszuprobieren.

Was ist bei der Rüstung zu beachten?
Die Attribute der Rüstungen funktionieren nach demselben Prinzip wie bei den Waffen. Jeder Angriff eines Monstertyps erhöht die Widerstandskraft in der entsprechenden Kategorie. So könnt ihr Spezialrüstungen erhalten, die höchsten Schutz bieten. Dies erfordert ein häufiges Hin- und Herwechseln im Inventar, zahlt sich aber spätestens bei den Endgegnern aus.

Kampffähigkeiten

Was hat es mit Chain und Defence auf sich?
Ihr erhaltet recht früh im Spiel die Kampffähigkeiten Chain für den Angriff und Defence für die Verteidigung. Die Angriffsfähigkeit erlaubt euch, durch Drücken eines zugewiesenen Knopfes Mehrfach- oder Spezialattacken durchzuführen. Das Gleiche gilt für die Verteidigungsfähigkeiten, durch die ihr Schaden reflektieren oder umwandeln könnt. Ihr könnt die entsprechenden Knöpfe aber nur innerhalb eines kurzen Zeitfensters drücken (wird durch ein rotes Ausrufezeichen angezeigt).

Welche Rolle spielen die Angriffsfähigkeiten?
Die Angriffsfähigkeiten sind extrem wichtig, da sie oft der einzige Weg sind, um mit einem Endgegner fertig zu werden. Übt fleißig, um euch das richtige Timing anzueignen. Wenn ihr zu langsam oder zu schnell seid, erhält der Gegner die Chance, einen Hieb auszuführen.

Gibt es eine begrenzte Anzahl von Chains?
Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl aufeinander folgender Chain-Attacken. Wenn ihr das Timing perfekt beherrscht, könnt ihr immer wieder eure Angriffsfähigkeit benutzen, ohne dass der Gegner zum Zuge kommt. Allerdings unterscheidet sich die Größe des Zeitfensters in Bezug auf eure jeweilige Waffe. Bis ihr das Timing mit den verschiedenen Waffentypen perfekt beherrscht, müsst ihr viel Trainingszeit einplanen.

Wie nutze ich am besten all die Fähigkeiten?
Im weiteren Spielverlauf lernt ihr immer neue Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten kennen. Gewöhnt es euch daher nicht an, immer nur dieselben Fähigkeiten einzusetzen. Die richtige Wahl kann oftmals das entscheidende Zünglein an der Waage sein, um einen Kampf erfolgreich zu beenden. Wenn ihr die nötigen Informationen über euren Gegner herausgefunden habt, belegt ihr die Knöpfe mit den Fähigkeiten, die für diesen Kampf am sinnvollsten sind. Wenn ihr zum Beispiel gegen ein zauberndes Feuerphantom kämpft, ist die Verteidigungsfähigkeit Feuerfest sehr hilfreich. Windschutz hingegen wäre völlig nutzlos. Eine Angriffsfähigkeit, die MP entzieht (Weiße Magie), macht in diesem Fall ebenfalls Sinn.



Die Waffenschmiede



Ist es sinnvoll, neue Waffen zu schmieden?
 Unterschätzt nicht die Möglichkeit, eigene Waffen herzustellen oder durch Kombinieren zu verbessern. Merkt euch die Standorte der Faktoreien, denn nur dort könnt ihr diese Arbeiten durchführen. In diesen Schmieden könnt ihr auch eure Ausrüstung reparieren.

Was hat es mit den verschiedenen Metallen auf sich?

In jeder Faktorei könnt ihr bestimmte Metallarten verarbeiten. Je weiter ihr im Spiel vorankommt, desto wertvollere und bessere Legierungen könnt ihr herstellen. Die folgende Aufzählung geht vom schwächsten zum stärksten Metall: Bronze, Eisen, Stahl, Silber und Damaskus. Kombiniert schwächere Metallarten, um das nächststärkere Metall herzustellen. Bronze und Eisen ergibt zum Beispiel Stahl. Experimentiert also ruhig ein wenig herum.

Kann ich einfach mit dem Werkeln beginnen?

Bevor ihr mit den Werkarbeiten beginnt, solltet ihr unter allen Umständen erst einmal speichern. Wenn ihr dann mit eurer Schmiedekunst nicht zufrieden seid, ladet ihr einfach den alten Spielstand neu und macht einen weiteren Versuch.



Was ist beim Waffenbau zu beachten?

Richtig knifflig wird es bei der Herstellung neuer Waffen. Bevor ihr einfach planlos drauflos kombiniert, müsst ihr euch erst einmal die Werte eurer Utensilien ansehen. Die Kategorie



Affinity ist dabei besonders wichtig. Kombiniert nur Waffen, die ihre Stärken in derselben Klasse haben. Beispiel: Wenn ihr ein Schwert mit hohem Feuerwert und eine Klinge mit hohem Wasserwert miteinander verbindet, werdet ihr mit dem Ergebnis keine Freude haben, weil sich Feuer und Wasser negativ beeinflussen.

Zaubersprüche

Wie wird gezaubert?

Gezaubert wird mit Hilfe der so genannten Grimoire. Diese Spruchrollen findet ihr in Truhen oder bei besiegtten Gegnern. Sobald ihr ein solches Grimoire einmal als Inventargegenstand benutzt habt, habt ihr den entsprechenden Zaubereffekt dauerhaft gelernt.

Was muss ich über die Zaubersprüche wissen?

Versucht möglichst viele Zaubersprüche zu lernen. Nehmt euch die Zeit, jede neu in Besitz genommene Grimoire genau zu studieren, damit ihr im Kampf wisst, wann ihr den Spruch am sinnvollsten einsetzt. Dies ist umso wichtiger, als die mächtigeren Sprüche jede Menge Magiepunkte kosten und nur ein- bis zweimal pro Kampf gezaubert werden können. Wenn ihr an einer geschützten Stelle steht, könnt ihr den Kampfmodus deaktivieren, um schneller Magiepunkte zu regenerieren.

Gegenstände

Wie wichtig sind die Gegenstände?

Inspiziert jeden Gegenstand, den ihr findet. Es gibt viele Fundstücke, die eure Lebens- (HP) oder Magiepunkte (MP) verbessern oder eure Attribute verändern.

Wozu dienen die Container?

Nutzt die Container, um überflüssige Waffen und sonstiges Gerät darin aufzubewahren. Wenn ihr später einen anderen Container findet, könnt ihr zuvor abgelegte Gegenstände wieder aufnehmen.

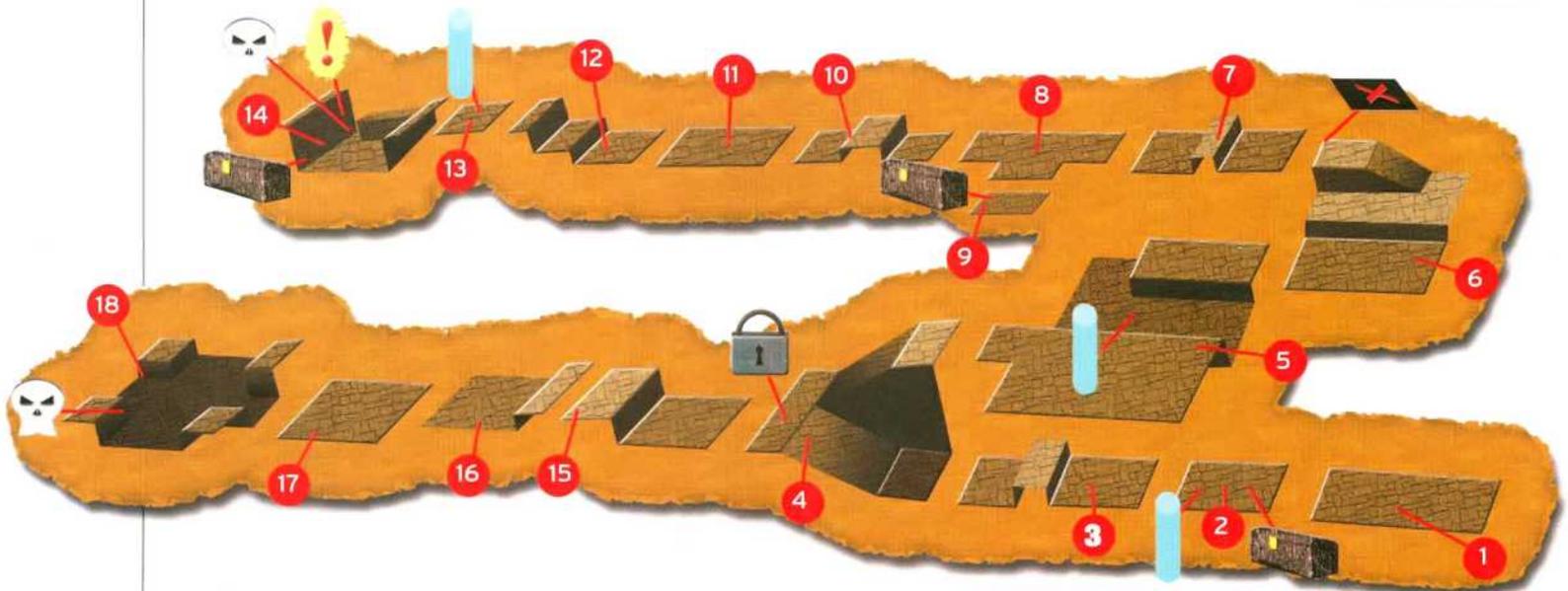
Wann sollte ich speichern?

Wenn ihr gerade einen Endgegner bezwungen und nur noch wenig Lebenspunkte habt, ist es durchaus sinnvoll, einige Räume zum nächsten Speicherpunkt zurückzugehen. Wartet vor dem Speichern eine Weile, bis ihr euch regeneriert habt.



Legende

-  Speicherpunkt
-  Truhe
-  Falle
-  Heilungsfeld
-  Endgegner
-  verschlossene Tür
-  wichtiger Gegenstand



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Portal der Dämmerung	keine
2	Rastplatz	keine
3	Gang der Verhärmten	1 Fledermaus
4	Treppe der Trauben	keine
5	Weinlagerstätte	2 Wachen
6	Vertragsraum der Kenner	1 Fledermaus/1 Silberwolf
7	Lageraum für Auslesen	2 Wachen
8	Raum der Gruselschauder	2 Fledermäuse/1 Silberwolf
9	Auktionsplatz der Leben	1 Fledermaus/2 Silberwölfe
10	Ort der trockenen Kehle	1 Fledermaus/1 Silberwolf
11	Zechgelage der Dauphin	keine
12	Ort der verrotteten Trauben	2 Fledermäuse
13	Weinmarkt	keine
14	Exekutionsplatz der Liebe	Endgegner: Minotaurus
15	Lageraum für Rotwein	untoter Soldat
16	Lageraum für Weißwein	1 Zombie/1 Zombie-Kämpfer/1 Ghoul
17	Raum der Gier	2 Silberwölfe
18	Raum der wählerischen Helden	Endgegner: Durahan

Minotaurus (Bestie)



Diese riesige Kreatur sieht zwar bedrohlich aus, ist aber noch relativ leicht zu besiegen. Die Armbrust 7. Himmel eignet sich zum Beispiel sehr gut gegen dieses Monster. Zielt vorwiegend auf den Kopf oder die Arme des Gegners. Sollten eure Lebenspunkte dennoch unter 80 HP fallen, frischt ihr euer Konto durch die Einnahme von Heilpflanzen wieder auf. So überlebt ihr auch stärkere Hiebe des Gegners. Wenn ihr den Minotaurus geschlagen habt, erhaltet ihr unter anderem das wichtige Chrysantheme-Siegel.

Durahan (Böse)



Diesem körperlosen Ritter steht ihr gegenüber, kurz bevor ihr den Weinkeller verlasst. Eure physischen Attacken richten nicht viel aus, da es sich um eine neue Gegnerklasse handelt. Ihr müsst daher möglichst viele Chain-Attacken landen, um den Kerl zu besiegen. Lasst eure Lebenspunkte nicht zu weit absinken, da Durahans Treffer zum Teil sehr großen Schaden verursachen.

Der Weinkeller



Rastplatz

Waffen

Tovarisich: eine Bronze-Axt, einhändig geführt
Waffentyp: Edged

Rüstung

Holzschild
Lederhandschuh

Gegenstände

5x Aloeknolle
5x Heilknolle

Auktionsplatz der Leben

Waffen

7. Himmel: eine Armbrust, zweihändig geführt
Waffentyp: Piercing

Rüstung

Kettenhandschuh

Gegenstände

3x Aloewurzel
3x Heilwurzel

Woher bekomme ich das Chrysantheme-Siegel?

Um die verschlossene Tür bei der Treppe der Trauben öffnen zu können, benötigt ihr das Chrysantheme-Siegel. Ihr gelangt in dessen Besitz, nachdem ihr den Minotaurus-Endgegner im Raum Exekutionsplatz der Liebe besiegt habt (siehe Kasten).

Weinmarkt

Gegenstände

1x Heilelixier
5x Heilknolle

Rüstung

Holzschild

Exekutionsplatz der Liebe

Gegenstände

3x Aloeknolle
15x Träne der Urd

Lageraum für Rotwein

In diesem Raum stoßt ihr auf einen sterbenden Soldaten. Nachdem er sein Leben ausgehaucht hat, erhebt er sich wieder und beginnt euch anzugreifen. Zielt am besten auf den Kopf. Ihr bekommt es ab jetzt vermehrt mit Untoten zu tun.

Untere Katakomben



Raum der verfluchten Ratte

Waffen

Rosa Spirale: eine eiserne Axt, einhändig geführt
Waffentyp: Blunt

Griff

Kreuzgriff: geeignet für Dolche, Schwerter und Großschwerter

Rüstung

Kürass: eine Lederrüstung
Wildlederstiefel

Edelsteine

Gottesgestein: erhöht die Angriffsstärke gegen Untote

Gegenstände

3x Wurzel der Mana
3x Heilknolle

Wie öffne ich die versperrte Tür?

Die versperrte Tür in der Grabstätte der Märtyrer könnt ihr nicht ohne weiteres öffnen. Ihr müsst zuerst den Geist im Gang der seligen Kinder besiegen. Danach ist die Tür offen.

Gang der seligen Kinder

Waffen

Mixerspieß: ein Breitschwert, zweihändig geführt
Waffentyp: Edged

Rüstung

Quarzhandschuh

Gegenstände

Arznei des Königs

Versteck der Räuber

Waffen

Seelenkuss: ein silberner Dolch, einhändig geführt
Waffentyp: Piercing

sehr gut gegen Untote

Rüstung

Targetschild: aus Bronze
Quarzhandschuh: aus Bronze
Bärmaske: Lederhelm

Edelsteine

Heldensaphir: erhöht Kampfkraft gegen Menschen

Gegenstände

3x Segen der Geister
3x Stein der Weissage

Wo kann ich noch Gegenstände finden?

Betretet die verschiedenen Katakombenräume mehrmals. Einige der zufällig generierten Gegner lassen nach ihrem Ableben immer wieder Gegenstände zurück.

Wo befindet sich das Siegel der Lilie?

Begeht euch zum Ort schlafender Bestien und bekämpft die beiden Eidechsenmänner, die zur

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Ort der Rache	Heilfeld
2	Flur der letzten Hoffnung	1 Fledermaus/1 Höllenhund
3	Klageflur der Toten	1 Skelett/1 Schleim
4	Saal der Verfolgten	2 Skelette
5	Raum der verfluchten Ratte	2 Skelette
6	Grabstätte der Märtyrer	1 Fledermaus/1 Höllenhund
7	Gang der seligen Kinder	1 Geist
8	Gesangssaal der Hoffnung	1 Schleim/1 Zombie-Kämpfer
9	Versteck der Räuber	1 Fledermaus/1 Höllenhund/1 Geist
10	Flur des Plätscherblutes	keine
11	Ort des siegenden Glaubens	1 Skelett/1 Zombie-Kämpfer
12	Totenquelle	1 Zombie-Kämpfer/1 Skelett
13	Faktorei (Kraftwerk)	keine
14	Raum der büßenden Sünder	1 Fledermaus/1 Mumie
15	Bannkreis des Todes	1 Fledermaus/1 Zombie-Kämpfer
16	Raum vergeblicher Kämpfe	2 Skelette
17	Flur der Probe	1 Zombie-Kämpfer
18	Ort schlafender Bestien	2 Echsenmänner

Den Geist bekämpfen

Achtet auf die Anzeige am unteren Bildschirm: Ihr habt nur eine Minute Zeit, um dieses Monster aus der Klasse Phantom zu besiegen. Prägt euch die Teleport-Orte des Geistes ein und lauert ihm auf, anstatt ihm ständig nachzulaufen. Normale Attacken sind in der Regel wirkungslos gegen diesen Gegner. Ihr müsst schon eine Waffe einsetzen, die über so genannte Break-Angriffe verfügt. Der Pandemonium-Pfeil der Armbrust 7. Himmel wirkt zum Beispiel sehr gut gegen dieses Phantom. Achtet auch auf eure Lebenspunkte, da der Geist leicht 100 Punkte Schaden verursacht.

Monsterklasse der Drachen gehören. Sie sind beide nicht sonderlich schwer zu besiegen, wenn ihr euch beim Angriff auf die Arme konzentriert. Sind beide besiegt, erhaltet ihr nicht nur das gesuchte Siegel, sondern auch noch einige Ausrüstungsgegenstände, wie zwei Lanzen, eine Grimoire der Antidot, ein Wundermittel, einen Quarzhandschuh und eine Lederrüstung (Kürass).



Wie entkomme ich aus dem Verlies der Gesetzlosen?

1. Postiert die tragbare Holzkiste auf die Kiste links.
2. Zerstört die schwere Kiste rechts.
3. Schiebt die nächste schwere Kiste an die beiden anderen Kisten heran.
4. Postiert nun eine tragbare Kiste auf der rechten Seite der Kistenreihe.
5. Stellt euch auf die mittlere Kiste und verfrachtet eine leichte Kiste auf die andere Seite.
6. Jetzt könnt ihr hinaufklettern und weitergehen.

Labor der Alchimisten
Waffen
 Kleeve: eine Hammerwaffe, einhändig geführt
 Waffentyp: Blunt

Edelsteine
 Echsen serpentin
Gegenstände
 Grimoire der Starre

Was geschieht, wenn der Golem besiegt ist?
 Wenn ihr den Golem besiegt habt (siehe Kasten nächste Seite), seht ihr in einer kurzen Zwischensequenz, wie sich die Plattform bei der Brücke der Entflohenen in Bewegung setzt.

Was erwartet mich auf der anderen Flussseite?
 Achtet auf den Eidechsenmann auf der anderen Seite. Wenn ihr ihn erledigt habt, speichert euer Spiel in der Heiligenstätte ab, bevor ihr zum Drachen geht.

Der Feuerdrache ist tot, was nun?
 Kehrt ihr in die Heiligenstätte zurück, wo nun ein weiterer Eidechsenmann auf euch wartet. Ist auch diese Gefahr beseitigt, speichert besser noch einmal ab. Danach könnt ihr euch zur Treppe ins Licht begeben.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Verlies der Gesetzlosen	1 Fledermaus
2	Korridor des Bekehrten	2 Skelette/1 Schleim
3	Kerker der Tempelpriester	5 Fledermäuse/Heilfeld
4	Labor der Alchimisten	2 Skelette/1 Schleim
5	Korridor der rechten Wege	2 Skelette
6	Tagungsraum der Priester	1 Geist
7	Sakrileg der Märtyrer	1 Höllenhund/1 Skelett
8	Sakrileg des Gutgläubens	1 Schleim/1 Fledermaus
9	Ort der Befallenheit	Endgegner: Golem
10	Heiligenstätte	1 Fledermaus/1 Echsenmann
11	Brücke der Entflohenen	1 Schleim/1 Fledermaus
12	Heiligenstätte	1 Echsenmann
13	Kapelle der Weihe	Endgegner: Drache
14	Treppe zum Licht	keine

Golem (Böse)



Das große Steinmonster hat es in sich. Egal für welche Waffe ihr euch entscheidet, ihr werdet meistens nur unter 10 Punkte Schaden anrichten. Ihr müsst daher voll auf eure Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten eurer Waffen setzen. Nur so könnt ihr den Riesen bezwingen. Konzentriert euch bei den Angriffen auf die Beine, denn da sind sie am ehesten verwundbar. Jeden erfolgreichen Hieb des Golems solltet ihr sofort heilen, da ihr einen zweiten Treffer kaum überlebt. Nach dem Kampf ist der Weg über den Fluss frei.

Feuerdrache (Drache)

Sucht in eurem Inventar die Waffe mit der höchsten Effektivität gegen das Element Feuer. Wertet eure Rüstung durch Benutzen des Echsenerpentinitis etwas auf. Trotzdem kann ein einzelner Feuerstoß des Drachen euch vernichten. Eilt nahe zu dem Monster hin und stellt euch unter seinen Kopf. Dadurch kann er euch nicht mehr mit Feuer bespuken. Der gefährliche Hieb mit dem Schwanz könnte euch jeweils ca. 120 HP kosten. Also Vorsicht! Der Schwanz ist zwar verwundbar, allerdings schwer anzuvisieren. Wählt Kopf oder Beine als Ziel aus. Dort solltet ihr in der Lage sein, auch mit einfachen physischen Attacken wenigstens 10 bis 15 Punkte Schaden zu verursachen. Viel effektiver sind natürlich Chain-Attacken oder Break-Fähigkeiten eurer Waffen.



Westlicher Stadtteil



Wo finde ich den Ordensschlüssel?

Um die verschlossene Tür neben der Treppe öffnen zu können, müsst ihr den Ordensschlüssel finden. Geht dazu schnurstracks in die Tympanonstraße. Ihr müsst euch dort mit drei Gegnern gleichzeitig herumschlagen. Seht euch den Kasten auf der nächsten Seite an, um die richtige Taktik gegen die Ritter anzuwenden. Nach dem Kampf erhaltet ihr den Schlüssel.



Gibt es noch etwas Interessantes zu entdecken?

Der unscheinbare Strandweg der Traufe birgt an seinem Ende ein nützliches Heilfeld. Ihr findet es am äußersten Rand des Weges am Wasser.

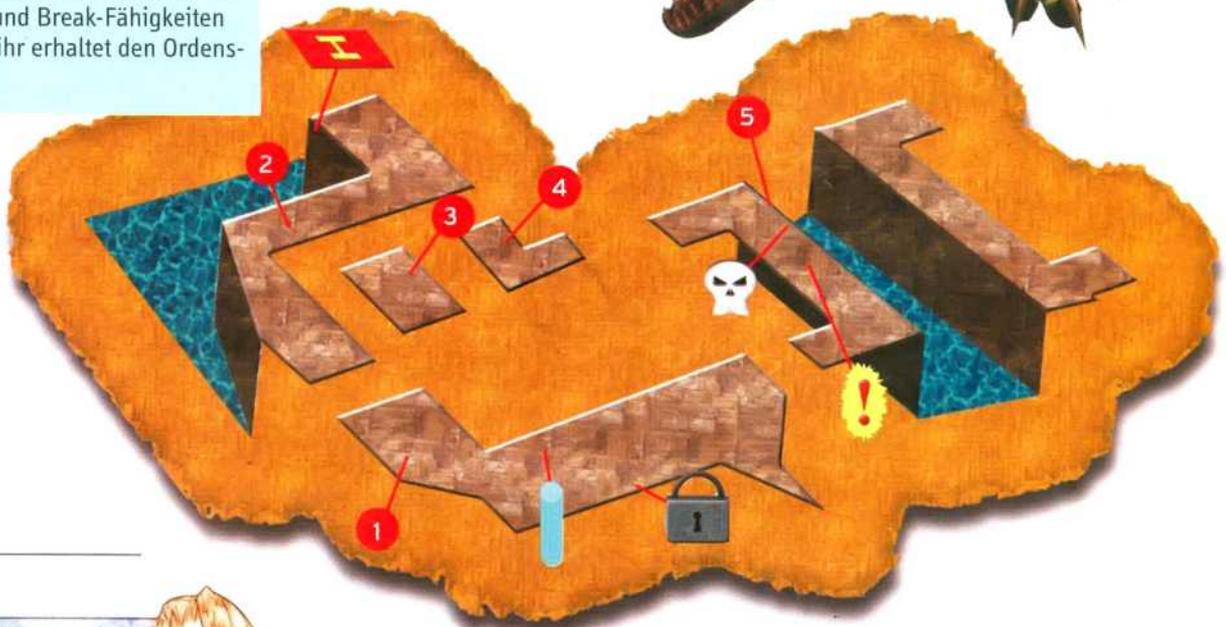
Die 3 Wachen (Mensch)



Haltet euch die erste Wache durch Einsatz einer Waffe mit hoher Reichweite vom Leib. Ihr erhaltet ein Rapier-Schwert. Auch die zweite Wache solltet ihr mit einer Waffe mit hoher Reichweite außer Gefecht setzen. Der dritte Wächter ist aufgrund seiner Magie-Fähigkeit am gefährlichsten. Haltet eure Lebenspunkte möglichst oberhalb von 200 HP. Seine Zaubersprüche sind etwas ungefährlicher, wenn ihr ihm möglichst nahe auf den Pelz rückt. Setzt ihn mit Hilfe eurer Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten schachtmatt und ihr erhaltet den Ordensschlüssel.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Vermiliongasse	keine
2	Strandweg der Traufe	keine
3	Faktorei (Dampfhammer)	keine
4	Marl-Fardestraße	keine
5	Tympanonstraße	Endgegner: Die 3 Wachen



Westliche Stadtmauer



Schon wieder Fledermäuse!

Die Vampirfledermäuse sind nicht ungefährlich. Ihre Angriffe können euch ca. 70 HP abziehen. Sehr gut dagegen geeignet ist eine Waffe mit hoher Reichweite, wie die Armbrust.

Ich finde nichts Interessantes in der Stadtmauer!

Ihr müsst euch nicht lange in diesem Abschnitt aufhalten. Geht geradewegs hindurch und betretet den nächsten Levelabschnitt.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Ort der Schwertkämpfer	keine
2	Ort der Barbaren	2 Zombie-Ritter
3	Sprosse gesegneter Helden	3 Vampirfledermäuse





Schlafstätte der Gebete
Ihr müsst diese Truhe zuerst magisch entriegeln.

- Rüstung**
Silbermanschette
Gegenstände
Salamanderring
Druidenstein
Arznei der Weisen
Grimoire des Meeres

Was bedeutet das Siegel der Iris?

Ihr benötigt das Siegel, um im Schacht des Überlebens durch die Tür zu gelangen. Ihr findet das gesuchte Siegelstück in der Kiste am Lagerplatz für Kohle.

Lagerplatz für Kohle

- Rüstung**
Eisenmanschette
Kettenhaube
Edelsteine
Undines Jaspin: Wasserattribute steigen



Oger (Bestie)



Kurz bevor ihr die Minen verlasst, steht ihr diesem muskelbepackten Endgegner gegenüber. Da seine Attacken physisch sind, solltet ihr eine entsprechende Waffe aus eurem Inventar wählen. Versucht, möglichst viele Chain-Attacken zu landen, und wechselt dabei öfter das angewählte Zielkörperteil. Die Axthiebe des Ogers haben eine enorme Wirkung und er kann sie aus großer Reichweite einsetzen. Haltet eure Lebenspunkte daher auf einem Niveau oberhalb von 180 HP. Aufgrund seiner Schnelligkeit ist es für euch schwierig, mehrere Chain-Attacken hintereinander zu landen. Wenn ihr über den Zauberspruch Degeneration (reduziert die Stärke des Gegners) verfügt, solltet ihr ihn gegen den Oger einsetzen.

Feurelementar (Phantom)



Gegen diesen Gegner müsst ihr den Zauberspruch Aqua-Fusion beherrschen, der die Wasser-Affinität eurer Waffen und damit die Kampfkraft gegen dieses Feuerwesen erhöht. Bleibt dem Gegner dicht auf den Fersen, damit er nicht in der Lage ist, seinen Angriffszauber zu sprechen, der euch locker über 200 HP abzieht. Benutzt möglichst eine Waffe mit Break-Fähigkeit und setzt verstärkt eure Chain-Attacken ein. Es empfiehlt sich, für diesen Kampf die Verteidigungsfähigkeit Feuerschutz mit einem Knopf zu belegen. Heilt euch nach jedem gegnerischen Treffer.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Scheideweg	1 Höllenhund
2	Schacht der Entscheidung	2 Goblins/1 Vampirfledermaus
3	Gang der Ausschreitung	Endgegner: Drache
4	Ruhestätte der Arbeiter	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
5	Stufe der Lüsternheit	2 Goblins
6	Minenader der Kooperation	keine
7	Eingestürzter Stollen	2 Vampirfledermäuse
8	Schacht der Belagerung	2 Goblins/1 Vampirfledermaus
9	Ort der Versöhnung	2 Höllenhunde/1 Goblin
10	Lagerplatz für Kohle	3 Goblins
11	Schacht der Liebesopfer	keine
12	Schacht der Hoffnung	1 Höllenhund
13	Schacht	3 Goblins
14	Gang der kreisch. Wünsche	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
15	Schlafstätte der Gebete	2 Goblins/1 Truhenkrabbe
16	Erzraffinerie	Endgegner: Feurelementar
17	Ort der Aasfresser	keine
18	Schacht der Treffsicheren	3 Goblins
19	Schacht des Überlebens	keine
20	Treppe des Minengottes	3 Vampirfledermäuse
21	Scheideweg der Verräter	Endgegner: Oger
22	Schleichweg in die Heimat	keine

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 und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster
- **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 3,90 DM



Nas neisgekaufte
Nintendo-Magazin!

Vier starke
Pokémon-
Starkarten in
jeder Ausgabe!



Westlicher Stadtteil



Kann ich das Metalltor in der Pielebottstraße öffnen?

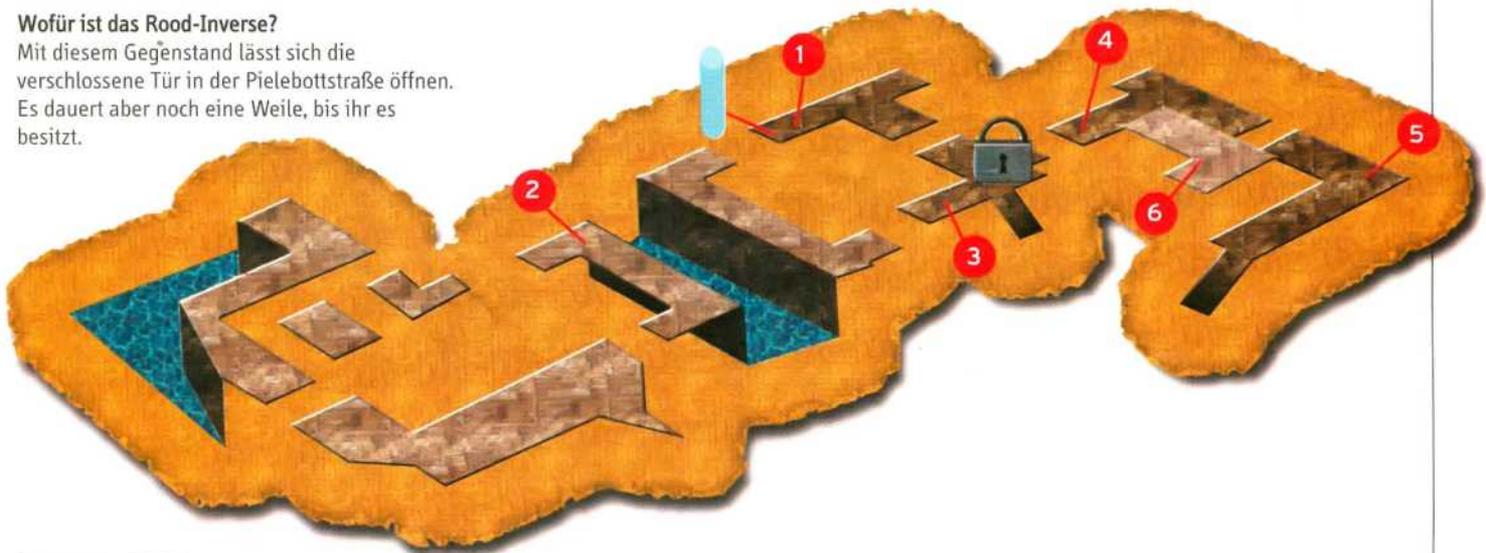
Wenn ihr versucht, das Metalltor zu öffnen, werdet ihr keinen Erfolg haben. Ihr müsst einen versteckten Weg finden, um weiterzukommen. Geht zur Sanderstraße zurück. Dort ist eine Mauer, an der ihr hochklettern könnt. Folgt dem Durchgang, um auf der anderen Seite des Tores in der Pielebottstraße zu landen.

Wofür ist das Rood-Inverse?

Mit diesem Gegenstand lässt sich die verschlossene Tür in der Pielebottstraße öffnen. Es dauert aber noch eine Weile, bis ihr es besitzt.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Bucketweg	keine
2	Tympanonstraße	2 Wachen
3	Ehemalige Gracialkirche	keine
4	Sanderstraße	2 Wachen
5	Pielebottstraße	keine
6	Schwebebrücke Dynas	keine



Armenviertel (w)

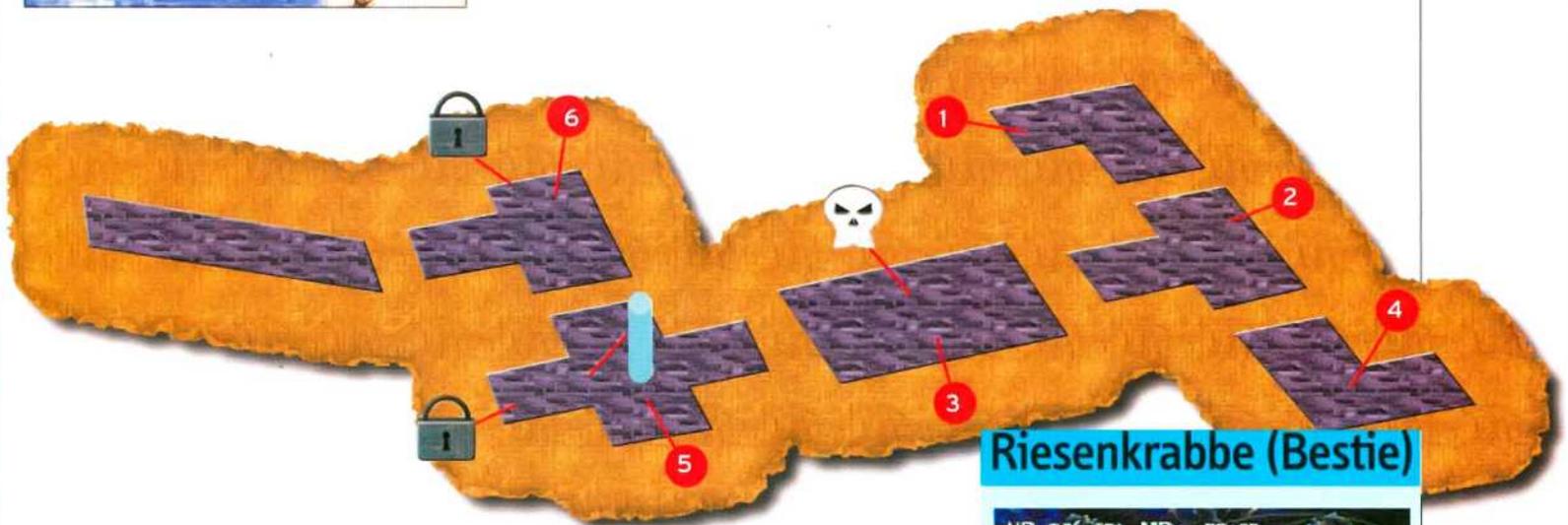


Was muss ich im Armenviertel beachten?

Ihr werdet im Armenviertel mit neuen Gegnern konfrontiert: Gespenster und Zombie-Priester. Begegnet ihnen mit Vorsicht, da sie mächtige Zauber besitzen.

Die Tür lässt sich nicht öffnen!

Um die Tür öffnen zu können, benötigt ihr einen Titanschlüssel. Den erhaltet ihr erst später im Spiel. Setzt einfach euren Weg in den Schneeeisenwald fort.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Verkaufsstraße des Mädchens	keine
2	Minenweg der Hoffnung	1 Skelett/1 Gespenst
3	Unterirdischer Fischmarkt	Endgegner: Riesenkrabbe
4	Kanal der Aasfresser	2 Skelette
5	Verdammnisstraße	keine
6	Weg sehnsüchtiger Greise	1 Skelett/1 Zombie-Priester/ 1 Gespenst

Riesenkrabbe (Bestie)



Für den Kampf mit dem Krustentier ist die Armbrust eine geeignete Waffe. Bleibt stets an der hinteren Wand und rennt für eure Attacke kurz vor. Zielt auf die Scheren und versucht, möglichst viele Chain-Attacken zu landen. Sobald der Angriff beendet ist, hetzt ihr wieder zur hinteren Wand zurück, um der Krabbe zu entgehen.

DICK ist schick

World of PSX, Ausgabe 7/00, 114 Seiten

Das offizielle PlayStation Magazin, Ausgabe 8/00, 116 Seiten

Play The PlayStation, Ausgabe 7/00, 116 Seiten

Play Zone, Ausgabe 8/00, 204 Seiten

Jetzt kommt's dicke! In jeder Ausgabe:

- DVD-Vorstellungen
- Mindestens 30 Seiten PlayStation-2-Sonderteil
- 40 Seiten Komplettlösungen
- 8 Seiten Poster
- Infos zum Internet
- Musik-CD-Vorstellungen
- Noch umfangreichere Tests
- Noch mehr News
- Und, und, und.....

Play Zone – das fette PlayStation-Magazin!



8/2000

Schneeeinsektenwald



- Griff**
 Korbgriff: schützt die Hand
Gegenstände
 Mistralring
 Stein des Apollon
 3x Essenz der Mönche
 Grimoire der Dynamik: steigert die Beweglichkeit temporär

Warum sind nicht alle Bereiche auf der Karte nummeriert?

Der Wald ist ein ziemlich verwirrender Level, in dem ihr schnell die Orientierung verliert. Benutzt die nummerierten Bereiche auf unserer Karte als Markierungspunkte. Kontrolliert zwischendurch, ob ihr noch auf dem rechten Weg seid. Ihr müsst nicht den kompletten Wald erkunden, da es außer einer Menge Monster nicht viel Wertvolles gibt.

- Quelle des Lebens**
Rüstung
 Kreisschild: aus Stahl
 Kettenpanzer: aus Eisen

Wie komme ich an den Schneefliegen vorbei?

Die einzige Möglichkeit, die lästigen Schneefliegen im Wald loszuwerden, besteht darin, den Erd-Drachen zu besiegen. Schaut euch dazu den unten gezeigten Kasten an. Wenn ihr das geschafft habt, ändert sich die Windrichtung im Wald. Dadurch werden die Schneefliegen weggetrieben und ihr könnt euren Weg durch den Forst fortsetzen.



Grissom (Mensch) und Dark Crusader (Böse)



Sydney ist euch in diesem Fall eine Hilfe. Also macht reichlich von ihm Gebrauch. Ihr könnt ihn als menschlichen Schutzschild nutzen, wenn ihr euch hinter ihn stellt. Bekämpft zunächst Grissom mit Chain-Attacken und zielt im Nahkampf auf dessen Kopf. Seine physischen Attacken sind nicht so stark, dafür aber seine Zaubersprüche. Wenn ihr Grissom aus der Nähe bekämpft, kann er sie jedoch kaum einsetzen. Gegen den Dark Crusader setzt ihr am besten eine Waffe des Typs Piercing mit Break-Fähigkeiten ein. Zielt auf Arme und Brust. Dort habt ihr die besten Chancen, viel Schaden anzurichten.

Erd-Drache (Drache)



Den Erd-Drachen zu besiegen ist nicht gerade leicht. Sein gefährlicher Giftatem lässt euch mit einem Schlag dahinraffen. Sprintet zu Beginn des Kampfes sofort unter seinen Hals und schützt euch zum Beispiel mit dem Spruch Gaiaschutz, der die Erd-Attribute eurer Rüstung erhöht. Die physischen Angriffe des Drachen können ca. 160 HP Schaden verursachen. Heilt euch rechtzeitig. Benutzt eine Waffe mit hoher Erd-Affinität und konzentriert euch auf eure Chain-Attacken. Wenn ihr den Drachen besiegt habt, erhaltet ihr den Kupferschlüssel, ein Aloelixier und die Grimoire der Schwere. Anschließend könnt ihr eure Reise durch den Wald fortsetzen.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Geisterwelt	keine
2	Anfangspunkt der Jäger	keine
3	Kreuzung der Unsicherheit	2 Mangopra
4	Pfad der Raubvögel	2 Killerfische
5	Straße der Fußstapfen	keine
6	Hoffnungsweg der Vögel	keine
7	Halle des Überlebens	Endgegner: Erd-Drache
8	Pfad der Geister	keine
9	Pfad des heiligen Regens	Feuerelementar
10	Quelle des Lebens	Mangopra/2 Zombie-Ritter
11	Pfad des Mondscheins	keine
12	Pfad des Wolfsjungen	Feuerelementar
13	Gemach des Blutreizes	Endgegner: Grissom/Dark Crusader
14	Waldpforte	keine

Südliche Stadtmauer

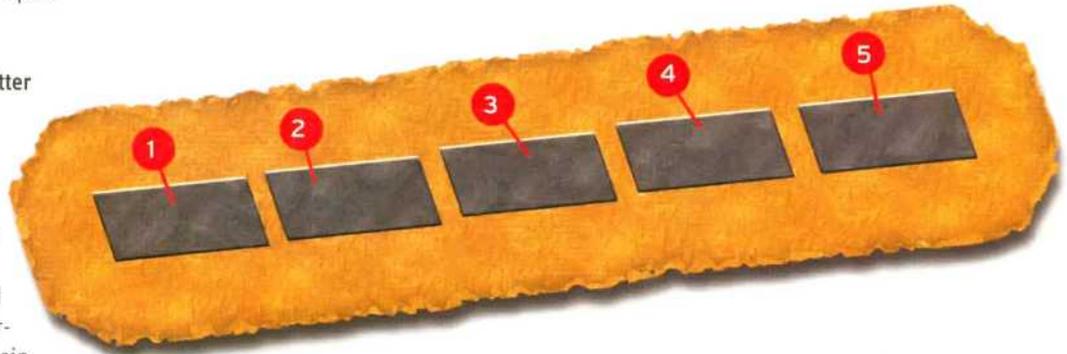


Was mache ich in diesem Abschnitt?
Geht einfach bis ans Ende der Mauer durch und betretet die Festung. Entriegelt auf dem Weg dahin alle Türen, um später mehr Spielfreiheit zu haben.

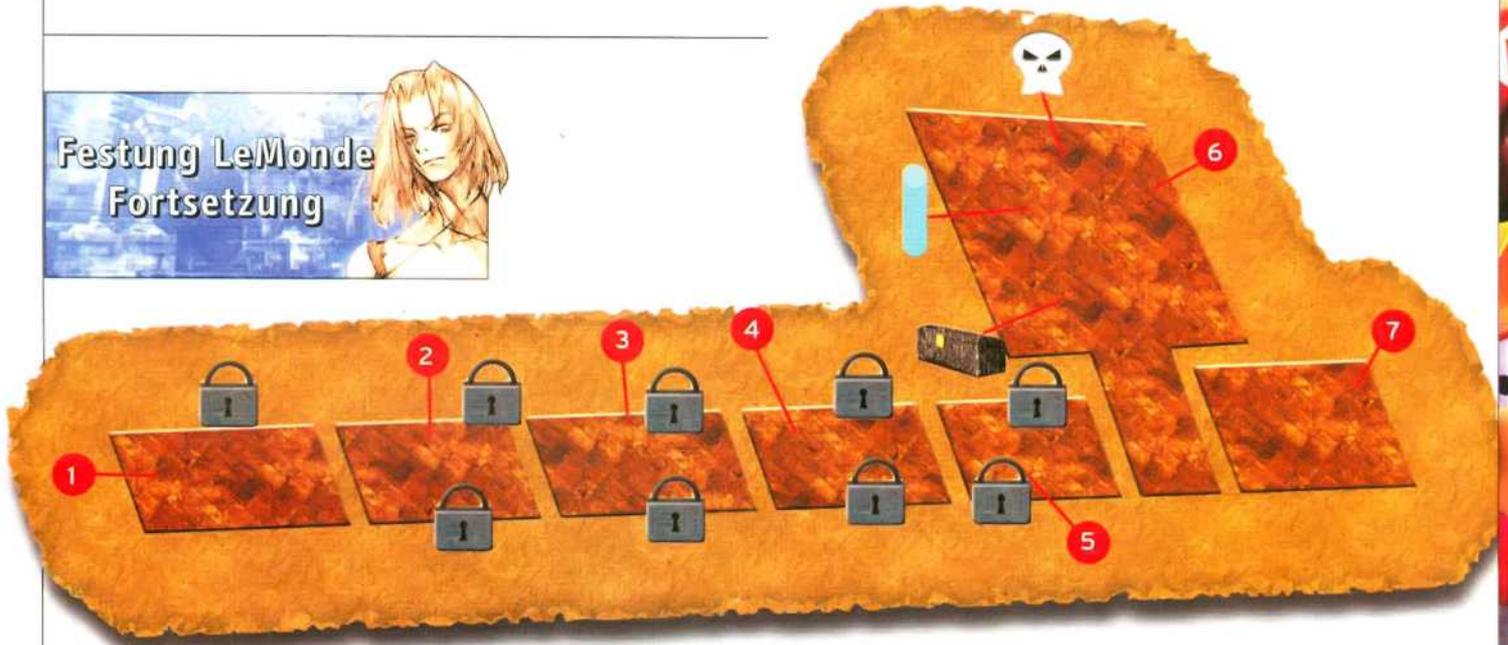
Worauf muss ich im Ort der loyalen Ritter achten?
Bevor ihr den Raum Ort der loyalen Ritter betretet, solltet ihr bei voller Gesundheit sein und abgespeichert haben. Ihr habt für den Kampf mit den drei Gegnern nur 30 Sekunden Zeit. Benutzt die Sprüche Degeneration und Ungeschützt, um euch den Kampf zu erleichtern. Setzt gezielt Chain-Attacken ein, um viel Schaden zu verursachen. Wenn ihr versagt, müsst ihr den ganzen Kampf nochmal von vorne beginnen.

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Ort der kindlichen Tränen	1 Echsenmann/1 Echsenkönig
2	Ort der loyalen Ritter	2 Echsenmänner/1 Echsenkönig
3	Überwachungsturm	keine
4	Ruhestätte der Ritter	2 Echsenmänner
5	Drillraum der Kampfkunst	keine



Festung LeMonde Fortsetzung



Rosenkrantz (Mensch)
Rosenkrantz ist ein ehemaliger Risk-Breaker und beherrscht dieselben Bewegungen wie ihr. Ihr müsst ihn mit Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten eurer stärksten Waffe bekämpfen. Magische Sprüche richten nicht viel gegen ihn aus. Konzentriert euch auf seinen rechten Arm.

Warum sind so viele Türen verschlossen?
Später im Spiel seid ihr im Besitz des richtigen Siegels, mit dem ihr die Türen öffnen könnt, um euch einigen Monstern zu stellen. Die Kämpfe dienen nur dem Training oder eurer Statistik, sind aber nicht zwingend notwendig. Auf der nächsten Seite findet ihr eine Kampfliste mit allen Monstern, die euch dort erwarten.

Rastplatz der Krieger
In diesem Raum befindet sich eine prall gefüllte Truhe. Den Schlüssel dafür erhaltet ihr aber erst später im Spiel. Merkt euch diesen Raum gut

Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Gaststätte der Soldaten	keine
2	Herberge der Gefallenen	keine
3	Zimmer der mutigen Göre	keine
4	Ort der Kriegsbeute	keine
5	Gasthof geköpfter Ritter	keine
6	Gefechtsplatz	Endgegner: Rosenkrantz
7	Faktorei (Zündofen)	keine

und kehrt hierher zurück, wenn ihr den Schlüssel besitzt.

- Gefechtsplatz**
Waffen
Süße Sorge: Francisca, kombiniert mit Gendarme
Rüstung
Turmschild: aus Eisen
Sallet: Stahlhelm
Edelsteine
Death-Queen-Edelstein
Gegenstände
3 Zauberreagenzien



Kampfliste für das Verlies

Raum	benötigte Siegel	Gegner
Herberge der Gefallenen Zimmer der mutigen Göre Ort der Kriegsbeute Gasthof geköpfter Ritter	Kalmia, Carduus Anemone, Verbena Scilla, Maranta Gerbera, Farn	Minotaurus, Drache Erd-Drache, Schnee-Drache Damaskus-Golem, Damaskus-Krabbe Todes- und Oger-Zombie, Asura



Südlicher Stadtteil

Haus der Carzabath
Gegenstände
10x Stein der Weissage
Grimoire der Stille

Wohin gehe ich zuerst?
Kämpft euch über die Dächer in nördliche Richtung vor, bis ihr die Lugasstraße erreicht. Dort könnt ihr bei der verschlossenen Tür den Kupferschlüssel benutzen. Damit verschafft ihr euch Zugang in den Abschnitt Mine 2. UG.

Wie werde ich mit den Wachen fertig?
Auch wenn es nur wenige sind, die Wachen sind schwer gepanzert. Benutzt eine Waffe mit einer hohen Affinität gegen die Klasse Mensch und wechselt zwischen den Körperteilen hin und her.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Foras-Höhe	2 Wachen
2	Walderman-Tor	keine
3	Arnoirstraße	keine
4	Haus der Carzabath	keine
5	Warnockgasse	keine
6	Forutaweg	keine
7	Lugasstraße	2 Wachen



Mine 2. Untergeschoss

Geheimzimmer des Vermögens
Truhenschlüssel nötig!
Waffen
Eviscerator: silberner Dolch
Rüstung
Turmschild: aus Eisen
Brustpanzer: aus Eisen
Fußkampf: Stahlleggins
Edelsteine
Gnomemerald

Ort der einsamen Kutte
Gegenstände
Trinity
3 Heilige Elixiere
Grimoire Mollesse: Spruch der Wiederherstellung

Waffen
Affinität: Stahlarm
Rüstung
Rundschild: Stahlgauntlet

Ort der Widersprüche
Waffen
Hundeschnauze: ein stählerner Großkolben (Schlag/Zweihänder)
Jagdbogen: eine eiserne Armbrust, (Schlagwaffe/Zweihänder)
Rüstung
Barbutahelm: aus Silber
Gegenstände
Noms Armreif
Wundermittel
3x Aloeknolle

Was geschieht im Gang der verirrt Kinder?
Wenn ihr den Gang der verirrt Kinder betretet, müsst ihr in zwei Minuten die Höhle der Plünderer erreichen. Verzweifelt nicht, wenn ihr es nicht beim ersten Mal schafft, da ihr nur in den Ort des Paktes zurücktransportiert werdet. Startet von dort einfach einen neuen Versuch.

Achtung! Macht von dem Spruch Markieren oft Gebrauch, um die vielen versteckten Fallen aufzustöbern. Wenn ihr versucht, den Gegnern auszuweichen, werdet ihr ohnehin attackiert. Also spart Zeit, indem ihr die Monster gleich angreift.



Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Gang der Finsternis	keine
2	Schacht der Mutationen	keine
3	Gang der Glücksspiele	2 Orcs
4	Raum der Selbsterziehung	Endgegner: Luftelementar
5	Ort des Paktes	2 Schleime
6	Gang der verirrten Kinder	3 Orcs
7	Geheimzimmer des Vermögens	1 Mimic/1 Imp
8	Schacht der Habgier	2 Schleime
9	Gang der verlorenen Sinne	2 Orcs
10	Kreuzung der Tränen	2 Orcs
11	Ort der einsamen Kutte	1 Mimic/1 Imp
12	Gang der Malocher	keine
13	Treppe der Todesängste	2 Orcs
14	Gang des Edelsteins	3 Orcs
15	Ort der Widersprüche	1 Mimic/1 Imp
16	Gang der gestapelten Opfer	2 Schleime
17	Zimmer der Edelsteine	2 Orcs
18	Treppe eines Namenlosen	2 Orcs
19	Gang der billigen Metalle	keine
20	Friedhof der Neugeborenen	Endgegner: Erdelementar
21	Ader der verrückten Seele	2 Schleime
22	Höhle der Plünderer	1 Echsenkönig/2 Imps
23	Speiseraum im Dunkeln	Endgegner: Himmels-Drache
24	Gang des seichten Seins	keine

Erdelementar (Phantom)



Ihr benötigt für diesen Gegner eine Waffe mit hoher Erd-Affinität und einem hohen Wert in der Klasse Phantom. Legt vor dem Kampf eure stärkste Stahlrüstung und das Gnome-Bracelet an. Dadurch erhaltet ihr zumindest einen gewissen Schutz. Sprecht den Gaia-Fusionszauber auf euch selbst, um die Erd-Attribute der Waffe zu steigern, und eine Degeneration auf den Gegner, um ihn zu schwächen. Haltet eure Lebenspunkte dennoch auf einem Niveau oberhalb von 200 HP, um die Angriffe des Elementars zu überleben. Setzt reichlich die Break-Fähigkeiten eurer Waffe ein und macht viele Chain-Attacken.

Himmels-Drache (Drache)

Stellt euch direkt unter den Hals des riesigen Monsters. Dadurch ist es nicht in der Lage, seinen Drachenatem einzusetzen. Wenn ihr den Mistralring besitzt, setzt ihn auf. Bringt den Edelstein Echsenerpentinit an eurer Ausrüstung an. Schützt euch mit dem Erdfusionszauber und greift vorwiegend den Kopf des Drachen an.

Luftelementar (Phantom)

Sprecht den Erdfusionszauber auf euch selber und eine Degeneration auf den Elementar. Damit erhöht ihr eure eigene Stärke gegen diesen Gegner und schwächt ihn gleichzeitig. Solltet ihr gerade die Magnolia-Waffe im Gepäck haben und sogar noch eine Break-Fähigkeit dafür besitzen, werdet ihr im Handumdrehen mit diesem Gegner fertig. Zur eigenen Verteidigung solltet ihr die Fähigkeit Windschutz verfügbar haben.



Armenviertel (w) Fortsetzung



Räume, Gegner und Fallen

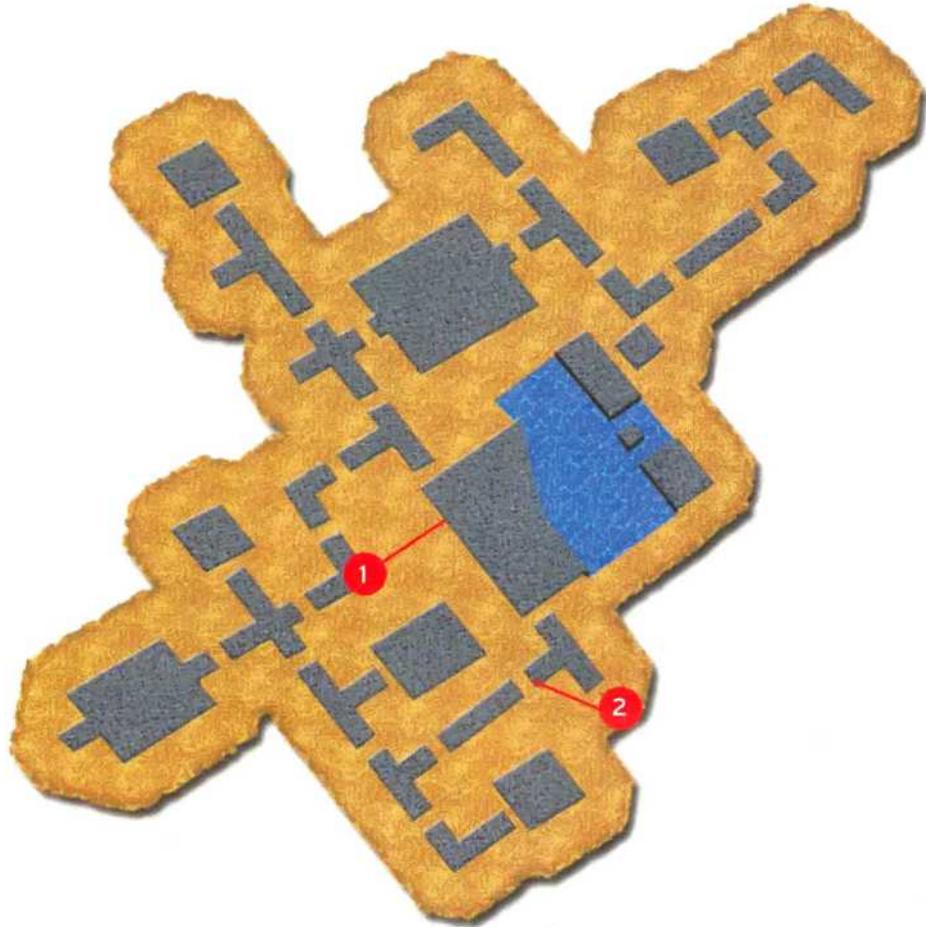
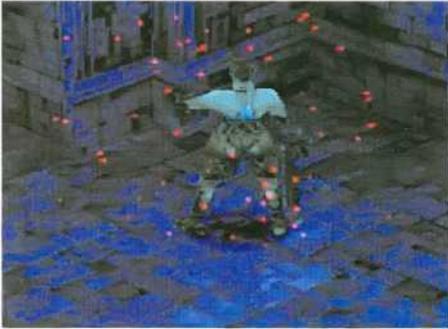
Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Arme Einkaufsstraße	Dullahan
2	Kanal der Leidmütigen	1 Dunkel-Skelett

Wohin muss ich gehen?

Geht nach Osten zur Armen Einkaufsstraße. Die Tür, für die ihr den Goldschlüssel benötigt, ignoriert ihr zunächst. Marschiert zum Östlichen Stadtteil.

Wie gehe ich mit Dullahan um?

Ihr müsst den Gegner schnell loswerden. Schwächt ihn mit Ungeschützt und metzelt ihn dann mit Chain-Attacken nieder.



Östlicher Stadtteil



Wohin muss ich?

Kämpft euch bis zum Shasras Park vor und benutzt den Kupferschlüssel an der Tür. So gelangt ihr in den Stadtteil Armenviertel (0).

Was bringt die Faktorei hier?

In dieser Schmiede seid ihr endlich in der Lage, wertvollere Metalle (z.B. Silber) zu kombinieren, um starke Waffen herzustellen.

Die Wachen scheinen unbesiegbar zu sein!

Diese Wachen sind am schwersten zu besiegen, da jede gegen einen anderen Waffentyp anfällig ist. Ihr solltet daher Waffen aus allen drei Kategorien im Gepäck haben, um zu variieren.





Wie gelange ich über das Wasser?

Im Stadtabschnitt Kescher Brücke gibt es keine Brücke. Um dennoch über das Wasser zu gelangen, müsst ihr über die kleinen Steinsäulen hüpfen, die aus dem Wasser ragen. Leider werdet ihr bei der Überquerung von einigen Wachen behindert. Mit Hilfe der Armbrust könnt ihr diese Bedrohung schnell ausschalten.

Räume, Gegner und Fallen		
Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Bauernweg	keine
2	Kescher Brücke	2 Wachen
3	Grimmnardstraße	2 Wachen
4	Faktorei (Schmelzhütte)	keine
5	Fizranoweg	1 Wache
6	Shasras Park	2 Wachen



Was muss ich über Harpien wissen?

Harpie greifen euch erst an, wenn sie sich provoziert fühlen. Ihr könnt die Kämpfe also vermeiden. Wenn euch der Kampf zu sehr reizt, konzentriert ihr euch beim Zielen auf den Bauchbereich.

Wo ist der Titanschlüssel?

Ihr findet ihn in der Truhe in der leeren Waffenkammer. Weiterhin könnt ihr euch die Gegenstände Mojito, Steinbolzen, Ring des Titans und Grimoire der Mirage aneignen.



Todesengel (Böse)



Der Lich ist ein mächtiger Magier und kann euch mit wenigen Sprüchen ins Jenseits befördern, wenn ihr nicht vorsichtig seid. Sprecht ein Entkräften, um ihn zu schwächen. Der Lich ist gegen physische Attacken anfällig, seine Schwachpunkte sind die Arme und der Kopf. Heilt euch nach jedem Treffer und benutzt eure Chain-Attacken. Nach dem Sieg erhaltet ihr den Spruch Teleport.

Anarazel (Böse)



Bei dieser aufgebohrten Variante des Dullahan müsst ihr mit einigen mächtigen Zaubersprüchen rechnen. Begegnet ihm eurerseits mit den Sprüchen Stärken und Herakles. Versucht, den empfindlichen Bauchbereich (Abdomen) zu treffen, und setzt wieder auf eure Chain-Attacken. Degeneration und Ungeschützt helfen euch ebenfalls weiter. Als Gewinn winkt das Siegel der Melissa.

Räume, Gegner und Fallen		
Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Weg in die neue Welt	2 Poltergeister
2	Ort der freien Unterhaltung	1 Harpie
3	Marktplatz der Fremden	Endgegner: Todesengel
4	Leere Waffenkammer	1 Todesengel/2 Poltergeister
5	Umschlagplatz der Zierwaffe	Endgegner: Anarazel
6	Marktplatz der Schwerter	1 Todesengel/2 Poltergeister



Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
email: compute_cabo@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
Mega Fun
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne
Redaktion

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur
Claudia Brosse

Redaktion
Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion
Karel Stumpf

Redaktion England
Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter
René Schneider, Georg Döller, Mario Brkulj

Layout
Karel Stumpf, Uwe Kraft, Petra Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption
Uwe Kraft

Titel
SEGA

Manuskripte und Programme
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - (0)911 - 28 72 - 241
email: serviceteam@compute.de
Web: www.compute.de

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne (-144) (Fax -244) wgmenne@compute.de
Jens Klüver (-348) (Fax -240) jskluver@compute.de

Anzeigenposition
Andreas Klopfer (-140) (Fax -240) asklopf@compute.de

Anzeigenassistentin
Ina Schubert (-346) (Fax -241) aschubert@compute.de

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat(-142) (Fax -241) szsazeitat@compute.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241) trszameitat@compute.de

Anzeigenmarketing
Monika Fleener (-345) (Fax -240) mafleener@compute.de

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143) (Fax -241) carudolph@compute.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

Werstatt
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement
Mega Fun kostet im Abonnement
DM 69,- (Ausland DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
Mega Fun wurden folgende ISSN- und
Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6282 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
können. 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, seinen Produkten
oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzu-
teilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins (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. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999 38.958 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier
hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

50, Parasite Eve (US) für DM 50 und
Xenogears (US) für DM 50. Alle zusammen für
DM 150. Patrick Martin Tel.:03473/914138

Verkaufe Playstation, Controller, Memory (für
DM 150) und Spiele (X-Files, Destruction
Derby 2, Dino Crisis, RC Stunt Copter, Jurassic
Park LW, Alien, Metal Gear Solid, Silent Hill,
GTA, Road Rash 3 D, Forsaken, Tomb Raider 1,
Resident Evil 1, RE Andere. Re Survivor, Light
Gun. Tel.:0341/4792829 (Jan)

Nintendo 64

Verkaufe N 64 (PAL), Expansions Pack, 2 Pads
(grau, gelb), Memory Card, 2 Spiele (Mario 64,
Turok 2, PAL). Im Paket für nur DM 280
Verhandlungsbasis!!! Tel.:02263/4401
Christoph (Nachricht hinterlassen ist möglich)

Dreamcast

Verkaufe Sony Multi PSX mit ca. 200 Spielen,
gut erhalten, auch Raritäten, Original verpac-
kt!!! Verkauf nur zusammen für Festpreis DM
3.000. Verkäufe noch Dreamcast und 2 Pads
und 8 Demos nd 13 Spiele, Original und gut
verpackt wie neu nur zusammen (Multinorm)
für DM 1.000 auch NES und 3 DO und N 64
anrufen. Tel.:089/7691907

Verkaufe günstig Dreamcast Sammlug:
Rayman 2, Crazy Taxi, Shadow Man und NBA
2K, alle Spiele in Topzustand und nur zusam-
men zu verkaufen für schlappe DM 215 incl.
Porto. Tel.:02405/88804 Fragt nach Thomas

Suche Soul Calibur und Crazy Taxi für je DM
50. Tausche oder verkaufe Sega Rally 2. Ab
1730 Uhr unter Tel.:06063/913652

Tausche aktuelle Dreamcast-Palispiele! Suche
Bersek, V-Rally 2, Zombie Revenge, Ecco, Fur
Fighters, MSR Maken X. Keine Importe.
Tel.:07354/935358 ab 1700 Uhr Stefan

Verkaufe JAP. Dreamcast mit 6 Spielen (Sonic,
Hot D,...) und Zubehör. VB DM 750.
Tel.:04961/7840

Verkaufe Biohazard, Code Veronica (JAP) für
DM 85, Shenmue (JAP) VHS Trickstyle (DT) für
DM 50, Hot D 2 (JAP) und NBA 2 K (DT) DM 70,
uvm. Für N 64 Turok 1 für DM 20, Episode1
Racer für DM 60, F 1 WGP für DM 40 u.a. Habe
auch Saturn, PSX und Mega Drive Spiele, ein-
fach fragen. Suche Sonic Adventure (DT) für
höchstens DM 45, muß Topzustand sein. Bis
dann. Tel.:07161/40951

NeoGeo

Verkaufe Neo Geo CD: Ninja Commando,
World Heroes 2 Jet Bushidohretsuden,
Baseball 2020, Robo Army, The King of
Fighters 97 und 99, Samurai sh. 3, Joj Joj Kid,
Ragux. MD: Taskf. Harrier Ex, Raiden Trad,
Thunder Force 2 bis 4, Truxton Sub Terrania,
Ranger X, Chikichiki Boys, Twin Howk
Insector X. N 64 und 6 Top Spiele und Rumble
Pak und 2 Joypads für DM 300. Gabriel
Aolrian, Königsbergerstr. 12, 76437 Rastatt

Verkaufe Neo Geo CD Konsole und 11
Topgames (Metal Slug, Art of Fighting 2,
World Heroes 3, Samurai, Showdown 2, Nam
1975, Pulstar, Viewpoint, Trash Rally, Ninja
Commando, Puzzle Bobble, King of Fighters
94, alles im Bestzustand für DM 599. Tel.: Jörg
0177/7791177 oder 04421/22911 ab 20.00 Uhr

Kaufe/Verkaufe/Tausche Neo-Geo Module
und CD's. Suche auch komplette
Sammlungen. Biete neu Games und Raritäten.
Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an

Tel.:0171/6751597 /ab 18.00 Uhr)

Kaufe/Verkaufe/Tausche Neo-Geo Module
und CD's. Suche auch komplette
Sammlungen. Biete neu Games und Raritäten.
Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an
Tel.:0171/6751597 /ab 18.00 Uhr)

Verkaufe Neo Geo RGB (Modul-Konsole),
Memorycard, 2 Videoa und 7 Spielen z.B. Last
Resot, Samurai Shodown 2, King of Fighters
94, Art of Fighting 2, Fatal Fury Special, 3
Count Boot, World Heroes 2 Jet. Mit
Originalverpackung und Anleitung, alles guter
Zustand, alles für DM 900. Tel.:0177/4374107

Super Nintendo

Verkaufe für Super Nintendo (PAL): Starwing,
Dragons Lair, Aladdin, Streetfighter 2 Turbo,
Hau Drauf 1, alle Topzustand für je DM 35,
Winter Golo für DM 25. US: Loro of Darkness
für DM 40, Genghis Khan 2 für DM 50.
Tel.:0170/8814538 oder 07940/3106

Verkaufe SNES und 2 Controller, 16 Spielen,
darunter Terranigma, Lufia, Secret of
Mana/Evernore, R-Types, ... für DM 300.
Verkauf nur gesamt. Tel.:06021/91536.
Ausserdem Game-Boy-Camera und Drucker
im 1 A-Zustand für DM 100.

Verschiedenes

Verkaufe Spiele und Zubehör für Saturn ab
DM 20, 32 X ab DM 20, Maga Drive ab DM 20,
Game Gear ab DM 20, N 64 ab DM 30, SNES
ab DM 20, Panasonic 3 DO ab DM 20, PSX ab
DM 20, Gameboy ab DM 15 (viele
Sammlerstücke). Anzeige gilt länger.
Tel.:0231/463961 oder 0171/4880281

Verkaufe und Tausche Spiele für Dreamcast,
N 64, PS, z.B. Soul Calibur für DM 65, HoD für
DM 120, Get Bass für DM 120, Blue Stinger für
DM 70, Zelda für DM 65, Fifa 99 PS für DM 60,
Silent Hill für DM 60, Command & Conquer PS
Teil 1 für DM 20 Teil 2 für DM 50, R. Evil PS
Teil 1 für DM 30 und mehr für DM 50. Suche
Worms für DC, Power Stone, Evolution.
Tel.:039923/28021 ab 20.00 Uhr

Verkaufe Sega Magazin Nr. 01/1993 bis
03/2000, Gamers Nr. 01/1992 bis 04/1996,
Mega Fun Nr. 05/1993 bis 03/2000, Next Level
Nr. 01 bis 06/1998. Eine Spielkonsole Mega
Drive und 4 Spiele. Alle sind neuwertig.
Tel.:07331/43721 Andreas

Verkaufe für SNES: Chrono Trigger, Super
Mario RPG, Lufia, Ultima – the false Prophet;
für Sega Saturn Panzer Dragoon Saga, Tomb

Raider, Shining Force 3, Dark Savior; für N 64
Zelda 64 (mit zusätzlichem Spieleberater),
Rayman 2, Shadowgate 64, Mario 64 und eine
Dreamcast Konsole mit Tomb Raider 4.
Tel.:0721/7815742

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiele, Konsolen für
alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tau-
sche auch ganze Sammlungen.
Tel.:089/1403732 oder 0174/5111007

Game XX-Videospiele-Börse (Flohmarkt)
Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1
(Kreuzberg), U-Bhf.: Prinzenstr. 14.-17.30 Uhr.
Spiele von Gestern und Heute! Tombola: 16.00
Uhr. Termine: 12. Börse: 30.07., 13. 10.09., 14.
22.10., 15. 03.12. Game XX-Hotline (Infos und
Tische) Tel.:030/6858756

Verkaufe für Dreamcast VGA-Box Preis VB
oder tausche gegen Jap. Sonic Adventure.
Suche für Mega Drive Street of Rage 3 und für
Game Gear alle Sonic Spiele z.B. Sonic Trible
Trouble oder Sonic Drift 2. Tel.:05252/5920

Verkaufe NG Module (Kof 94-99, LB 1 und 2,
Sam Sho 1 bis 4, Shocktroopers 2, MS 2 und X,
FF 2- FFBR 2, Aof 2 und 3 ...) Pocketstation,
Wonderswan, DC, PS 2 und Spiele, SNES
(Bahamut L, Macross, FF 4 bis 6), PC-E
(Bomberm. 93 und 94), MD (Langrissler 1 und
2, Elemental M,...) NEC PC-Fx und Spiele.
Suche NG und NGCD-Gerät und Spiele.
Tel.:0221/699101 ab 16.00 Uhr Markus

Verkaufe Modelkits/Figuren und Soundtracks
von Final Fantasy, Kiing of Fighters, Samurai
Shodown, Fatal Fury, Dalksalkers, Evangelion,
Sailor Moon, Dragon Ball... Suche JAP. Spiele
für MD, SNES, PC-E, SAT, PSX, Neo Geo...
Tel.:0221/699101 ab 16.00 Uhr Markus

Suche Spiele für N
64/SN/NES/GBI/SATURN/MO/MS/PS/DC/PC
Engine/Neo Geo P/CD. Suche noch für
Fumicom Secret of Mana 3. Kaufe auch kom-
plette Sammlungen günstig. Tausche auch!
Tel.:01796427580 Tom

Der Henne grüßt seine kleine Familie Daggi &
Johanz, die kürzlich den Bund der Ehe einge-
gangen sind. Ich wünsche euch viel Glück und
alles Liebe für die Zukunft. Bin ja bald wieder
zu Hause...

Verkaufe Spiele für SNES und Megadrive!
Habe für MD Contra, Bomberman, Mega
Turiscan, Shining F. uvm. ca. 120 Games!
SNES: Chrono Trigger, Final Fantasy II und III,
Paladins Quest, Arcana, Shadowrun uvm. ca.
40 Games! Suche für Saturn Shining Force 4
und 5, Lunar ...! Habe auch noch Saturn
Games! Tel.:04202637279 oder 01734148185

Inserentenverzeichnis

CDG	11
BauConTec.....	51
Computec	55, 79, 87, 89
DC Comic.....	67
Dynatex.....	25
Eidos	53
Joysoft.....	37
Kranz Versand.....	5
Primal Games	47
Star Vision OZ Verlag	72
Titan	U4
Virgin	U4

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe 10/00 am 6. September 2000

MEGA FUN

Spiderman

Der Vorzeige-Held der Marvel Comics besucht uns nächsten Monat. Im Hardcore-Test erfahrt ihr, was die vierbeinige Spinne so alles auf dem Kasten hat.



F355 Challenge

Yu Suzukis Meisterwerk bei uns auf dem Prüfstand: Wird es seinem Namen gerecht?



Turok 3

Wieder auf dem Kriegspfad! Erneut jagt der Indianer Echsen und Mutanten. Ob der Titel halten kann, was der verspricht? Lasst euch überraschen.

Half-Life

Zu Besuch bei Gearbox informieren wir uns über den Stand der Dinge und vergleichen, ob das Spiel an den Erfolg der PC-Version anknüpfen kann.



Weitere Themen:

Star Trek Invasion: Ladet schon mal die Phaser! • Bundesliga Star 2001: Top-Titel oder wieder nur ein Aufguss? • Theme Park World (PS2): Nur eine PC-Umsetzung?

sekunde +++ in letzter s



Indiana Jones

Lucasarts hat bekannt gegeben, dass die PC-Version des Erfolgstitels für Segas Dreamcast umgesetzt werden soll. Muss sich Lara Croft jetzt warm anziehen?



index 9/00

Aerowings 2	N	27
Alone in the Dark 4	N	29
Banjo-Tooie	N	35
Battleaxe: Global Assault (dt)	N	74
Catan	T	54
Ceasers Palace 2000	T	49
Chase the Express	T	48
Chicken Run	N	29
Colin MacRae Rally 2(dt)	EH	74
Colony Wars: Red Sun (dt)	EH	73
Dead or Alive 2	N	32
Die Mumie	N	27
Dragon Valor	T	55
Dragons Blood	T	56
Driver 2	N	33
Extreme Sports	N	10
F355 Challenge	N	14
Final Fantasy IX	T	60
Front Mission 3	T	55
Fur Fighters	T	46
Grind Session (dt)	N	74
International Track & Field	N	75
ISS 2000	N	26
Jet Grind Radio	T	58
Legend of Mana (us)	EH	74
Medal of Honor: Underground	N	28
Metal Gear Solid 2	N	32
MoHo (dt)	EH	75
MoHo	T	56
Moto Racer World Tour	N	17
Mountain Bike Racing (dt)	EH	75
Mr. Driller	T	63
N-Gen Racing (dt)	EH	74
NHL 2k	N	47
No Fear Downhill Mount	EH	75
Oddworld 2	N	34
Parasite Eve 2	T	42
Radikal Bikers	T	52
Rayman 2	T	40
RC de Go	N	28
Resident Evil		
Code: Veronica (us)	EH	76
Samba de Amigo	T	62
Sheep	N	28
Silent Bomber (dt)	EH	74
Silent Bomber	T	54
Silver	T	45
Slashout	N	33
Soul Reaver 2	N	35
South Park Rally	T	52
Spiderman	N	16
Spirit of Speed	N	50
Star Trek Invasion	N	18
Super Magnetic Hero	T	50
Team Buddies	T	17
Techromancer	T	51
Tenchu 2	N	20
TOCA WTC	T	44
Tokio Highway Challenge 2	T	57
Tokyo Bus Guide	T	62
Tony Hawk 2	N	24
Toonenstein-Geisterstunde	N	27
Turok 3	N	22
Ubik	T	52
Vagrant Story (dt)	EH	80
Vanishing Point	N	23
Vib Ribbon	T	49
Virtua Tennis	T	38
Wacky Races	T	49
Wipeout Fusion	N	32
WWW Royal Rumble	N	34
X-Men	N	45

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

SPANNUNG



Nur 1.3 mm Blech trennen Dich von den Anderen.
Und die sind auch nicht zimperlich.

TOCA World Touring Cars™



Am 25.8. solltest Du Dich
sehr, sehr gut anschnallen.



www.codemasters.com



GENIUS AT PLAY™

**DIE JAGD DURCH DEN
WELTRAUM BEGINNT**



**TITAN
A.E.**

**AB 10. AUGUST
IM KINO!**

www.titanae.de