

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

8/2000
DM 5,90

NOCH AKTUELLER:
brandheiße Up-to-date-Rubrik
mit allen kommenden Hits
NOCH FETTER:
jetzt neu mit großer
Import-Rubrik

NINTENDO • SEGA



SENSATIONELLER 128-BIT-DRIBBELSPASS VON EA

AUSFÜHRLICH PROBE GESPIELT

FIFA Soccer World Championship

PS2



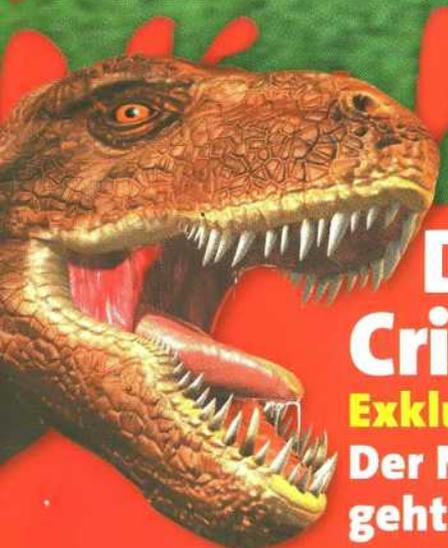
Parasite Eve 2 **PS**

Brutal gut? Gelungene Mischung aus Action-Adventure & Rollenspiel

Perfect Dark **N64**

Der Pflichtkauf! Knallharter Test und lückenlose Komplettlösung

5 Super-Gewinnspiele
SCHNORR DICH DURCH!
Gewinnt 2 exklusive Dreamcast-Geräte und vieles mehr



Dino **PS** Crisis 2

Exklusive Bilder: Der Nervenkitzel geht weiter

& tricks zum Sammeln

tips Perfect Dark, Resident Evil Code: Veronica, MediEvil 2, Colin McRae Rally 2.0, Vagrant Story



Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

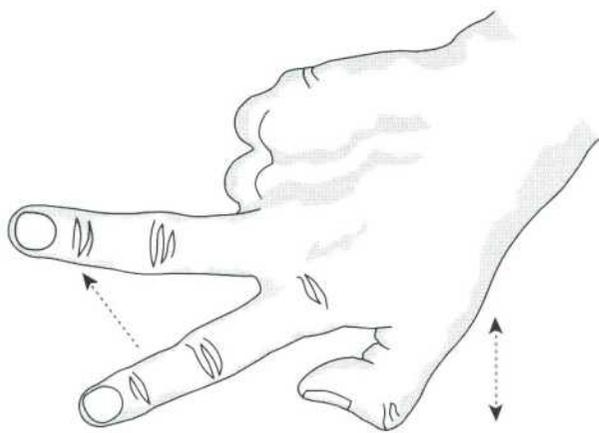


Fig. 1)
Die Daumenbeuge.

Zeigefinger und Daumen spreizen. Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade. Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

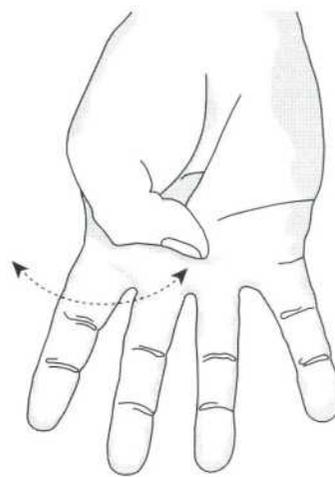


Fig. 2)
Der Daumen-Sit-up.

Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

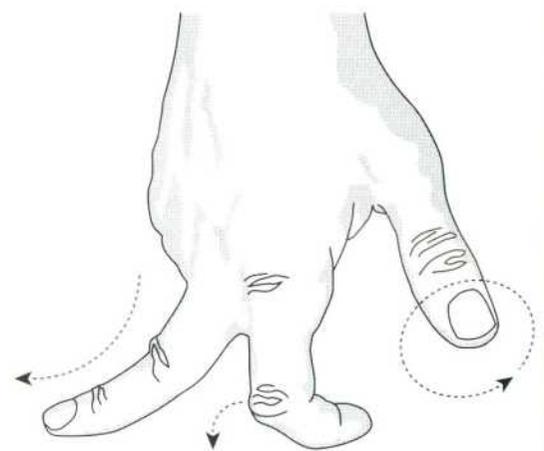


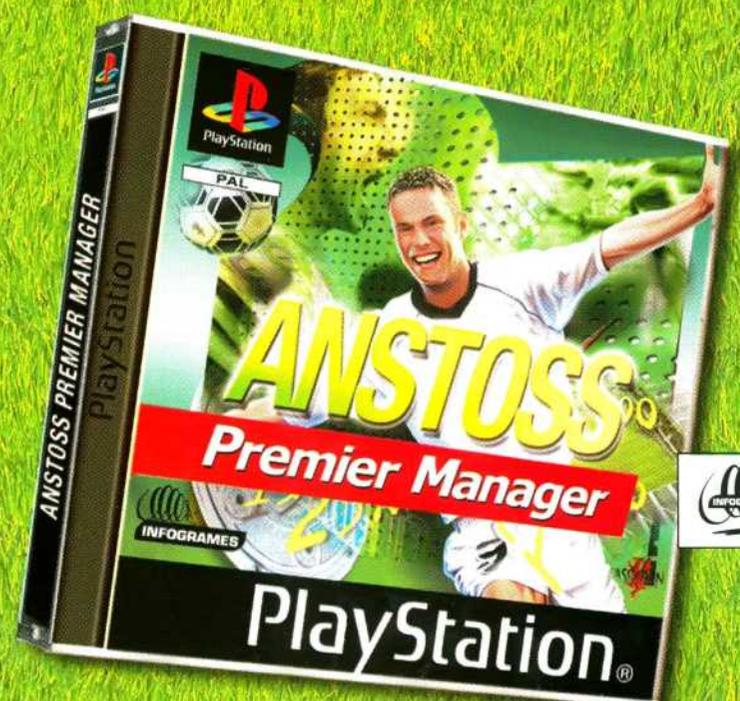
Fig. 3)
Der Daumenschwung.

Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Untergrund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.

DAUMEN FIT FÜR ANSTOSS PREMIER MANAGER.

Volltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC* gibt es jetzt auch für eure PlayStation. 3D-Fußballmotion vom Feinsten. Kein Wunder, schließlich haben wir eure Ideen und Wünsche umgesetzt. Also! Beugen, biegen, kreisen – die nächste Zeit wird hart für eure Daumen. ANSTOSS PREMIER MANAGER. Darauf habt ihr gewartet.

*Nr. 1 der VUD PC-Charts
(Stand: 10.02.–10.03.2000)



WUMM gelaufen

Am letzten Tag der Abgabe war unser Layouter Peta kaum noch ansprechbar. Zu sauer war er über die dumme Geschichte, die ihm in der Nacht zuvor widerfahren ist. Nach einem langen Arbeitstag wollte er nämlich genüsslich ein paar Runden über die Ridge-Racer-Pisten drehen, als es geschah. Während des Spiels dreht er Sonys DVD-Schleuder von der horizontalen in die vertikale Position, ohne das Gerät auszuschalten. Ein großer Fehler, wie Scheuergeräusche beim Abspielen des Silberlings belegten. Nach einer kurzen Zeit blieb das Spiel einfach stehen. Wutentbrannt nahm Peta die CD raus und sah die Bescherung. Fette Kratzer zierten die Oberfläche seines einzigen PS2-Games. Also, lieber Peta, man merke: Lese immer zunächst die Gebrauchsanweisung durch, bevor du ein neues Gerät in Betrieb nimmst !!!



Verdammt, ist das heiß hier!

Nein, das bedeutet nicht, dass wir ab diesem Monat eine größere Anzahl weiblicher Mitarbeiter in unseren Reihen haben, sondern dass der Sommer ins Land gezogen ist und mit ihm eine Hitzewelle, die aus unserem Büro eine Sauna macht, in der das Thermometer saharareife 40 °C anzeigt. Nichtsdestotrotz haben wir in diesen Tagen unsere Hirnwindungen glühen lassen und einige Neuerungen eingeführt. Da wäre beispielsweise unsere neue Up-to-date-Rubrik, in der wir euch Massen neuer Bilder zu kommenden Hits präsentieren, ohne euch mit megalangen Texten zu langweilen. Ferner erweitern wir unseren Import-Testteil, um euch in Zukunft ausführlicher über die Geschehnisse fernab unserer PAL-Gefilde zu informieren. Immer häufiger kommt es nämlich vor, dass Software-Perlen, wie Chrono Cross, nicht nach Deutschland kommen. Trotzdem habt ihr ein Anrecht darauf, über die Qualität dieser Produkte informiert zu werden, denn nicht wenige von euch kaufen schließlich regelmäßig Importe. Im Mittelpunkt dieser Ausgabe stand natürlich der Mega-Hit Perfect Dark aus dem Hause Rare, den gleich drei Mann unserer Redakteurs-/Layouter-Crew für euch zerlegt haben.

Während Swen für seinen ausführlichen Testbericht kaum noch vom Screen zu zerrren war, bastelten Peta und Udo fleißig an einer Komplettlösung, die euch sicher durch das Abenteuer der virtuellen Traumfrau Joanna Dark führen sollte. Ein weiteres Highlight für unsere Redakteure war Segas abgedrehtes Musikspiel Space Channel 5, so dass die Arbeitsleistung der Jungs für lange Zeit gegen Null sank. Nur Udo konnte sich nicht so recht mit dem Spielprinzip des Games anfreunden. Er outete sich kurzerhand als Grobmotoriker, was Spielprinzipien dieser Art von Games angeht. Als ein Glanzpunkt dieser Ausgabe muss Swens DC-vs-PS2-Special bezeichnet werden. Dabei hat er alle Sega-Hits gegen die PS2-Spieleriege antreten lassen und sie miteinander verglichen. Natürlich ist er auch ausgiebig auf die Hardware-Voraussetzungen beider Plattformen eingegangen, so dass am Ende eine umfassende Vorschau herausgekommen ist, aus der man bereits einen Trend erkennen kann, wie sich die Konsolen im Hardware-Markt der Zukunft eingliedern könnten. So bieten wir euch also auch in diesem Monat wieder eine ganze Menge interessanten Lesestoff, bei dessen Durchstöbern wir euch viel Spaß wünschen ...

euer Mega-Fun-Team



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast

Deep Fighter 22
 Spirit of Speed..... 17
 Stunt GP 17

PlayStation

TT Dino Crisis 2 6
 Frogger..... 20
 Galaga 20
 Grind Session 18
 Infestation 23
 Surf Riders..... 16
 Terracon 16
 Vib-Ribbon 16
 Wild Arms 2..... 17
 X-Men Mutant Academy..... 20

PlayStation 2

TT FIFA Soccer World Championship . 24

test

Dreamcast

Gauntlet Legends..... 48
 Magforce Racing 46
 Nightmare Creatures 2  52
 Sega World Wide Soccer 2000
 Euro Edition 46
 Space Channel 5  56
 Super Runabout  59
 Tony Hawk's Skateboarding 40
 Zombie Revenge..... 43

PlayStation

Destruction Derby Raw 38
 Evo's Space Adventures 49
 Frontschweine 47
 Gauntlet Legends..... 48
 Legend of Legaia 42
 NHL Rock the Rink..... 49
 TT Parasite Eve 2 8
 Pool Academy..... 46
 Rayblade 57
 WipEout 3 Special Edition..... 44

Nintendo 64

Bomberman  59
 Excitebike 6  58
 Indy Racing 2000  57
 TT Perfect Dark.  36
 Zelda 2 54

erste hilfe

Dreamcast

Nightmare Creatures 2 (us)..... 69
 Resident Evil Code: Veronica (us) . 84
 Tony Hawk's Pro Skater (us) 70

PlayStation

4x4 World Trophy (dt)..... 72
 Colin McRae Rally 2.0 (dt) 71
 Die 24 Stunden von Le Mans (dt) .. 70
 Star Wars Episode I:
 Jedi Power Battles (dt) 70
 Legend of Legaia (dt) 72
 MediEvil 2 (dt) 70
 MediEvil 2 (dt) 90
 Micro Maniacs (dt) 70
 Road Rash: Jailbreak (dt) 70
 Spyro 2 (dt) 70
 Tomorrow Never Dies (dt) 70
 Vagrant Story (dt) 72
 WWF SmackDown! (dt) 71

Nintendo 64

Perfect Dark (us)..... 74

rubriken

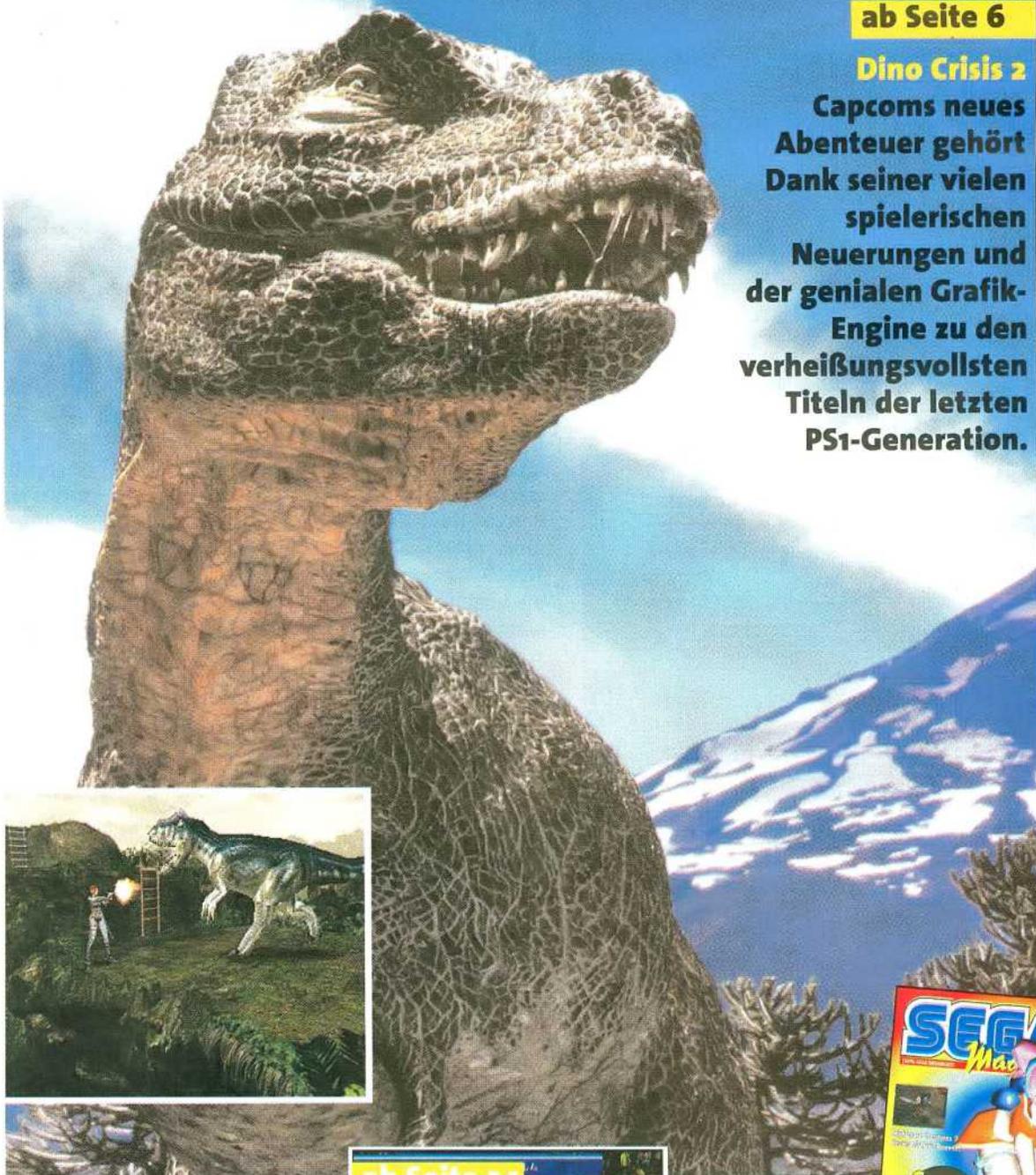
Best of Mega Fun..... 60
 Börse..... 96
 E3-Nachschlag 26
 Up to date (Game-Gallery) 32
 Ihr über uns..... 66
 Impressum..... 98
 Inserenten 97
 Klein & Fein..... 62
 Leserecke 64
 Sega-Special (Next-Gen-Vergleich) . 10
 Vorschau 98
 Wir über uns..... 3
 Zockerkönig..... 67

Die Raptorenschlacht geht weiter!

ab Seite 6

Dino Crisis 2

Capcoms neues Abenteuer gehört Dank seiner vielen spielerischen Neuerungen und der genialen Grafik-Engine zu den verheißungsvollsten Titeln der letzten PS1-Generation.



ab Seite 38



Destruction Derby Raw

Neue Multiplayer-Modi sorgen für reichlich Abwechslung bei Sonys neuester Zerstörungorgie. Reicht der riesige Umfang zum Besteigen des Genre-Throns?

ab Seite 24



FIFA World Soccer Championship

Fußball-Fans im Land der aufgehenden Sonne dürfen sich bereits seit einigen Wochen mit der neuen PS2-Dribbelelei aus dem Hause Electronic Arts vergnügen. Ein ausführliches Probespiel zeigt, ob die 128-Bit-Variante von FIFA Soccer den hohen Erwartungen entspricht.



Das lest ihr im Sega Magazin (Im Abo erhältlich)

Inhalt 5
 18 Wheeler (DemNächst)..... 6
 Ready 2 Rumble 2 (DemNächst).... 7
 Jet Grind Radio (DemNächst) 8
 F1 World GP II (DemNächst)..... 10
 Half-Life (dt) (DemNächst)..... 11
 BrandHeiß (Dreamcast-News) 12
 Space Channel 5 (us)..... 14
 Street Fighter Double Impact 16
 Marvel vs. Capcom 2 16
 South Park Rally 17
 Bust a Move 4 17
 Nightmare Creatures 2 (us) 18
 Fur Fighters..... 19
 Dragon Blood 20
 Magforce Racing 21
 Tony Hawk's Skateboarding 22
 Gauntlet Legends 22
 Sega Millennium Quiz 23
 MailBox 24
 SecretService (Tipps&Tricks)..... 27
 LeXikon (DC-Spiele im Überblick) . 28
 VorSchau 30



FLUCHT IN DIE ERINNERUNG.

Wer verriet MI 6 Topagenten John Cord – und warum? Der Schlüssel hierzu liegt in seiner Erinnerung, die in neun actiongeladenen Missionen wiedererlangt werden muss. 2 CDs mit packender, filmreifer Story über internationale Spionage im fernen Volgia warten darauf, gemeistert zu werden. Und eins ist klar: Trauen Sie nur sich selbst.

„Eine stimmungsvolle Story, ansprechende Technik und ein interessantes Gameplay-Konzept. Einschätzung: Sehr gut.“ (PlayStation ZONE 04/00)

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de



IT'S NOT A GAME





Angriff ist die beste Verteidigung: Die intelligent agierenden Raptoren verfolgen euch sogar durch die Stages.



Die Kraft der zwei Herzen: Im Verlauf des Spieles lässt sich in bester RE-Manier ein zweiter Charakter namens Dylan steuern.



Nie aus den Augen lassen: Die Anzeige am oberen rechten Bildschirmrand gibt an, wie viel Lebensenergie Regina noch hat.

Dino Crisis 2

PlayStation Action-Adventure Shinji Mikami lässt zum zweiten Mal die Dinos aus dem Käfig. Wackelt nun auch der Thron des Genre-Führers Resident Evil?

Capcom steht bereits seit vielen Jahren für überdurchschnittliche Spiele-Kost. Schon zu SNES- und Mega-Drive-Zeiten lieferte man mit der Street-Fighter-Serie einen Millionen-Seller, der selbst heute noch regelmäßige Updates auf allen erdenklichen Spiele-Plattformen erhält. 1996 gelang ihnen mit Resident Evil der nächste große Wurf. Die japanische Edelschmiede war damit sogar Begründer eines neuen Genres, des Survival-Horrors. Im letzten Jahr veröffentlichte man mit Dino Crisis einen Titel, der der RE-Serie vom Spielablauf her sehr ähnelte, lediglich die Gegner tauschten

die Entwickler aus. Statt auf blutrünstige Zombies zu ballern, galt es nun, prähistorische Raptoren zu erlegen. Der größte Unterschied lag in der grafischen Präsentation. Die Hintergründe wurden nicht vorberechnet, sondern man ließ die Hauptakteurin in den in Echtzeit berechneten Polygon-Backgrounds agieren, die neue grafische Effekte, etwa kinoreife Kamerafahrten, zuließen. Dass dem Game jedoch der Sprung an die Spitze des Genres nicht gelang, lag an Mängeln in puncto Grafik-Engine und Spielprinzip.

Spielablauf: Eine perfekte Action-Orgie

Bereits eine kurze Spiele-Session des Nachfolgers zeigt, dass die Entwickler sich der Kritik am ersten Teil angenommen haben. So wurden die steril wirkenden Polygon-Hintergründe des Vorgängers gegen Render-Backgrounds ausgetauscht. Ein weiteres Manko war die geringe Anzahl



Aus allen Rohren feuern: Geniale Bildschirm füllende Lichteffekte erfreuen das Auge des Spielers.

unterschiedlicher Feind-Charaktere. Meist hatte es Regina nur mit kleinen Raptoren zu tun. Dino Crisis 2 bietet hingegen Gegner in Hülle und Fülle. Ihr kämpft gegen mächtige Flugsaurier, werdet von fiesen Echsen aus dem Wasser angegriffen oder habt euch vor Attacken blutrünstiger Tyrannosaurier zu

schützen. Neben der Menge an unterschiedlichen Gegnern stieg auch die Anzahl an Fights im Vergleich zum Vorgänger deutlich. In jeder Location warten drei bis vier Echsen auf euch, die zudem sehr intelligent agieren und euch sogar durch die



Grünes Licht: Um nicht nur Action-Fans anzusprechen, integrierten die Schöpfer wieder einige knifflige Denkaufgaben.



Schreckmomente: Die meisten Locations wurden terrassenförmig angelegt, so dass ihr über eine Leiter oft eine höher bzw. tiefer gelegene Ebene erreicht.



Hunger auf mehr?
Leider müssen sich PAL-Daddler mit der virtuellen Dino-Hatz noch bis zum Spätherbst gedulden.



Artenvielfalt: Insgesamt integrierten die Entwickler zehn verschiedene Raptoren-Gattungen, die euch aus der Luft, aus dem Wasser oder auf dem Festland angreifen.

Stages verfolgen. Um der vielen Gegner Herr zu werden, erlauben es die Programmierer der Heldin nun zwei Waffen gleichzeitig zu nutzen. Zudem dürft ihr, während ihr die Ballermänner nutzt, weiterhin euren Charakter durch die Stages steuern. Last but not least spendierte man dem Abenteuer in bester RE-Tradition einen zweiten Charakter, der ebenfalls vom virtuellen Dino-Jäger zwischenzeitlich durch die beklemmenden Locations gesteuert wird.

Technik: Am Limit des 32-Bitters angelangt

Das grafische Erscheinungsbild wurde deutlich aufgebessert. Die Dschungel-

Szenarien glänzen durch ihre Detailverliebtheit und die Polygon-Charaktere bewegen sich deutlich lebensechter als im Vorgänger. Zwar lassen die vorberechneten Backgrounds keine stimmungsvollen Kamerafahrten mehr zu, jedoch lässt sich dies aufgrund der überwältigenden Szenarien leicht verschmerzen. Aber keine Angst, die Locations wirken keinesfalls undynamisch durch die Renderings. So steuert ihr die Heldin beispielsweise über eine Brücke, die starre Kamera ist dabei etwas unterhalb angebracht, so dass ihr quasi in den Himmel schaut. Hier flattern Urzeitvögel am Firmament und dichte Wolkenfelder ziehen ihre Bahnen.



Cooler Feature: Für die während der Missionen gesammelten Counter-Punkte dürft ihr euch neue Ballermänner zulegen.



Anleihen aus der SF-Serie: Für besonders wirkungsvolle Attacks erhaltet ihr Counter-Points.



Beklemmende Stimmung: Die düsteren Locations forcieren die klaustrophobische Atmosphäre nachhaltig.



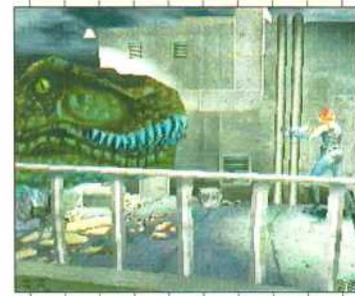
Dynamik pur: In den Lüften schweben mächtige Urzeitvögel, die euch aber meist nicht angreifen.

Dass auch die Dual-Shock-Funktion tadellos eingebunden wurde, zeigt die folgende Einstellung. Wieder lauft ihr über eine Brücke. Diesmal fängt euch die Kamera von oben ein. Unter der Überführung stapft plötzlich ein Tyrannosaurus her und euer Pad beginnt im Rhythmus seiner Schritte zu vibrieren. Einfach genial! Zu guter Letzt sorgt ein beklemmender und abwechslungsreicher Soundtrack für eine stimmungsvolle Atmosphäre. (Udo)

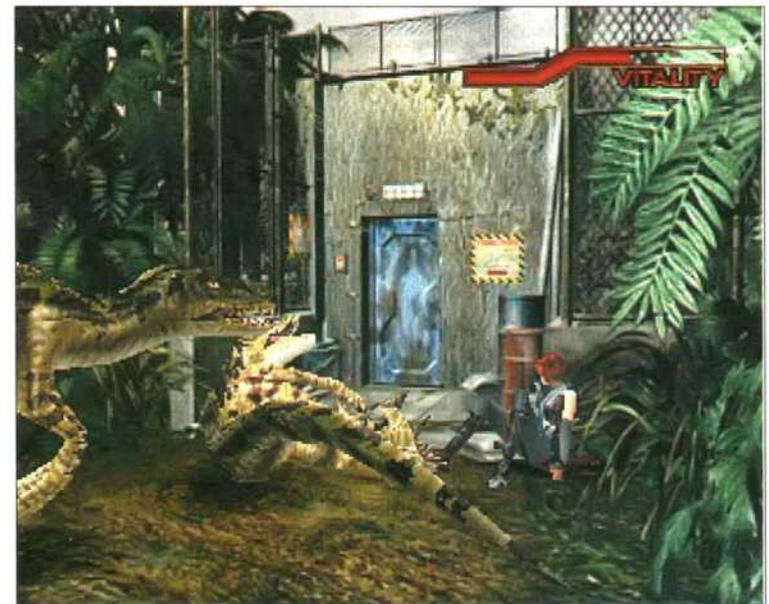


Dino Crisis 2 kann als ein echter Anwärter auf den Action-Adventure-Thron bezeichnet werden.

Der Vorgänger



Das im **November** vergangenen Jahres erschienene Abenteuer **Dino Crisis** war sicherlich ein überdurchschnittliches **Action-Adventure**. Leider jedoch führten diverse Mängel dazu, dass Capcoms **Horror-Thriller** nicht den Thron erreichte. So gab es u.a. zu wenige verschiedene Gegner-Arten und die in **Echtzeit** berechneten **Hintergründe** wirkten zu steril.



Gemeinsam sind sie stark: Jeder Dinosaurier-Gattung wurde ein individuelles Kampfverhalten spendiert. So greifen euch einige Vertreter nur in Rudeln an.



Aufgeschaut! Die Dinos greifen euch oftmals in sehr überraschenden Momenten an.

PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Fakten: **10 verschiedene Raptoren-Arten, diverse Bonus-Games**
 Erscheint:
4. Quartal 2000
Erster super Eindruck



Teamarbeit: Als computergesteuerter Charakter begleitet euch Kyle für eine kurze Sequenz durch das Kampfgetümmel.



Selbsthilfe: Mit steigenden Erfahrungswerten gewinnt der Heil-Zauber zunehmend an Bedeutung.



Echt spektakulär: In dieser Szene wird Aya vom Spieler durch eine kurze Rendersequenz gesteuert.

Parasite Eve 2

PlayStation Action-Adventure **Squaresoft gibt Vollgas! Nachdem die Final-Fantasy-Saga einen unglaublichen Bekanntheitsgrad erreicht hat, stehen mit Vagrant Story und dem actionlastigeren Sequel zum Kult-RPG Parasite Eve die nächsten Kassenschlager ins Haus.**

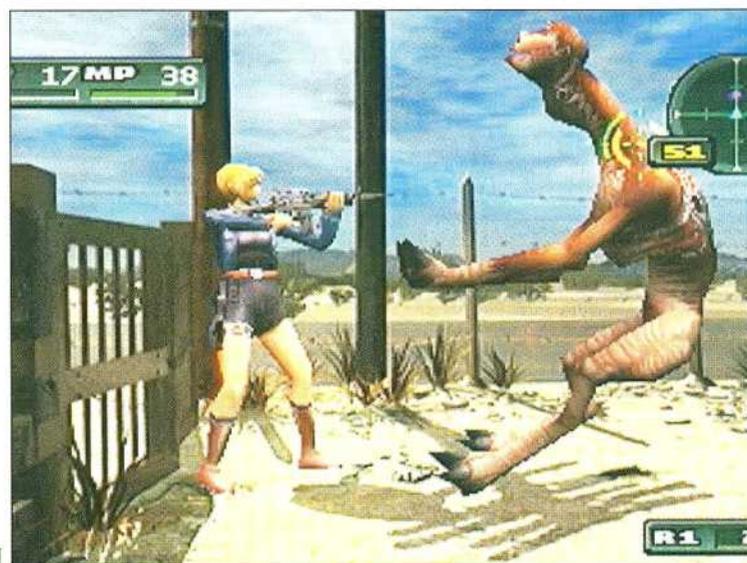
Nachdem der Aufstand der biologischen Kleinstorganismen und Energielieferanten aller tierischen Zellen, im Fachjargon als Mitochondrien bekannt, halb New York in Schutt und Asche gelegt hat, wurde eigens eine Spezialeinheit von der amerikanischen Regierung ins Leben gerufen, die es sich zur Aufgabe macht, die neomitochondrialen Kreaturen zur Strecke zu bringen. Selbstverständlich mit von der Partie ist unsere

wohl vertraute Heldin Aya Brea, ihrerseits ebenfalls durch geheime Experimente mit mutierten Mitochondrien und infolgedessen mit besonderen Fähigkeiten, der Parasite-Energie, ausgestattet.

Spielablauf: Statt actionlastiges RPG nun eher Action-Adventure mit RPG-Einflüssen

Lange Zeit dümpelte das Problem mit den aggressiven Biestern der neuen Mitochondrien-Generation so vor sich hin und eine richtige Gefahr wie etwa

durch die Oberkönigin Eve des Prequels trat nicht mehr auf. Eines Abends jedoch wird Aya zum Einkaufsparadies Akropolis Tower in der Innenstadt LA. beordert, wo Monster eine komplette SWAT-Einheit mitsamt Hubschrauber (!) ausgelöscht haben. Vor dem Aufbruch begibt sich Aya noch in die Waffenkammer, in der sowohl großkalibrige Ballermänner als auch bessere Schutzwesten oder Medikamente aller Art erworben werden dürfen. Als Zahlungsmittel dienen die in Kämpfen erworbe-



Von den Beinen geholt: Die Animationen der Monster, etwa dieser Hundekreatur, die die Wucht von Ayas Sturmgewehr schlicht umhaut, ist durchweg als gelungen zu bezeichnen.



Morphing: Eine interessante Verwandlungsszene.

Im zweiten Teil leider wesentlich runder um die Hüften, präsentiert sich die Heldin Aya Brea.



Mündungsfeuer: Die Kampfsequenzen und vor allem Ayas Zaubersprüche glänzen durch allerhand Effekte.

Intro

Die FMV-Sequenzen erhalten erneut das Prädikat: atemberaubend.



Paradies für Waffennarren: Alles, was das Herz begehrt, von Uzis bis hin zum Granatwerfer, darf gegen Eintauch der Abschuss- oder Bounty-Points erworben werden.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Parasite Eve tatsächlich auf einer gleichnamigen Roman-Vorlage des Autors Hideaki Sena basiert.

Das Kampfsystem



Entdeckt Aya einen Gegner (oder umgekehrt) und visiert ihn mit der Viereck-Taste an, schaltet das Spiel in den Kampfmodus um. Erneutes Drücken schaltet das Zielsystem zwischen den einzelnen Gegnern hin und her, wodurch mehrere Angreifer in Schach gehalten werden können. Dabei bleibt unsere Heldin stets steuerbar, jedoch verändern auch die Monster ständig ihre Position.



nen Bounty-Points, von denen ihr anfangs ebenso wenig besitzt wie Erfahrungspunkte. Letzteren kommt quasi dieselbe Funktion zu, wenn es darum geht, Ayas Angriffszauber der Parasite-Energie zu verbessern. So spärlich ausgerüstet bleibt euch nichts anderes übrig, als den ersten Schauplatz aufzusuchen, an dem unterschiedliche Entdeckungen auf Aya und den Spieler warten. Auf der Ebene der Hintergrund-



Ruf doch mal an: Erneut dienen Telefonate mit dem Hauptquartier als elegant ins Spiel integrierte Speicher-Funktion.

geschichte trifft unser tapferes Blondchen auf mutierte Biester, die es gerissenerweise beherrschen, sich in menschlicher Erscheinungsform zu tarnen. Außerdem scheinen mysteriöse Sender an den Körpern der Viecher zu sein, die deren Verwandlung und ihr Verhalten generell steuern. Wer hätte jedoch Interesse an solch einer wahnwitzigen Erfindung? Spielerisch muss man sich mit einem weit actionlastigeren Kampfsystem anfreunden, als es das Prequel bot, da nun alle Handlungen, bis auf die Auswahl eines Zauberspruchs oder die Einnahme von Heil-Präparaten, in Echtzeit ablaufen.

Technik: Nahezu makellos

Ayas zweites Abenteuer kann technisch als state-of-the-art, also auf dem modernsten Stand, bezeichnet werden. Zum einen gehören die gerenderten Hintergründe zu den besten, die man



Parasite-Energie: Dank ihrer mutierten Mitochondrien beherrscht Aya die aus dem Prequel bekannten Angriffszauber.

auf Sonys CD-Schleuder je betrachten durfte, zum anderen blieb den Codern sogar die Zeit für technische Innovationen. So entsteigt eure Heldin gleich zu Beginn ihrem Einsatzfahrzeug, um sich prompt in einer bewegten Rendersequenz wiederzufinden, bei der die Kameraführung durch eure Lenkbewegung bestimmt wird. Zusammen mit den vielen FMV-Sequenzen, die das Spielgeschehen in unzähligen Situationen untermalen, entsteht eine hochgradig cineastische Atmosphäre.

Erster Eindruck: Parasite Eve 2 ist ein absoluter Pflichtkauf

Es ist schon der Hammer, wie viele qualitativ hochwertige Produkte in jüngerer Zeit aus dem Hause Squaresoft auf den Markt drängen und Parasite Eve 2

macht hier wirklich keine



Gesundes Misstrauen: Vermeintlichen Überlebenden sollte man mit Vorsicht gegenüber treten, da sie oft zu Monstern mutieren.

Ausnahme. Neben der hervorragenden Technik patzt das Sequel ebenso wenig in der Weiterführung der Hintergrundgeschichte und kann auch atmosphärisch mit jeglicher Genre-Konkurrenz mithalten. (Mario)



Total durchgeknallt: Ayas immer wiederkehrender Gegenspieler Nr. 9 ist ähnlich skurril gestaltet wie Psycho Mantis aus MGS.

SPECIFICATIONS	
	M4A1 Rifle
CALIBER	5,56mm
CAPACITY	30 rounds
WEIGHT	25A
RANGE	500
RATE	85

Ein 5,56mm-Kampfgewehr mit Ausbaumöglichkeiten.

OPERATION
#1 5,56 Rifle - 3er
#2 5,56 Rifle - Einzel

RPG-Einschlag: Hit-Point-Werte der Schutzwesten und Schadenspunkte der Waffen machen diesen aus.



Kanalisation: Aufgrund ihrer schaurigen Atmosphäre sind die Abwasserkanäle natürlich prädestiniert für einen Horror-Trip à la Parasite Eve.



Lebendige Hintergründe: Details und Lichteffekte, wie diese Polizeisirene, sorgen für Atmosphäre.



Kein Tier aus dem Streichelzoo: Mit diesen hundeähnlichen Kreaturen, die in einer kleinen Wüstenstadt lauern, ist nicht zu spaßen.

PlayStation

Herstellen: Square Europe
Fakten: Dual Shock, überarbeitetes Kampfsystem
Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster super Eindruck

Auf der Lauer

Dreamcast Special Noch knapp drei Monate, bis in Europa die PlayStation 2 an den Start gehen wird. Wie sind die Karten unter den Next-Gen-Konsolen verteilt?

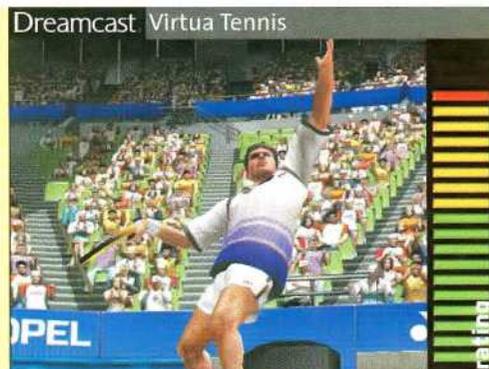
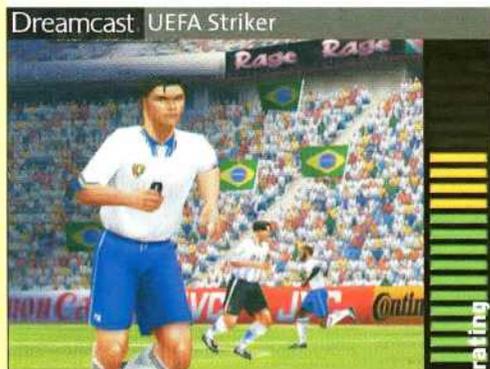
Der Dreamcast ist nun mittlerweile knapp ein Jahr auf dem deutschen Markt erhältlich und so langsam setzt er neue spielerische Akzente. Leider fehlt es ihm noch immer an Durchsetzungsvermögen. Daher haben wir auf den folgenden vier Seiten versucht, DC-Titel mit den zu erwartenden

PlayStation-2-Spielen des nächsten Jahres zu vergleichen. Klar, dass der Dreamcast in Sachen Quantität noch einen klaren Vorsprung hat. Allerdings wie sieht es mit der Qualität der Spiele aus? Wir wollen euch über die aktuelle Lage der 128-Bit-Generation informieren.



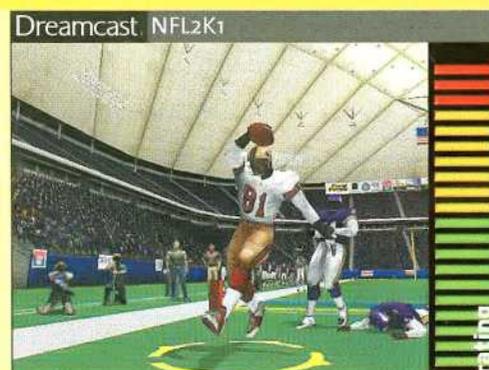
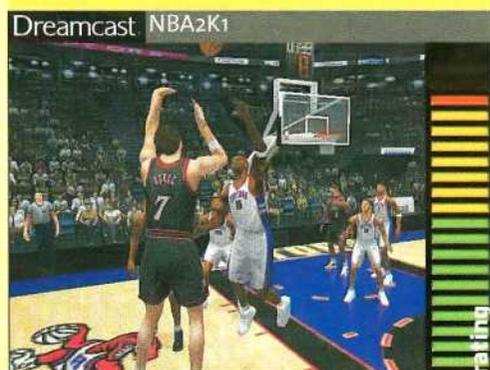
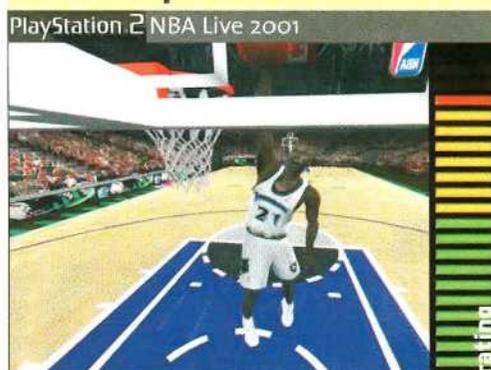
Dreamcast: Als erste 128-Bit-Konsole hat es das Sega-Gerät nicht leicht gehabt.

Sport



Das kürzlich in Japan erschienene **FIFA Soccer World Championship** von Electronic Arts sorgte für einen grafischen Schub unter den Fußball-Spielen. Obwohl es spielerisch nicht ganz so ausgefeilt wie **FIFA 2000** auf der PlayStation erscheint, setzt es sich eindeutig von der Dreamcast-Konkurrenz **Virtua Striker** und **UEFA Striker** ab. Auftrumpfen kann der Dreamcast mit den bald erscheinenden Arcade-Umsetzungen **Virtua Tennis** und **Virtua Athlete 2K** bzw. Eidos' **Sydney 2000**.

American Sports



Für den amerikanischen Markt hochinteressant sind die Sportspiele, die als Lizenz die US-Profiligen zu Grunde liegen haben. Auch hier trumpft die PlayStation 2 mit Electronic Arts im Schlepptau ordentlich auf: **NBA Live 2001**, **NHL 2001**, **Madden**, um nur einige zu nennen. Der Dreamcast steht allerdings auch nicht mit leeren Händen da. Im Gegenteil, bereits letztes Jahr zeigte Sega, dass die 2K-Serie mehr als nur ein billiger EA-Ersatz ist. Als weiteren Trumpf spielt man im September mit **NBA2K1** und **NFL2K1** die Online-Fähigkeiten des Dreamcast aus.

Shoot 'em Up



Die Ego-Shooter sind in Amerika und Europa für PCs unabdingbar. Mittlerweile greift die Shooter-Welle auch auf die Konsolen über. In diesem Segment hat der DC mittelfristig gesehen eindeutig die Nase vorn. Mit **Halflife (dt)**, **Quark 3 Arena** und Segas Arcade-Kracher **Outrigger** möchte man die Herzen der Baller-Freaks im Sturm erobern. Mit der Online-Funktion sollen sogar zum ersten Mal in der Videospiele-Geschichte PC und Konsole miteinander vereint werden. **Unreal Tournament** auf PS2 macht dagegen keinen überzeugenden Eindruck, zumal es auch für DC erscheinen soll.

1996 - Die Saturn-Ära endet langsam, aber unaufhaltsam.

September 97 - Sega gibt Chip-Hersteller 3Dfx einen Korb.

21.5.98 - Dreamcast wird zum ersten Mal öffentlich gezeigt.

6.10.98 - Auf der New Challenge Conference II wird das Line-up gezeigt.

15.10.98 - Rollenspiel-Kracher Grandia II wird offiziell angekündigt.

4.11.98 - Sega gibt die Einstellung der Saturn-Hardware bekannt.

27.11.98 - Dreamcast wird in Japan mit vier Titeln gelauncht.

1. Quartal 97 - Erste Gerüchte über Saturn-Nachfolger Black Belt.

1. Quartal 98 - Der neue Grafik-Chip-Hersteller NEC fertigt für „Katana“.

23.9.98 - Dreamcast wird zunächst auf 20.10. und dann auf 27.11. verschoben.

9.10.98 - Bei der Tokyo Game Show sorgt Sega für Furore.

28.10.98 - Dreamcast-Website „Dricas“ geht an den Start.

November 98 - Gerüchte über Herstellungsprobleme bei NEC machen die Runde.

Rennspiele - Sim

PlayStation 2 Ridge Racer V



Dreamcast Sega GT



Dreamcast V-Rally 2



Rennspiele gehören neben den Beat'em Ups zu den technischen Zugpferden jeder Konsole. Daher wollen wir uns die bereits erhältlichen Titel genauer anschauen. Namcos Ridge Racer V ist ein klasse Rennspiel mit tollem Umfang und Fahrverhalten. Leider musste es ähnlich wie Dreamcasts Sega Rally 2 technisch Federn lassen. MidRes-Grafik und unschöne Treppeneffekte lassen an der PS2-Power zweifeln. Hingegen konnte Sega mit Sega GT eine solide Simulation herausbringen und Infogrames gar mit V-Rally 2 den Rallye-Thron erklimmen.

Rennspiele - Action

PlayStation 2 WipEout Fusion



Dreamcast Hydro Thunder



Dreamcast 4 Wheel Thunder



WipEout Fusion für PlayStation 2 machte auf der E3 einen hervorragenden Eindruck. Leider gab es bislang noch keine spielbare Version des Future-Racers zu sehen, weshalb der Vergleich mit den Dreamcast-Titeln, wie das rasante Hydro Thunder und der Überraschungshit 4 Wheel Thunder, ein wenig hinkt. Die Sega-Konsole hat in diesem Segment eindeutig die Nase vorn, denn mit Craves Megforce Racing und Stunt GP gibt es für den Dreamcast mehr als genug Auswahl.

Rennspiele - Ausblick

PlayStation 2 GT 2000



Dreamcast F355 Challenge



Dreamcast Metropolis Street Racer



Wohl das zur Zeit mit der größten Spannung erwartete Spiel für die PlayStation 2 ist GT 2000. Sonys Aushänge-Rennspiel muss allerdings zunächst beweisen, ob es mit den Dreamcast-Racern F355 Challenge von Yu Suzuki und Bizarre Creations Metropolis Street Racer mithalten kann. Beide Titel stellen zur Zeit das Ende der Fahnenstange für den Grafik-Chip des Dreamcast da. GT 2000 hingegen zeigte nun über Monate hinweg keine echten Verbesserungen mehr. Wir dürfen also gespannt sein, wie es im Herbst aussieht.

Rollenspiele

PlayStation 2 Everquest



Dreamcast Grandia II



Dreamcast Phantasy Star Online



Rollenspiele sind in Japan erfahrungsgemäß der entscheidende Faktor, um eine Konsole an den Mann zu bringen. Da sie aber eine sehr lange Produktionszeit benötigen, dauert es meist mehrere Jahre, bis die ersten großen Titel erscheinen. Eternal Ring (PS2) und Evolution (DC) bzw. Climax Landers (DC) waren magere Schnellschüsse. Der Zeitvorsprung des Dreamcast könnte sich also gerade bei den zu erwartenden Highlights Grandia II (August) und Phantasy Star Online (4. Quartal 2000) auszahlen. Die PC-Konvertierung Everquest für PS2 wird hingegen noch dauern.

23.12.98 - Sonic Adventure wird zum ersten Mal präsentiert.

10.3.99 - Namco gibt Entwicklung von Soul Calibur bekannt.

24.99 - Shenmue-Soundtrack wird wegen hoher Nachfrage veröffentlicht.

24.6.99 - Der japanische Dreamcast wird von 39.800 auf 19.900 Yen verbilligt.

5.8.99 - Soul Calibur wird veröffentlicht und erhält von Famitsu 40 Punkte.

30.8.99 - In den USA sind bereits über 300.000 Einheiten vorbestellt.

20.12.98 - Shenmue wird zum ersten Mal der Öffentlichkeit gezeigt.

27.1.99 - Sega Rally 2 muss als erstes Win-CE-Spiel mit Problemen kämpfen.

19.3.99 - Shenmue soll in mehreren Teilen veröffentlicht werden.

18.5.99 - SoA-Präsident Bernie Stolar zeigt den US-Dreamcast.

Juli 99 - Dreamcast durchbricht die 1.000.000-Marke.

27.8.99 - Der Europa-Start wird vom 23.9. auf den 14.10. verschoben.

9.9.99 - Dreamcast wird in den Staaten mit 19 Titeln gelauncht.

Dreamcast™

Action-Adventure

PlayStation 2 Onimusha



Dreamcast Resident Evil Code: Veronica



Dreamcast Tomb Raider IV



Wohl eines der besten Spiele überhaupt kommt für den Dreamcast. Mit **Resident Evil Code: Veronica** ist Capcom der ganz große Wurf gelungen, den sie auch auf der PlayStation 2 im nächsten Jahr mit dem PS2-Ninja-Abenteuer **Onimusha** wiederholen wollen. Einen beachtlichen Verkaufserfolg konnte der Dreamcast dieses Jahr mit **Tomb Raider IV** erzielen, das bestimmt auch nicht der letzte Teil der Serie auf einer der beiden Konsolen war. Unterm Strich gibt es für einen echten Abenteuerer bislang keine Alternative zum Dreamcast. Weitere Highlights: **Shadow Man** und **Soul Reaver**.

Beat 'em Up

PlayStation 2 Tekken Tag Tournament



Dreamcast Soul Calibur



Dreamcast Dead or Alive 2



Wie leistungsfähig eine Konsole wirklich ist, wird meist an den Prügelspielen gemessen. Auch in diesem Segment hat der Dreamcast mit Namcos Überflieger **Soul Calibur** noch eindeutig die Nase vor der PS2-Konkurrenz **Tekken Tag Tournament** (ebenfalls Namco). Der zur Zeit wohl geeignetste Vergleich zwischen PS2 und DC ist Tecmos **Dead or Alive 2**. Grafisch übertrifft die DC-Fassung ein wenig die PS2-Version, obwohl letztere mehr Features bietet. Ebenfalls hervorragend für Dreamcast: **Marvel vs Capcom 2** und **Powerstone 2**.

Skurriles

PlayStation 2 Fantavision



Dreamcast Samba de Amigo



Dreamcast 18 Wheeler



Wenn der japanische Spielemarkt den Westmärkten etwas voraus hat, dann ist es der Mut zu abgefahrenen Spielkonzepten und -ideen. Die PlayStation 2 hat davon bereits mehr als genug: das Feuerwerk-Denkspiel **Fantavision**, die Foto-Shooting-Simulation **Primal Image**, der Zug-Simulator **A-Train** und das Bagger-Beat'emUp **Mecanical Diggers Battle**. Sega hält die Angel-Simulation **Get Bass**, das Rassel-Vergnügen **Samba de Amigo**, den Musik-Spaß **Space Channel 5**, den Truck-Racer **18 Wheeler** und den Klassiker **Seaman** dagegen.

Prestige-Objekte

PlayStation 2 Metal Gear Solid 2



Dreamcast Shenmue



Dreamcast Virtua Fighter 4



Es gibt Spiele auf einer Konsole, in deren Entwicklung dermaßen viel Geld gesteckt wird, dass sie kaum Gewinn erzeugen können. Bestes Beispiel ist Yu Suzukis Meisterwerk **Shenmue**, das mit rund 70 Millionen Dollar das teuerste Spiel aller Zeiten ist. Konami arbeitet zur Zeit am PlayStation-Nachfolger von **Metal Gear Solid**. Frühestens Ende 2001 ist mit dem Agenten-Thriller zu rechnen. Etwas eher kommt wahrscheinlich **Virtua Fighter 4**, das in absehbarer Zeit zusammen mit Segas neuer Arcade-Technologie in die Spielhallen Einzug halten wird.

17.9.99 - Fantasy Star Online wurde offiziell angekündigt.

30.9.99 - Shenmue wird auf unbestimmte Zeit verschoben.

14.10.99 - Dreamcast wird in Europa gelauncht und verkauft 100.000 Einheiten.

9.12.99 - In Europa sind mittlerweile 500.000 Einheiten verkauft.

11.1.00 - Dreamcast hat sich in den USA bereits 1,5 Millionen Mal verkauft.

20.1.00 - Eidos kündigt Tomb Raider IV für den Dreamcast an.

28.1.00 - Quark 3 Arena wird offiziell für Dreamcast angekündigt.

23.9.99 - Bereits 500.000 verkaufte Einheiten in den USA.

8.10.99 - Zum ersten Mal tauchen Gerüchte über Daytona 2 auf.

11.11.99 - Der SegaSports-Titel NBA2K bricht in den USA alle Rekorde.

24.12.99 - Shenmue (jap) erscheint und verkauft 400.000 in einer Woche.

20.1.00 - In Japan sind über 500.000 DC-User per Dreamarena online.

21.1.00 - Der erste Dreamcast-Mod-Chip wird ausgeliefert.



Warum nur? Konami hat das mit Spannung erwartete Castlevania Resurrection aus dem DC-Angebot gestrichen.



Geschmackssache: Spiele wie das durchgeknallte Space Channel 5 mit der sexy Ulala sind in Japan sehr beliebt.

Wohin wird die Reise des Dreamcast gehen? Wird er wie der Saturn sich zunächst mit der Konkurrenz aus dem Hause Sony ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern, um dann nach nur ein oder zwei Jahren verramscht zu werden? Vielleicht wird es so kommen. Allerdings ist diesmal die Situation ein wenig differenzierter zu sehen als noch zu 32-Bit-Tagen. Im Gegensatz zum Saturn ist der Dreamcast eine extrem leicht zu programmierende Hardware-Plattform, was man hingegen von der PlayStation 2 nicht gerade behaupten kann. Ferner kommt der immense Zeitvorsprung, der zum einen eine breite Software-Palette garantiert, zum anderen jedoch den Dreamcast gegenüber der hochgezüchteten PlayStation 2 vielleicht als veraltet dastehen lässt. Aber der wohl größte Pluspunkt für Segas Flaggschiff dürfte der Preis sein. In

Japan und Amerika hat man schon lange die Zeichen der Zeit erkannt und mit drastischen Preissenkungen auf knapp 20.000 Yen bzw. 200 Dollar und lukrativen Online-Angeboten die Nachfrage nachhaltig angekurbelt. Bis zum März 2001 erwartet SoA, in den USA einen Absatz von 5 Millionen Dreamcast erreicht zu haben. Und das ist nicht unrealistisch, nachdem Sega den DC für Dreamarena-Kunden quasi kostenlos verschenkt. Trotzdem werden all diese Faktoren nur eine untergeordnete Rolle spielen. Zwei entscheidende andere Faktoren werden über Erfolg oder Misserfolg des DC richten, einerseits sind es die Spiele, andererseits das Marketing. Schaut man sich einmal das bisherige Spiele-Angebot an, gibt es sicher keinen Grund zur Klage. Titel wie Sonic Adventure, Crazy Taxi oder Soul Calibur sind selbst nach dem PS2-Launch in Japan einzigartig und unterstreichen die Innovationsfähigkeit von Sega. Leider fehlt es dem Konzern am entsprechenden Kleingeld, um sich den Massenmarkt zu sichern, womit wir

Hinter feindlichen Linien

Mit dem in Amerika bereits erschienenen PlayStation-Emulator Bleem! bekommt der Dreamcast auf einen Schlag 400 32-Bit-Titel hinzu. Bleem! wird in vier verschiedenen Versionen ausgeliefert. Auf jeder GD-ROM sind Start-Files für jeweils 100 PS-Titel enthalten. Einfacher geht's nicht: Bleem!-GD einlegen, PlayStation-Spiel aus dem Menü auswählen und nach Aufforderung die PS-CD ins Laufwerk schieben.



Original



Bleem!

Pikanterweise kann der DC-Bleem! alte PlayStation-Spiele wesentlich besser „verschönern“ als die von Sony unglaublich gehypte „Smooth-Funktion“ der PlayStation 2. Kostenpunkt für ein Bleem!-Paket etwa 20 Dollar. Sony hat natürlich bereits Widerspruch gegen den Verkauf des Bleemcast eingelegt. Die Klage hat voraussichtlich wenig Erfolg, da der Konzern bereits bei der PC-Version des PlayStation-Emulators im Dezember letzten Jahres vor Gericht scheiterte.



wieder beim Thema Marketing wären. Man hat den Eindruck, dass Sega Deutschland die Innovation in Sachen Werbung vermissen lässt, die sie in ihren Spielen so gut einzusetzen vermag. Dummerweise fließen die Gelder nur spärlich und daran wird sich vorerst nichts ändern.

Fazit: Die letzte Chance

Der Dreamcast hat keine schlechten Chancen, sich in den USA eine überlebende User-Plattform zu sichern. Besonders wird dabei der

kommende Herbst eine Rolle spielen, wenn die ersten Online-Games an den Start gehen. Dann wird sich zeigen, ob die Internet-Strategie funktioniert. Falls ja, dann könnte dies einen weiteren Schub für Europa bedeuten. Dass es Sega allerdings gelingen wird, den 4 Millionen PlayStation-Usern hier zu Lande einen DC aufzuschwatzen, halte ich für ein fast aussichtsloses Unterfangen.



Neuer Style: Das spacige Skater-Spiel Jet Grind Radio sorgte mit seinem eigenwilligen Grafik-Stil für Furore.



Tierfreund: Sega bringt trotz geringer Erfolgsaussichten Spiele wie Ecco.



Sonic-Ausblick: Yuji Naka arbeitet zur Zeit mit seinem Sonic Team an Sonic Adventure 2 und versucht so neue technische Höchstleistungen aus dem Dreamcast zu kitzeln.



Swen: Ich werde mich sicher nicht hinstellen und ein Loblied auf den Dreamcast anstimmen,

schließlich ist er nun schon rund anderthalb Jahre auf dem Markt und die Software-Qualität ließ zu Beginn seiner Laufbahn - wie die der PlayStation 2 - zu wünschen übrig. Allerdings hat die Sega-Konsole mittlerweile wirkliche Perlen in ihrem Line-up und kurzfristig erscheinende Hits werden es dem Sony-Gerät nicht leicht machen. Interessant wird zu beobachten sein, wie der von jeher träge deutsche Markt die Einführung der PlayStation 2 aufnehmen wird. Schließlich hat noch keine Konsole, die mehr als 600 Mark zum Start kostete, für einen Run gesorgt. Wenn Sega gleichzeitig den DC-Preis auf die Hälfte der PS2 drückt, könnte es für Sony schwerer werden, als sie noch vor einem Jahr dachten.

3.2.00 - RE: Code Veronica (jap) erscheint und verkauft 380.000 in einer Woche.

4.4.00 - SoA gibt revolutionäre Online-Strategie bekannt.

23.5.00 - Rennspiel-Kracher F355 Challenge wird für September angekündigt.

26.5.00 - Sega hat mit Isao Okawa (74) einen neuen Boss.

1.6.00 - Das lang erwartete MSR wird erneut auf unbestimmte Zeit verschoben.

7.6.00 - Soj plant ein optisches Netzwerk.

31.1.00 - Lucas Arts gibt bekannt, für Dreamcast zu entwickeln.

14.3.00 - Dead or Alive 2 erscheint bisher exklusiv in den USA.

11.5.00 - Segas Forscher E3-Auftritt in L.A. sorgt für frischen Wind.

24.5.00 - Grandia II wird für einen Japan-Start zum 3.8. gesetzt.

Juni 00 - Trotz Spieleflaute in Japan ist der DC bei 1,5 Millionen Einheiten.

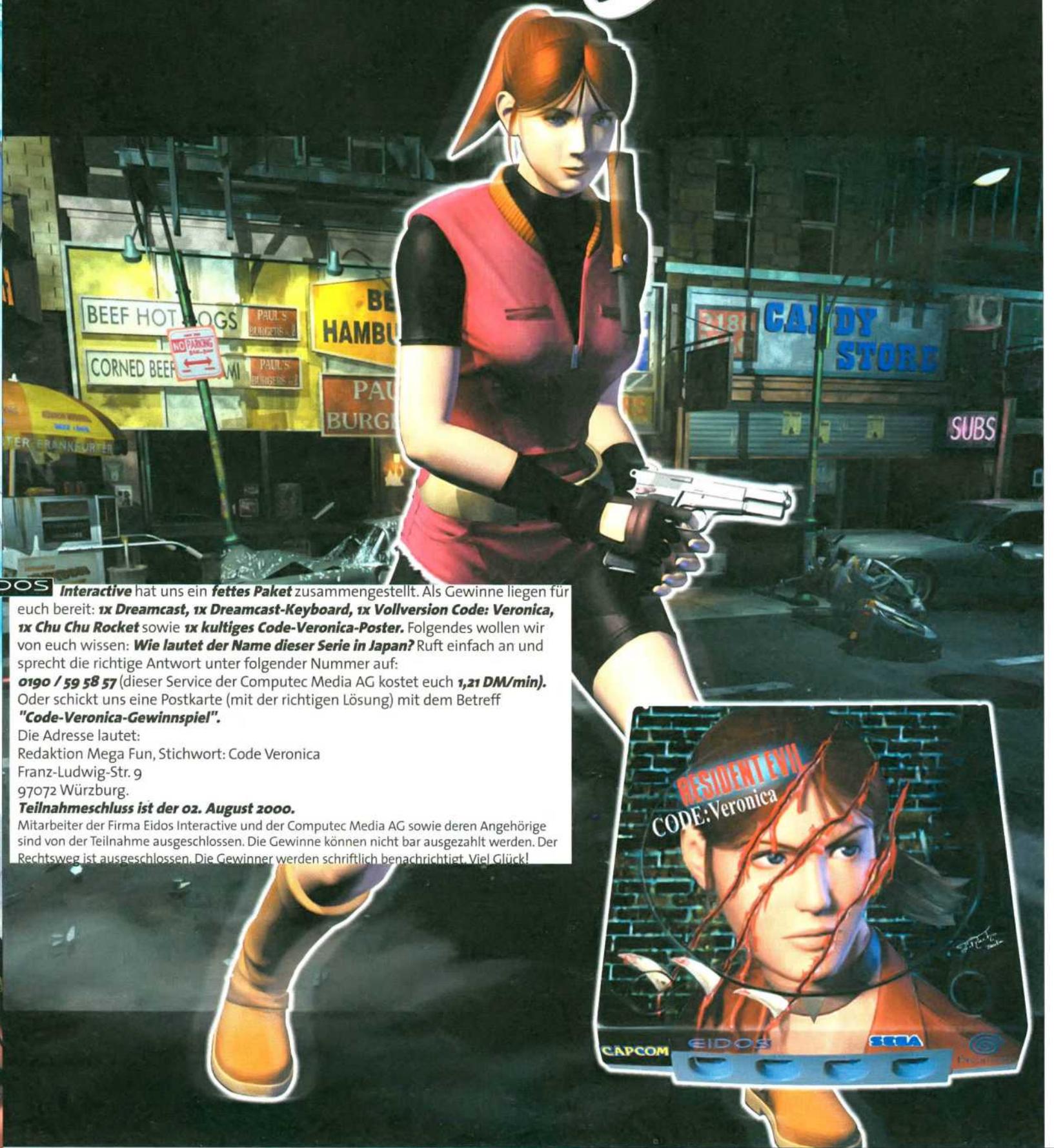
4.6.00 - In Amerika kostet der Dreamcast nur noch 149 Dollar.

14.6.00 - Electronic Arts will trotz guter Verkaufszahlen nicht für DC entwickeln.



WinGame

[GoWinGame=GeWinnSpiel]

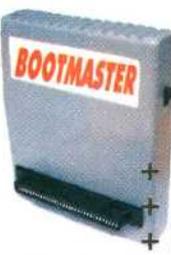


EIDOS Interactive hat uns ein **fettes Paket** zusammengestellt. Als Gewinne liegen für euch bereit: **1x Dreamcast, 1x Dreamcast-Keyboard, 1x Vollversion Code: Veronica, 1x Chu Chu Rocket** sowie **1x kultiges Code-Veronica-Poster**. Folgendes wollen wir von euch wissen: **Wie lautet der Name dieser Serie in Japan?** Ruft einfach an und sprecht die richtige Antwort unter folgender Nummer auf: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der Computec Media AG kostet euch **1,21 DM/min**). Oder schickt uns eine Postkarte (mit der richtigen Lösung) mit dem Betreff **"Code-Veronica-Gewinnspiel"**. Die Adresse lautet: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Code Veronica Franz-Ludwig-Str. 9 97072 Würzburg. **Teilnahmeschluss ist der 02. August 2000.** Mitarbeiter der Firma Eidos Interactive und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

POWERWARE

BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!



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

- + Deutsche Anleitung
- + Deutsches Menü
- + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

49,99 DM

SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Crazy Taxi (Engl.)	39,99 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Game Breaker 5	24,95 DM
Grand Theft Auto 2 (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, &, & DC	14,95 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
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 2 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Vagrant Story*	24,95 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	
Alone in the Dark 1-3	Rayman & Gex 3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1&2	Riven
Baphomet's 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
Jade Cocoon	Zelda 64 uvm.

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
- Nachnahme: 9,50 DM - (Ausland: 30,00 DM) -
Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 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



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

10,00 DM

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

5,00 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	X-PLÖDER 9002 Cheatmodul für SCPH-9002 69,99 DM
--	--	--	--	--

SONY DUAL SHOCK Original von Sony 44,99 DM	POWERSHOCK Programmierbarer Joypad 34,99 DM	PANTHER GUN Goon kompatibel 39,99 DM	MASTER DRIVE Mit Rumble & Pedalen 79,99 DM	PSX 4 UMBAU Mit eingebautem Modchip! 269,00 DM
---	--	---	---	---

1MB MEMORY 10 Bl. 6,99 DM	2MB MEMORY 10 Bl. Lokomponent 19,99 DM	4MB MEMORY 10 Bl. Lokomponent 29,99 DM	8MB MEMORY 10 Bl. Lokomponent 24,99 DM	8MB MEMORY 10 Bl. Lokomponent 44,99 DM	24MB MEMORY 30 Bl. Lokomponent 32,99 DM
--	---	---	---	---	--

X-PLÖDER FX Cheatmodul für SCPH-9002 89,99 DM	PRO CARRY CASE Koffer für PSX & Zubehör 59,99 DM	SONY CD LEERHÜLLE Hilfen für CD-Copy 3,99 DM	ANTENNENANSCHLUSS 1. Fernbedienung für PSX 24,99 DM	4-SPIELER ADAPTER Dual Shock kompatibel 49,99 DM	DC JOYPAD Nur für PSX 49,99 DM
--	---	---	--	---	---

GAME BUSTER CDX Auch für SCPH-9002 89,99 DM	PSX CASE Verschleißschutz 49,99 DM	1MB LEERHÜLLE 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	GAMESTATION Fernbedienung 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 Bl.)	6,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM
24MB (360 Bl.)	32,99 DM
32MB (480 Bl.)	39,99 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
RGB+Audio Kabel	11,99 DM

Und viele weitere Artikel!

PLAYSTATION 2

JETZT VORBESTELLEN!

Die PlayStation erscheint am 26.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

PSX SPIELE

Alundra 2	59,99 DM
Baldurs Gate*	79,99 DM
Beatmania + DJ Controller	99,99 DM
Catan - Die 1. Insel*	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2	79,99 DM
Colony Wars 3: Red Sun	59,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crusaders of Might & Magic	94,99 DM
Die Hard 2	89,99 DM
Dracula	84,99 DM
Driver	88,99 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	79,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Front Mission 3*	74,99 DM
Frontschweine	79,99 DM
Galerians	72,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Harvest Moon*	74,99 DM
Legend of Legia*	59,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Martian Gothic*	29,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Moho*	59,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
N-Gen	69,99 DM
Need for Speed: Porsche*	89,99 DM
Nightmare Creatures 2*	89,99 DM
Rally Masters	73,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3 dt.	89,99 DM
Resident Evil 3 dt.	99,99 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
Silent Hill	88,99 DM
Speedball 2001*	69,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Suikoden 2*	79,99 DM
Syphon Filter 2	79,99 DM
Techno Mage*	94,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Test Drive 6*	79,99 DM
Theme Park WORLD	89,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
Tombi 2	59,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 2	44,99 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

- Und viele weitere Titel -

Final Fantasy 9	99,99 DM
Tony Hawk 2	74,99 DM
Vagrant Story	74,99 DM
Parasite Eve 2 (August)	69,99 DM



Surf Riders

PlayStation Fun-Sports

Kennt vielleicht noch jemand den C64-Oldie California Games? Hier stand unter anderem die Disziplin Wellenreiten auf dem Programm. Ubi Soft gräbt diesen sommerlichen Spaß wieder einmal aus und schickt euch über virtuelle Wellenberge. Um die Urganen des Ozeans in den Griff zu bekommen, schwingt ihr euch etwa mit Jack Henderson oder Alan Pietoro auf ein Surfboard. Bereits die Wahl des Untersatzes spielt eine entscheidende Rolle. Da sich die Bretter in vier Attributen, zum Beispiel Wendigkeit, unterscheiden, solltet ihr für jede Location eine gesonderte Auswahl treffen. Apropos Locations, ihr beget euch beispielsweise in die australischen Fluten vor Manly Beach, um eine gute Figur zu machen und mit möglichst vielen netten Tricks zu beeindrucken. Ein waghalsiger Ritt durch die Pipeline stellt mit Sicherheit den Höhepunkt des Schaffens dar. Technisch bietet man allenfalls unteren Durchschnitt. Hier sollte noch etwas gefeilt werden, um das Ambiente besser einzufangen.

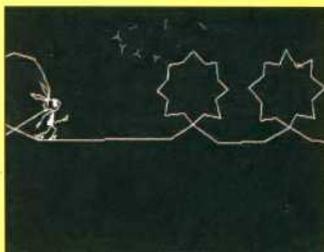
Erster Eindruck: mittel

Vib-Ribbon

PlayStation 2 Geschicklichkeit

Nach Titeln vom Schlage eines Pa-Rappa oder Um Jammer Lammy haben sich die Jungs von Nana On-Sha erneut eines Musik-Games angenommen. Vib-Ribbon erzählt die Geschichte des Hasen Vibri, der mit einigen Unwägbarkeiten konfrontiert wird. Hier gilt es, die zufällig nach dem Rhythmus der Musik generierten Hindernisse zu überwinden. Beispielsweise bekommt ihr es mit tief aufklaffenden Löchern oder Mauern und Loopings zu tun. Meistert ihr ein Obstacle nicht, werdet ihr nach und nach in eurer Entwicklung zurückgestuft. Über das Stadium eines Wurmes hin bis zum endgültigen Ableben reicht hier die Palette. Die Besonderheit liegt nun jedoch in der relativen Unbegrenztheit der Levels. Da das Spiel nur einmalig eingeladen werden muss, dürft ihr nach diesem Vorgang eigene Musik-CDs einlegen und dem Spiel eine individuelle Note verpassen. Somit werden nahezu unzählige Kombinationsmöglichkeiten erzeugt, um dauerhaft Spaß zu bieten.

Erster Eindruck: gut



Übung macht den Meister: Im Trainingslevel werden zunächst fliegende Objekte beschossen.



Sonnenbrille empfehlenswert: Tolle Lichteffekte ziehen sich durch das gesamte Spiel.

Terracon

PlayStation Shoot 'em Up Aliens, vereinigt euch! Killercomputer Terracon löscht einen Planeten nach dem anderen aus.

Die langsam scheidende PlayStation hat in den letzten Monaten nur noch sehr wenige Highlights gesehen. Zumindest eine technische Innovation verspricht Terracon zu werden.

Spielablauf: Actiongeladene Sucherei

Terracon ist ein simples Third-Person-Shoot'emUp. Alien Xed ist letzter Überlebender seiner Rasse, da die Tötungsmaschine Terracon vor kurzem mit seiner Heimatwelt kurzen Prozess gemacht hat. Bevor er seine Rache allerdings in die Tat umsetzen kann, gilt es, einen Trainingslevel zu bestehen. Dort werden Xeds Grundbewegungen (Laufen, Springen) und den Einsatz seiner Alien-Knarre vertieft. Mit seiner Waffe macht er jedoch nicht nur Jagd auf die Terracon-Schergen, sondern setzt mit ihr auch an bestimmten Stellen der rund 30 Levels die so genannte

Materie-Matrix zusammen. Das sind Gebäude, die sich nur mit ausreichend roter Genergie quasi aus dem Nichts erzeugen lassen. Von der Genergie gibt es verschiedene Typen. Rot dient zum Aufbauen der Matrix, Grün ist Lebensenergie, Gelb und Blau erhöhen Xeds Feuerkraft. Die Levels von Terracon sind meist weiträumige 3D-Areale mit versteckten Bereichen und kniffligen Geschicklichkeitspassagen. Gerade hier macht sich die zu feinfühligste Steuerung negativ bemerkbar. Glücklicherweise kosten Fehlsprünge und Berührungen mit dem von Xed verhassten Wasser keine Energie, so dass sich der Frust in Grenzen hält. Um einen Level erfolgreich zu beenden, muss der Exil-Alien eine bestimmte Anzahl von Sicherheitskarten auf dem Planeten finden. Hat er alle, darf er Terracon (zumindest vorerst) aus dem Solarsystem vertreiben.



Ruhe bewahren: Bei solchen Sprungpassagen sollte man vorsichtig zu Werke gehen, da die Steuerung die Sache unnötig erschwert.



Traurige Erinnerung: Xed denkt mit Wehmut an seine Familie. Terracon hat mit ihnen kurzen Prozess gemacht.



Feuer frei! Wenn mehrere Gegner Xed auf einmal attackieren, muss der kleine Alien ballern, was das Zeug hält. Teilweise verliert man in solchen Situation den Überblick.

PlayStation

Hersteller: SCED
Fakten: 30+ Levels, Memory-Card, Dual Shock
Erscheint: August 2000

Erster gut Eindruck

Wild Arms 2

PlayStation Rollenspiel Kann Wild Arms 2 mit dem Vorgänger mithalten oder kommt nur ein einfacher Klon auf uns zu?

Wir erinnern uns an Rudy, den Jungen aus dem Surfdorf, der auszog, die Welt von bösen Kräften zu befreien. Wild Arms konnte seinerzeit Spielen wie Final Fantasy VII grafisch bestimmt nicht das Wasser reichen, bestach aber durch ein ausgewogenes Gameplay und eine wunderschöne, fein abgestimmte Geschichte, die im Verlauf allmählich immer spannender wurde. Auch der Soundtrack suchte damals seinesgleichen und verwöhnte den Spieler mit eingängigen Melodien. Nehmen wir die Fortsetzung zu den Abenteuern aus Filgaia also etwas genauer unter die Lupe.

Spielablauf: Wild Arms 2 oder nur ein Update?

In Filgaia ist seit dem letzten Mal viel geschehen. Standen im ersten Teil, wie der Name eigentlich verheißt, noch Waffen im Vordergrund, geht es im zweiten Teil hauptsächlich um alte Zauberer. Die Geheimnisse dieser alten Zauberer müsst ihr lösen, um erneut die Schatten über Filgaia zu verdrängen. Ihr übernehmt die Rolle von Ashley Winchester, einem jungen Musketier der Kampfbrigade der Stadt Meria. Ein stark ausgeprägter Gerechtigkeitssinn zeichnet sein ganzes Handeln und Tun aus. So trifft er eines Tages auf die junge Hexe

Lilka Eleniak, deren Kräfte sich jedoch erst im Anfangsstadium befinden. Ihr Ziel ist es, besser und stärker als ihre ältere Schwester zu werden. Rein spielerisch erinnert die Fortsetzung stark an den Vorgänger. Ihr werdet im Verlauf der Geschichte an verschiedene Schlüsselorte geführt. Selbstverständlich kommt es dabei zum obligatorischen Geplänkel mit den ortsansässigen Monstern. Ihr bestreitet hierbei eure Kämpfe rundenbasierend und sammelt Erfahrungen und Goodies. Mit der Zeit gesellt sich der eine oder andere Nebencharakter zu eurer Gruppe. Logischerweise ermöglicht gerade dieser dann die Lösung eines anstehenden Problems.

Technik: Hausbacken und zweckvoll

Steuerungstechnisch wird sich jeder Rollenspieler schnell zurechtfinden, da es nur sehr wenige Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger gibt und diese auch erst nach und nach im Verlauf des Spiels hinzukommen. Grafisch bietet die Fortsetzung nicht viel mehr als der erste Teil. Dies erweckt zwar anfangs ein wenig klassisches Feeling, aber man hat nicht einmal versucht, die Grafikmuskeln spielen zu lassen.



Feindberührung: Ihr trefft in der Welt von Filgaia auf viele verschiedene Monster.



Reiseziele: Sie werden auf der Weltkarte als kleine Symbole dargestellt.

Erster Eindruck: Zu wenig Neuerungen

Alles in allem bin ich von der US-Version des Nachfolgers ein klein wenig enttäuscht. Vielleicht waren die Erwartungen in die Geschichte und den Spielverlauf einfach zu hoch gesteckt. Wild Arms 2 bietet zwar stabiles Rollenspiel-Futter, aber die kleinen Momente, die einem Spieler ein Game erst wertvoll erscheinen lassen, blieben einfach noch aus. Dies mag zum einen daran liegen, dass man vergeblich solche extremen Neuerungen suchte, wie sie es beispielsweise von Final Fantasy VII zu Final Fantasy VIII gab. Zum anderen hat man sehr oft das Gefühl, Einiges einfach schon gesehen zu haben. (Gunther)



Fähigkeiten: Jeder Charakter besitzt unterschiedliche Fähigkeiten, die bewusst eingesetzt werden müssen.



Zauberhaft: Mit dem richtigen Spruch zwingt ihr die Gegner schnell.



Orte: Die Orte bieten schlichte Grafik. Der erste Teil konnte hier noch überzeugen, aber mittlerweile sollte die PlayStation etwas mehr bieten können.

PlayStation

Hersteller: SCED
 Faktoren: 3 Hauptcharaktere, 4 Nebencharaktere, Memory-Card
 Erscheint: 4. Quartal 2000

Erster mittel Eindruck



Spirit of Speed

Dreamcast Rennspiel

Wer schon immer bei den Anfängen der Formel-1-Geschichte mitmischen wollte, der ist bei diesem Spiel absolut richtig. Nicht umsonst nennt sich Acclaims neuer Renn-Titel Spirit of Speed. Der Geist des Motorsports wird kaum besser vertreten als von diesen noch aus schwerem Stahl und wenig Speulern bestehenden Renn-Boliden. Genau wie zur damaligen Zeit finden sich hier Klassiker wie der Bugatti 35B oder der Mercedes-Benz 125. Mit diesen damals noch faszinierenden Wunderwerken trägt ihr in verschiedenen Renn-Modi heiße Duelle auf den Original-Strecken aus. Dass mehr Glück als Verstand notwendig ist, um diese automobilen Dinosaurier ins Ziel zu bringen, versteht sich von selbst. Schließlich gab es zu damaliger Zeit noch kein Komfort-Fahrwerk oder ESP. So sollte sich der Formel-1-Fan vor Augen halten, dass dieser Titel nicht automatisch für alle Schumi-Fans geeignet ist. Sollte sich daran noch etwas ändern, halten wir euch natürlich weiter auf dem Laufenden. (Udo)

Erster Eindruck: mittel

Stunt GP

Dreamcast Rennspiel

Ganz im Stile der typischen Fun-Racer Blast Corps oder Re-Volt präsentiert sich der Dreamcast-Titel Stunt GP von Team 17. Mit mindestens 16 verschiedenen Fahrzeugen darf der Pilot sein waghalsiges Fahrkönnen auf zehn unterschiedlichen Rundkursen testen. Je spektakulärer die Sprünge, desto mehr Punkte gibt es am Schluss der drei zu absolvierenden Runden. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird, haben die Jungs von Team 17 einige computergesteuerte Gegner eingebaut. Bislang ist deren Verhalten nicht unbedingt als intelligent zu bezeichnen, allerdings handelt es sich um eine sehr frühe Version von Stunt GP. Der Multiplayer-Modus (soll angeblich bis zu vier Spieler gleichzeitig per Splitscreen zulassen) fehlt noch ebenso wie die Internet-Funktion. Aus technischer Sicht bietet der Fun-Racer gehobene Kost, ohne aber wirklich an den Referenzen kratzen zu können. Die Fahrzeugmodelle sind schlicht und die Strecken wirken eher bieder. (Sven)

Erster Eindruck: gut



Grind Session

PlayStation Fun-Sports Nach einer langen Durststrecke drängen nun vermehrt Skateboard-Titel auf den Markt.

Nicht zuletzt der phänomenale Erfolg von Tony Hawk's Skateboarding im letzten Jahr führte wohl bei einigen Publishern zu veränderten Gedankengängen bezüglich des FunSport-Bereiches. So erreicht uns ein Rollbrett-Game nach dem anderen. Shaba Games hatte mit Grind Session wahrscheinlich ähnliche Gedanken. Doch kann man hiermit dem Großmeister Tony Hawk das Wasser abgraben?

Spielablauf: Zahlreiche Parallelen

Zuallererst sticht das hervorragend und temporeich geschnittene Intro als Blickfang ins Auge. Doch auch darüber hinaus wird einiges geboten. Neben einem eigens editierbaren Skater dürft ihr mit Szene-Größen wie Daewon Song, Pippen oder Cara-Beth Burnside

durch die Locations brettern. Nun gilt euer Anliegen dem Erfüllen bestimmter Aufgaben bzw. dem Erreichen diverser Ziele. Hierzu zählen etwa das Verscheuchen von Tauben aus den Locations oder das mutwillige Zerstören von Gegenständen. All dies bringt neben einer großen Portion Fun auch einen netten Nebeneffekt. Ihr erhaltet so genannte Respekt-Punkte. Mit deren Hilfe lassen sich nun neue Tricks spielend in euer Repertoire einbauen. Selbst die genauen Button-Kombinationen werden mitgeliefert, um es euch besonders einfach zu gestalten. Betrachtet man die befahrbaren Örtlichkeiten, fällt auf, dass man hier auf reale Vorbilder zurückgreift. Ihr heizt etwa in Da Banks durch New York oder versucht euer Glück im PlayStation Park in London. Auch die zahllosen Tricks stehen Tony Hawk in nichts nach. Durch den ständigen Erwerb neuer Moves, wie einem No Comply oder einem Roast Beef Grab, wird der

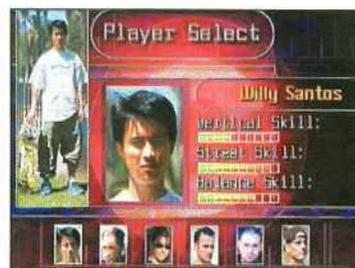


Virtuos: Bislang stellt Grind Session bezüglich der zu rippenden Objekte mit dem Klavier ein Novum im Skate-Genre dar.

Motivationslevel konstant hoch gehalten. Multiplayer dürfen wahlweise in zwei Teams gegeneinander antreten oder einzeln in die Punktejagd eingreifen.

Technik: Detaillierte Ausarbeitung

Grind Session macht einen überaus soliden Eindruck in Bezug auf die technischen Details. Die Levels wurden den Original-Vorbildern bis ins Detail nachempfunden und mit vielen Einzelheiten, zum Beispiel fliegenden Tauben, ausgeschmückt. Ferner wirken die Animationen der Pros wie aus einem Guss. Als Krönung liefern die Coder einen Soundtrack, der es in sich hat. Henry Rollins erste Band Black Flag fährt ebenso in eure Gehörgänge wie



Weltbekannt: Kein Sport-Game kommt ohne große Namen aus. Willy Santos steht hier stellvertretend für die Grind-Pros.

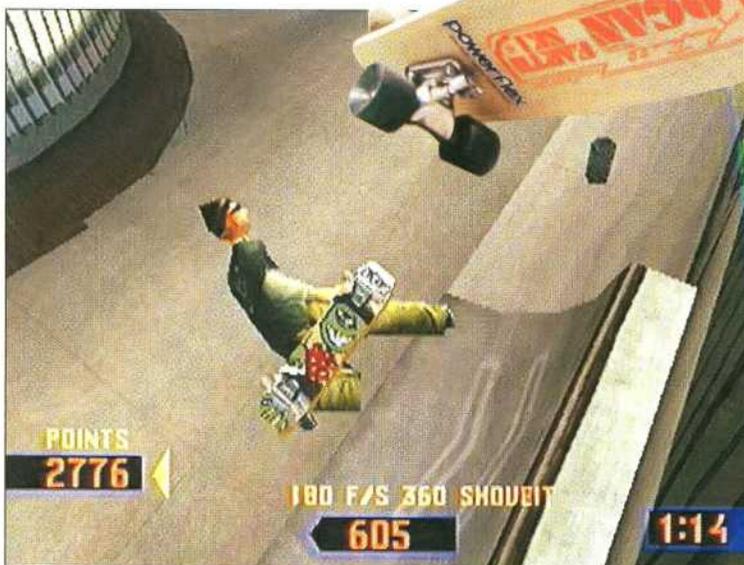
die New Yorker Sonic Youth oder die Punks von NoFX. Schließlich verdient auch die Steuerung ein besonderes Lob, denn alle Moves gehen spielend leicht von der Hand.

Erster Eindruck: Ernst zu nehmende Konkurrenz

Shaba Games dürfte in wenigen Wochen das Kunststück gelingen, ein knallhartes Gegenstück zu Activisions Referenz-Game abzuliefern. Die ersten spielerischen Eindrücke deuten jedenfalls bereits zu diesem frühen Zeitpunkt auf ein immenses Potential hin. Gerade durch den Faktor der durch gute Leistungen neu zu erwerbenden Moves und Specials steht man dem Motivationsgrad eines Tony Hawk kaum nach. (Swen)



Vandalismus pur: Für die Zerstörung von Objekten, etwa Mülltonnen, werdet ihr hier sogar belohnt.



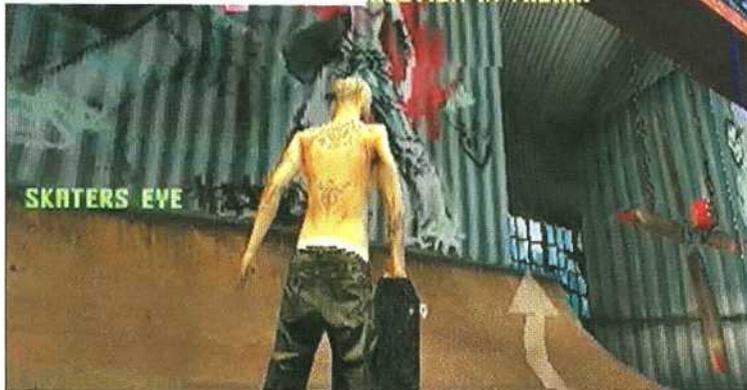
Flying high: Big Airs lassen naturgemäß viel Raum für einige gewagte Kombinationen.



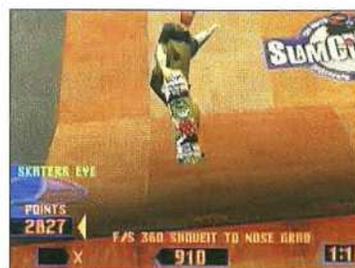
Schiefelage: Solltet ihr euch in einer solch misslichen Lage befinden, hilft nur noch gekonntes Ausbalancieren.



Dazu gelernt: Neu erlernte Moves lassen sich sofort beim nächsten Run antesten.



Imposanter Ausblick: Ihr besitzt jederzeit die Möglichkeit, den Skater zu stoppen, um einen Rundumblick durch die Location schweifen zu lassen.



Akrobatisch: Je stilssicherer ihr die Leibesübungen vollführt, desto höher fallen die Wertungen aus.

PlayStation

Hersteller: Shaba Games
 Fakten: Analog, Dual Shock, 8+ Spots
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck



SCHOCKIEREND WIRKLICH

RESIDENT EVIL CODE: Veronica



Dreamcast

www.eidos.com

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ CODE: Veronica © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited.
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

EIDOS
INTERACTIVE



Galaga

PlayStation 2 Shoot 'em Up

Hasbro Interactive reitet weiter auf der Retro-Welle und bringt uns eine Reinkarnation des Ur-Weltraum-Shooters Galaga im modernen 3D-Gewand. Wie schon beim Original steuert ihr auch hier ein Raumschiff und müsst euch Level für Level gegen die gegnerische Angreiferschar zur Wehr setzen. Neben den neuen 3D-Levels gibt es auch 2D-Sidescroll-Levels zu meistern. Der VCS-Retro-Modus fehlt aber leider in der uns vorliegenden Version. Schade, denn das alte Galaga als Zugabe wäre mehr als ein nettes Extra gewesen. Denn an diesen fehlt es bisher: keinerlei Extrawaffen, kaum Pick-ups und keine neuen Raumschiffe. Da die Levels primär aus reinem "Gegner-vom-Himmel-Holen" bestehen, motiviert das Spiel nicht allzu lange. Technisch ist der Titel hingegen schon recht passabel gelungen, obwohl die gesamte Umgebung sehr eintönig und düster ist. Aber hey! Es ist Galaga und noch hat man bei Hasbro Zeit bis zum endgültigen Erscheinen, um am Game zu feilen. (Sven)

Erster Eindruck: mittel

Frogger 2 Swampy's Revenge

PlayStation Geschicklichkeit

Hasbro Interactive besinnt sich auf Ataris Klassiker und bringt uns Frogger zurück. Wer den Ur-Frogger auf dem Atari VCS oder auf dem C64 noch kennt, der wird sich sofort in Erinnerungen schwelgend über diesen Titel hermachen und auch nicht enttäuscht sein. Frogger im Jahre 2000 spielt sich genauso wie sein Urahn. Auch im neusten Frosch-Abenteuer ist es euer Ziel, den kleinen grünen Hüpfen sicher durch die zahlreichen Levels zu steuern. Nebenbei müsst ihr die fünf in den Levels verstreuten farbigen Frösche einsammeln. Denn erst wenn alle fünf in eurem Besitz sind, gilt die Runde als geschafft. Technisch ist das Spiel zwar deutlich besser als seine Vorgänger, an aktuelle Games kommt der Titel bisher aber noch nicht heran. Schmeißt man Frogger in seine PlayStation, zieht einen das einfache Spielprinzip trotzdem sofort wieder in seinen Bann. Mal sehen, wie sich dieser Titel noch entwickelt, denn Frogger hat eigentlich einen würdigen Nachfolger verdient. Bisher macht Frogger 2: Swampy's Revenge einen recht ordentlichen Eindruck. (Gunther)

Erster Eindruck: gut



Lauerstellung: Geschichte weicht ihr feindlichen Angriffen aus und setzt sofort zur Gegenattacke an.



Standard-Moves: Das Hauptaugenmerk im Kampf liegt auf dem Einsatz verschiedener Schlag- und Trittkombinationen.

X-Men Mutant Academy

PlayStation Beat 'em Up Mutanten-Power pur. Die Superhelden rund um Professor Xavier treten in Street-Fighter-Manier zum Kampf an.

X-Men und sämtliche Ableger aus dem Comic-Haus Marvel sind ein Garant für Umsatz in den Staaten. Selbst im Fernsehen konnten die Superhelden ganz oben in der Zuschauergunst mitmischen. Hier zu Lande werden die Charaktere nicht ganz so bekannt sein. Ob das der vorliegende Prügler zu ändern weiß, werden wir sehen.

Spielablauf: Street-Fighter, ick hör dir trapsen

Was soll man noch über einen Prügler im Street-Fighter-Stil großartig schreiben? Ihr steht euch in einer Kampfarena gegenüber und beharkt euch so lange, bis einem Streiter die Lebensenergie ausgeht und die nächste Runde erfolgt. Neben trivialen Standardattacken werden natürlich auch brachiale Supermoves eingesetzt, um Eindruck zu schinden. Ein vorbildlicher Trainingsmode sorgt dafür, dass jeder angehende Kämpfer genau in die Kunst eingewiesen wird.

Technik: Pseudo-3D
Sämtliche Charaktere sind auf Polygon-Basis in Szene gesetzt



Ausgetrickt: Mit seinen gewaltigen Magnetkräften zwingt Magneto Beast auf den Boden und betäubt ihn kurzfristig.

worden, und das wirklich sehr realistisch. Durch die dynamische Kameraführung, die bei bestimmten Moves die Position wechselt, entsteht sehr viel Spielenergie, die für gute Unterstützung der Aktionen auf dem Screen sorgt. Allerdings bleibt das Game selbst in der Sparte 2D-Prügler stecken, da ihr weder die dritte Dimension zum Ausweichen nutzen dürft noch die Arena entsprechend begehen könnt.

Erster Eindruck: ...und es bleibt ein Street Fighter

Ach ja, nachdem ich selbst noch die legendären Klassiker der X-Men-Reihe, gezeichnet vom Großmeister Byrne, in der



Blitzschlag: Spektakulär treffen Storms Blitze auf Gambits hilflosen Körper.

Sammlung habe, sind meine Erwartungen sehr hoch gesteckt. X-Men Mutant Academy ist in der vorliegenden Version ein Street-Fighter-Klon, der zwar durch edle, ansprechende Grafik zu gefallen weiß, aber vom Gameplay her nicht allzu viel Neues liefert. Eine Tendenz in die Sparte Tekken und Toshinden würde mir hier wesentlich besser gefallen. (Gunther)



Dynamische Kameraführung: Nach harten Aktionen wechselt die automatische Kamera ihre Position.

PlayStation

Hersteller: Paradox
Punkte: 10 Charaktere
Erscheint: Oktober 2000

Erster mittel Eindruck

Versand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Kranz Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

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

Laden
Theo
Kranz Games
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

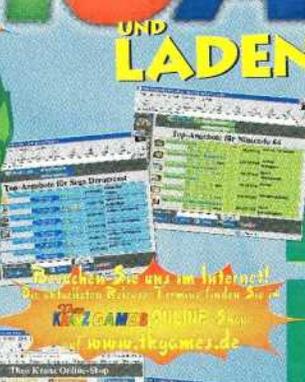
Theo Kranz Versand UND LADEN



3% Rabatt
keine Nachnahmegebühr
keine Versandkosten

feiern Sie mit Bestellungen mit
Artikel, die mit gekennzeichnet
sind, schicken wir jetzt
sogar... Ab sofort können Sie
auch per... (nur... und
... bezahlen, hier sparen Sie
die Nachnahmegebühr! Ab einem
Rechnungswert von 170,- DM für
Konsolenartikel erhalten Sie
... Rabatt (Skonto)

10 Jahre



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	69,95
Gamebuster CDX	99,95
XPloder FX	84,95
Multi Tan	44,95
Space Station	24,95

PlayStation

Nightmare Creatures 2 (Aug)	89,95
Pac-Man World	69,95
Parasite Eve 2 (Aug)	79,95
Pool Palace Academy	59,95
Rainbow Six	59,95
Rainbow Six	89,95
Rescue Shot	59,95
Resident Evil 3 (dt.)	99,95
Resident Evil: Gun Survivor	99,95
ReVolt 2	79,95
Rollcage Stage 2	59,95
Ronaldo V-Football	89,95
Saga Frontier 2	89,95
Shadow Madness	89,95
Speedball 2100	79,95
Spin Jam	59,95
Spyro 2 - Gateway to Gili...	99,95
Star Ocean	59,95
Star Wars Ep. 1: Jedi Power	89,95
Suikoden 2	79,95
Syphon Filter	(SVR) 59,95
Syphon Filter 2	89,95
Test Drive 6	79,95
Theme Park World	89,95
Tomb Raider 4 - Last Revelation	49,95
Tomb 2	59,95
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
WipSout Special Edition	59,95
World Championship Snooker	89,95
WWF Smack Down!	89,95

PlayStation

Alundra 2	59,95
Annoh Premier Manager	89,95
Armorines in Project S	94,95
Army Men 3D	89,95
Army Men Air Attack	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	89,95
Ballistic	49,95
Barbie Race & Ride	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
Discworld Noir	84,95
Dragon Valor	59,95
DSF All Star Tennis 2000	79,95
DSF Surf Riders	59,95
Ehrgeiz	89,95
Euro 2000	89,95
Everybody's Golf 2	59,95
Evo'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
Front Mission 3	79,95
Frantschweina	89,95
Galerians	79,95
Ghoul Panic	89,95
Gran Turismo 2	99,95
Grandia (dt.)	89,95
Int. Superstar Soc. Pro Ev.	89,95
International Track & Field 2	89,95
Infestation	59,95
Jackie Chan's Stuntmaster	59,95
Legend of Legaia	59,95
Martian Gothic Unification	29,95
MediEvil 2	59,95
N-Gen Racer	69,95
Need 4 Speed Porsche	89,95

PlayStation

Alien Trilogy	35,95
Bust A Move 2	29,95
Colin McRae Rally	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Driver	44,99
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
Ronaldo V-Football	89,95
Rayman	29,95
Resident Evil 1	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Savro the Dragon	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 3	49,95
Tony Hawk's Pro Skater	44,95
V-Rally 2	44,95

PlayStation

Alien Trilogy	35,95
Bust A Move 2	29,95
Colin McRae Rally	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Driver	44,99
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
Ronaldo V-Football	89,95
Rayman	29,95
Resident Evil 1	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Savro the Dragon	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 3	49,95
Tony Hawk's Pro Skater	44,95
V-Rally 2	44,95

PlayStation

Granadia (PSX)	89,95
Frontschwaine (PSX)	89,95
Colony Wars 3 (PSX)	59,95
Nightmare Creat. 2 (PSX)	89,95

PlayStation

Budget-Spiele 29,95

5th Element	(Value Series)
Anna Kournikova	(Value Series)
Ape Escape	(Value Series)
Bundesliga Stars 2000	(EA Classics)
C&C Alarmstufe Rot	(EA Classics)
Heart of Darkness	(Best of Infogam...)
Jurassic Park	(EA Classics)
Micky's Wild Adventure	(Value Series)
Populous - Beginning	(EA Classics)
Porsche Challenge	(Value Series)
Rayman 2000	(Value Series)
Shanghai True Valor	(Value Series)
Sled Storm	(EA Classics)
Speed Freaks	(Value Series)
Sports Car GT	(EA Classics)
True Pinball	(Best of Infogames)
V-Rally	(Best of Infogames)
Worms	(Best of Infogames)
X-Game Pro Boarder	(Value Series)

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 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 LK4 Tremor	29,95
Rumble Pak LK4 Tr. 4-1M	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	99,95
ECW Hardcore Revenge	99,95

NINTENDO 64

Excitebike 64	109,95
F1 Racing Championship	109,95
Gex 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	89,95
Mario Party 2 (DK)	109,95
NBA Jam 2000	89,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback	99,95
Perfect Dark	119,95
Pokémon Stadium	139,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	129,95
Linkkabel univers.	19,95
Army Men	59,95
A Bug's Life	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
Driver	59,95
DSF All Star Tennis 2000	59,95
E3 World Grand Prix 2	84,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch - Das große Panama...	59,95
Kennan Winter Games	64,95
Lennox Jones: Attack	59,95
Mask of Zorro	59,95
Metal Gear Solid	84,95
Papyrus	59,95
Rayman	84,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Sonic	59,95
Tarzan	59,95
Tomb Raider	64,95
Tony Hawk's Skateboarding	59,95
Top Gear Rally 2	59,95
Wario Land 3	84,95
Wings of Fury	59,95

GAME BOY

Sonderangebote

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

NINTENDO 64

Perfect Dark (N64)	119,95
Donkey Kong 64 (N64)	79,95
Excitebike 64 (N64)	109,95
Starcraft 64 (N64)	109,95
Ridge Racer 64	109,95
Shadowman	49,95
South Park Rally	89,95
Starcraft (Juli)	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Tarzan	89,95
Taz Express	99,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Turok - Rage Wars	49,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95

Dreamcast

Dreamcast - Online Pack	499,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Pistole Dreamblaster	74,95
4 Wheel Thunder	99,95
Crazy Taxi	89,95

Dreamcast

Leg. of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2	99,95
Metropolis M-SR (Juli)	99,95
NBA 2K	94,95
NHL 2K	89,95
Nightmare Creatures 2 (Juli)	89,95
Nomad Soul	89,95
Rayman 2	89,95
Red Dog	94,95
Resident Evil: Code Veron.	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Spirit of Speed	89,95
Star Wars Episode 1: Racer	89,95
Tomb Raider 4	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Toy Story 2	89,95
V-Rally 2 - Expert Edition	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Zombie Revenge	89,95

Dreamcast

Fur Fighters	Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95
Dead or Alive 2 (Juli)	89,95
Dragon's Blood	89,95
Ecco the Dolphin	89,95
Evolution	84,95
Fur Fighters	89,95
Grand Theft Auto 2	79,95
House of Dead 2	89,95
Kiss Psycho Circus (Juli)	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
Spieleralter Pokémon gelb	24,95
Spieleralter rote + blaue Ed.	9,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Pokémon Sammelkarten:	
Booster	9,95
Starter Set	24,95
Theme Decks	je 24,95
Pokémon Battle Figuren	
je 2 Stück	64,95

Pokémon

(Raticate + Rattata, Sandslash + Sandsch, Beedrill + Kakuna, Flareon + Eevee, Gengar + Meowth, Golien + Geodude, Pidgeot + Pidgey, Raichu + Pikachu)	
Pokémon Power Bouncer	je 9,95
(Blastoise (3), Charizard (6), Charmander (4), Flareon (136), Mawtwo (150), Pikachu (25), Poliwahl (61), Squirtle (71))	
Pokémon Schlüsselanhänger (Leuchtdent, inkl. Batterie)	je 14,95
(Chanera, Enton, Pikachu, Pummeluff, Schiggy) Pikachu Schlüsselanh. sprechend	19,95
Pikachu Plüschfigur (gross)	29,95
Pikachu Plüschfigur (gross, sprech)	39,95
Pokémon Plüschfigur (klein)	je 19,95
(Evoli (133), Blorak (6), Mauzi (52), Pikachu (25), Pummeluff (33), Quaputz (61), Raiza (143), Schiggy (71))	

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
Wailaie C.C. True Golf	49,95

Dreamcast

Leg. of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2	99,95
Metropolis M-SR (Juli)	99,95
NBA 2K	94,95
NHL 2K	89,95
Nightmare Creatures 2 (Juli)	89,95
Nomad Soul	89,95
Rayman 2	89,95
Red Dog	94,95
Resident Evil: Code Veron.	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Spirit of Speed	89,95
Star Wars Episode 1: Racer	89,95
Tomb Raider 4	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Toy Story 2	89,95
V-Rally 2 - Expert Edition	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Zombie Revenge	89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unter 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. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: zahlen Sie höchstens Porto für
alle Artikel Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
die erste Lieferung. Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr,
portofrei! 5a.10:00-16:00 Uhr.

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

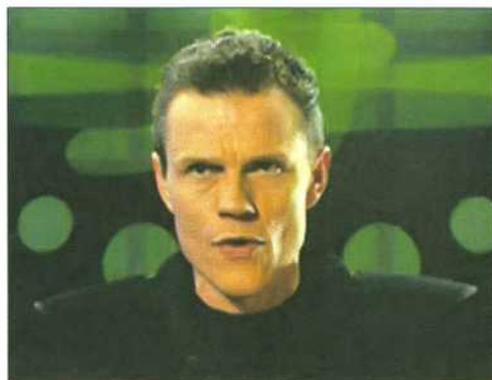
0931-3545222 oder 0180-5211844

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

o.e.p.
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
per E-Mail an info@tkgames.de
oder
per Einblendung dieses Coupons oder
per Einblendung eines mit 3,- DM frankierten und an
Sie adressierten Rückumschlags oder
einreichen per E-Mail an info@tkgames.de



Ecco lässt grüßen: Die Grafik wirkt nicht so spektakulär wie bei Appaloosas Delfin-Abenteuer.



Gründliche Einführung: Admiral Lynn gibt seinen Rekruten unmissverständliche Instruktionen.



Gefährliche Mutationen: Unter dem Meer warten bisher ungeahnte Wesen.

Deep Fighter

Dreamcast Shoot 'em Up Der nächste Weltkrieg wird weder die Sonne sehen, noch Schreie hören. Er wird in den Tiefen des Meeres ausgetragen.

In den Tiefen des Meeres kämpft eine Unterwasserzivilisation darum, der zweifachen Bedrohung aus Naturgewalten und feindlich gesinnten Piraten zu trotzen. Als angehender Pilot einer Drohne versucht ihr euren Commander davon zu überzeugen, dass ihr der geeignete Mann für die schwierigen Aufgaben seid, um schließlich das große Ziel, die Rettung eurer Spezies, durch den Bau eines Superraumschiffs zu erreichen.

Spielablauf: Ein wenig Ecco, ein wenig Wing Commander

Der Spieler übernimmt also die Kontrolle von Muräne 2, einem Mini-U-Boot. Eure erste Aufgabe wird euch von Admiral Lynn per Briefing näher gebracht. Findet das radioaktive Material Thorium, zer-



...gen Sie dem Anzeiger auf dem HUD und dem Radar zum vorgesehenen Sektor, und suchen Sie nach Thorium.

Erste Zwischensequenz: Deep Fighter wird ständig durch Zwischensequenzen in Echtzeit und in geränderter Form aufgelockert.



Zahlreiche Unterwasservehikel stehen dem Spieler zur Verfügung.

kleinert es mit eurem Board-Laser und bringt die zerkleinerten Bruchstücke zurück zur Unterwasserstadt. Nur wer diese recht simple Aufgabe löst, wird von Lynn aus dem Kadetten-Stand in den harten Kampfeinsatz befördert. In den späteren Levels, insgesamt sollen es weit über 30 sein, ziehen der Schwierigkeitsgrad und die Aufgaben deutlich an. Manchmal müssen Rätsel gelöst, ein anderes Mal feindliche Aktivitäten niedergeschmettert werden. Hierfür warten nach den ersten Gehversuchen mit dem Avenger-Boot noch zahlreiche weitere Unterwasservehikel auf ihren Einsatz. Dazu zählen die Spitfire, ein

modifiziertes Spähboot, die Iguana, als Amphibienaufklärer auch für den Einsatz über Wasser geeignet, oder das Stealth-U-Boot Wraith, das besonders durch robuste Schilde und extreme Tauchtiefe überzeugt. Natürlich verfügen die Boote allesamt über ausgereifte Waffensysteme. Von einfachen Bordkanonen über verschiedene Torpedo-Arten bis hin zu Laser und Minenwerfer gibt es genügend ballistische Spielereien in eurem Arsenal. Die Steuerung ist in der Preview-Fassung noch etwas gewöhnungsbedürftig. Einige Spezialwaffen werden über das D-Pad angesprochen und die Trigger-Tasten dienen zum Feuern, während Y bzw. A zum Manövrieren genutzt werden. Der Sinn dieser Belegung entzieht sich meiner Kenntnis.



Ab in den Bau: Wer auf Unschuldige oder seine Kollegen feuert, wird kurzerhand suspendiert.

Technik: Solide und komplett in Deutsch

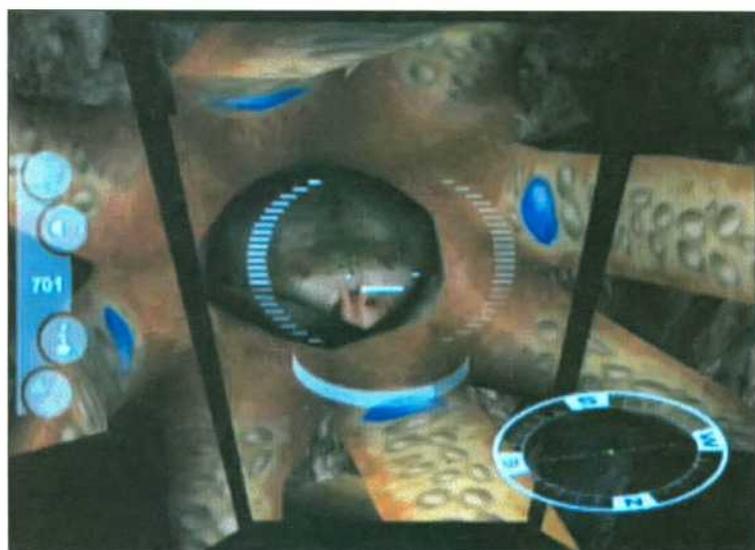
Die Grafik kann bislang nicht mit dem Meeres-Game schlechthin, Ecco, mithalten, ist aber dennoch als sauber und gelungen zu bezeichnen. Die komplett deutsche Sprachausgabe ist oberer Durchschnitt, nervt allerdings teilweise durch ständige Wiederholungen während der Missionen.

Erster Eindruck: Lange Spieldauer garantiert

Vielleicht werden Fehler wie „bestätigen durch Rechtsklick“ bis zur fertigen Version noch ausgemerzt, denn schließlich handelt es sich bei der PC-Konvertierung Deep Fighter um einen aussichtsreichen Hit-Kandidaten. (Swen)



Vehikel-Screen: Zu Beginn steht euch nur ein Boot zur Verfügung, später kommen mindestens noch fünf weitere hinzu.



Oft benutzt: Eine gigantische Riesenkrake darf selbstverständlich nicht als Endgegner fehlen.



In Poseidons Schrein: Tief unten wirken die Welten recht skurril.



Erschütternd: Ein Vulkanausbruch bedeutet Unheil für die Wassermenschen.

Dreamcast

Hersteller: Criterion
 Faktoren: 30+ Levels, 6+ Fahrzeuge, VMU, VGA-Box, Vibration-Pak, 2 GD-ROMs
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

Infestation

PlayStation Shoot 'em Up Erneut liegt das Schicksal vieler Menschen in euren Händen, denn Ubi Soft lässt euch am Steuer eines Militär-Buggys außerirdische Kolonien vor Aliens beschützen.

Infestation richtet sich an alle Zocker, die auf Filme wie zum Beispiel Starship Troopers stehen, denn auch hier müsst ihr als Mitglied



Mammut-Attacke: Neben spinnenähnlichen Kreaturen bzw. Fahrzeugen greifen euch Feuer spuckende Mammuts an.



Eintönig: Die Umgebung besteht lediglich aus grüner Wiese. Das ist schon etwas sehr langweilig, zumal die Grafik-Engine nicht gerade "weitsichtig" ist.

einer Spezialeinheit einen kolonisierten Planeten vor dem Angriff durch Außerirdische verteidigen. Das Warum spielt eine untergeordnete Rolle, vielmehr zählt es zu überleben und so viele Aliens in den Tod zu schicken wie nur möglich. Dabei seid ihr nicht zu Fuß auf dem fremden Planeten unterwegs, sondern sitzt am Steuer eines nagelneuen und bewaffneten Militär-Buggys. Neben dem Vernichten der bösen Brut müsst ihr diverse "Suchen-und-Zerstören-Aufgaben" erledigen. Damit ihr nicht ganz unvorbereitet in den Kampf zieht, werdet ihr zunächst



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



Tuning-Werkstatt: In den verstreuten Aufrüstungsfabriken könnt ihr euren Buggy gegen die eingesammelten Kristalle upgraden lassen.

durch einen Trainingsparcours geschickt. Ist euer Gefährt zu Beginn noch sehr schlicht ausgestattet, so sind in den einzelnen Levels Werkstätten verteilt, in denen ihr dem Buggy nützliche Upgrades verpassen könnt. Die Steuerung und das Level-Design benötigen noch etwas Feinschliff, wenn das Game ein Hit werden soll. Das größte Problem dieses Titels ist aber die technische Umsetzung. Dicke Nebelbänke, Ruckeln, ein deutlicher Grafikaufbau und Clipping-Probleme sind einfach zu viele schwerwiegende Punkte. Da die uns vorliegende Version eine recht frühe ist, bleibt den Entwicklern von

Frontier Developments allerdings noch Zeit, die diversen Probleme auszumerzen. Ob sie das schaffen, wird sich spätestens beim Test zeigen. (Mario)

PlayStation

Herstellen: Ubi Soft
 Fakten: Ego-Perspektive möglich, diverse Waffensysteme
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster dürftig Eindruck

KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

SONY PLAYSTATION

PS Multinorm	279,95
Avenger Gun	79,95
Falcon Light Gun	99,95
Exploder FX	89,95
Anstoß Premier Manager	89,95
Baldurs Gate	99,95
Colin Mc Rally 2	89,95
Destruction Derby Raw	89,95
Dragons Valor	59,95
Euro 2000	99,95
Fear Effect	99,95
F1 Racing Sim	59,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
GT 2	89,95
In Cold Blood	99,95
Legend of Legaia	59,95
MediEvil 2	59,95
MGS Special Mission	29,95
Nightmare Creatures 2	99,95
Need 4 Speed Porsche	99,95
Resident Evil 3	99,95
Resident E. Gun	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Star Ocean 2	59,95
Smack Down	99,95
Thoshinden 4	99,95
Track & Field 2	99,95
Vandal Hearts 2	89,95
Vagrant Story	89,95
WipeOut Special Edition	59,95

DREAMCAST

Grundgerät Multinorm	449,95
Multinorm Umbau	99,95
VMS Memory	59,95
4 Wheel Thunder	109,95
Acatera	99,95
Beserk	99,95
Blue Stinger	99,95
Carrier	159,95
Crazy Taxi	99,95
D2	i.V.
Dead Or Alive II	109,95
Dracanus Cult of the Wyrm	169,95
Dragons Blood	99,95
Ecco The Dolphin	99,95
ECW Hardcore uk	99,95
GTA 2	99,95
Hidden & Dangerous	99,95
Maken X	99,95
MDK 2	109,95
Metropolis Speed Racer	99,95
NBA 2K	99,95
Nightmare C. 2	i.V.
Plasma Sword	109,95
Rainbow Six	99,95
Rayman	89,95
Resident Evil: Code V.	109,95
Red Dog	89,95

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com

BEI IHRER BESTELLUNG AKZEPTIEREN WIR:



Sega GT	i.V.
Silver	109,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver	89,95
Street Fighter W-Impact	109,95
Star Wars Racer	99,95
Tomb Raider IV	99,95
Tony Hawk	99,95
Time Stalkers	99,95
V-Rally 2	99,95
Zombie Revenge	99,95

Star Wars Racer	99,95
Track 'n Field Summer G.	119,95
Perfect Dark	129,95
Pokemon Stadion	149,95
Winback	139,95

NINTENDO 64

Castelvania 2	109,95
Donky Kong Country 64	139,95
Mario Party 2	119,95
Ridge Racer 64	119,95

NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät versch. Farben	169,95
Metal Slug	109,95
Metal Slug 2	119,95
Match Of The Millenium	109,95

Game Boy Color

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

WEITERE ARTIKEL UND NEWS BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

UNSERE SHOP 'S

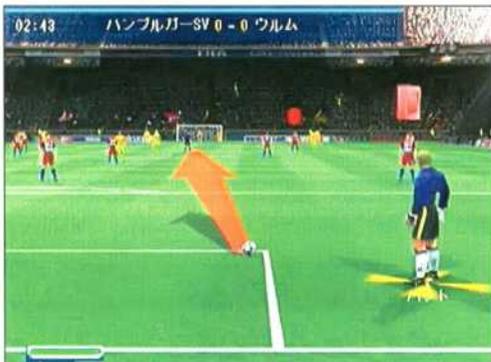
PRIMAL GAMES EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
 KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

KAISERWALL 2 45657 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM
 02361/48 30 79 NUR LADENVERKAUF

02 34-9 16 06 30

VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*





Cooler Feature: Das Icon-Passsystem der Vorgänger wurde glücklicherweise übernommen.



Akrobatisch: Dank der komfortablen Replay-Funktion lassen sich solch gelungene Aktionen ausgiebig begutachten.



Kopf hoch, Herr Jancker: Sogar in die japanische Fassung wurden die europäischen Original-Spieler integriert.

FIFA Soccer World Championship

PlayStation 2 Sport EA prägte mit ihrer FIFA-Serie das Genre. Schafft auch die 128-Bit-Variante den Sprung an die Spitze?

1993 startete EA auf dem Amiga mit FIFA International Soccer (Entwickler: Visual Sciences) eine der erfolgreichsten Sportserien aller Zeiten. Die überragende, in 2D gehaltene Engine und der enorm realistische Spielablauf verzauberten Millionen virtueller Fußballprofis rund um den Globus. Der Erfolg bewegte die Entwickler dazu, schließlich auch für den Mega Drive und das SNES Varianten des actionreichen Fußballspiels folgen zu lassen. Mit dem Erscheinen der leistungsstarken 32-Bit-Konsolen gelang EA bezüglich ihrer FIFA-Serie schließlich ein Quantensprung. Die Grafik-Engine zeigte das komplette Geschehen nun nämlich aus der dritten Perspektive, die gute Spielbarkeit wurde dabei erhalten.



Triumphzug: Die lebenssechten Schatten der einzelnen Spieler werden in Echtzeit berechnet.

Von der kürzlich in Japan erschienenen 128-Bit-Fassung erhoffen sich FIFA-Fans einen ähnlichen Fortschritt.

Spielablauf: Gewohnt realistisch FIFA SWC bietet dem Spieler eine ganze Reihe diverser Spielmodi. Neben zwei unterschiedlichen Weltmeisterschaft-Modi (U23, A-Nationalmannschaften) lassen sich Mannschaftsspiele mit allen Vereinsmannschaften sechs verschiedener Nationen durchführen. Zuvor sollten Einsteiger jedoch einen Blick in das virtuelle Trainingslager werfen. Hier erlernen sie die komplexe Steuerung, dank der absolut authentische Spielzüge und reale Aktionen der Spieler auf dem Rasen möglich sind. Natürlich integrierten die Entwickler auch geniale Features, wie das bewährte Icon-Passsystem, durch dessen Hilfe sich Mitspieler zielgenau anspielen lassen.

Technik: Viele Höhen, aber auch Tiefen Auch hier muss den Entwicklern ein absolutes Lob ausgesprochen werden. Die Grafik-Engine stellt sogar liebevolle



Freudentaumel: In Spielgrafik gehaltene Spielszenen demonstrieren deutlich die Gemütszustände der Spieler.

Details, wie Schatten von wehenden Fahnen auf dem Rasen, absolut lebenssecht dar. Dank aufwändigem Motion-Capture-Verfahren bewegen sich die einzelnen Spieler genau wie ihre Vorbilder. Einziger Wermutstropfen sind Frame-Aussetzer, die jedoch den Spielfluss nicht trüben. Abgerundet wird das gute Gesamtbild vom genialen Soundtrack, der unter anderem von Jamiroquai eingespielt wurde.

Erster Eindruck: Solide Weiterführung eines Klassikers Eine Revolution stellt FIFA SWC sicherlich nicht dar. Die Vorzüge der 32-Bit-Vorgänger wurden jedoch allesamt perfekt in die PS2-Version implementiert.



Ansichtssache: Die Kameraperspektive lässt sich auch während des Spiels verändern.

Dank der größeren Ressourcen des neuen 128-Bitters konnte die Grafik-Engine wesentlich detailreicher gestaltet werden, so dass auch der neuste Ableger der FIFA-Serie ein Muss für jeden Fan der wichtigsten Nebensache der Welt ist. (Udo)



Fast perfekt: Der einzige Schwachpunkt der Grafik-Engine sind kleinere Slowdowns, die jedoch den Spielfluss nicht mindern.



Einzug der Gladiatoren: Die Spiele finden nicht nur im strahlenden Sonnenschein statt, sondern auch bei Nacht oder im Regen.

PlayStation 2

Hersteller: Electronic Arts
Faktum: 16 U23-Teams, alle Vereinsmannschaften aus sechs Nationen

Erscheint: 4. Quartal 2000

Erster super Eindruck

Euro 2000

Live vor Ort

Das Softwarehaus Electronic Arts, unter anderem für seine erfolgreichen Fußball-Umsetzungen innerhalb der FIFA-Serie berühmt und berüchtigt, ließ sich nicht lumpen und lud Pressejournalisten verschiedener Bereiche zum EM-Vorrundenspiel Deutschland gegen England ein.

Charleroi, 17. 07. 2000

An einem sonnigen Samstagabend erreichten wir die beschauliche Kleinstadt Charleroi, Austragungsort der Vorrundenspiele der deutschen Nationalmannschaft. Bedauerlicherweise kam es bereits vor Spielbeginn in der Innenstadt zu Auseinandersetzungen zwischen Fans und Polizei, bei denen mehr als 1000 englische Hooligans in Gewahrsam genommen worden. Letztlich im Stadion angekommen, verblassten diese Negativeindrücke schnell. Jedem, der im Fernsehen nicht wahrhaben wollte, dass die eigenartigen Tribünen des Stadions

wirklich so steil sind, sei gesagt: Sie sind es wirklich. Einmal ausgerutscht würde man wahrscheinlich purzelbaumschlagend bis zum grünen Rasen selbst herniederrasseln. Bereits kurz nach dem Anpfiff mutierten dann seltsamerweise alle Mitgereisten, egal ob Programmierer, Journalisten oder PR-Strategen, zu kompetenten Fußball-



Englische Mauer: Auch etliche Freistoßsituationen konnte das deutsche Team nicht nutzen.

BR: Das ist richtig, dass in Japan FIFA 2001 für die PS 2 erschienen ist. Zu den Verkaufszahlen kann ich noch nichts sagen, da es sich um den japanischen Markt handelt. Die Kritik seitens der Fachpresse ist sehr positiv, jedoch wird FIFA 2001 für den europäischen Markt nochmals verbessert und in einigen Details an den europäischen Markt angepasst, so dass man wirklich gespannt sein darf, wie gut die PAL-Umsetzung von FIFA 2001 sein wird.

MF: Die Programmierer der EA-Sports-Serien kann man getrost als sehr kompetente Fachleute bezeichnen. Wie war deren Feedback in Hinsicht auf die bekannten Schwierigkeiten bei der PlayStation2-Programmierung?

BR: Das Feedback von den Programmierern ist unterschiedlich. Electronic Arts hat zu den bekannten Problemen eine Art "Hotline" für Programmierer eingerichtet, d. h., die Programmierer tauschen sich weltweit aus, wenn sie ein Problem behoben haben, und dies wird in die einzelnen Entwicklungsstudios weitergegeben und dann auch sofort umgesetzt. Somit wird es bei EA, egal aus welchem Entwicklungsstudio das Spiel auch kommen wird, eine außerordentliche Qualität geben und alle Spiele werden auf dem gleichen hohen Niveau sein.

MF: Mit welchen Titeln wird Electronic Arts bei der Europa-Einführung der PlayStation 2 vertreten sein?



trainern und Anwärtern auf Ribbecks Nachfolge. Einheitlich wurde das Flügelspiel der germanischen Auswahl bemängelt und Christian Ziege als Sündenbock geoutet. Erst beim Spießroutenlauf durch krakeelende englische Massen auf dem Weg zum Bus verstummten die Stimmen wieder. Im trauten Heim wurde dann natürlich sofort Euro 2000 in die PlayStation eingelegt, so dass Deutschland wenigstens virtuell mal wieder den Cup geholt hat.



Gesunde Härte: Etwas hoch fliegt das Bein ja schon, insgesamt blieb es aber ein faires Match.

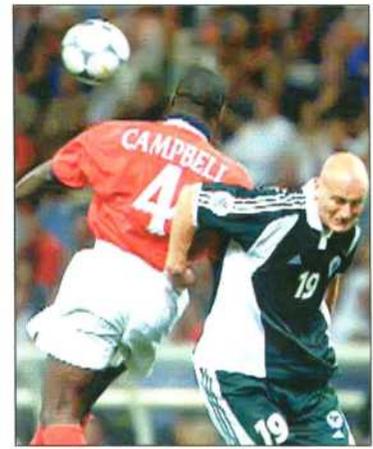
BR: Wir werden ein großes Line-up bei der Europa-Premiere der PlayStation 2 haben. Das wird sein: SSX, FIFA 2001, NHL 2001, NBA Live 2001, NASCAR 2001 und Theme Park World. Es sind aber noch einige andere PS2-Spiele in der Pipeline, ich kann aber zum heutigen Tag nicht genau sagen, ob diese auch zum Launch der PS 2 fertig sein werden.

MF: Ebenfalls ein Anliegen vieler PlayStation-Besitzer sind die Software-Aussichten ihrer alten Konsole nach Einführung von Sonys Next-Gen-Konsole. Gibt es hierzu Pläne bei Electronic Arts für diesen Zeitraum?

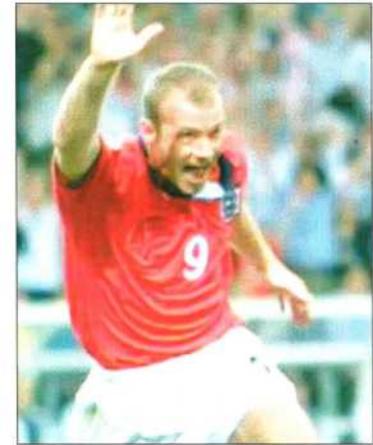
BR: Natürlich gibt es für die PlayStation (1) auch weiterhin Software aus dem Hause Electronic Arts. Wer das Produkt-Line-up auf der E3 gesehen hat, weiß, dass fast alles auch für die PlayStation (1) kommen wird. Das sind zum Beispiel die komplette EA-Sports-Reihe, aber auch Titel wie "Die Welt ist nicht genug" aus der James-Bond-Reihe.

MF: Segas Dreamcast hat Electronic Arts bisher wenig Beachtung geschenkt. Wird sich das in naher Zukunft ändern? Oder müssen Dreamcast-Spieler weiterhin auf EAs Produkte verzichten?

BR: Auch weiterhin müssen die Spieler auf EA-Produkte für den Dreamcast verzichten. (Anmerkung der Red.: Dies schließt jedoch Produkte von Lionhead (Black & White) oder Fox Interactive nicht aus!)



Voller Einsatz: Carsten Jancker rackerte wie ein Wildschwein in den gegnerischen Reihen, blieb aber ohne Torerfolg.



Einer freute sich: Der zuletzt arg kritisierte Alan Shearer versetzte der deutschen Hintermannschaft den Gnadestoß.

MF: Abschließend noch zwei Fragen: Was spielst du privat zur Zeit am häufigsten? Und aus aktuellem Anlass, wer wird Fußball-Europameister?

BR: Momentan spiele ich Euro 2000 und Tekken III für die PlayStation. Zwei hervorragende Spiele, um seinen Kumpel zu zeigen, wer der wahre virtuelle Meister ist. Ich glaube, dass Holland Europameister wird, da sie erstens einen sehr attraktiven Fußball spielen und zweitens im eigenen Land spielen und drittens ein fantastisches Publikum im Rücken haben.

MF: Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg für dich und die Firma Electronic Arts.



"Es ist schwer abzuschätzen, welche Konsole die beste Chance hat. EA wird vier Konsolen unterstützen."



Mega Fun: Der nahende Vierkampf zwischen Microsoft, Nintendo, Sega und Sony hält die Spielerschaft in Atem. Welcher Konsole räumst du persönlich die größten Chancen ein? Und wie wird sich EA in Bezug auf die vier Plattformen verhalten?

Bernd Reinartz: Es ist schwer abzuschätzen, welche Konsole die beste Chance hat. Aber betrachtet man, was in Japan mit der PlayStation 2 passiert, kann man schon erahnen, welche Konsole vorne liegen wird. Die X-Box von Microsoft und auch die Konsole von Nintendo werden definitiv erst nächstes Jahr auf den Markt kommen und man hat noch keine lauffähige Software gesehen. So ist es schwer abschätzbar, wie die beiden Konsolen sich positionieren werden. Electronic Arts wird vier Konsolen unterstützen, und zwar die PlayStation und die PlayStation 2, die X-Box und die Konsole von Nintendo, die zum Launch nicht Dolphin heißen wird.

MF: Mit FIFA 2001 ist in Japan bereits der erste PlayStation-2-Titel erschienen. Wie zufrieden bist du mit den bisherigen Verkaufszahlen und Kritiken seitens der Fachpresse?



Evil Twin Ubi Soft

Ein scheinbar nicht enden wollender Alptraum entführt Ubi Softs neuen Helden Cyprien in eine Welt voller aufregender Abenteuer.

Für die Entwicklung des neuen Hüpfers aus dem Hause Ubi Soft zeigt sich die bisher weitestgehend unbekannte Software-Schmiede In Uterus verantwortlich. Die Coder werkten zuvor zwar schon an einigen Titeln, jedoch lieferten sie nur Programm-Codes an bekannte Firmen, so dass das Unternehmen eher im Hintergrund blieb. Der erste offizielle Titel, der von In Uterus kommt, soll gleich Ubi Softs Maskottchen Rayman in Sachen Popularität Konkurrenz machen. Ähnlich wie der gliederlose Held soll der Protagonist von Evil Twin, das Waisenkind Cyprien, zu einer Symbolfigur für Ubi Soft werden.

Spielablauf: Gelungene Mixtur

Das Abenteuer nimmt während des Geburtstages des

Helden seinen Lauf. Statt mit seinen Stiefeltern und den Freunden zu feiern, schließt sich Cyprien in seinem Zimmer ein. Er schläft ein und träumt einen Traum, der ihn in eine mysteriöse Welt führt, die von einer bösen Macht beherrscht wird. Natürlich stellt sich Cyprien gegen die Schergen und setzt seine übernatürlichen Kräfte ein, über die er während des Alptraums verfügt. Ist eine spezielle Energieleiste aufgefüllt, lässt sich Cyprien in einen Superhelden verwandeln, der über viele zusätzliche Aktionsmöglichkeiten verfügt. Es lassen sich mit Super-Cyp beispielsweise extrem hohe Sprünge vollführen, dank der ihr neue Bereiche einer Stage erreicht. Auch der Gegner-

schar könnt ihr euch besser erwehren, indem ihr Feuerbälle oder Energieblitze auf die Schurken feuert. Gesteuert werden beide Spielfiguren aus der Third-Person-Perspektive in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die weiträumigen Levels.

Technik: Grafische Höchstleistung

Vergleicht man die PC-Fassung mit der DC-Version, fallen bis auf die höhere Auflösung der Heimcomputer-Variante keinerlei Unterschiede auf. Die kunter-

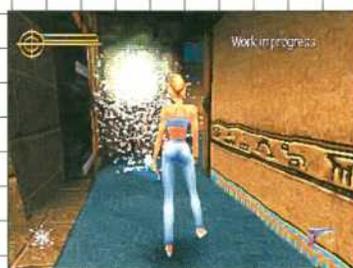
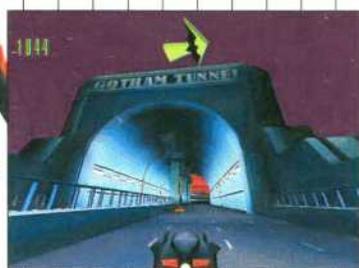
bunten Locations wurden fantasievoll mit einer Vielzahl unterschiedlicher Details ausgeschmückt. Dabei soll die fertige Engine, ohne ins Stocken zu kommen, mit 60 Bildern pro Sekunde über den Screen flimmern.

Erster Eindruck: Macht Lust auf mehr

Selbst Tim Burton hätte die Traumwelten nicht stilvoller und beeindruckender gestalten können. Zudem ließ sich der Protagonist bereits in der auf der Messe gezeigten Alpha-Version präzise durch die Locations führen. Somit steht uns im Herbst ein echtes Highlight bevor, das den Genre-Thron ins Wanken bringen könnte. (Udo)

Was kommt noch von Ubi Soft?

Neben Donald Duck, F1 Racing Championship und Evil Twin stellte die französische Schmiede mit V.I.P. ein klassisches Action-Adventure vor, in dem die vollbusige Pamela Anderson die Hauptrolle spielt. Bei Batman schlüpft ihr in die Rolle des Superhelden, der gegen die Schurken Gotham Citys antritt.



Gelungen: Die Kameraperspektive lässt sich während des Geschehens frei bewegen, so dass ihr keinen Gegner überseht.



Hollywoodreif: Das außergewöhnliche Charakter-Design ist noch abgedrehter als in Tim Burtons Kultfilm „The Night before Christmas“.



Deutlich besser als die Konkurrenz: Die Bösewichter agieren äußerst intelligent, so dass ihr von ihnen auch durch die Locations verfolgt werdet.



Feuer frei: Die Schleuder ist die einzige Waffe, die Cyprien gegen die Schurken einsetzen kann.



Kluge Taktik vonnöten: Oftmals ist es besser wegzurennen, um einer brenzligen Situation zu entgehen.



Grenzenlos: Der kleine Naseweis wird aus der Third-Person-Perspektive durch die Stages geführt. Dabei sorgt die präzise Steuerung für Spielfreude.

Cyprien erlangt durch einen Traum Superkräfte, die ihm helfen, gegen das Böse zu bestehen.

F1 Racing

Ubi Soft

Nachdem Ubi Soft mit Racing Simulation einen großen Erfolg feierte, ist eine Fortsetzung des Racers nur eine logische Konsequenz. Dabei sollen die Kritikpunkte, die viele Spieler dem Prequel anlasteten, vollkommen ausgemerzt sein. Größter Makel waren mit Sicherheit die fehlenden Lizenzen.



Ausgebremst (DC): Grafische Schmäckerl, wie Rauchschwaden bei Verbremsern, erfreuen die Augen des virtuellen Piloten.



Kopf-an-Kopf-Duelle (DC): Die vielen unterschiedlichen Kameraperspektiven bieten euch zu jeder Zeit des Rennens besten Überblick.

F1 Racing Championship wird deshalb die originalen Daten der vergangenen Saison beinhalten. Somit stehen euch alle elf offiziellen Renn-Teams samt deren 22 Piloten zur Verfügung. Natürlich integrierte man zudem alle 16 Rennkurse. Es wird also auch eine Teilnahme an dem im letzten Jahr erstmals ausgetragenen Malaysia-Grand-Prix möglich sein. Das Schadensmodell der Fahrzeuge wird im Vergleich zum Vorgänger wesentlich realistischer gestaltet sein und auch das Regelwerk wurde an die FIA-Bestimmungen des vergangenen Jahres angepasst. Eine kurze Probefahrt beweist, dass Ubi Softs neuer Racer sogar in die erste Startreihe des Genres fahren könnte. Sehr präzise lassen sich die Boliden dank perfekter analoger Steuerung über die Parcours bewegen. Dabei reagieren die Wagen sehr lebens-



Freie Bahn voraus (PS): Die musikalische Untermalung entstammt der bekannten Formation Garbage.



Heikler Crash (N64): Das Schadensmodell der Renner wurde deutlich verbessert. So zwingen euch bereits kleine Unfälle in die Boxengasse.

echt. Auf den vielen Unebenheiten des Monaco-Parcours verliert der Renner beispielsweise häufig den direkten Bodenkontakt, so dass das Lenkverhalten des PS-Monsters nachhaltig beeinflusst wird. Doch nicht nur spielerisch weiß bereits die auf der Messe gezeigte Version zu gefallen, sondern auch technisch besticht die fließende Engine aller gezeigter Varianten (N64, DC, PS). So bleiben Schwächen im Landschaftsaufbau oder unschöne Pop-ups

glücklicherweise aus. Stattdessen wird das Spielereye von aufwändigen Lens-Flare- oder Licht- und Schatteneffekten verwöhnt. Von einer sehr realen Sounduntermalung wird Ubi Softs Racer schließlich abgerundet, so dass im Spätherbst alle Genre-Fans zugreifen sollten, die keinen Wert auf die aktuelle Lizenz legen. Die hat nämlich Electronic Arts inne und nutzt sie in der eher mäßigen Formel-1-Simulation F1 2000. (Udo)

Donald Duck

Ubi Soft

Rayman 2 ist nur einer von vielen Hochkarättern, die derzeit von der französischen Softwareschmiede Ubi Soft entwickelt werden. Bereits im Herbst soll das Jump & Run für beide PlayStations erscheinen. Um die Fertigstellung des vielversprechenden Titels kümmert sich die Ubi-Soft-Filiale in Shanghai, wo bereits Megaseiler wie Rayman 2 oder Monaco Grand Prix entstanden sind. Bei Donald Duck - Quack Attack schlüpft der Spieler logischerweise in die Rolle des Titelhelden und erlebt das sehr geradlinige Hüpf-Abenteuer in bester Crash-Bandicoot-Manier. Es gilt, die Frau seines Herzens, Daisy Duck, aus den Fängen des bösen Magiers Merlock zu befreien. Die Bewegungsfreiheit ist also mehr oder minder limitiert, wobei dies den Spielspaß keinesfalls schmälert.

Anstatt lange in einer riesigen Welt nach einer Aufgabe zu suchen, wie es beispielsweise bei Gex 3D & Co der Fall war, wird der Spieler direkt ins Abenteuer geleitet. Dabei stößt er auf typische Jump&Run-Sequenzen, die jedoch, wie ein erstes Probespiel verdeutlicht, niemals in Frustration ausarten. Die Programmierer legten bei der Erstellung der insgesamt 24 Levels großen Wert darauf, die richtige Balance zwischen Schwierigkeitsgrad und Spielmotivation zu finden. Rein grafisch erinnert der Hüpfen an einen typischen Comic-Strip aus dem Hause Disney. So gestaltete man die Locations kunterbunt und die Bauwerke sehr abstrakt. Gelungen digitalisiert sind ferner die Wutausbrüche des tollpatschigen Helden, dessen individuelle Gestiken sich in den Animationsphasen wider-



Bekannter Comic-Style: Die Levels des Hüpfers führen euch durch disney-typische Locations.

spiegeln. Im Verlauf des Abenteuers begegnet ihr natürlich allen Charakteren, die auch im Comic-Strip das Entenhausener Bild prägen. Zudem spendierte man Donald Duck - Quack

Attack den disney-typischen Soundtrack und ebenso wurde auch die quakende Original-Stimme des Protagonisten in den Hüpfen implementiert. Es sollten nicht nur Fans der Ente einen Blick auf Ubi Softs neues Jump & Run werfen. (Udo)



Aufgepeppt: Die 3D-Engine basiert auf der Technik der Rayman-Programmroutine. Die Auflösung ist jedoch wesentlich höher.



Nicht steuerbar: Die Kameraperspektive schwenkt während des Abenteuers automatisch in die bestmögliche Perspektive.



Gelungen: Natürlich integrierten die Coder knifflige Jump&Run-Passagen, deren Schwierigkeitsgrad sehr ausgewogen zu sein scheint.

Donald Duck - Quack Attack ist ein ähnlich geradliniger Hüpfen wie die Crash-Bandicoot-Abenteuer oder Klonoa.

Summoner



Grafisches Feuerwerk: Schmankerl wie Explosionseffekte erfreuen das Auge des Spielers.

Das Entwickler-Team von Volition machte bislang durch die Descent-Serie auf sich aufmerksam, die vor allem durch eine geniale Grafik-Engine und seine brachiale Action überzeugte. Für den neusten PS2-Sprössling entschied man sich jedoch das Genre zu wechseln.

Summoner ist ein klassisches Rollenspiel, das im mittelalterlichen Königreich Ikaemos spielt, welches von einer dunklen Macht bedroht wird, die die Herrschaft über das Land an sich reißen will. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Zauberers, der sich auf die Suche nach einem Ring macht, dem man ganz besondere Kräfte nachsagt. Mit diesem lassen sich nämlich Heerscharen von Dämonen herbeirufen, die der Besitzer nach seinem freien Willen beeinflussen darf. Auf eurer langen Reise trifft ihr auf eine Vielzahl von Charakteren, die euch helfen, den Ring des Khosani zu finden, nachdem ihr kleinere Aufgaben für sie erledigt habt. Natürlich sind nicht alle Menschen des Landes friedvolle Ge-

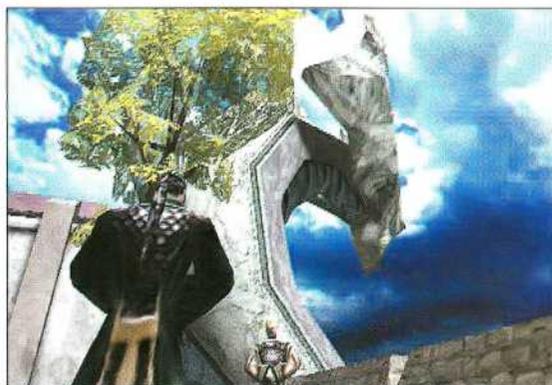
stalten, viele von ihnen greifen euch während eures Abenteuers an. Eure Spielfigur ist glücklicherweise aber nicht unbewaffnet. Eine Vielzahl unterschiedlicher Zauber, die im Verlauf des Spiels natürlich aufgewert werden können, helfen euch, unbeschadet an euer Ziel zu gelangen. Die grafische Präsentation kann ebenfalls als absolut gelungen bezeichnet werden. Die Engine beispielsweise flimmert mit konstant hoher Frame-Rate über den Screen. Während des Abenteuers führen aufwändige Rendersequenzen die Geschichte des Abenteuers stilvoll fort. (Udo)



Summoner ist ein Rollenspiel, das vor allem durch sein ausgeklügeltes Kampfsystem auf sich aufmerksam macht.



Gelungen: Das dynamische Kamerasystem fängt das Spielgeschehen zu jedem Zeitpunkt des Games optimal ein.



Das Mittelalter eingefangen: Die Locations wurden stimmungsvoll mit vielen Details ausgeschmückt.

Evil Dead Hail to the King

Capcoms Resident-Evil-Serie schuf ein neues Genre, den Survival-Horror, das zu den erfolgreichsten Sparten der Videospiele-Industrie zählt. Somit ist es nicht weiter verwunderlich, dass gerade innerhalb der letzten Monate eine Flut von Grusel-Games für alle Plattformen erschien. Auch THQ nimmt sich der schaurigen Thematik an und veröffentlicht im Herbst für die PlayStation und den Dreamcast ein Action-Adventure, das sich mit der Filmvorlage auseinandersetzt, die Mitte der 80er-Jahre für Aufsehen sorgte. Um die Geschichte des Abenteuers so authentisch wie möglich zu gestalten, sicherte man sich die Storywriter des Filmes (Sam Raimi,

Robert Tapert, Bruce Campbell). Hail to the King spielt acht Jahre nach der erfolgreichen Evil-Dead-Trilogie. Im Mittelpunkt steht auch in der digitalen Umsetzung der Hauptcharakter Ash, der erneut gegen eine Heerschar Untoter anzukämpfen hat, die durch das Necronomicon gerufen wurden. Rein spielerisch bedienen sich die Coder des bewährten Spielprinzips von Capcom. Ihr steuert die Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive durch düstere Szenarien, deren Hintergründe vorberechnet wurden. Dabei trifft ihr natürlich auf eine Vielzahl blutrünstiger Monster, die euch nach dem Leben trachten. Im Verlauf des Geschehens findet der Protagonist eine Vielzahl tod-



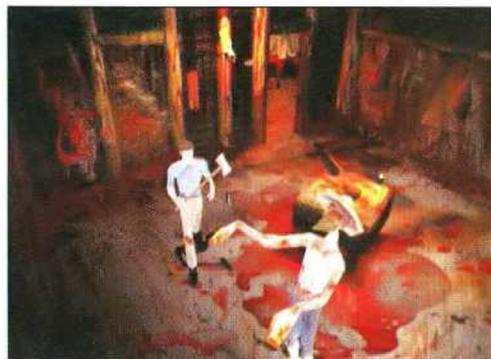
Das Böse ist zurück (PS): Ash hat es wieder mit einer Vielzahl Untoter zu tun.

bringender Waffen, etwa Äxte, Schrotflinten oder Kettensägen, mit deren Hilfe ihr die Monster besiegen könnt. Neben den Action-Parts

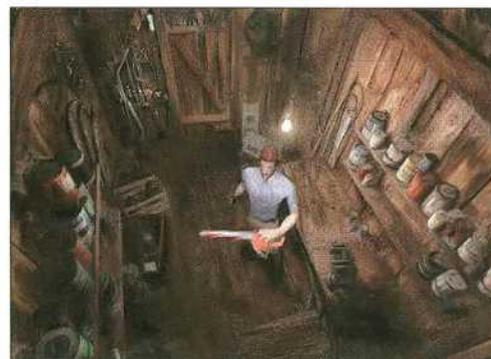
sorgen knifflige Rätseleinlagen dafür, dass auch die Denker unter euch Spaß an THQs neuem Streich finden dürften. (Udo)



Das Haus der Toten (DC): Greifen euch mehrere Gegner gleichzeitig an, ist schnelles Handeln gefragt.



Ash in Not (PS): Neben Schusswaffen stehen euch Todbringer wie Äxte oder Kettensägen zur Verfügung.



Beste RE-Tradition (DC): Die Hintergründe wurden komplett vorberechnet.

Indiana Jones



Lange Zeit werkelte Lucas Arts an einem neuen Indiana-Jones-Abenteuer für Sonys 32-Bitter. Um so überraschender war vor Monaten für uns die Nachricht, dass das Projekt kurzfristig aufgrund mangelnder System-Ressourcen von Sonys PlayStation komplett gecancelt wurde. Anstatt sich jedoch komplett von dem Gedanken zu lösen, ein Indiana-Jones-Abenteuer für die Konsole zu kreieren, werkelten die Programmierer hinter verschlossenen Türen an einer N64-Fassung, die erstmals auf der diesjährigen E3 präsentiert wurde. Prinzipiell ist Indiana Jones and the Infernal Machine grafisch wie spielerisch eine Kopie der Tomb-Raider-Serie aus dem Hause Eidos. Der Titelheld wird aus der Third-Person-Ansicht in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die riesigen Areale gesteuert. Dabei stehen euch die genretypischen

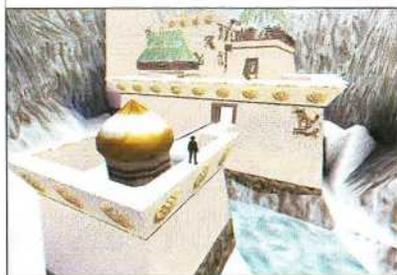
Aktionsmöglichkeiten, wie Rennen, Schwimmen, Springen oder Klettern, zur Verfügung. Ferner besitzt der Held ein Lasso, mit dem sich nicht nur fiese Gegner, etwa Skorpione oder Löwen, bekämpfen lassen. Gelangt ihr beispielsweise an einen Abgrund, könnt ihr das Lasso dazu nutzen, die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Indy muss dazu lediglich einen festen Gegenstand, wie einen Pfahl, anvisieren, der genügend Halt gibt, wenn sich der Held auf die andere Seite schwingt. Auf diese Art und Weise könnt ihr übrigens auch sehr elegant übermächtigen Gegnern entkommen, die euch durch die Szenerien verfolgen. Grafisch holen die Coder wirklich alles aus dem 64-Bitter heraus. So stören zum Beispiel nicht die üblichen Nebelschleier den Weitblick. Zudem



Langeweile ausgeschlossen: Die Locations wurden sehr abwechslungsreich gestaltet. Ihr durchstreift heiße Wüsten-Level genauso wie bitterkalte Polarregionen.

glänzt die Engine dank der Expansions-Pak-Unterstützung mit einer hohen

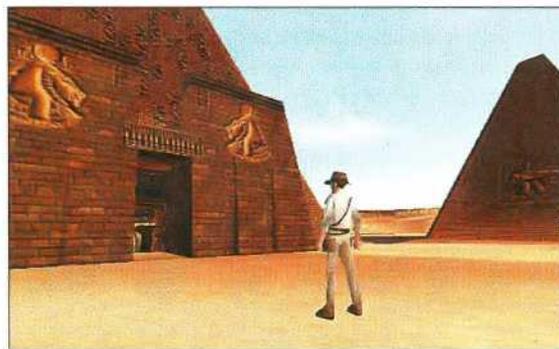
Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. (Udo)



Den 64-Bitter ausgereizt: Selbst in riesigen Levels stören keine Nebelbänke den Weitblick.



Unter Tage: Auf der Suche nach einem mysteriösen Teleporter schlittert unser Held in ein atemberaubendes Abenteuer, das den Filmvorlagen in nichts nachsteht.



Auf Laras Spuren: Nicht nur die Steuerung der Charaktere, sondern auch die Locations erinnern sehr stark an Eidos' erfolgreiches Action-Adventure.

Star Trek Invasion **ACTIVISION**

Kaum eine Fernseh- und Kino-Reihe prägt das Erscheinungsbild von Science-Fiction-Serien so stark wie Star Trek. Um so erstaunlicher ist der Fakt, dass eine digitale Umsetzung für unsere geliebte PlayStation bislang noch nicht erschienen ist, während PC-Jünger bereits seit Jahren mit einer Vielzahl unterschiedlicher Games versorgt werden, die sich mit der erfolgreichen Thematik beschäftigen. Activision erlöst bereits in Kürze alle Fans der Serie mit einem Weltraum-Shooter erster Güte für Sonys betagte CD-Schleuder. Dabei spricht Star Trek Invasion gleich zwei verschiedene Zielgruppen an, zum einen die Fans der Serie und zum anderen Liebhaber

des Weltraum-Shooter-Genres. Die Story von Activisions Star Trek Invasion basiert auf der Fernsehserie Star Trek: The Next Generation. Ihr schlüpft in die Rolle eines Piloten der Föderation, der innerhalb 30 spannender Missionen neue Welten entdeckt und die eigenen Streitkräfte bei der Verteidigung von mächtigen Raumbasen unterstützt. Während der Aufträge trefft ihr auf die berühmt berüchtigten Borg, auf die Klingonen und auf eine dritte, noch unbekannt feindliche Rasse. Interessanterweise zeichnet sich das Team von Worthog für die Programmierung verantwortlich. Teile des Entwicklungsstabes kreierten bereits den Psygnosis-Shooter Colony Wars. Dieser Fakt macht sich schon bei einem ersten



Bei Psygnosis gelernt: Die grafische Präsentation übersteigt sogar die Qualitäten des Genre-Leaders Colony Wars.

Probeflug bemerkbar. Der sauberen Grafik-Engine wurden geniale Grafik-

Schmankerl, beispielsweise Bildschirm füllende Explosionseffekte, beschert, die sogar noch die Special Effects der Colony-Wars-Serie übertrumpfen. Auch in puncto Design muss man den Entwicklern Lob zollen. So wurden die Original-Kampfschiffe der Serie absolut authentisch digitalisiert. Das perfekte Star-Trek-Feeling wird letztlich vom stimmungsvollen Soundtrack abgerundet, der sich sogar abhängig von der aktuellen Situation verändert. (Udo)



Bessere Übersicht gewährt: Die Bildschirmanzeigen lassen sich auf Wunsch ausblenden.



1:1 umgesetzt: Die Kampfschiffe entstammen den Vorbildern der Fernsehserie.



Ohne Frame-Aussetzer: Bildschirm füllende Explosionseffekte prägen das Bild der actionlastigen Weltraum-Ballerei.



mal ehrlich

Gunther: Na prima, bei uns im Büro herrschen herbe 197 °C (fast) und ich darf hier mal ablassen, wie mich die ewigen Themen Importe und spät erscheinende Lokalisierungen aufregen. Nehmen wir beispielsweise Legend of Legaia. Was hat so lange gedauert, den Titel einzudeutschen? Oder müssen wir überhaupt froh sein, wenigstens in den Genuss solcher Titel zu kommen? Nächstes Thema: Legend of Mana. Es ist jedem Fan unverständlich, warum solche potentiellen Top-Titel nie als lokalisierte Versionen erscheinen. Was bleibt? Klipp und klar: Importe kaufen! Aber durch so manche Firmenpolitik wird den Importfirmen das Leben schwer gemacht. An Importe kommt der Fan trotzdem ran. Einziger Nachteil: der Preis. Saftige "Risiko-Aufschläge" lassen einen schnell erschrecken. Warum das Ganze? Ganz einfach, unterm Strich steht Umsatz im Vordergrund. Dass Spiele entwickelt werden, um Geld einzufahren, und nicht weil ein paar Firmen mal soeben Bock auf sowas haben, dürfte jedem klar sein. Aber es bleibt unverständlich, mit welchem Argument ich als Europäer nicht Spiele aus Japan oder USA kaufen und spielen darf. Ich setze so etwas schnell mit versuchter Zensur gleich. Und so etwas darf sich keine Demokratie gefallen lassen. Klipp und klar: 1. Ich habe das Recht, hier frei meine Meinung zu äußern, egal ob das jemanden passt oder nicht. 2. Ich habe das Recht, mir die Spiele, auf die ich Bock habe, und nicht das, was mir jemand vorschreiben will, in meine Konsole zu werfen. 3. Seid froh, ihr Software-Firmen, dass es Fans wie uns gibt! Wir legen wenigstens noch bereitwillig Kohle für Original-Spiele auf den Tisch.

DC/PS2/X-Box Sport

Bereit für Ready to Rumble 2?

Spiele, die sich selber nicht ganz bierernst nehmen, kommen immer wieder beim Käufer gut an. Nach dem Erfolg des ersten Teils wird bereits an der Fortsetzung für PS, PS2, DC, N64 und GBC gearbeitet. Midway hat schon angekündigt, einige spezielle Boxer, beispielsweise den King of Pop, Michael Jackson, in den Ring steigen zu lassen. Na, das kann ja heiter werden!



Grafisch aufgebohrt: Der Detailreichtum der Boxer wird stark in die Höhe geschraubt.

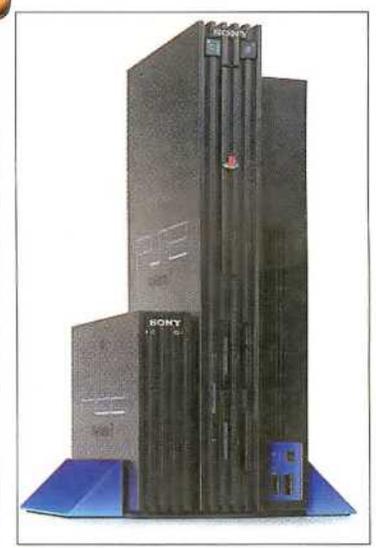


Lecker: Mit Mädels boxt es sich gleich nochmal so gut. Gilt nur zu hoffen, dass Optionen wie Bouncing Breasts integriert werden.

PS2 Hardware

PlayStation 2 bekommt Zuwachs

Dreamcast-User wissen es schon lange. Ohne Speichermedium, das als Browser-Cache dient, ist Surfen eine sehr aufwändige und vor allem langwierige Sache. Sony will diesen Umstand schon im Vorfeld durch eine externe Festplatte vermeiden und somit auch den Gelegenheitssurfer ans Gerät locken. Das Gerät soll ab Mitte 2001 in den Staaten erhältlich sein und der User hat zusätzlich die Möglichkeit, Spiele, Musikstücke sowie Filme aus dem Internet herunterzuladen und zu speichern. Über die Größe der Platte sowie deren mögliches Verwaltungs- und Steuerungssystem wurden noch keine genaueren Angaben gemacht. Übrigens sollen alle amerikanischen und europäischen PS2- den DVD-Treiber nicht mehr über die Memory-Card, sondern intern über die Hardware laden.

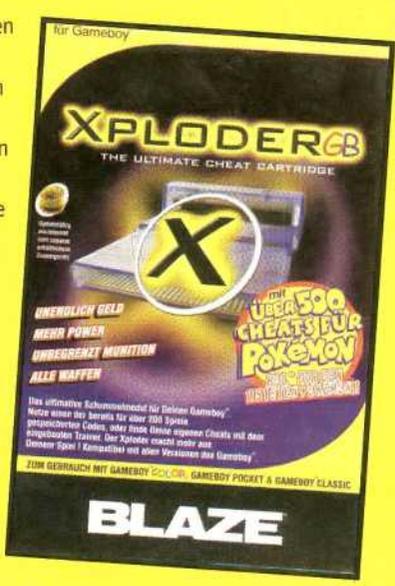


Ableger: Dem PS2-Stil angeglichen, ordnet sich die externe Festplatte ins Gesamtbild ein.

Szenegeflüster

Xploder GB - Gewinnspiel

Blaze stellte uns freundlicherweise 10 Xploder GB der neuesten Generation zwecks Verlosung zur Verfügung. Mit der edlen Hardware erschummelt ihr euch in mehr als 200 Spielen alles in Sachen Lebensenergie und Munition, was das Spielerherz begehrt. Um in den Genuss eines der 10 Geräte zu kommen, wollen wir folgende Frage beantwortet haben: Wie viele Pokémon lassen sich mit dem Xploder GB erschummeln? Sprecht die richtige Antwort sowie euren Namen unter folgender Nummer auf: 0190 / 59 58 57 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort und dem Betreff "Blaze-Xploder-GB-Gewinnspiel". Die Adresse lautet:
Redaktion Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg.
 Teilnahmeschluss ist der **02. August 2000**. Mitarbeiter der Firma Blaze und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!



Pace Racing Wheel

Für alle Freizeit-Schumis kommt Nachschub in Sachen Peripherie aus dem Hause Speed Link. Das SL-5070 Pace Racing Wheel bietet neben einem beigefügten Pedal-Set auch Dual-Vibration-Funktion, um echtes realistisches Renn-Feeling aufkommen zu lassen. Die Steuereinheit besitzt einen Teach-Mode, in welchem sämtliche Tasten freilegbar sind, sowie einen NegCon-Mode. Die Pedaleinheit verfügt zusätzlich über eine analoge Steuerung. Das edle Teil ist für ca. 99,- DM im gut sortierten Fachhandel erhältlich.



Schon gehört?

+++ Sony investiert derzeit 2,4 Milliarden DM in neue Chip-Fertigungsanlagen, um die erwartete Nachfrage der PlayStation-2-Produktion befriedigen zu können.

+++ Japaner haben es gut. Die ersten Eindrücke zu Metal Gear Solid 2 werden im Land der aufgehenden Sonne als DVD erscheinen. Neben einer Metal-Gear-Erlebnistour beinhaltet die Scheibe viele Dokumentationen zum Spiel.

+++ Oddworld-Chef Lorne Lanning denkt darüber nach, die Nachfolger der Abe-Serie auf der X-Box zu realisieren. Grund: eklatante Programmier-Probleme bei der PS2-Hardware.

+++ SNK zieht sich komplett nach Japan zurück. Aus ist es mit den Plänen, das Neo Geo Pocket Color auch in Deutschland zu vertreiben. Grund: firmeninterne Entscheidung. Unsere Meinung: Schade, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft.

+++ Namco dementiert weiterhin, an Soul Calibur 2 (DC) zu arbeiten.

+++ Squaresofts neues Wrestling-Spiel All Star Professional Wrestling belegte in Japan schnell den ersten Platz verkaufter PS2-Titel.

+++ Zu Final Fantasy IX, das am 7. Juli in Japan erschien, lagen schon im Juni über eine Million Vorbestellungen vor.

+++ In Japan wird bereits jetzt das Nachfolge-Modell zur PS2 ausgeliefert. Offizielle Typenbezeichnung: SCPH-15000.

+++ 800.000 Vorbestellungen der gelben Pokémon-Edition lagen vor dem Verkaufsstart am 16. Juni vor.

Sony PS-One

Kleiner ist gleich besser? Sony Japan veröffentlicht PS-One

Am 7. Juli ist es so weit. Die tragbare PlayStation wird in Japan erhältlich sein. Nur noch ein Drittel so groß wie eine Original-PS, steht dann heißen Spielen in sämtlichen Lebenslagen nichts mehr im Wege. Ein speziell entwickelter LCD-Monitor erweitert das Ganze. Per Handy ist sogar die Möglichkeit gegeben, Online-Spiele zu zocken. Ob die innovative Mini-PlayStation auch in Europa erhältlich sein wird, werden sicherlich nur die Umsätze in Japan entscheiden.



Nintendo "Dolphin"

Dolphin kommt erst 2001

Wie Nintendo-Chef Hiroshi Yamachi verlauten ließ, wird der N64-Nachfolger erst 2001 in Japan erhältlich sein. Auch stünde mittlerweile fest, das Gerät nicht mehr unter dem Namen Dolphin zu veröffentlichen. Über der Namensänderung liegt jedoch noch der Mantel des Schweigens. Nintendo hat erkannt, dass man nur eine gute Markt-Chance haben wird, wenn die Software besticht und qualitativ weit über der anderer Anbieter liegt. Wir werden uns also sicherlich auf Top-Titel freuen dürfen. Aber auch das Thema Online wird nun wesentlich stärker berücksichtigt. So will man zum Verkaufsstart sofort eine neuartige Pokémon-Sammelkarten-Serie zu Supportzwecken herausbringen, die nur in Verbindung der neuen Konsole im Internet erhältlich sein soll. Geht Nintendo hier also auch den Weg ins Internet?

Microsoft X-Box

X-Box-Neuigkeiten

Kaum hat man sich einen neuen Rechner gekauft, ist die Hardware an der Kasse auch schon wieder veraltet. Der schnell fortschreitende Hardware-Markt und die daraus resultierenden sinkenden Preise werden es Microsoft ermöglichen, ihrer X-Box einen 900 MHz schnellen Intelchip zu spendieren. Parallel hierzu erstellt Microsoft für seine X-Box-Titel eine Richtlinie in Sachen Qualitätsanforderung. Nur "geprüfte" Spiele sollen auf der X-Box erscheinen. Fragt man sich, ob das nicht lieber der freie Markt regeln sollte.



Realität pur: Um in diese Disco zu gelangen, müsst ihr in Echtzeit auf den Einlass warten.

PlayStation 2 Shoot 'em Up

No one lives forever

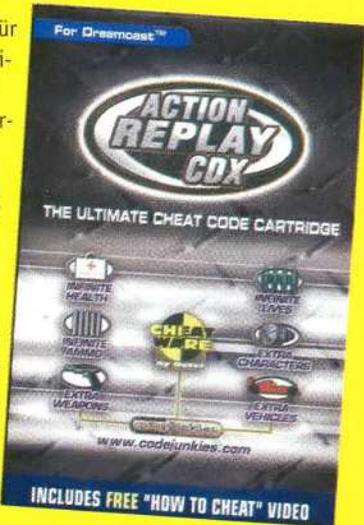
Wer kennt sie nicht, die Augenweiden aus Filmen der Bond-Reihe und Antihelden Austin Powers? Richtig, ohne weiblichen Blickfang wären deren Abenteuer nur halb so attraktiv. Auch Fox scheint dies zu wissen und entwickelt mittlerweile ein Rollenspiel mit der Hauptheldin Agent Cate Archer. Aus der Ego-Perspektive hat diese komplexe Geheimaufträge zu lösen und muss natürlich ihren ganzen Charme dabei einsetzen. Aber auch ihre Bewaffnung kann sich sehen lassen. Mit einer Raketenwerfer-Handtasche (!) sowie heimtückischem toxischen Parfüm macht sich die Gute auf, Schauplätze in Marocco und sogar eine geheime russische Raumstation von Gegnern ihrer Auftraggeber zu reinigen. Gigantische 15 Levels wollen von euch gelöst werden, wobei das Hauptaugenmerk darauf liegen wird, dass ihr sämtliche Handlungen wie im wahren Leben erfahren sollt.



Szene geflüster

Action Replay CDX Dreamcast

Na endlich! Schummel-Power auch für Dreamcast! Datel bringt eine kombinierte CD-/Visual-Memory-Lösung. Bereits 27 Titel werden von Haus aus unterstützt. Leider kann mit dem CDX nicht selbst nach Codes gesucht werden. Um an Nachschub zu gelangen, seid ihr auf das Internet und Zeitschriften angewiesen. Aber für jeden Power-DC-User stellt es einen Pflichtkauf dar, eröffnet das CDX nicht zuletzt ganz neue Optionen. Neben unendlicher Lebensenergie lassen sich viele andere Werte cheat. Als weiteres Schmankerl können Importspiele ohne Umbau auf einem heimischen DC zum Laufen überredet werden. Das edle Teil erhaltet ihr für schlaife 99,- DM bei: GameFreax, Kölner Str. 155, 53840 Troisdorf, Tel: 02241/881240, Fax: 02241/881250.



Spirou - Gewinnspiel

Ubi Soft hat uns drei Spirou-Pakete zum verlosen zur Verfügung gestellt. Jedem Paket liegt eine Vollversion Spirou-Robot Invasion GBC-Version, eine dekorative Spirou-Wanduhr sowie ein schnuckliger Spirou-Anhänger bei. Um in den Besitz eines der drei Päckchen zu kommen, wollen wir folgende Frage beantwortet haben: Wie heißt der freche, kleine, braune Freund von Spirou! Die Lösung sowie euren Namen und eure Adresse könnt ihr unter folgender Nummer aufsprechen: 0190 / 59 58 57 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort und dem Betreff "Spirou-Gewinnspiel". Die Adresse lautet: Redaktion Mega Fun Franz-Ludwig-Str. 9 97072 Würzburg. Teilnahmeschluss ist der 02. August 2000. Mitarbeiter der Firma Ubi Soft und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!





Kopf-an-Kopf-Duelle: Während der Replays lassen sich die Events in Ruhe genießen.



Abkühlung: Die virtuellen Sportler wurden äußerst authentisch digitalisiert.

International Track & Field

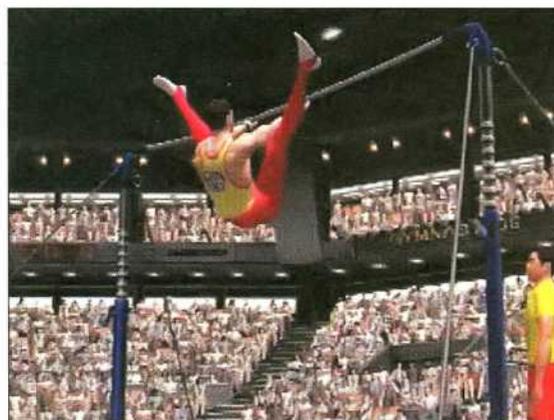
PlayStation 2 ■ Sport ■ Konami ■ Ende 2000

Ein **E**ines der beliebtesten Sportspiele findet auch auf Sonys PlayStation 2 seine Fortsetzung. International Track & Field überzeugt dabei vor allem durch seine grafische Präsentation. Es sieht einfach atemberaubend aus, wenn sich die Spieler in langen Sequenzen vor den Wettkämpfen aufwärmen. Die realistischen Bewegungen kommen jedoch nicht

von ungefähr. Während aufwändiger Motion-Capturing-Sessions wurden die Bewegungsabläufe der Sportler 1:1 digitalisiert. Angestrebter Veröffentlichungstermin ist das vierte Quartal dieses Jahres. (Udo)



Fantastisch: Die Sounduntermalung in den Stadien lässt euch in der ersten Reihe sitzen.



Ansporn: Zu Beginn des Spiels sind lediglich vier Wettbewerbe freigeschaltet. Durch gute Leistungen lassen sich weitere Events öffnen.



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



International: An den Start gehen dürft ihr mit vielen real existierenden Kämpfern aus der ganzen Welt.

Star Wars: Battle for Naboo

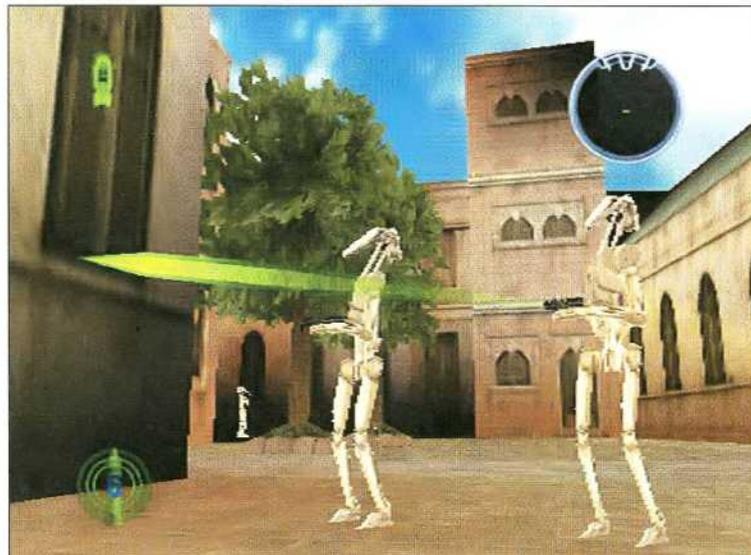
Nintendo 64 ■ Shoot 'em Up ■ Lucas Arts ■ Ende 2000

Ein vielversprechender Shooter, der sich mit dem Star-Wars-Thema beschäftigt, wurde am LucasArts-Stand auf der diesjährigen E3 in Los Angeles präsentiert. Die Entwickler bedienen sich dabei der Rogue-Squadron-Engine, die jedoch deutlich aufgepeppt wurde. Dank Expansion-Pak-Unterstützung flimmert die Engine bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten mit einer konstanten Framerate über den Screen. Leider wirken jedoch die Locations noch etwas detailarm. Dieses Manko soll

aber bis zum Release behoben sein. Warten wir es ab. (Udo)



Kahlschlag: Den Locations mangelt es noch ein wenig an Details.



Der Kampf um Naboo tobt: Die Charaktere sowie die Locations entstammen allesamt dem Filmbild.



Eingefangen: Mit Hilfe der Schultertasten könnt ihr in den Screen hineinzoomen. Somit lassen sich Gegner bestens ausmachen.

Silent Scope

Dreamcast/PlayStation 2 ■ Shoot 'em Up ■ Konami ■ Ende 2000

Konamis Shooter Silent Scope war aufgrund des ungewöhnlichen Eingabegerätes (eine Sniper-Rifle) ein wahrer Augenschmaus. Für den Heimbereich wird es jedoch keine Gun-Unterstützung geben, da das Gewehr in der Spielhalle mit einem kleinen Monitor ausgerüstet war. Am aufregenden Spielprinzip hingegen veränderten die Programmierer glücklicherweise nichts. Es gilt, innerhalb eines bestimmten Zeitlimits eine bestimmte Anzahl virtu-

eller Bösewichte auszumachen und zu vernichten. (Udo)



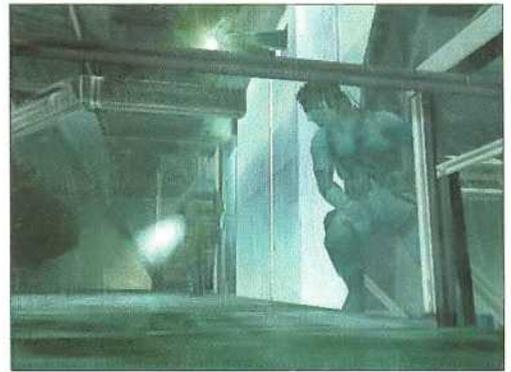
Zielsicher: Ihr steuert das Zielkreuz mit dem Analog-Stick über den Screen.



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



Unnötiges Aufsehen vermeiden: Niedergestreckte Gegner dürfen nun auch weggezerrt werden.

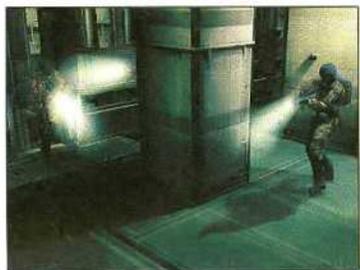


Vorsichtig agieren: Bevor ihr in eine Location rennt, solltet ihr die Umgebung vorsichtig nach Gegnern absuchen.

Metal Gear Solid 2

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Konami ■ Ende 2001

Ein Meilenstein der Videospielegeschichte dürfte der zweite Teil des Action-Adventures Metal Gear Solid werden. Die Präsentation auf der diesjährigen E3-Messe zeigte, entgegen dem allgemeinen Tenor der Entwickler, dass die PlayStation 2 sehr wohl zu grafischen Höchstleistungen im Stande ist. Noch nie habe ich ein solch perfektes Grafikspektakel ge-



Katz-und-Maus-Spiel: Die Wachen jagen euch durch die Locations.



Nicht justierbar: Die Kameraperspektive wird wieder automatisch festgelegt.

sehen. Die düsteren Locations sind mit vielen authentischen Details ausgeschmückt. Sogar die niederprasselnden Regentropfen lassen sich in den Pfützen erkennen. Zudem gestaltete man die Animationen der Charaktere äußerst realistisch. Rein spielerisch spendierte man dem Helden Solid Snake eine Vielzahl neuer Aktionsmöglichkeiten, die den strategischen Aspekt wesentlich erweitern. Bleibt abzuwarten, ob Hideo Kojima den Titel bis Ende kommenden Jahres fertigstellen wird. Der Perfektionist wird sicherlich alles daran setzen, ein rundum gelungenes Produkt zu veröffentlichen, und das kostet bekanntlich sehr viel Zeit. (Udo)



Ahnungslos: Dank immenser Hardware-Power konnte die künstliche Intelligenz der gegnerischen Akteure deutlich gesteigert werden.



Freudiges Wiedersehen: Im Verlauf des Abenteuers trifft ihr auf eine Vielzahl alter Bekannter, wie Revolver Ocelot oder Liquid Snake.



Solid Snake kennt keine Angst: Besonders gelungen sind den Entwicklern die in Echtzeit berechneten Schatten.

Z.O.E. Zone of Enders

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Konami ■ Ende 2000 (jp)

Momentan werkelt MGS-Schöpfer Hideo Kojima fieberhaft an der Fertigstellung seines actionlastigen Adventures Zone of Enders. Es gilt für den Spieler, seine Spielfigur, einen mächtigen Kampfroboter, über einen riesigen Planeten zu steuern



Burning Road: Bei Kämpfen wird das gesamte Umfeld in Mitleidenschaft gezogen.

und dabei knifflige Quests zu lösen. Zusätzlich kommt es immer wieder zu grafisch imposanten Mech-Schlachten, die für die nötige Abwechslung sorgen. Ob und wann der Titel hier zu Lande erscheinen wird, ist jedoch noch fraglich. (Udo)



Abgefahren: Die Kämpfe finden in futuristischen Arenen statt.



Knallharte Action: Die Bildschirmfüllenden Grafikeffekte gehören zu den imposantesten der Videospielegeschichte.

Planet der Affen

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Fox ■ Ende 2000

Fox Interactive (Entwickler: Visiware Studios) bastelt derzeit fleißig an der Fertigstellung ihres Action-Adventures Planet der Affen. Für den Spieler gilt es, schnellstmöglich von seinem Heimatplaneten zu verschwinden, da dieser zu explodieren droht. Das Gameplay erinnert stark an Titel wie Tomb Raider oder Soul Reaver. Ihr steuert den Helden aus einer Third-Person-Ansicht durch die Locations und trifft dabei auf stark behaarte Primaten, die

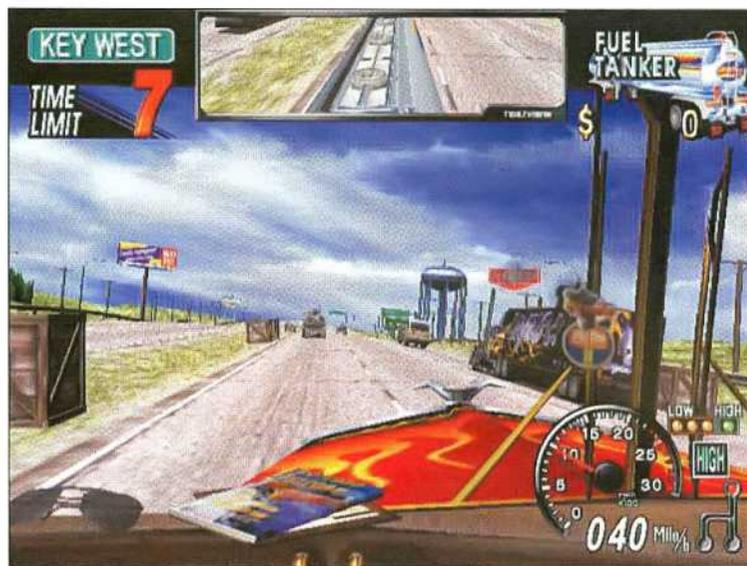
euch nach dem Leben trachten. (Udo).



Beängstigend: Stimmungsvoll wurden die Levels mit tollen Lichteffekten ausstaffiert.



Bewährtes Element: Ähnlich wie bei Soul Reaver steuert ihr den Helden aus der Third-Person-Ansicht durch die Stages.



On the Road again: Die amerikanischen Highways wurden von den Entwicklern originalgetreu nachgebildet.

Eighteen Wheeler

Dreamcast ■ Rennspiel ■ Sega ■ Ende 2000

Sega ist bekannt für seine ausgefallenen Spielideen. Als eine solche darf auch das neueste Rennspiel des japanischen Giganten getrost bezeichnet werden. In einem 40-Tonner fahrt ihr quer über den amerikanischen Kontinent. Dabei müsst ihr schnellstmöglich, sprich vor einem virtuellen Kontrahenten, eine Ladung an einen bestimmten Ort bringen. Als Belohnung winken dem Trucker eine Menge harter Dollar, die in das Tuning

des Vehikels gesteckt werden. (Udo)



Stimmungsvoll: Zeit zum Genießen dieser Szenerie bleibt euch leider nicht.



Abgetaucht: Auch in den unendlichen Weiten des Ozeans gilt es, knifflige Rätsel zu lösen.



Mehrspieler-Freuden: Dem zweiten Hüpfper spendierte man einige Bonus-Spiele.

Banjo Tooie!

Nintendo 64 ■ Action-Adventure ■ Rare ■ Ende 2000

Jeder Nintendo-64-Besitzer sollte das erste abgedrehte Hüpf-Abenteuer der beiden Helden Banjo und Kazooie kennen. Die Götterschmiede Rare paarte eine geniale Grafik-Engine mit außergewöhnlichem englischen Humor. Für den Nachfolger wurde die Engine nochmals deutlich aufgepeppt und auch spielerisch will man kein simples Update liefern. So stehen euch im Nachfolger eine Vielzahl neuer Moves zur Verfügung.

Zudem integrierten die Coder spaßige Bonus-Games, die sogar mit mehreren menschlichen Mitspielern gleichzeitig gezoct werden können. Somit dürfte auch Banjo Tooie! ein absoluter Überhammer werden, der die Konkurrenz erblassen lässt. (Udo)



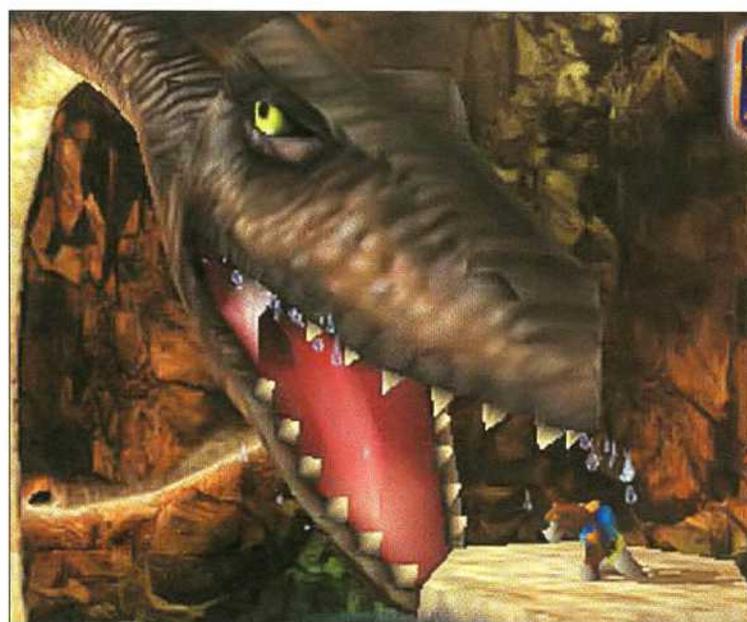
Abgehoben: Die Welten wurden nochmals um 50 % vergrößert.



Typisch Rare: Die gegnerischen Charaktere wurden sehr fantasievoll gestaltet.



Mittelboss: Das Helden-Duo Banjo und Tooie kämpft sich zum zweiten Mal durch kunterbunte Hüpfwelten.



Dem Tod ins Auge geschaut: Dieser riesige Raptor lässt sich nur mit einer klugen List erlegen.



Neu: Im Gegensatz zu den Vorgängern wird es euch möglich sein, zwei Charaktere gleichzeitig durch die Stages zu führen.



Render-Wahn: Die Hintergründe wurden in bester RE-Tradition vorberechnet.



Hände hoch! Auf Wunsch lassen sich die gesprochenen Dialoge auch als Untertitel einblenden.

Resident Evil Zero

Nintendo 64 ■ Action-Adventure ■ Capcom ■ Ende 2000

Rebecca Chambers dürfte wohl jedem Resident-Evil-Fan aus dem ersten Teil der Serie bekannt sein. Gemeinsam mit ihrem S.T.A.R.S.-Team durchlebte sie die Horror-Nacht in dem Landhaus vor den Toren Raccoon Citys. Um die Wurzel des Übels zu ergründen, verfolgt sie eine heiße Spur, die sie zu einem entgleiten Zug führt. Gemeinsam mit ihrem Kollegen Billy Coen erlebt die

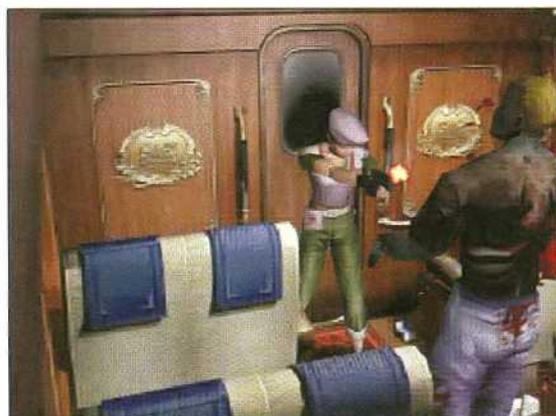
smarte Heldin ein RE-typisches Abenteuer, das bei dem Spieler erneut mehrfach für dicke Gänsehaut sorgt. Die Besonderheit im Vergleich zu den Vorgängern liegt darin, dass ihr beide Charaktere gleichzeitig durch den Zug steuert. Es lässt sich zu jedem Zeitpunkt des Spiels zwischen den beiden Figuren wechseln. Achtet jedoch darauf, dass ihr den nicht-selektierten Protagonisten an einem sicheren Ort postiert, weil sich dieser nicht automatisch verteidigt. Die grafische Präsentation ist für N64-Verhältnisse einfach bombastisch. Dank Expansion-Pak-Unterstützung flimmert das Geschehen in hoher Auflösung über den Screen. Ein echter Hit-Tip! (Udo)



Gewohnt übersichtlich: Das Inventar-Menü wurde 1:1 von den Vorgängern übernommen.



Alte Bekannte: Rebecca Chambers erlebte bereits den ersten virtuellen Alptraum mit.



Weggefegt: Natürlich spendierte man den Spielfiguren wieder eine Vielzahl todbringender Ballermänner.



Auf Spurensuche: Rebecca und Billy vermuten den Ursprung allen Übels in einem entgleiten Zug.



Riesige Datenmengen: Aller Wahrscheinlichkeit nach werden die Programmroutinen in ein extra großes 521-MBit-Modul gepresst.

Die Welt ist nicht gut genug

N64/PS/PS2 ■ Action-Adventure ■ EA ■ Ende 2000

Ein verheißungsvoller Shooter in bester Silberblick-Manier wurde von Electronic Arts auf der diesjährigen E3-Messe für alle gängigen Plattformen präsentiert. Ihr steuert aus der Ego-Perspektive den virtuellen Bond durch die originalen

Filmschauplätze. Dabei erschweren euch natürlich Digi-Bösewichter das Vorankommen. Durchschlagskräftige Wummen dürften euch beim erfolgreichen Abschließen der Missionen jedoch äußerst behilflich sein. (Udo)



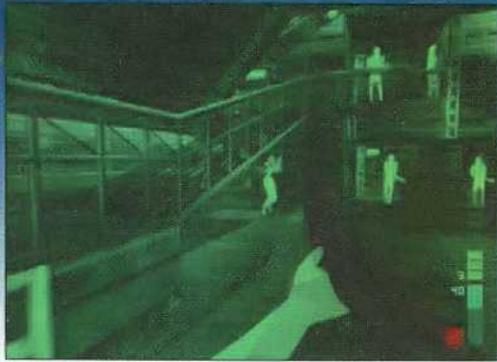
Bei Nacht: Mit der Sniper-Rifle lassen sich Gegner vernichten, die weit entfernt stehen.



Alle eingedeckt: Electronic Arts beliefert alle gängigen Plattformen mit dem Shooter.



Ausgefallene Waffen: Diese Laser-Gun wurde in eurer Uhr integriert. Somit lassen sich die Gegner überraschen.



Erleuchtet: Mit dem nützlichen Nachtsichtgerät erkennt ihr in der Dunkelheit eure Feinde.



Praktisch: Haltet ihr den blauen Knopf am Pad länger gedrückt, erscheint ein übersichtliches Waffen-Menü.



Fesselnd: Im Multiplayer-Modus kämpft ihr gegen andere Mitspieler oder virtuelle Halunken.

Perfect Dark

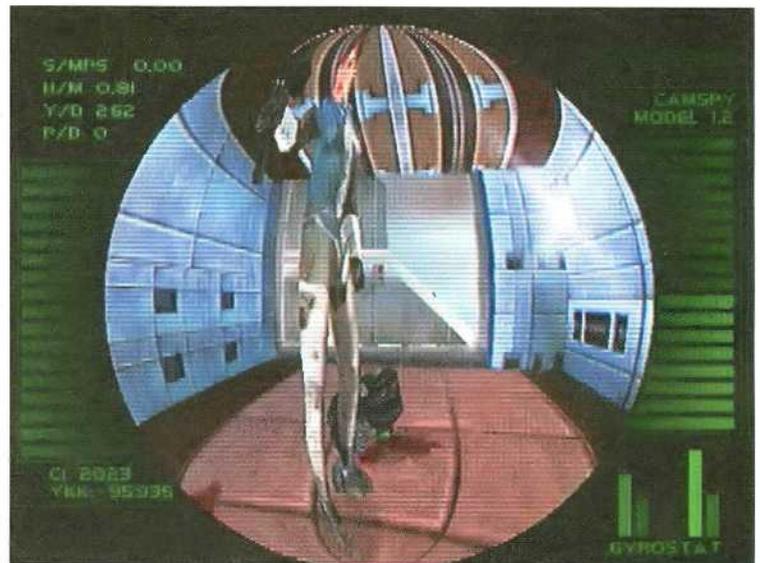
Nintendo 64 Ego-Shooter Nach langem Warten ist das heiß ersehnte Agenten-Spiel aus dem Hause Rare endlich bei uns eingetroffen.

Eigentlich ist es ja kaum zu glauben, doch in dieser Ausgabe präsentieren wir euch den Test zu Rares Agenten-Kracher Perfect Dark. Wilde Spekulationen und Gerüchte rankten in den letzten Monaten um dieses heiß ersehnte Spiel. Da beim Hersteller Rare aber absolute Geheimhaltung über all seine Projekte herrscht, drangen nur wenige Details dieses Meisterwerks an die Öffentlichkeit. Kurz vor der Fertigstellung musste Rare außerdem noch die Game-Boy-Camera-Unterstützung, bei der man sein eigenes Gesicht auf die Spielfigur kleben konnte, unter den

Tisch fallen lassen. Doch trotz aller Verschiebungen halten wir hier eines der genialsten Spiele für das Nintendo 64 in den Händen.

Spielablauf: Perfekt durchdachte Action-Kost

Anders als beim großen Vorbild James Bond steuert ihr bei Perfect Dark keinen Mann, sondern eine Frau durch die schwierigen Missionen. Joanna Dark ist gleichermaßen schlau wie sexy und eine der besten Agentinnen, die das Carrington Institute je hatte. In diesem Ausbildungszentrum beginnt das Spiel. Hier findet ihr in zahlreichen Räumen etliche Trainingsmöglichkeiten, die euch auf die kommenden Aufgaben vorbereiten sollen. Beschäftigt ihr euch intensiv mit diesen



High-Tech: Die SpyCam ist zweifelsohne einer der technischen Glanzpunkte in Perfect Dark. Mit ihr dürft ihr unbemerkt in Räume fliegen, um geheime Projekte abzulichten.

Übungen, könnt ihr schon mal einen Tag damit verbringen, bevor ihr alle erfolgreich absolviert habt. In den eigentlichen Solo-Missionen geht es dann etwas härter zur Sache. Während ihr anfangs nur Forscher befreit oder seltsame Isotope fotografiert, kommen später wesentlich anspruchsvollere

Aufgaben auf euch zu. So muss beispielsweise ein Alien namens Elvis befreit oder der Präsident aus der entführten Air Force One gerettet werden. Bei euren Missionen bewegt ihr euch lediglich in der Ego-Perspektive durch die Szenarien. Wie bei Rares letztem 3D-Shooter lauft ihr mit dem Analog-

Intro

Beim Flug über die Stadt spricht Joanna Dark in feinsten Sprachausgabe.



Ausgereift: In Sachen 3D-Modelling haben die Coder ordentlich was dazugelernt. Besonders die Texturen faszinieren sofort.



Entdeckt: Mit eurer Röntgen-Brille erkennt ihr sogar, wenn ein Gegner hinter einer Wand steht.



First Contact: In der Eiswüste müsst ihr dieses Ufo finden, welches nach einer Kollision abgestürzt ist.



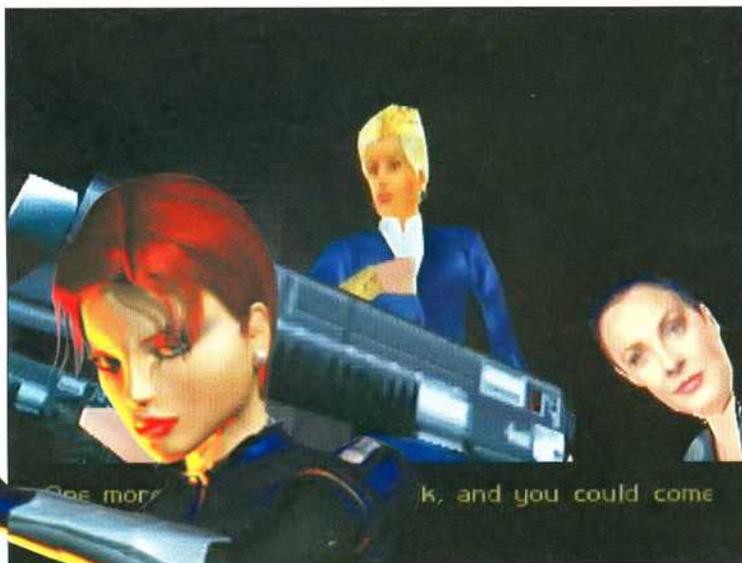
Eklig: Diese fiesen Aliens machen euch das Leben zur Hölle. Nur geballte Waffengewalt hält die Armee der Außerirdischen auf.



Farbig: Durch den Einsatz des Expansion-Paks ist es für die Programmierer jetzt möglich, eine breite Farbpalette für Perfect Dark zu nutzen.

Stick und zielt durch Drücken der R-Taste. Jedoch müssen die Gegner nicht immer anvisiert werden, da die Spielfigur über eine Auto-Lock-Funktion verfügt und damit teilweise selbst die Kontrahenten ins Visier nimmt. Diese verhalten sich beim Kampf sehr geschickt. Wer denkt, dass es sich bei den

Polygon-Gesellen nur um Waffenfutter handelt, irrt sich gewaltig. Geschickt weichen sie den Schüssen aus und rollen am Boden hinter die nächste Deckung. Die Krönung des Titels ist aber das Equipment der Agentin. Nicht nur die SpyCam, auch eine Röntgenbrille, mit der man durch Wände sehen kann,



Herausragend: In dieser Zwischensequenz dürft ihr die ganze Pracht der Gesichtstexturen bewundern.

Sie ist schön und sexy, die Agentin des Carrington Institute, Joanna Dark.



Unbegrenzt: Besonders in diesem Level fällt auf, wie weit man bei diesem Spiel blicken kann, und das bei einer relativ konstanten Framerate.

gehören zu den Highlights der umfangreichen Ausstattung.

Technik: Für Nintendo 64 ganz nah an der Perfektion

Bereits in den ersten Levels kann der Zocker die ganze Pracht dieses Spiels bestaunen. Scheinwerfer, die mit genialen Alpha-Blending-Effekten versehen sind, oder relativ feine Texturen an den Wänden zeugen davon, dass es den Codern von Rare gelungen ist, die Vorzüge des Expansion-Paks gebührend zu nutzen. Alle, die bisher das N64 als Nebelmaschine verschrien haben, werden bei Perfect Dark eines Besseren belehrt. Ohne den



Schlau: Während sich die feindlichen Soldaten in Sicherheit wiegen, ballert ihr durch die kleine Luke auf die Unholde.

geringsten Dunst darf der Spieler den ganzen Level überblicken. Besonders beim Einsatz der Sniper-Rifle ist das natürlich von sehr großem Vorteil.



Swen: Sollte jemand mit dem Gedanken spielen, sich Perfect

Dark zu kaufen, so wird er mit diesem Titel einen der besten Ego-Shooter der letzten Jahre sein Eigen nennen können. Dabei ist die Grafik im Dreamcast- und PS2-Zeitalter gar nicht mal der herausragendste Punkt. Vielmehr schafft es Rare wieder einmal, den Spieler mit einem perfekten Gameplay und einer kinoreifen Story in seinen Bann zu ziehen. Sofort faszinieren die Tonnen technischer Gimmicks, die das Spiel bietet. Mit der Röntgenbrille erkennt ihr beispielsweise sehr früh nahende Gegner, die mit einem Aufzug herunterfahren. Etwas negativ könnte die niedrige Framerate im HiRes-Modus auffallen, jedoch behindert sie den Spielfluss in keinsten Weise.



Freundlich: Während sich das Hologramm im Hintergrund dreht, steht euch Elvis tapfer zur Seite.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Perfect Dark nicht offiziell als deutsche Version erscheinen wird und ihr das Game nur über Österreich oder Händler, die das Spiel importieren, beziehen könnt?

Test Nintendo 64

Hersteller: **Rare**
 Vertrieb: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **19,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**
 Vergleichbar mit: **Indiziert**
 Fakten: **CoOp-Mode, zahlreiche Multiplayer-Varianten**
 Erscheint: **Juli 2000**

Grafik: 85 Sound: 90

Fun: 94



Destruction Derby Raw

PlayStation Rennspiel Psygnosis schickt die Verschrottungsgorgie in die nunmehr dritte Runde.

Wer erinnert sich nicht mit einem Lächeln im Gesicht an die Anfangstage der PlayStation, als den Codern von Psygnosis mit einem etwas anderen Autorennen der große Wurf gelang. Die Crash-Rennen schafften es Ende 1996 gar zu einem noch besseren Sequel, welches ebenfalls wie die sprichwörtliche Bombe einschlug. Um so erstaunter dürften einige Zocker in wenigen Wochen den dritten Teil der Destruction-Derby-Reihe in Händen halten.

Spielablauf: Alles beim Alten und doch viel Neues

Am ursprünglichen Spielprinzip hat sich wenig bis nichts geändert. Nach wie vor brettert ihr über die vielen Kurse, um rivalisierende Fahrzeuge frühzeitig durch ihnen zugefügten Blechschaden auf den virtuellen Schrottplatz zu befördern. So weit, so gut. Doch um die bekannte Thematik strickten die Programmierer ein sehens- und spielswertes Umfeld. Gerade die Mängel der Vorgänger in Bezug auf den Umfang wurden eindeutig überarbeitet. Alleine in den Wrack-Rennen steht euch die stattliche Auswahl aus 25 Pisten zur Verfügung. Hierbei tragen die Kurse solch Angst einflößende Bezeichnungen wie Sidewinder oder Axe-Head. Da zu Beginn der Hatz lediglich wenige Strecken befahrbar sind, müsst ihr die anderen durch gute Leistungen freispielen. Ebenda liegt auch genau die Crux begraben. Selbst wenn ihr am Ende



Versperrt: Die künstliche Intelligenz der CPU-Fahrer kann sich wahrlich sehen lassen. Wo es nur geht, wird euch der Weg versperrt.



der Rennen gegen 15 CPU-Piloten die Nase vorne habt, seid ihr nicht zwangsläufig für weitere Wettbewerbe qualifiziert. Die

Punktevorgabe errechnet sich nämlich sowohl aus der Platzierung als auch aus dem bei den Kontrahenten erzielten Blechschaden. Apropos Blechschaden, die Coder versahen die einzelnen Manöver mit imposanten Bezeichnungen. Selbst eingefleischten Crash-Piloten dürften Betitelungen wie etwa Knochenbrecher, Schlächter oder Achterbahn in diesem Zusammenhang neu sein. Doch auch zusätzlich zur brachialen Einzelspieler-Action tat sich einiges auf der britischen Insel. In den so genannten Battles tretet ihr mit bis zu



Regisseur: Die automatischen Replays lassen euch die Highlights erneut miterleben.



In die Vollen: Zusammenstöße in tragende Teile sorgen für erhöhten Schaden am gegnerischen Fahrzeug.



Umgelegt: Gerade nach den umkämpften Starts geben die Piloten alles und verschenken keinen virtuellen Meter.



Malkasten: Die Boliden lassen sich per Sprühdose umlackieren.

Die Boliden wurden berühmten Vorbildern nachempfunden, ohne deren Namen zu nutzen.



Zur Sache: Spätestens im Duell gegen einen Freund spielt Destruction Derby Raw seine volle Stärke aus.



Tolles Design: Obwohl man keine Original-Vehikel ins Spiel bringt, wirken die Muscle-Cars sehr imposant.



Qualmend: Harsche Beschleunigungsaktionen bzw. Bremsmanöver werden optisch eindrucksvoll dargestellt.



HILFESTELLUNG

No Fear: Nur die richtige Mischung aus flinker Fahrweise und knallhart ausgeführten Karambolagen bringt in den Wrack-Rennen den gewünschten Erfolg. Eine Platzierung auf dem Siegestreppchen alleine sichert euch kein Freischalten weiterer Kurse.

Wahl des richtigen PKW: Obwohl Destruction Derby Raw mitsamt aller Bonus-Fahrzeuge eine stattliche Anzahl an PKW auf die Screens bringt, spielt deren Wahl doch eher eine untergeordnete Rolle.

Wie crashe ich richtig: Hier liegt genau der sprichwörtliche Hund begraben, denn nur wer punktgenaue Zusammenstöße fabriziert, hat eine Chance, viele Punkte einzuheimsen. Besonders bewährt hat sich vor allem die folgende Methode. Versucht, den Kontrahenten seitlich in die Motorhaube bzw. gegen das Heck zu fahren, um einen Dreher zu provozieren. Meist erhaltet ihr selbst noch später Punkte dafür gutgeschrieben. Demgegenüber solltet ihr im Skyscraper-Modus darauf bedacht sein, mit Geduld und besonders langsam fahrend eure Chance zu suchen.

Da-Bomb einem anderen Zeitvertreib frönen. In großen Arenen fährt mindestens eine Kiste mit einer brennenden Dynamitstange auf dem Dach durch die Gegend. Der Sprengstoff wird durch



Vollgas: Manche Pisten eignen sich durch ihre Breite hervorragend für Crashes.

Berührungen feindlicher Boliden übergeben. Sobald ihr euch nun im Besitz dieser Fracht befindet, solltet ihr schleunigst einen unfreiwilligen Empfänger aufsuchen.

Technik: Verbesserungen, jedoch auch Schattenseiten

In Bezug auf die Kurse bzw. das Design lassen die Macher nichts anbrennen. Selten sah man derart ausgetüftelte Pisten, die mit Abzweigungen und Überraschungsmomenten nur so gespickt wurden. Da ihr jedoch gegen 15 Widersacher antretet, müssen bezüglich gelegentlicher Pop-ups Abstriche



Keine Gnade: Ihr werdet des Öfteren aus der Bahn geworfen. Doch keine Angst, Blech ist genügsam!



Hochgenommen: Sobald ihr einen Widersacher ins Visier genommen habt, werden die Crashes durch solch interessante Bezeichnungen wie Schlächter untermalt.

gemacht werden. Zwar hätte dieses Problem, betrachtet man das technische Know-how, besser gelöst werden können, schmälert aber den Spielspaß nicht im Geringsten. Demgegenüber haben die Programmierer gehörig am Fahrverhalten der PKW gearbeitet. Je nachdem welches Bauteil einen Schaden erlitten hat, verhalten sich die Gefährte dementsprechend. Aufschaukeln in den Kurven gehört hierbei noch zu den eher harmlosen Nebeneffekten. Lobenswert ist zudem der famose Vierspieler-Modus. Zwar werden die Kurse weniger detailliert inszeniert, sie verfügen aber über eine konstante Framerate.



Gutes Timing: Nur mit Zielwasser lässt sich der erwünschte Schaden erzeugen.



Mario: Zuallererst sollte man bedenken, dass Destruction Derby Raw ein Titel ist, in welchem Fun noch groß geschrieben wird. Alle Simulations-Fans sollten bereits im Vorfeld Abstand nehmen. Alle anderen Zocker gelangen jedoch in den Genuss, ein Game zu zocken, das sowohl alleine als auch gegen menschliche Mitstreiter immensen Spaß bereitet. Mit einer Vielzahl an Modi und freispielbaren Boni, etwa zusätzlichen Vehikeln, übertrifft sich Psygnosis selbst. Optisch müssen zwar hier und da Abstriche in Kauf genommen werden. Aber who cares? Der Spaß zählt, sonst nix!



Aufgeschaukelt: Sobald euer Bolide beschädigt wurde, verändern sich seine Fahreigenschaften drastisch.



Angeekelt: 90-Grad-Dreher zählen noch zu den weniger gut dotierten Specials.

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Modus von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Destruction Derby 2 (75%)**
 Features: **Vierspieler-Modus, Dual Shock, Analog**
 Erscheint: **3. Quartal 2000**

Grafik: 80 Sound: 72

Fun: 85

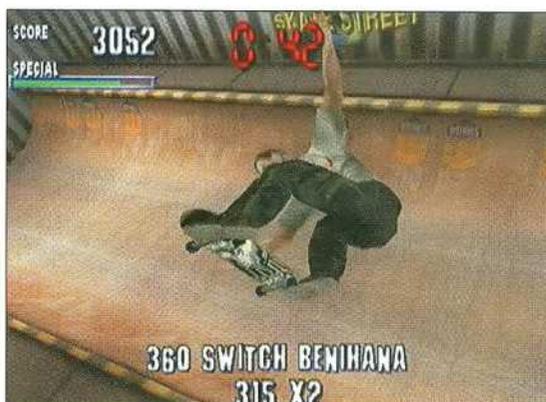


Wusstet ihr schon ...?

...dass Destruction Derby kurz nach Namcos Prügel-Klassiker Tekken in die illustre Riege der Platinum-Spiele aufgenommen wurde?



Meisterlich: Tony Hawk gilt ohne Zweifel als der einflussreichste Skater aller Zeiten. Auch hier glänzt er auf ganzer Linie.



Trick-Vielfalt: Sobald die Moves mit waghalsigen Drehungen kombiniert werden, steigt der Punktwert proportional an.

Tony Hawk's Skateboarding

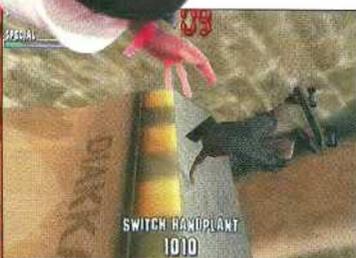
Dreamcast Fun-Sports Die Skater-Legende rockt nun endlich auf Segas 128-Bitter.

Große Worte über den Überraschungshit 1999 zu verlieren hieße Eulen nach Athen zu tragen. Die Neversoft-Schmiede beliefert uns nun nach einer lang scheinenden Wartezeit mit dem Grind-Debüt für Segas Flaggschiff. Eure Aufgabe besteht erneut darin, in den einzelnen Spots Aufgaben zu erfüllen, um die begehrten Tapes zu er-

haschen. Die Bandbreite reicht hierbei vom Erzielen bestimmter Punktevorgaben bis hin zum Einsammeln der gut versteckten Hidden Tapes. Wie schon im 32-Bit-Vorbild stehen euch neben dem Titelgeber Tony Hawk neun weitere Pros zur Verfügung, um diese ehrgeizigen Ziele zu verwirklichen. Die technische Seite kann durch einen hohen Detailreichtum zwar überzeugen, bietet jedoch noch Raum für Verbesserungen. Insgesamt gesehen wirken die Locations zu dunkel. Die Sound-Auswahl besticht abermals auf ganzer Linie. Titel von Suicidal Tendencies, Primus oder den Dead Kennedys bilden ein starkes Sound-Rückgrat des temporeichen Geschehens.



Tony Hawk zählt mit über 30 Lenzen immer noch zu den innovativsten Skatern.



Handstand: Der Handplant sollte nicht zu lange gehalten werden, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren.



Originalgetreu: Alle Skater treten mit ihren Original-Klamotten samt realem Equipment an.



Kombinationsgabe: Mehrere aneinander gereichte Tricks wirken nicht nur imposant, sondern bringen euch einen gehörigen Punkte-Schub für euer Konto.



Gefährlich: Erst die wirklich gewagten Manöver bringen eine gute Wertung für das Konto.



Swen: Schon die PlayStation-Fassung hat mich zu wahren Jubelstürmen hingerissen.

Selten schaffte es ein Titel aus dem Sport-Bereich, eine derart große Motivation zu erzeugen, die mich das Pad stundenlang nicht aus der Hand legen ließ. Neben der 1:1-Konvertierung des Gameplays samt aller Modi fahren die Coder natürlich auch eine spitze Optik auf. Doch genau hier liegt der sprichwörtliche Hund begraben. Ein wenig mehr wäre sicherlich drin gewesen, um dem guten Tony einen noch imposanteren Ritt auf Segas Flaggschiff zu bereiten. Dennoch begeistert mich diese Umsetzung und ich werde erst locker lassen, sobald sich alle Tapes in meinem Besitz befinden. Hoffentlich nimmt man sich ein Herz und beliefert uns demnächst mit dem zweiten Teil des Spektakels!?

Test Dreamcast

Hersteller: Neversoft
 Vertrieb: Crave
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Crave
 Vergleichbar mit: Street Sk8er 2 (78%)
 Fakten: 10 Original-Skater
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 81

Fun: 86



Auch erhältlich in Ladengeschäften in Ihrer Nähe

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

DOWNTOWN bei Bücher-Walther
 08280 Ave Schnebergerstr. 19

HIGHSCORE!
 27568 Bremerhaven Bm.-Smidt-Str. 92

MULTI MEDIA WORLD
 31832 Springe Burgstr. 13

GAMESHOP
 35390 Giessen Katharinen-gasse 21

DNE JOY & GAME
 38364 Schöningen Markt 7

JOYPOINT DÜSSELDORF
 40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24

COMPUTERSPIELE & MEHR
 41061 M' Gladbach Eickener Str. 14

CONNACTION
 41460 Neuss Klarissen Str. 15

GAMESHOP
 41515 Grevenbroich Ostwall 12

WOLLYWORLD
 45127 Essen Viehofer Str. 17

PLAYER ONE
 47839 Krefeld-Hüls Kempener Str. 22

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
 50676 Köln Mathiasstr. 24-26

KPM COMPUTER FUN STORE GbR
 51065 Köln Galerie Wiener Platz

JOYBO
 53111 Bonn Münster Str. 11

SOFT PARADISE
 53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-Str. 10

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
 53721 Siegburg Kaiser Str. 54

JOYSOFT POINT KOBLENZ
 56068 Koblenz Stegemannstr. 33 - 41

JOYSOFT POINT SIEGEN
 57072 Siegen Am Bahnhof 35

JOYSOFT POINT LÜDENSCHIED
 58507 Lüdenschied Knapper Str. 12

JOYSOFT POINT FRANKFURT
 60311 Frankfurt Fahrgasse 87

SOUNDCHECK
 63065 Offenbach Kaiserstr. 31

JOYSOFT POINT RAMSTEIN
 66877 Ramstein Miesbacher Str. 18

MYSTIC GAMES
 72458 Albstadt J. Mauthe Str. 7

TECHNO LAND AUDIO VIDEO GmbH
 73779 Deizisau Sirnauer Str. 56

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
 77933 Lahr Breisgaustr. 37

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
 79312 Emmendingen Elzdamm 61

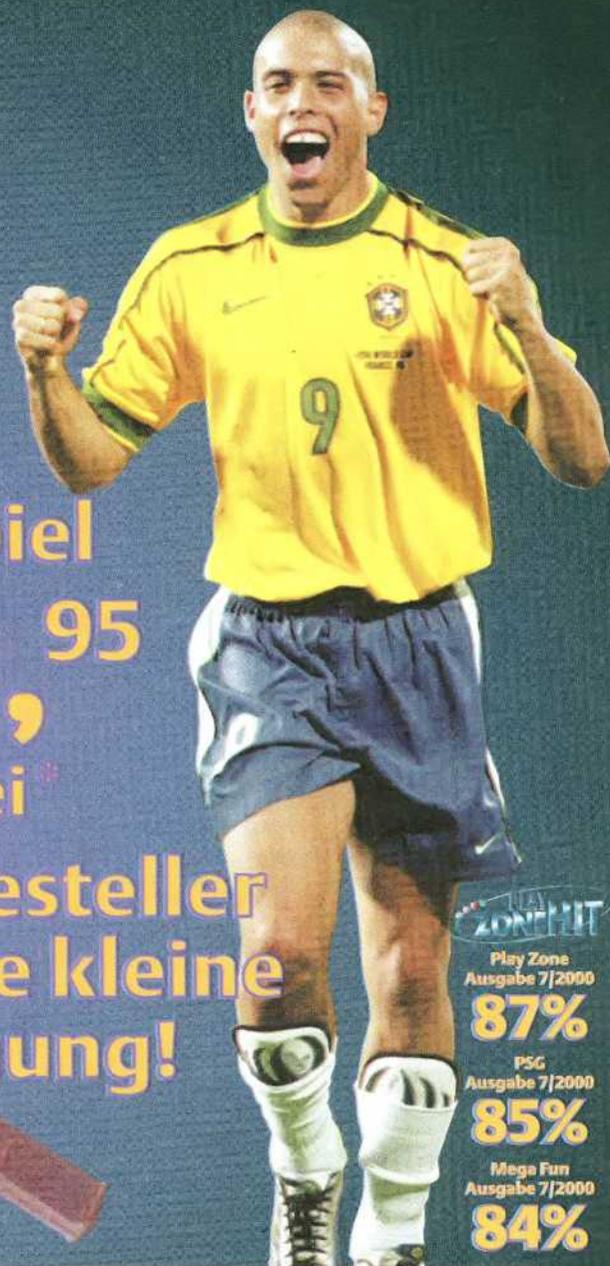
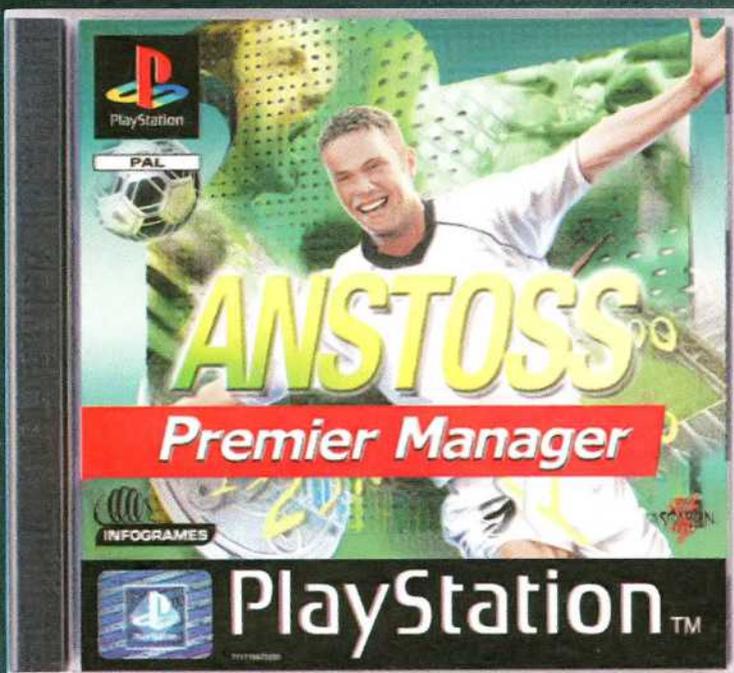
A & L COMPUTER GmbH
 89518 Heidenheim Wilhelmstr. 23

SOFTPRICE WERTHEIM
 97877 Wertheim Lindenstr. 16

Werden auch Sie autorisierter JOYSOFT POINT
 Infos unter 0221/94 86 10 21 Herr Herzog

gameplay
 44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brückcenter

Theo KLANZ GAMES
 97070 Würzburg Juliuspromenade 11



Jedes Spiel

DM **89,95**

portofrei*

Die ersten Besteller
erwartet eine kleine
Überraschung!

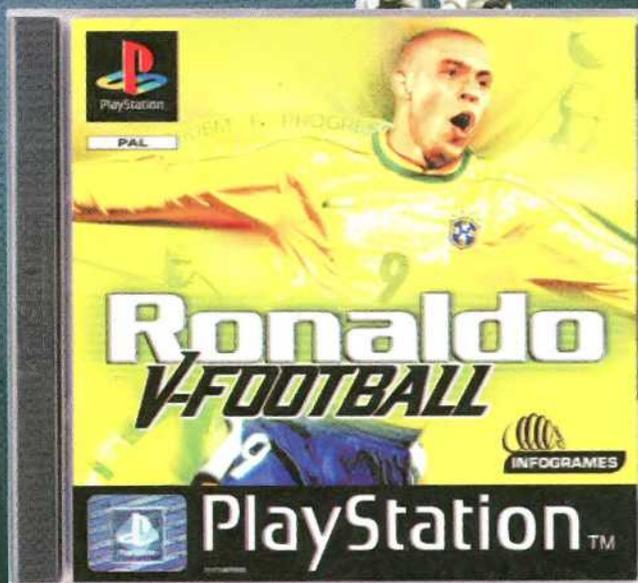


PSG
Ausgabe 7/2000

82%

Mega Fun
Ausgabe 8/2000

81%



ADRENALIN

Play Zone
Ausgabe 7/2000

87%

PSG
Ausgabe 7/2000

85%

Mega Fun
Ausgabe 7/2000

84%

Bestell-Hotline:

0180 52 11 844

oder 0931 35 45 222

Joysoft
www.joysoft.de

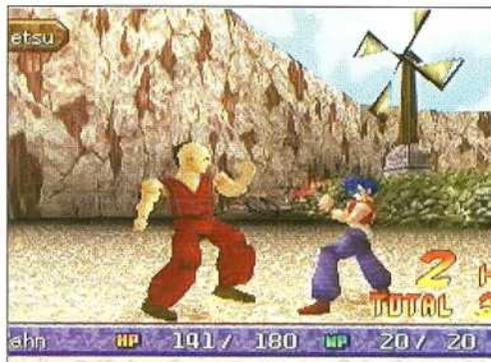
Theo
KLANZ
VERSAND

Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
www.tkgames.de

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr,
UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurocheck
bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM.
Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und
Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
* Gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Lediglich Nachnahmebesteller zahlen die NN-Gebühr.



Detailfreude: Viele Locations wurden sehr detailverliebt in Szene gesetzt.



Kampferfahrung: Erste Moves lehrt euch der alte Meister im Dorf. Merkt euch seine Worte!



Herzschmerz: Was wäre ein klassisches Rollenspiel ohne Liebe und zarte Bande, die für Würze sorgen?

Legend of Legaia

PlayStation Rollenspiel Für Import-Fans bestimmt schon ein uralter Hut! SCED bringt das Spiel endlich auch in Deutschland heraus. Was hat so lange gedauert?

Der eine oder andere Import-Fan unter euch wird bestimmt nur verächtlich lächeln, wenn er den Spieltitel hier liest. Klar, Legend of Legaia ist schon seit langem als US-Version erhältlich. SCED bringt den Titel nun komplett lokalisiert auf den deutschen Markt. Schauen wir mal, ob sich das Warten gelohnt hat.

Spielablauf: Legaia, eine blühende Welt

Ihr übernehmt die Rolle eines kleinen, unschuldigen Jungen im Dorf Vahn, das versteckt im Land Legaia liegt. Euer Leben dreht sich um ganz einfache Dinge, wie das Zusammenleben der Bewohner. Einen Höhepunkt stellt die Jagd dar, sichert diese doch den Fortbestand der Siedlung und sorgt für das Überleben der

kleinen friedvollen Gemeinde. Es gibt für die Bewohner nichts Aufregenderes als die Rückkehr der Männer, die manchmal wochenlang auf Beutefang waren. Ihre Heimkehr führt dabei stets durch einen gewaltigen Mauerbau, an dem selbst Honecker seine Freude gehabt hätte. Dummerweise scheint sich keiner der Einwohner mehr daran zu erinnern, warum das Dorf von solch einem mächtigen Steinwall umgeben ist. Der Grund liegt in uralten Legenden und Geschichten von Monstern, den Golems. Einst war diese Rasse der Seru friedvoll und schlief eines Tages einfach ein. Aber nach jahrhundertlangem Schlaf wurden sie erweckt, erweckt von bösen Mächten. Und mit ihnen wurden auch ihre gewaltigen Kräfte zu neuem Leben erweckt. Böse

Mächte nutzen diese aus, um Verderben über das Land zu bringen. Doch davon ahnt im Dorf niemand etwas. Jeder geht seiner Beschäftigung nach, bis eines Tages dummerweise so ein Golem erscheint.

Technik: Neues Kampfsystem

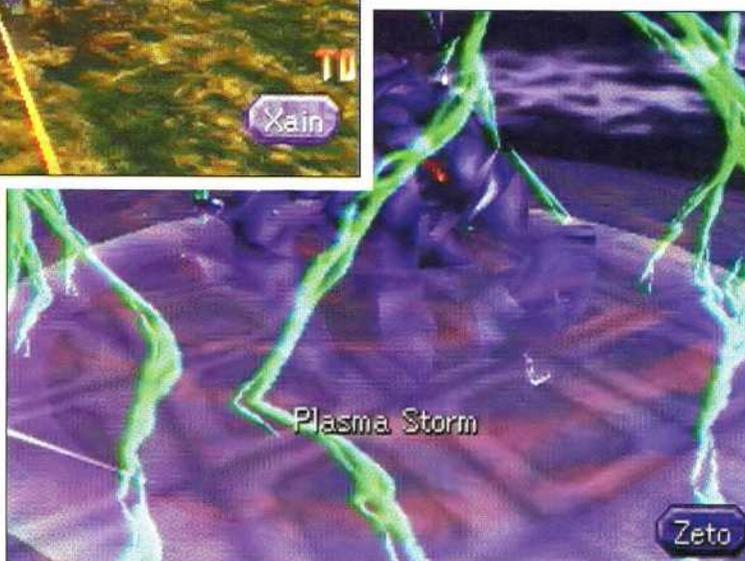
Grafisch wurde mit Polygonen gearbeitet, die von ihrer Kantenzahl etwas an FF VII erinnern. Lorbeeren für SCED bringt diese Grafik nicht mehr an Land. Wie schon erwähnt, der Titel zählt nicht zu den Neuschöpfungen im Konsolenbereich. Interessant ist vielmehr die spannend erzählte Geschichte und das etwas andere Kampfsystem im Rollenspiel-Genre. Im Gegensatz zu Action-Adventure und Rollenspielen dieser Sparte geht ihr in Beat'em-Up-Manier auf eure Gegner los, allerdings nicht in Echtzeit. Ihr gebt während der Kämpfe in aller Ruhe eure Befehle ein und lasst dann eure Kontrahenten spüren, zu was ein Meister in der Lage ist. Hierbei wurden das Handling und die Steuerung gut durchdacht und sorgen stets für einen sehr guten Überblick. Zusätzlich rundet der einprägsame Soundtrack das Gesamtbild ab und lädt zum Mitsummen ein.



Kombi-Attacke: Mit der richtigen Erfahrung sorgt ihr auch bei größeren Gegnern schnell für Respekt.



Lernen: Das Spiel erklärt euch ganz genau, wie ihr geschickt Attacken kombiniert und anwendet.



Abgeschaut: Einigen Gegnern kann mit bestimmten Mitteln deren Kampftechnik abgeschaut werden. Setzt diese einfach gegen sie selbst ein.



Gunther: Hey, Sony! Was hat so lange gedauert? Die US-Version von Legend of Legaia verstaubt schon seit langer Zeit in so mancher Schublade. Klar, das Spiel ist top und macht Spaß, gerade weil sehr viele Details eingefügt wurden und der gesamte Verlauf einen sehr dichten Spannungsbogen aufzubauen weiß. Mit etwas mehr Gas würdet ihr den Import-Freaks aber ein wenig die Argumente nehmen. Das Spiel selbst verdient nach wie vor ein Top-Rating, gerade weil die deutsche Übersetzung gut gelungen ist und sich nicht wie bei Final Fantasy VII blamiert. Alle, die das Spiel noch nicht kennen und Games wie Wild Arms, Final Fantasy und Alundra lieben, sollten zugreifen, denn für schlaife 59,- DM wird hier beste Kost geboten.



Speicherpunkte: Euren Spielstand speichert ihr an geheimnisvollen Memory-Statuen, die ein prima Gedächtnis haben.

Test PlayStation

Hersteller: **Contrail**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **59,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Wild Arms (87%)**
 Fakten: **Dual Shock, innovatives Kampfsystem**
Erscheint erhältlich

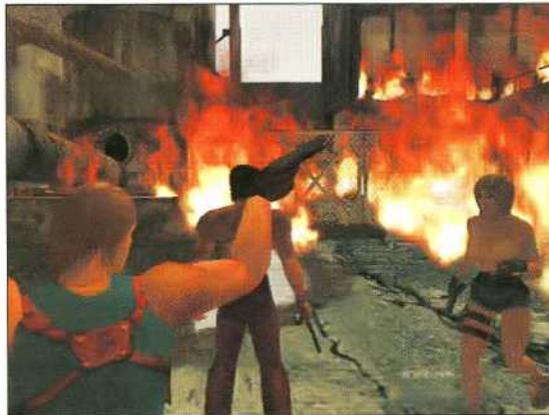
Grafik: 81 Sound: 78

Fun: 86





Mr. Driller in Aktion: Rikija hat mit dem Drill-Extra scheinbar seine helle Freude.



Flammendes Inferno: Nach nur wenigen Minuten ist aus der friedlichen Stadt die Hölle geworden.

Zombie Revenge

Dreamcast Beat 'em Up Irgendwo muss ein **Zombie-Nest** sein. Nach **Code: Veronica** und **The House of the Dead 2** geht's weiter mit der **Untoten-Jagd**.

Spiele wie *Streets of Rage* oder *Stirb Langsam* Arcade gehören zu den beliebtesten Titeln in der Spielhalle. Es mag wohl daran liegen, dass sie recht unkompliziert sind und geradlinige Action bieten. Sega erntete in der Vergangenheit allerdings immer wieder Kritik an solchen Umsetzungen, da sie für Zuhause nicht genügend Langzeitmotivation boten. Seit *The House of the Dead 2* hat sich das hoffentlich geändert.

Spielablauf: Flinke Finger und schnelle Fäuste

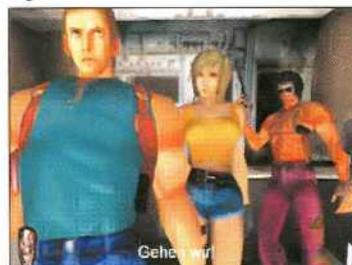
Zombie Revenge ist eine geradlinige Mischung aus Third-Person-Shooter und Straßenfaustkampf. Als Setting dient das *THotD*-Szenario mit allerlei Untoten, Bio-Monstern und durchgedrehten Wissenschaftlern. In Level 6 betretet ihr sogar das Haus der Toten selbst, sprich



Kopfschmerzen? Mit gezielten Schüssen werden die Zombies aufs Kreuz gelegt.

der komplette Abschnitt wurde aus dem Gun-Shooter übernommen, schließlich ist *Zombie Revenge* nicht umsonst als inoffizieller Nachfolger von *THotD2* gehandelt worden. Zusätzlich zum Arcade-Modus spendierte Sega ein paar Extras, um die Langzeitmotivation zu fördern. Im Original-Mode lassen sich entweder Faustkampf oder Waffengebrauch abstellen. Bereits besuchte Endgegner dürfen per Boss-Fight einzeln ausgewählt und auf Zeit bekämpft werden. Klar, dass dieser Titel arcade-typisch mit einem simultanen Zweispieler-Modus aufwartet. Als Charaktere stehen euch die drei Agenten Linda Rotta, Stick Breitling und der coole Rikija Busujima zur Auswahl, die es allesamt verstehen, neben ihren Dienstwaffen und diversen Kampftechniken auch fette Extrawaffen, wie Schrotflinte, Granaten oder Flammenwerfer, einzusetzen.

Technik: Perfekter Arcade-Port *Zombie Revenge* kann nur als rundum gelungen bezeichnet werden. Tolle, nahezu fehlerfreie Grafik (nur ein bisschen Clipping bei den Endgegnern), ein genialer *THotD*-Soundtrack-Rippoff und eine gute Steuerung verhelfen diesem Titel zu Höchstnoten.



Drei gegen den Rest: Erst langsam verstehen die drei Agenten, in welchem Schlamassel sie stecken.

Swen: *Zombie Revenge* ist zur Zeit das beste Beat 'em Up im Stile eines *Streets of Rage* oder *Final Fight* auf dem Dreamcast, zumal es Sega verstand, das *Noami*-Vorbild ohne Verluste umzusetzen. Die Grafik mit den abwechslungsreichen Szenarien und den ekeligen Monstern kann sich sehen lassen. Lediglich die Animationen der Hauptcharaktere in den Zwischensequenzen wirken etwas hölzern, was aber sicher kein echter Kritikpunkt ist, da die Endgegner sehr imposant gestaltet wurden. Ein weiterer Pluspunkt ist der genre-typische Zweispieler-Modus, der wahre Freude aufkommen lässt. Leider fehlt es *Zombie Revenge* am nötigen Umfang, um längerfristig zu motivieren. Wer allerdings auf schnelles Schlachten zu zweit steht, dem sei diese Zombie-Jagd wärmstens ans Herz gelegt.

Test Dreamcast

Hersteller: **Sega**
 Vertrieb: **Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Master von: **Sega**
 Vergleichbar mit: **Soul Fighter (78%)**
 Fakten: **VMU, Vibration-Pak, VGA-Box**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **85** Sound: **85**

Fun: 80



Elektroschock: Dieser Blitzeffekt gehört zu den besten Effekten im Spiel. *Zombie Revenge* macht gerade durch seine technische Finesse Spaß.

Monza! Montreal! Monte Carlo! Montabaur?

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft „Formel 1“ von PC Games und Play Zone haben Sie die Pole-Position.

Egal, wo Ihr Rennen läuft!



➤ Aktuelle Tests und Berichte zu **Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, PlayStation und N64 und vieles mehr.**

➤ Mit Vollversion „**Racing Simulation 1**“

➤ **Ab 19.7.2000 am Kiosk**





Booster: Die blauen Felder geben euch einen zeitlich begrenzten Speed-Schub.



Höhlensystem: Das Level-Design lässt keinen Grund zur Klage, da man auf alle Strecken der Vorgänger zurückgreift.



Winterlich: Um das Feld von hinten aufzurollen, müssen die Waffensysteme knallhart eingesetzt werden.

Wipeout 3 Special Edition

PlayStation Rennspiel Der letztjährige Über-Racer aus den Psygnosis-Schmieden wurde für die breite Masse gehörig aufgepeppt.

Die Kenner des Rennspiel-Genres werden sich sicherlich noch mit Wohlwollen an die Future-Racer der Wipeout-Serie aus den renommierten Psygnosis-Hallen erinnern. Die Programmierer haben sich nun um eine merklich erweiterte Version des Klassikers verdient gemacht.

Spielablauf: Gehörig aufgestockter Umfang

Naturgemäß dreht sich auch im neusten Wipeout-Erguss alles um die wieselflinken und wendigen Schwebegleiter, mit denen ihr euch über die ausgetüftelten Kurse fortbewegt. Um die Beschleunigungsorgie nicht allzu langweilig zu gestalten, tretet ihr in den Rennen gegen elf rivalisierende, düsengetriebene Vehikel an. Diese setzen euch gehörig zu, denn gerade die auf den Kursen verteilten Power-ups und Extra-Waffen werden gnadenlos von ihnen eingesetzt. Hier gilt, wie so oft, das Gesetz des Schnelleren. Denn nur wer die Extras abgreift, hat auch eine reguläre Chance, das Feld von hinten durcheinander zu wirbeln. Apropos Extras, neben Geschwindigkeitsschüben oder Homing-Missiles lässt sich auf nahezu das gesamte Repertoire an Peacemakern zurückgreifen, welches die Wipeout-History zu bieten hat. Wirkungsvolle Beben-Wellen dürfen gleichberechtigt neben den Laser-Barrieren eingesetzt werden. Allerdings ist zu beachten, dass ihr nach wie vor lediglich zwei Items gleichzeitig befördern könnt. Mit Hilfe der über die



Schultertasten zu bedienenden Air-Brakes brettet ihr somit Runde um Runde, um schlussendlich die Nase eures Gleiters vorne zu haben. Wie gehabt erstrecken sich die Rennen über insgesamt vier Klassen. Je höher die jeweils gewählte Klasse,

desto gnadenloser gehen die Aktionen vonstatten, denn die CPU-Piloten geben keinen Meter preis. Darüber hinaus fährt Psygnosis jedoch, wie bereits erwähnt, im so genannten Classic-Modus alle Kurse der ersten beiden Teile auf. Neulingen wird hier die geniale Möglichkeit eröffnet, die eventuell nicht bekannten Strecken zu zocken. Ferner erhaltet ihr im Prototypen-Modus die Gelegenheit, über zwei Wireframe-Pisten zu düsen.

Technik: Rundum verfeinertes Gesamtbild

Wo soll man hier nur anfangen? Die Special Edition lässt sogar die beiden ersten Teile grafisch noch genialer wirken. Doch fernab von der ohnehin imposanten Optik glänzen die Macher mit einer verbesserten Steuerbarkeit der Düsengleiter. Jetzt lassen sich die fliegenden Geschosse endlich perfekt durch die haarsträubenden Turns manövrieren. Der vormals fehlende Link-Modus darf nun von Beginn an gewählt werden und gestattet es, zu viert gegen die CPU-Mannen anzutreten. In Bezug auf die Sounduntermalung wird auf die Titel des dritten Teils zurückgegriffen. Die treibenden Klassiker der beiden Prequels à la Future Sound of London, Prodigy oder den Chemical Brothers bleiben hier leider außen vor.



Air-Brakes: Messerscharfe Kurven lassen sich nach wie vor nur mit den Spezialbremsen meistern.



Mario: Was haben mich die Vorgänger bereits vor den Screen gefesselt! Der letzte Teil bot zwar technisch klar das

Highlight im Future-Racer-Bereich, konnte mich aber aufgrund der etwas schwammigen Steuerbarkeit nicht so begeistern. Dieses Manko hat Psygnosis nun völlig in den Griff bekommen und überarbeitet. Zudem fahren die Coder alle Pisten aus den Vorgängern auf, so dass dem Zocker für 60 Mark ein absoluter Knaller geboten wird. Der wirklich einzig ernst zu nehmende Kritikpunkt ist das Fehlen einiger zu Klassikern avancierter Titel der beiden Prequels, die wohl aus platztechnischen Gründen weichen mussten. Nichtsdestotrotz bleibt die Special Edition gerade wegen des sagenhaft günstigen Dumping-Preises sowie des riesigen Umfangs beinahe ungeschlagen.



Angeekelt: Anfangs werden Neulinge des Öfteren dem Feld hinterher hetzen, um den Anschluss nicht zu verpassen.



Platzierungskämpfe: Die gegnerischen Piloten lassen keine Möglichkeit aus, euch per Waffengewalt auszuschalten.



Vollgas: Bereits der kleinste Fehler führt unweigerlich zu einem Verlust der guten Platzierung.

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Vertrieb: **SCEI**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **60,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Wipeout (90%)**
 Fakten: **alle Strecken der Vorgänger enthalten**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 88 Sound: 88

Fun: 91



WonderSwan™

WinGame

[GoWinGame=GewinnSpiel]



Was man alles findet, wenn man die Redaktion aufräumt. Sage und schreibe **27 Top-WonderSwan-Spiele** lagen unbeachtet herum. Kurzerhand verlosen wir diese. Da es unsinnig ist, Spiele ohne entsprechende Hardware zu verlosen, haben sich die Jungs von **GameFreax** bereit erklärt, **drei nagelneue WonderSwans** zu stiften. Wir haben nun drei Pakete für euch vorbereitet. Der Inhalt: **je 1 WonderSwan sowie neun Spiele** dazu. Um in den Besitz eines der Pakete zu gelangen, wollen wir folgende Frage beantwortet haben: **Wie viele Batterien braucht der kleine Handheld?** Ruft einfach an und sprecht die richtige Antwort unter folgender Nummer auf:

0190 / 59 58 57 (dieser Service der Computec Media AG kostet euch **1,21 DM/min**). Oder schickt uns eine Postkarte (mit der richtigen Lösung) mit dem Betreff **"WonderSwan-Gewinnspiel"**.

Die Adresse lautet:
 Redaktion Mega Fun, Stichwort: WonderSwan-Gewinnspiel
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg.

Teilnahmeschluss ist der 02. August 2000.

Mitarbeiter der Firma GameFreax und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

Bei GameFreax erhaltet ihr alles, was das Konsolenspielerherz begehrt. Schaut mal vorbei. GameFreax, Kölner Str. 155, 53840 Troisdorf, Tel: 02241/881240.

Und ... viele Grüße an Mikel >:O) Gunther.





Sega World Wide Soccer 2000

Dreamcast Sport

Der Ball rollt nun schon seit einiger Zeit in den Benelux-Staaten Belgien und den Niederlanden. Wer letztendlich die Krone des europäischen Fußballs mit nach Hause nimmt, steht noch nicht fest. Ganz in diesem Sinne überarbeitete Silicon Dreams das mittlerweile schon länger erhältliche World Wide Soccer und fügte dem Titel einen speziellen EM-Modus hinzu. Es steht euch nun völlig frei, eine Mannschaft zu wählen, um in den original Gruppenpaarungen erneut auf Punkte- und Torejagd zu gehen. Leider hat sich in Bezug auf die negativen Aspekte des „Vorgängers“ nichts getan. Abgesehen von der Tatsache, dass sowohl bei der deutschen Nationalmannschaft als auch bei den Bundesliga-Teams wieder auf Original-Namen verzichtet werden muss, bleiben vor allem spielerisch einige Fragen offen. Abermals gelingt es den Codern nicht, einen brauchbaren Kick auf den Screen zu zaubern. (Georg)

Fun 50%

Pool Academy

PlayStation Sport

Der direkte Nachfolger zum letztjährigen Billard-Spiel Pool Hustler von Ubi Soft ist spielerisch eine Enttäuschung. Trotz des Namens hat Pool Academy wenig Sinn für Billard-Einsteiger, schließlich ist von den vier wählbaren Pool-Varianten nur das 9-Ball wirklich bekannt. Die drei anderen, Rotation, Flohhüpfen und Bowlard, sind von den Regeln schwer nachzuvollziehen, so dass längeres Ausprobieren angesagt ist, bis sich die ersten Erfolge einstellen. Die Steuerung geht in Ordnung. Mit schnellen Kommandos lassen sich Effet, Winkel und Stoßintensität einstellen. Anfänger wiederum werden ihre Schwierigkeiten haben, sich gegen die zehn Computergegner durchzusetzen, da das Zielen sehr schwer fällt. Glücklicherweise hält sich ihre Spielstärke in Grenzen. Unterm Strich ist Pool Academy keine Alternative zum Vorgänger, geschweige denn zur zahlreichen Konkurrenz. (Swen)

Fun 48%



Toller Effekt: Die Wasserröhre gehört zu den beeindruckendsten Abschnitten.



Das muss krachen: Explosionseffekte dürfen selbstverständlich nicht fehlen.

Magforce Racing

Dreamcast Rennspiel Ganz im Stile der Wipeout-Serie präsentiert sich der Future-Racer Magforce Racing für Segas 128-Bit-Kraftwerk.

Ein echten Wipeout-Klon gibt es bislang nicht auf dem Dreamcast. Ubi Soft hatte bereits mit dem PlayStation-Titel Killer Loop vergangenes Jahr versucht, sich gegenüber der Psygnosis-Konkurrenz durchzusetzen, mit wenig Erfolg. Auf dem Dreamcast erscheint Killer Loop unter dem Namen Magforce Racing und ohne direkte Konkurrenz.

Spielablauf: Wipeout für Arme

Wie jeder Future-Racer bietet auch Magforce Racing Fahrzeug-Modelle (22 schnittige Tripods), die sich in vier Faktoren unterscheiden. Ganz wichtig ist hier der Schutzschild, da in diesem Titel ordentlich geballert und gerammt wird. Um das vorzeitige Aus durch einen Totalschaden zu



Auf los geht es los: Der Vierspieler-Modus ist technisch einwandfrei.

verhindern, finden sich auf der Strecke Power-up-Streifen, die eure Energie auffrischen. Extra-Waffen werden ebenfalls durch herumliegende Symbole aktiviert und per Tastendruck eingesetzt. Spart man sich einige Extras auf, wird die aktuelle Waffe in drei Stufen immer stärker. Die Strecken selbst sind sehr abwechslungsreich und bieten ebenso grüne Landstriche (Hawaii) wie gähnende Einöden (Mars). Besonders heikel sind sehr kurvenreiche Kurse, die nur mit Einsatz des Board-Magneten (eine Art Power-Slide) zu meistern sind. Nicht zu vergessen der gute Vierspieler-Modus, der aber leider nicht die Möglichkeit bietet, gegen CPU-Gegner zu fahren.

Technik: Sauber, mehr nicht

Dank der farbenprächtigen und abwechslungsreichen Texturen wirkt die Engine wirklich gut. Flüssiges Scrolling und saubere Lichteffekte geben ihr Übriges. Der Sound ist nur durchschnittlich. Weder der Techno-Track noch die Geräuscheffekte überzeugen auf dem Dreamcast.



Future-Fuhrpark: Durch Freispielen warten insgesamt 22 verschiedene Vehikel auf euch.



Swen: Wer eine PlayStation besitzt und Wipeout bereits sein Eigen nennt, der kann auf Magforce Racing getrost verzichten. Was mir bei diesem Rennspiel wirklich fehlt, ist das Geschwindigkeitsgefühl. Gerade ein Action-Racer wie Magforce Racing sollte einem schwindlig werden lassen. Da kann die ansonsten fehlerfreie Grafik nicht mehr viel retten. Auch sonst hält sich dieser Titel gekonnt im Hintergrund. Weder eine ausgeklügelte KI noch innovative Waffen sind zu entdecken. Daher ist Magforce Racing einfach nur gehobener Durchschnitt.



Moderner Boxenstopp: Beschädigungen an eurem Fahrzeug werden durch Energiefelder auf der Strecke repariert.

Test Dreamcast

Hersteller: Team FEB
 Vertrieb: Crave
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Crave
 Vergleichbar mit: Wipeout (90%)
 Fakten: VGA-Box, Vibration-Pak, VMU, Vierspieler-Modus
 Erscheint: August 2000

Grafik: 74 Sound: 65

Fun: 70

Frontschweine

PlayStation Strategie Ihr Metzger, gebt gut Acht! Die Frontschweine sind auf dem Kriegspfad und kämpfen um ihren heiß begehrten Schweinefraß.

Spiele-Gigant Infogrames schlägt wieder einmal zu. Mit ihrem neusten Hit Frontschweine wagen sich die Franzosen in das Strategie-Genre vor. Auch wenn die Charaktere von Frontschweine für dieses Genre etwas seltsam anmuten, sorgen die kleinen Schweinchen doch immer wieder für den ein oder anderen Lacher.

Spielablauf: Taktische Schweinerei

Bei diesem abgedrehten Action-Strategie-Mix dreht sich alles nur um das eine: die absolute Herrschaft über die Welt. Dabei spalten sich die verschiedenen Schweine-Nationen in sechs vorherrschende Parteien auf, die vom Aussehen, Namen und Dialekt sehr an die auf unserer Erde ange-

siedelten Supermächte erinnern. Sogar die Uniformen der Kampf-Eber sind identisch. Habt ihr euch für eine Rasse entschieden, startet ihr nach einem kleinen Briefing sofort in die erste Mission. Hier tretet ihr euren ersten Widersachern gegenüber. Gezogen wird anschließend rundenbasierend. Dabei steht euch für jeden Kämpfer eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Je nach Dienstgrad eures Soldaten habt ihr zahlreiche Waffen, zum Beispiel Granaten, Gewehr, Minen, Pistole oder Dynamit, parat, um die Lebensenergie der Gegner abzuschwächen. Die Handhabung fällt hierbei sehr einfach aus. Sobald die Richtung eingestellt ist, legt ihr mittels eines Pfeiles Neigung und Stärke des Schusses fest. Erwischt ihr euren Gegner, wird diesem etwas Lebensenergie abgezogen. Sinkt diese auf Null, explodiert er und gilt als



Hinterlistig: Während der Gegner nichts von seinem Glück ahnt, legen wir ihm unbemerkt eine Ladung Dynamit unter den Allerwertesten.

eliminiert. Wenn alle feindlichen Ferkel das Zeitliche gesegnet haben, ist die Schlacht gewonnen. Anschließend erhalten die Schweinchen noch Auszeichnungen, die ihr unter der Truppe verteilen dürft. Dadurch stehen dem Einsatzkommando zukünftig noch mehr Waffen und Fähigkeiten für die Schlacht bereit.

Technik: Schöne Grafik, die funktioniert

Frontschweine ist mit Sicherheit kein grafischer Oberknaller, jedoch ist es genau diese Optik, die das Spiel zum Funktionieren braucht. Mit dezent gehaltenen Details und unbegrenzter Fernsicht ist es jederzeit möglich, seinen Gegner anzuvisieren. Als besonders niedlich erweisen sich die Animationen der Charaktere. Während die Krieger eurer Art vor euch salutieren, gehen feindliche Gesellen in Deckung und legen schützend ihre Arme um sich.



Aus heiterem Himmel: Beim Start der Mission landet ihr auf dem Zielgebiet.



Mario: Mit Frontschweine ist es Infogrames gelungen, ein gleichermaßen witziges wie taktisch gut durchdachtes Spiel zu entwickeln. Besonders das ausgereifte Gameplay mit der Karriere-Option motiviert den Spieler, ein gutes und ausgeglichenes Schweine-Team aufzupäppeln. Auch in der Schlacht zeigt Frontschweine deutlich, dass die Programmierer beste Arbeit geleistet haben. Die Steuerung in der dritten Dimension geht sofort gut von der Hand. Einen Kritikpunkt gibt es allerdings noch. Für die unterschiedlichen Missionen hätte ich mir ein bisschen mehr Anspruch gewünscht. Das ledigliche Auslöschen der Gegner langweilt mit der Zeit doch etwas.



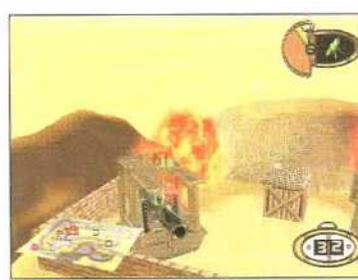
Ganz im Gegensatz zu Piggelti und Frederik sind diese Schweinchen eher von aggressiver Natur.



Befördert: Verleiht ihr euren Soldaten einige Auszeichnungen, haben sie in der nächsten Mission neue Waffen dabei.



In Deckung: Mit unserem Granatwerfer bombardieren wir die feindliche Stellung, bis das Haus zusammenfällt.



Volltreffer: Unter schwerem Beschuss gehen die feindlichen Geschützstellungen langsam zu Bruch.



Treffer: Erwischt ihr den Widersacher mit einer Kugel, seht ihr an der Zahl, wie viele Lebenspunkte ihr ihm abzieht.



Übersichtlich: Um stets alle Gegner im Visier zu haben, weisen euch Pfeile darauf hin, wo sich die Schweinebrut versteckt hält.

Test PlayStation

Hersteller: Studio Sheffield House
 Vertrieb: Infogrames
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Infogrames
 Vergleichbar mit: Worms (80%)
 Fakten: Level-Generator für Multiplayer-Modus
 Erscheint: Juli 2000

Grafik: 76 Sound: 82

Fun: 81



Alte Truppe: Die vier Grundcharaktere vom Ur-Gauntlet Walküre, Krieger, Magier und Elf (jetzt Archer) sind wieder dabei. (DC)



Schuppen? Jeder Gauntlet-Teil braucht einen Drachen, auch Legends. (PS)



Ganz nett: Die gerenderten Zwischensequenzen sind nur von durchschnittlicher Qualität. (PS)

Gauntlet Legends

PlayStation/Dreamcast Beat 'em Up Ataris erster Vierspieler-Automat hat den Sprung in die 3D-Polygon-Welten geschafft. Was blieb vom actionbetonten Spielprinzip übrig?

1985 brachte der damalige Arcade-Gigant Atari den Action-Automaten Gauntlet auf den Markt. Das Gerät vereinte zum ersten Mal vier Spieler gleichzeitig vor dem Bildschirm. Mit seinem simplen Spielprinzip avancierte Gauntlet in Windeseile zu einem Kulttitel, der es auf zahlreiche Umsetzungen für Homecomputer und Konsolen brachte. Nach Midways dreidimensionaler Neuauflage Gauntlet Legends und der N64-Version folgt nun die PS- und DC-Variante.



Multiplayer pur: Da kommt Freude auf bei Quartett-Partys. (DC)

Swen: Die beiden Versionen von Gauntlet Legends könnten unterschiedlicher nicht sein. Während der Dreamcast mit klarer, hochauflösender Grafik überzeugt, muss die PlayStation-Variante schwere technische Abzüge hinnehmen. Besonders wenn viele Monster auf dem Bildschirm sind, stößt der 32-Bitter an seine Grenzen. Vielleicht war das der Hauptgrund, warum man bei der PlayStation auf den für Gauntlet eigentlich elementaren Vierspieler-Modus verzichtete. Glücklicherweise hat Midway dem Dreamcast diese Option nicht genommen und präsentiert auf dem Sega-Gerät das bislang beste Gauntlet für Zuhause. Trotz des etwas altbackenen Spielprinzips wird dieser Titel sicher viele Fans finden, die gern auf klassische Action- und Rollenspiel-Elemente im Arcade-Stil stehen. Ich für meinen Teil habe mich sehr über den Trip in vergangene Atari-Tage gefreut und bin sicher, dass es vielen so gehen wird.

Spielablauf: Monsterstückeln im Fantasy-Gewand

Regel Nummer 1 in Gauntlet: Benutze deine Waffe, so oft und schnell du kannst, schließlich wollen die Massen von Monstern in die Niederhöhlen zurückgeschickt werden. Euer Auftrag besteht nämlich darin, den auferstandenen Dämonen Skorn zu bannen. Dies gelingt euch allerdings nur, wenn ihr dutzende Levels meistert und die darin versteckten magischen Runen findet, um letztendlich Skorn gegenüberzutreten. Jeder Abschnitt ist eigentlich ein Labyrinth für sich, mit hunderten Monstern, Generatoren, Schätzen und Extras bestückt. An deren Ende wartet ein Portal, das euch wieder zurück zum Tower befördert. Dort sind alle Welten miteinander ver-

knüpft. Das Beste an Gauntlet ist natürlich der Vierspieler-Modus (leider nur bei der DC-Version). Wenn man zu viert gleichzeitig auf Monsterjagd geht, kommt wahre Freude auf. Besonders, da man jetzt aus zwölf verschiedenen Charakteren auswählen darf, die sich in den vier Eigenschaften Stärke, Schnelligkeit, Rüstung und Magie unterscheiden.

Technik: Deutlicher Klassenunterschied

Der PS fällt es sichtbar schwer, die Action eines Gauntlet auf den Bildschirm zu bringen, wohingegen das Metzeln auf dem DC zur wahren Polygon-Schlacht ausartet. Auch im Sound-Bereich ist der Unterschied deutlich. Die Sega-Konsole nutzt einfach das vorhandene Mehr an Speicherplatz, um eine actiongeladene Atmosphäre zu

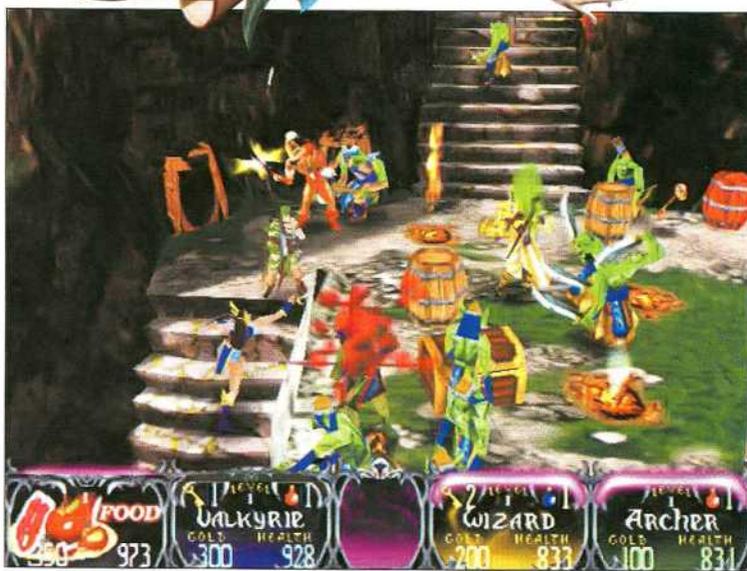


Und tschüss: Am Ende eines jeden Levels geht es per Portal zum Tower zurück. (DC)

erzeugen. Erwähnenswert wäre noch, dass Gauntlet Legends komplett in Deutsch ist, auch wenn die Übersetzung teilweise Präzision vermissen lässt.



Gestatten, Tod: Wieder dabei! (PS)



Auf dem Weg, die Welt zu retten: Unsere vier Freunde lassen sich nicht von einer Hand voll Orks aufhalten. (DC)

Test PlayStation

Hersteller: Midway
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Hersteller von: Konami
 Vergleichbar mit: Soul Fighter (78%)
 Fakten: 40+ Levels, Dual Shock, Memory-Card
 Erscheint: 30. Juni 2000
Grafik: 59 Sound: 64

Fun: 50

Test Dreamcast

Hersteller: Midway
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Hersteller von: Konami
 Vergleichbar mit: Soul Fighter (78%)
 Fakten: 40+ Levels, VGA-Box, VMU, Vibration-Pak
 Erscheint: 30. Juni 2000
Grafik: 69 Sound: 68

Fun: 72

Evo's Space Adventures

PlayStation Geschicklichkeit **Stolze eineinhalb Jahre nach Silicon Valley auf dem N64 bringt uns Take 2 dieses Game nun unter dem Namen Evo's Space Adventures für der PlayStation.**

Die Geschichte dreht sich um Dan Danger und seinen Roboter Evo, die das Silicon Valley vor einer abstürzenden Raumstation beschützen sollen. Leider läuft bei der Rettungsaktion nicht

alles wie geplant und so muss nun der Roboter Evo eingreifen. Er kann sich durch Verpflanzung seines Hauptchips in sämtliche in der Raumstation umherlaufende Roboter-Tiere "verwandeln".



Recht des Stärkeren: So habt ihr als Löwe oder Gorilla kaum Probleme, während ihr euch als Maus auch vor anderen Tieren in Acht nehmen müsst.



Georg: Ich kann nicht sagen, warum diese Umsetzung des N64-Titels Silicon Valley so lange auf sich warten ließ, denn spielerisch hat sich nichts geändert und an der Technik kann es auch nicht gelegen haben. Bei einem Spiel wie diesem kommt es ja eigentlich nicht auf die Grafik an, aber so armselig sollte es

dann auch nicht sein. Ganz zu schweigen von der Kamera: Laft ihr in einen hohlen Baum hinein, seht ihr nur noch diesen Baum von außen und euer Charakter bleibt darin verborgen. Selbst mit manuellem Nachjustieren bekommt ihr kaum einen Einblick. Schade, denn für Knobel-freunde wäre der Titel sicher interessant gewesen.

Nur unter Zuhilfenahme aller möglichen Tiere kann er die nötigen Aufgaben erfüllen. Nun liegt es also am Spieler zu entscheiden, welches Tier in der jeweiligen Situation am geeignetsten ist, was gerade in den späteren Levels einiges an Hirnschmalz verlangt. Die Rätsel bzw. Aufgaben beschränken sich im Wesentlichen jedoch auf das Finden von Gegenständen oder das Umlegen von Schaltern. Während die Spielidee an Lob verdient, hat man bei der Technik geschuldert. So hat man die Kameraprobleme noch immer nicht in den Griff bekommen. Viel zu oft muss man per Hand nachjustieren. Auch die Texturen und die Details hätten besser ausgearbeitet werden können. Das Spiel wirkt recht trist und farblos. Wer sich an einer einfachen grafischen Präsentation nicht stört und mal wieder sein Hirn martern möchte, der sollte sich dieses Spiel dennoch einmal ansehen.

Test PlayStation

Hersteller: **Rune Craft**
 Vertrieb: **Take 2 Interactive**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Member von: **Take 2 Interactive**
 Vergleichbar mit: **Silicon Valley (78%)**
Warten 24 Levels, diverse Mini-Games, 10+ verschiedene Tierarten
Erscheint: erhältlich

Grafik: 50 Sound: 46

Fun: 53

NHL Rock the Rink

PlayStation American Sports **Bei EAs neuem Fun-Sports-Game geht's ordentlich zur Sache! Regelfetischisten sind hier an der falschen Adresse.**

Electronic Arts hat im Laufe seiner Laufbahn unzählige NHL-Titel herausgebracht. Allesamt hatten sie einen Anspruch auf Simulation und Authentizität. Scheinbar ließ man sich nun von alten Spielspaß-Klassikern à la Speedball inspirieren und liefert mit NHL Rock the Rink einen Eishockey-Spaß im reinrassigen Fun-Gewand und mit NHL-

Lizenz ab. Das Gameplay von NHL Rock the Rink ist simpel. Auf dem Eis stehen sich jeweils drei Feldspieler gegenüber. Gewechselt wird nur bei einem Bully. Jede Mannschaft besitzt zwei Linien aus einem bestimmten Verhältnis von bulligen Verteidigern und flinken Angreifern. Regeln gibt es nur eine: Der Stärkere gewinnt. Gewinnt ihr eine Partie, öffnen sich



Swen: Wenn ich mir NHL Rock the Rink ansehe, frage ich mich wirklich, ob es bei EA keine Produktqualitätsprüfer gibt oder ob die besseren Programmierer vielleicht gerade im Urlaub waren oder sonst etwas. Zwar bietet Rock the Rink viel Erfrischendes an

Ideen, aber leider ist die grafische Umsetzung dermaßen mau, dass man recht schnell NHL 2000 oder NHL2K ohne Schiri spielen will. Die zu Anfang noch witzigen Prügeleien gehen einem schnell auf den Keks, ebenso die „Spezialbewegungen“, die per Power-Knopf fast immer zum Torerfolg führen.

nach und nach Extras, wie zusätzliche NHL-Teams (haben nicht viel mit den richtigen Profi-Teams gemein) oder Power-ups, etwa schnellere Schuhe oder stärkere Panzerung, die ihr dann in der nächsten Partie einsetzen dürft. Mehr Spielspaß verspricht der Einsatz des Multitaps mit bis zu vier Leuten gleichzeitig. Wenn man die Grafik von NHL Rock the Rink sieht, glaubt man nicht, dass es sich wirklich um ein Produkt vom Sportspezialisten EA handelt. Die Animationen sind lausig, die Spieler wirken kantig und unterscheiden sich nur minimal.

Einziger wirklicher Lichtblick sind die fetzige Rockmusik und die passende Soundkulisse.



...and he scores! Nach einem Treffer wird zunächst einmal überschwänglich gefeiert. Zeit für den Gegner, eine Schlägerei zu beginnen.



Hau drauf! Meinungsverschiedenheiten gibt es auch mal...

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Geeignet für: **Anfänger**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Member von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **NHL 2000 (85%)**
 Features: **Dual Shock, Multitap, Memory-Card**
Erscheint: Juli 2000

Grafik: 37 Sound: 76

Fun: 41

WALT DISNEY World Quest

ENTWICKELTE DIE MAGIE!



WALT DISNEY World Quest MAGICAL RACING TOUR

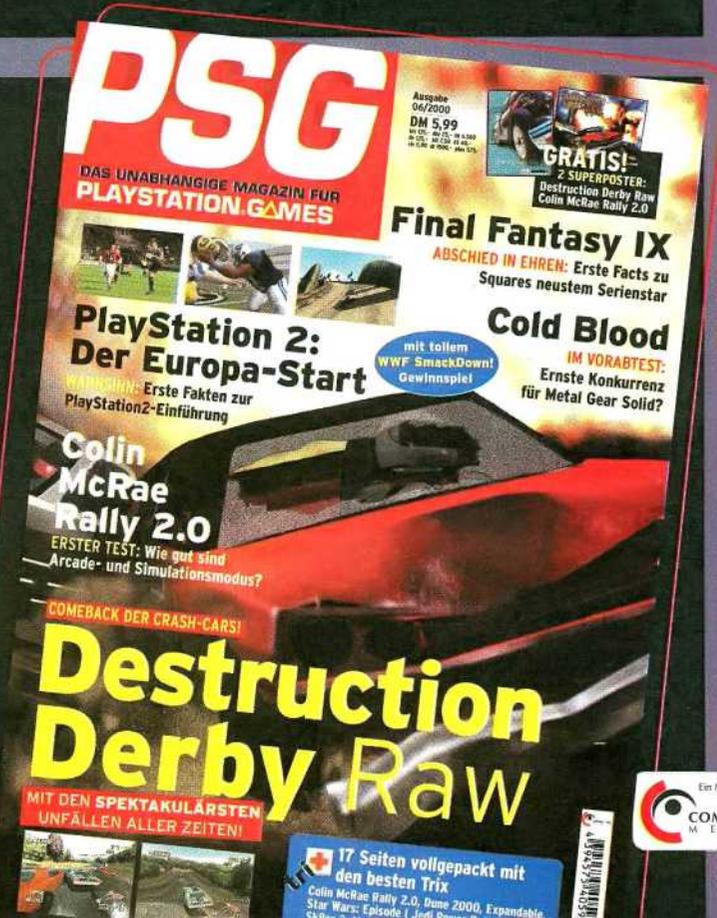


EIDOS hat uns ein **kultiges Paket** zu Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour zusammengestellt. Zu gewinnen gibt es einen **exklusiven Dreamcast**, der mit einem Motiv (passend zum Spiel gearbrusht) erstellt wurde. Dieser Dreamcast ist ein **absolutes Einzelstück!** Zusätzlich legt **Eidos** noch einige Überraschungen in das Paket hinein! Um in den Besitz dieses Pakets zu gelangen, wollen wir folgende Frage beantwortet wissen: **Wie heißt das links abgebildete Erdhörnchen** (das mit der roten Nase)? Ruft einfach an und sprecht die richtige Antwort unter folgender Nummer auf: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der Computec Media AG kostet euch **1,21 DM/min**). Oder schickt uns eine Postkarte (mit der richtigen Lösung) mit dem Betreff **"Eidos-Disney-Gewinnspiel"**. Die Adresse lautet:
 Redaktion Mega Fun, Stichwort: Eidos-Disney-Gewinnspiel
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg.
Teilnahmeschluss ist der 02. August 2000.

Mitarbeiter der Firma Eidos Interactive und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebensstipps & -tricks für die besten Spielehits.





Puzzles: Um im Spiel weiterzukommen, müsst ihr manchmal kleine Schalterrätsel lösen.



Willkommen in der Import-Zone!

Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
Einsendeschluss ist der 30.07.00.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Nightmare Creatures 2

Dreamcast Beat 'em Up Bewaffnet mit Beil und Zaubersprüchen rettet Herbert Wallace die Welt vor dem bösen Adam Crowley.

Schon der erste Teil von Nightmare Creatures geisterte durch die Fachpresse wie ein Schreckgespenst, das sich wegen der Indizierungsgefahr immer wieder in finstere Ecken zurückzog. Nach langem Ringen entschloss sich Konami letztendlich doch, dieses Spiel für den deutschen Markt zu veröffentlichen. Der Spieler durfte auch in dieser Version die Leiber seiner Gegner mit einem gewaltigen Hieb zerteilen, allerdings floss nur schwarzes Blut. Ähnlich verhält es sich beim Nachfolger des aus dem Hause Kalisto stammenden Horror-Schockers. Während wir hier die überaus saftige US-Version für euch testen, ist noch nicht ganz klar, ob die endgültige Euro-Variante die Umsetzung ungeschnitten überstehen wird. Jedenfalls befindet sich auf der in diesen Tagen eingetroffenen Preview-CD noch jede Menge Kunstblut, das es hier zu Lande wahrscheinlich auch bis in die Videospiele-Läden schaffen wird. Heute interessiert uns aber lediglich die (auf alle Fälle ungeschnittene) US-Version, welche in diesem

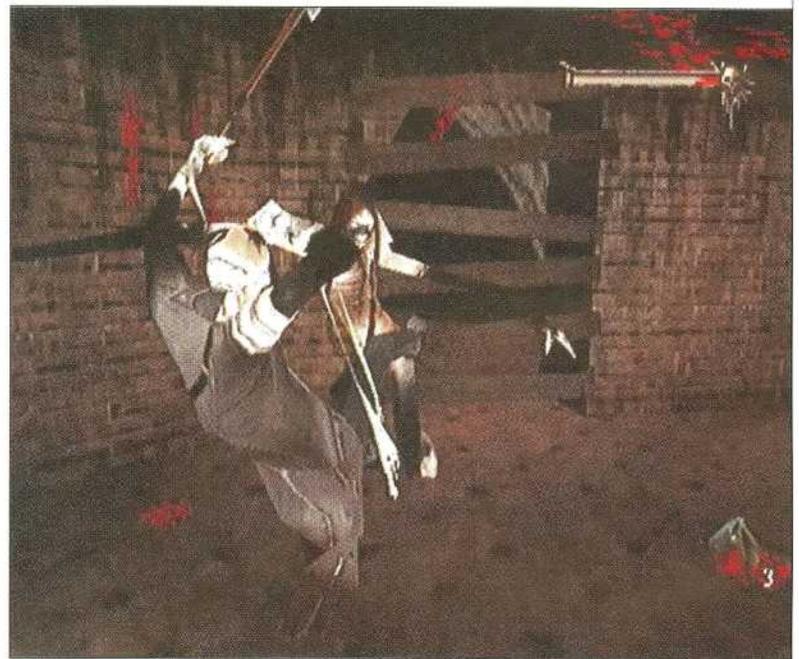


Mächtig: Mit einem Power-up entflammt eure Axt und zieht somit den Gegner sehr viel mehr Lebensleistung ab.

Artikel knallhart bis auf die Knochen getestet wird. Eines aber schon im Voraus: Die Atmosphäre ist wirklich vom Feinsten.

Spielablauf: Schockierende Action mit kleinen Rätseln

Etwa hundert Jahre nachdem er von Ignatius Blackward und Nadia Fransiscus besiegt worden ist, kehrt der grausame Arzt Adam Crowley wieder zurück, um der Welt seine Schreckensherrschaft aufzuzwingen. Während seiner Ruhephase hat sich der mächtige Zauberer von seiner Niederlage erholt, um jetzt erneut



Vorsicht: Dieser Marilyn-Manson-Verschnitt zieht euch viel Energie ab, wenn ihr ihm zu nahe kommt. Tretet ihn am besten zu Boden und hackt mit eurer Axt nach ihm.

einen Versuch zu starten, unsterblich zu werden. Um dieses Vorhaben zu verwirklichen, benötigt der Bösewicht allerdings ein mächtiges Gylph, das sich in den Händen von Circle, einer Organisation, die von den beiden Helden des ersten Teiles gegründet wurde, befindet. In einem Überraschungsangriff ermordet er die beiden Heroen und nimmt diesen Gegenstand der Macht an sich. Doch mit einem hat der Unhold nicht gerechnet, mit Herbert Wallace. Diese Person taucht plötzlich als geheimnisvoller Dritter auf und versucht bewaffnet mit einer Axt das Gleichgewicht der Mächte wiederherzustellen. An dieser Stelle kommt ihr ins Spiel. Von einer



Hilfreich: Während der Raum von sanftem Kerzenlicht erhellt wird, findet ihr weiter hinten Energie in Form von Blutbeutel.

gepolsterten Irrenhaus-Zelle macht ihr euch auf, das Schlimmste zu verhindern. Um den zahlreichen Monstern etwas entgegensetzen zu können, ist euer Hauptcharakter mit einer kleinen Axt ausgestattet, die er sehr oft gegen seine Widersacher erheben muss. In versteckten Kisten findet ihr viele nützliche Items und Zaubersprüche, die bei der Jagd nach dem finsternen Burschen sehr hilfreich sind. Gesteuert wird eure Figur aus der Tomb-Raider-Perspektive, die mit einer sehr guten Kameraführung arbeitet. Bei eurer Odyssee durch die finsternen Labyrinth der Metropolen



Knifflig: Teilweise müsst ihr in bester Tomb-Raider-Manier Rätsel aufklären.



Nach gut hundert Jahren ist der böse Adam Crowley wieder da. Als verrückter Herbert Wallace könnt ihr den Bösewicht aufhalten.



Abgehoben: Kommt ihr in die Fänge dieses Monsters, wirft es euch in hohem Bogen an die nächst gelegene Mauer.



Umzingelt: Erst wenn ihr in direkten Kontakt mit den Ungeheuern kommt, geht das Spiel in den Kampf-Modus über.



Gefahr: Sogar auf dem Dach eines Hochhauses seid ihr nicht vor den Flug-Monstern sicher.



Verzaubert: Mit verschiedenen Power-ups verhext ihr eure Kontrahenten, zum Beispiel hier in eine Glasstatue.



Brutal: Bei einem Fatality zerpflückt ihr die Untiere in kleine Stücke und schleudert sie anschließend in die nächste Ecke.



Erinnerung: In einer alten Kirche erkennt ihr euren Freund Ignatius Blackward auf einem Bild wieder.

stehen euch noch verschiedene Aktionsmöglichkeiten, wie Springen, Klettern, Schwimmen oder Öffnen von Türen, zur Verfügung. Trefft ihr bei eurer Reise auf ein Ungetüm, schaltet die Steuerung von Normalbetrieb in den Kampf-Modus um. Ähnlich wie bei Zelda umkreist ihr dabei euren Gegner, ohne schnell weglaufen

zu können. Durch dieses Auto-Lock-on habt ihr den Widersacher jederzeit im Blickfeld und vermögt euch so voll und ganz auf die Combo-Attacken zu konzentrieren. Ausweichen gestaltet sich ebenso einfach wie ein schneller Angriff auf das feindliche Objekt.

werden erfolgreich verwischt. Sehr positiv fällt der Soundtrack des Games auf, der unter anderem von Rock-Legende Rob Zombie mitgestaltet wurde.

Technik: Fast identisch mit der PlayStation-Version

Betrachtet man die aktuellen Spiele auf dem Dreamcast, kann Nightmare Creatures 2 leider nicht ganz mitziehen. Basierend auf der PlayStation- bzw. PC-Version, erkennt man an dieser Dreamcast-Variante nur wenige oder fast gar keine Verbesserungen. Nicht einmal die grob-pixeligen Texturen

Mit seiner Axt räumt Herbert Wallace unter den Monsterhorden gehörig auf.



Winterlich: Während Schneeflocken vom Himmel fallen, macht ihr euch auf die Suche nach weiteren Ungetümen.



Schleimig: Im letzten Level trefft ihr immer wieder auf dieses eckige Tintenfisch-Ungeheuer.



Hartnäckig: Der Tunnel hinter euch stürzt immer weiter ein, aber dieser Levelboss will euch nicht vorbeilassen.



Swen: Da Nightmare Creatures 2 für die PSX recht gut gelungen war, erwarten die Spieler auf dem Dreamcast eigentlich noch mehr, aber besonders die Clipping-Fehler und die fast gar nicht verbesserte Grafik schlagen verwöhnten Sega-Fans auf den Magen. Auch der Schwierigkeitsgrad ist etwas zu hoch angesetzt. Schon nach wenigen Schlägen der Monster segnet euer Hero das Zeitliche und ihr müsst an den seltenen Speicher-Punkten wieder beginnen.



Geheimnisvoll: Hängt dort der finale Endgegner oder handelt es sich nur um eine weitere Ausgeburt der Hölle?



Athletisch: Springt ihr mit Link über diese Baumstämme, sorgt er mit akrobatischen Einlagen für offene Münder.



Schwerstarbeit: Anders als im Vorgänger kann Link jetzt sogar Kisten tragen und damit Gegner bewerfen.

Legend of Zelda

Majora's Mask

Nintendo 64 Action-Adventure Ein weiteres Abenteuer des kleinen Link lässt uns förmlich mit dem Nintendo-64-Pad verschmelzen.

Nachdem der erste Nintendo-64-Teil von Zelda einschlug wie eine Bombe und die Hardware-Verkäufe wie eine Rakete nach oben schnellen ließ, verging relativ wenig Zeit, bis in Japan das Sequel erschien. Sehr überrascht hielten wir für diese Ausgabe das Modul von Majora's Mask in den Händen. Betrachtet man die immens lange Entwicklungszeit von Zelda - Ocarina of Time, könnte man fast meinen, dass es sich

beim neuesten Teil um einen Schnellschuss handeln müsste. Doch schon nach wenigen Spielstunden zeigte auch dieser Teil absolute Shigeru-Miyamoto-Qualitäten.

Spielablauf: Absolut fantastisch

Nur wenige Monate nach seinem letzten großen Abenteuer reitet Link mit seinem treuen Rappen Epona durch einen finsternen Wald. Etwas in Gedanken ver-

sunken, bemerkt er nicht, wie sich ihm eine helle und eine dunkle Fee nähern. Diese kleinen Scherzbolde führen natürlich nichts Gutes im Schilde und erschrecken das Pferd so, dass Link abgeworfen wird und regungslos liegen bleibt. Plötzlich erscheint eine neue Figur: Stalkid. Dieses seltsame Wesen ist im Besitz einer mächtigen Zauber-Maske und stiehlt Link seine Ocarina of Time aus der Tasche. Zu allem Überfluss reitet es noch, als Link wieder zu sich kommt, auf Epona davon. Nach einer kleinen Verfolgungsjagd fällt euer Held schließlich in einen tiefen Abgrund und findet sich als verzaubertes Deku-Wesen in einer fernen Parallelwelt wieder.



Gefunden: Dieses Meteor-Teil bildet den ersten Schlüsselgegenstand in Links neuem Abenteuer.

Dort muss sich der kleine Elf erst einmal darum bemühen, seine eigentliche Gestalt wiederzuerlangen. Nach einigen gelösten Aufgaben und Rätseln kann Link gerade noch seine Ocarina zurückbekommen, bevor Stalkid einen riesigen Meteor auf die Welt fallen lässt. Mit dem Song of Time gelingt es Link gerade



Komisch: Erneut trifft ihr wieder auf niedliche Feen, die anscheinend einige Pfunde zugenommen haben.



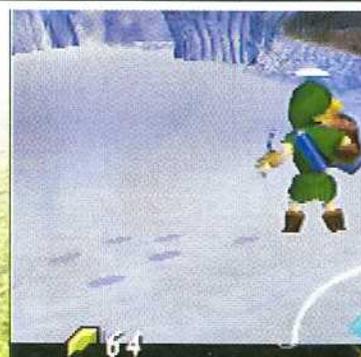
Blendend: Dank Expansion-Pak-Unterstützung wartet Majora's Mask mit vielen netten Effekten auf.



Ausgefippt: Auch in diesem Zelda-Teil trifft ihr wieder auf einige Feen, die euch mit Zauberkraften versehen.

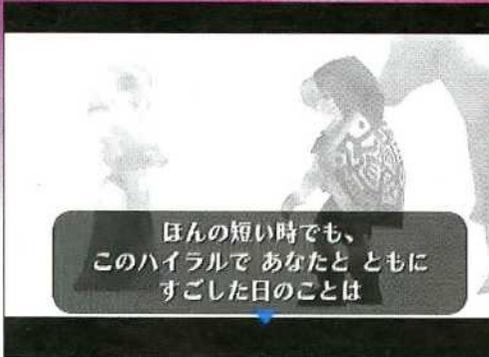


Fantastisch: Die großen Welten rund um die Stadt sind abermals sehr fantasievoll gestaltet.



Eisig: Nehmt euch vor diesen Schnee-Menschen in Acht, denn sie werfen teilweise mit riesigen Schneebällen um sich.





ほんの短い時でも、
このハイラルであなたとともに
すごした日のことは

Melancholie: In kleinen Rückblenden erinnert ihr euch an eure Liebe zu Prinzessin Zelda.



Holzig: Als kleines Deku-Wesen beherrscht ihr eine Wirbel-
attacke und könnt kleine Geschosse ausspucken.



Musikalisch: Nur mit dem Song of Time könnt ihr den
Bösewicht aufhalten.

Intro

Während ihr bewusstlos
seid, stiehlt euch Stalkid
eure Ocarina.



Farbenfroh: Durch Einsatz des Expansion-
Paks wirken die Welten sehr viel bunter als
beim Vorgänger.

noch, dieser Katastrophe zu entgehen
und sich an den ersten Tag seiner Reise
zurückzubeamen, wo er von da an natür-
lich alles daran setzt, dieses Unglück zu
verhindern. Im Laufe des Spieles erhält
Link immer wieder neue Masken, mit
deren Hilfe er sich in verschiedene
Wesen verwandeln kann. So rollt er als
schwerfälliger Goron große Berge hinab
oder schwimmt als Zora-Wesen ge-
schickt durch Flüsse und Seen. Am nor-
malen Item- und Kampf-Menü hat sich
in Majora's Mask so gut wie gar nicht
verändert, was Freunde des ersten Teils
sicher freuen wird. Weiterhin peilt ihr
die Gegner mit dem Z-Trigger an, um
ihnen im richtigen Augenblick einen
Hieb zu versetzen. Auch die gelben C-



Mystisch: An dieser Stelle trifft ihr
das erste Mal auf euren Haupt-
feind.



Altbewährt: Am Kampfsystem hat sich nichts geändert. Weiterhin visiert ihr die Gegner
mit dem Z-Trigger an und schlagt mit dem blauen Button zu.

Tasten haben noch die gleiche Funktion.
Hier positioniert ihr Items, die ihr für
den Spielablauf ständig braucht.

**Technik: Verfeinert durch
Expansion-Pak-Unterstützung**
Schon bei den ersten Schritten in diesem
Spiel stechen die farblich abwechs-
lungsreichen Texturen ins Auge. Zwar
sind diese von der Qualität nur minimal
verbessert worden, tragen durch die
neue Farbpalette aber sehr zu dem
genialen Fantasy-Flair bei. Betrachtet
man die unterschiedlichen Charakter-
Modelle etwas genauer, meint man
ebenfalls mehr Details als beim
Vorgänger zu erkennen. Die Anima-
tionen der Figuren sind ähnlich un-
spektakulär, lediglich den Bewegungs-
ablauf der Hauptfigur hat man einige
neue Sprung-Moves hinzugefügt. Durch
Einsatz des Expansion-Paks finden sich

noch viele andere Feinheiten, zum
Beispiel ein sehr schöner Lens-Flare-
Effekt oder kleine Wasserspritzer.



Swen: Mit Majora's
Mask hat Nintendo
wieder ein geniales
Adventure, das weder
spielerisch noch grafisch
irgendwelche Schwächen zeigt. Durch
die ausgeklügelte Steuerung des Vor-
gängers findet sich der Spieler sofort
wieder zurecht und wird von der Atmo-
sphäre dieses Meisterwerkes in den
Bann gezogen. Allerdings geht uns
durch die japanische Schrift ein ganz
entscheidender Teil des Spieles verloren,
nämlich die Story. Deshalb darf diese
Wertung nicht als absolut angesehen
werden, sondern nur als grobe
Richtlinie.



Auf der Suche nach sei-
nem treuen Pferd Epona
wird Link wieder einmal
in ein aufregendes
Abenteuer verwickelt.



Abwechslungsreich: Beim Blick über das kleine Städtchen stechen
besonders die unterschiedlichen Texturen ins Auge.



Achtung! Schwimmt ihr diesem Wasser-
wesen zu nah an der Schnauze vorbei, zieht
es euch viel Energie ab.





Mutter-Alien: Der erste Endgegner stellt mit leichten Beats kein großes Problem dar.



Anhänger: Habt ihr Gefangene aus den Händen der Aliens befreit, folgen sie euch auf Schritt und Tritt.



Perfekte Choreografie: Das Motion-Capturing ist nahezu perfekt und sorgt für Stimmung.

Space Channel 5

Dreamcast Geschicklichkeit Es gibt nur eine Frau, die die Erde vor der totalen Zerstörung aus dem All retten kann: Ulala!

Sega scheint beim Dreamcast vermehrt auf abgedrehte Spielkonzepte zu setzen. Neben dem Angelspiel Get Bass, dem Rasselvergnügen Samba de Amigo und dem Truck-Racer 18 Wheeler hat Sega in Japan und nun vor kurzem in den USA den Musikgeschicklichkeitstest Space Channel 5 auf den Markt geworfen.

Spielablauf: Groove is in the heart

Im 25. Jahrhundert wird die Welt von Funk-Aliens bedroht. Die Morolians feuern dabei wahllos mit ihren Waffen auf unschuldige Bürger, die dann in einen unkontrollierbaren Tanzrausch verfallen. Ausgangspunkt der Invasion ist die Spaceport-9-Raumstation, in deren Nähe der TV-Sender Space Channel 5 seine Studios hat. Selbstverständlich wittert die junge Nachrichtenreporterin Ulala eine heiße Story und klemmt sich sofort an die Alien-Fersen. Einziges Mittel, die groovy Außerirdischen von ihrem Vorhaben abzubringen, ist, sie im

Tanz zu schlagen. Und in diesem Fach hatte Ulala nur die besten Noten. Die Freizeit-

Tänzerin tanzt für die Freiheit der Menschen! Space Channel 5 ist vom Prinzip ein simples Geschicklichkeitsspiel, in dem es darum geht, bestimmte Tasten- und D-Pad-Kombinationen im Rhythmus der Musik nachzuahmen. Auf den ersten Blick scheint dies nicht gerade eine echte Herausforderung zu sein, aber schon nach kurzer Zeit stellt sich heraus, dass uns Sega, ganz in seiner Arcade-Tradition, einen gehörigen Brocken serviert hat. Zu Anfang sind die Kombinationen noch leicht: Up - Chu - Right - Chu - Chu. „Chu“ ist übrigens japanisch und bedeutet so viel wie „schießen“. So lösen sich die Aliens, nach kurzer Eingewöhnungszeit durch Ulalas Wumme getroffen, ohne Probleme in Staub auf. Ab Level 2 wird die Sache für unmusikalische oder grobmotorische Menschen happig. Zumal Space Channel 5 keinen

Trainingsmodus bietet und auch nicht anzeigt, ob man etwas zu früh oder zu spät gedrückt hat.

Technik: U-LA-LA!

Ähnlich wie Crazy Taxi bietet Space Channel 5 eine perfekte Mischung aus Grafikstil, Gameplay und Musik. Gerade der flippige Retro-Soundtrack im 70er-Stil gehört zum Besten auf dem DC. Es handelt sich nämlich um eine dynamische Untermauerung, die sich entsprechend der Situation anpasst. Hinzu kommt das klasse Charakter-Design und ein fehlerfreies Motion-Capturing.



Level-Abrechnung: Ulala erhält nur Zugang zum nächsten Abschnitt, wenn sie eine ausreichende Einschaltquote erreicht.



Swen: Hin und wieder gibt es Spiele, die sich nicht ohne Weiteres in ein Wertungsschema zwängen lassen. Space Channel 5 gehört eindeutig dazu. Das Spielprinzip ist sicher als mager zu bezeichnen, da gerade der Umfang und die Spieltiefe zu wünschen übrig lassen: Wo ist der Zweispieler-Modus? Aber dieser Titel hat ein ganz besonderes Flair, das seinesgleichen sucht. Ich kann dieses Game jedem, der nur einen Funken Rhythmusgefühl im Blut hat und von Spielen wie PaRappa the Rappa oder Beatmania nicht genug bekommen kann, wärmstens empfehlen.



Musik im Blut: Es gibt kaum einen Rhythmus, bei dem Ulala ins Stocken gerät. Die Aliens werden sich noch wundern!



Glück gehabt: Als einzige Überlebende eines Schiffsunglücks wird Ulala in den Weiten des Alls gerettet.



Direkte Konkurrenz: Selbstverständlich wollen auch andere Sender über die Alien-Invasion berichten. Pudding, so der Name der Dame von Kanal 42, gibt alles.

Indy Racing 2000

Nintendo 64 Rennspiel Paradigms Rennspiel-Update der in Deutschland nicht so populären Indy-Cart-Serie.

Nach dem großen Erfolg, den Paradigm Entertainment mit seinen Formel-1-Titeln auf dem Nintendo 64 hatte, war es lange Zeit still um die Rennspiel-Spezialisten. Lediglich für den Dreamcast erschienen in den letzten Monaten einige Spiele des ehemaligen Pilotwings-Entwicklers. Doch mit Indy Racing 2000 scheinen die Coder ihr Comeback auf der Modul-Konsole feiern zu wollen. Da diese Rennsportart außerhalb Amerikas noch sehr wenig verbreitet ist, erklären wir kurz die Regeln. Anders als bei der Formel 1, wird der Wettkampf bei diesem Motorsport nicht auf anspruchsvollen Rennstrecken, sondern eher auf langweiligen Rundkursen ausgetragen. Da auf diesen Strecken weniger das fahrerische Können zählt, setzen die

Fahrer auf High-Tech-Fahrzeuge, aus denen jedes Quäntchen Leistung herausgekitzelt wird. Bei Geschwindigkeiten jenseits der 300km/h-Marke sollte der Pilot aber gute Nerven haben, wenn sich ein gegnerisches Fahrzeug bis auf wenige Zentimeter nähert. Indy Racing 2000 hat natürlich alle Lizenzen, die für ein derartiges Spiel benötigt werden. Angefangen von den 20 Fahrern über die Renn-Boliden bis hin zu großen Plakaten prözt das ganze Spiel nur so von Werbung. Das eigentliche Hauptmenü des Racers gestaltet sich sehr schlicht. Außer der Fahrer-, Wagen- und Strecken-Auswahl gibt es lediglich noch einen Punkt, in dem ihr das Setup eures Gefährtes einstellen dürft. Beginnt ihr anschließend das Rennen in



Hoppla! Während wir uns auf Siegeskurs befinden, schleudert dieser Kontrahent ohne ersichtlichen Grund an uns vorbei.

einem fliegenden Start, kommen sogar Anfänger bestens mit der sensiblen Steuerung zurecht. Allerdings ist diese auch der Knackpunkt an Indy Racing 2000, denn als realistisch lässt sich diese wohl kaum beschreiben. Rast ihr mit hoher Geschwindigkeit in eine Kurve hinein, bricht der Wagen kontrolliert aus. Das ist vielleicht bei Ridge Racer angebracht, in einem Indy-Cart-Game wirkt dies aber sehr unwirklich. Hinzu kommt noch ein recht unausgewogener Schwierigkeitsgrad, der wirklich jedem Spieler die gute Laune verdirbt.



Swen: Während die Formel-1-Spiele von Paradigm eigentlich immer zu überzeugen wussten, wirkt Indy Racing 2000 eher wie ein schlechtes Abfall-Produkt. Betrachtet man die Steuerung, den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad und den geringen Umfang, bleibt eigentlich nicht viel Positives über diesen Titel zu berichten.



Populär: In der Fahrerauswahl finden sich sämtliche Namen der aktuellen Indy-Cart-Serie.



Rasant: Aus der Ego-Perspektive gestaltet sich das Renngeschehen sehr viel nervenaufreißender als aus den anderen Ansichten.

Rayblade

PlayStation Strategie Als japanischer Youngster fällt euch zufälligerweise ein gigantischer Mech in die Hände.

Es gibt Spiele, die man als Importe gerne besitzt und bei denen man sich stur durch japanische Menüs durchbeißt. Aber es gibt eben auch diese Spiele, bei denen man als Europäer null Chance hat, überhaupt etwas mitzubekommen. Also versuche ich einfach mal grob umrissen wiederzugeben, wie sich Rayblade

präsentiert. Nach dem recht anscheinlichen Vorspann im Anime-Stil startet ihr an irgendeiner typischen japanischen Schule, in der alle Schüler nett, hübsch und ätzend zuvorkommend sind. Hier führt ihr einige Dialoge und Smalltalk, begleitet von ein paar Standbildern, die anscheinend irgendwie etwas zur

Story beitragen. Hat man sich dann durch die zweitausenddreihundertfünfzehn Dialoge geklickt (ich habe schon an ein Dauerfeuer-Pad gedacht), erscheinen aus dem Nichts zwei sich bekämpfende gigantische Mechs. Dummerweise ist der Pilot des guten Mechs schon schwer verletzt. Mutig und tapfer besteigt einer der Schüler den Kommando-Raum, übernimmt die Kontrolle über den gewaltigen Aufbau des Stahlgiganten und es kommt zum Kampf. Dieser wird rundenbasierend ausgetragen. In verschiedenen Menüs legt ihr eure Züge fest, bringt euch in Position und kämpft. Mit etwas Geduld bekommt man auch heraus, welcher Menüpunkt für welchen Befehl dient. Und das war es in groben Zügen schon, was man als Europäer über Rayblade berichten kann.



Kleiner Lichtblick: Wenigstens die Anime-Standbilder sind nett anzusehen, aber das war es schon.



Gunther: Ich könnte dem Spiel vielleicht minimalen Reiz zubilligen, wenn ich die japanische Sprache beherrschen würde, aber Kampfgrafik und Sonstiges erinnern mich eher an die alten langweiligen Manga-Adventure auf dem Saturn und können nicht einmal vom Anime-Gehalt her im geringsten überzeugen. Sicherlich könnte man den Vorwurf machen, warum wir uns überhaupt solche Spiele zum Antesten besorgen. Der Grund: Keiner von euch soll versehentlich für so einen Krampf sein Geld verschwenden.



Kampfgetümmel: Mit lächerlichen Effekten beharken sich hier zwei Mechs auf einem langweiligen Schlachtfeld. Da gab's auf Amiga mehr zu sehen.



Menüs: Als Europäer scheitert man an solchen Untermenüs in japanischer Schrift. Selbst zu raten hilft hier wenig.



Excitebike 64

Nintendo 64 Rennspiel Allen Unkenrufen zum Trotz erblickt noch so manche Perle das Licht der N64-Spielewelt.

Kann sich vielleicht noch jemand an den NES-Klassiker Excitebike erinnern? Es handelte sich um einen unheimlich motivierenden 2D-Racer rund um PS-starke Enduro-Maschinen. Die kalifornischen Left Field Studios, die sich bereits für den Vorgänger verantwortlich zeichneten, schicken die Pisten-Rowdys nun in die dritte Dimension.

Spielablauf: Technik macht den Meister

Noch bevor ihr euch in die zahlreich angebotenen Wettbewerbe begeben, solltet ihr einige Trainingsrunden fahren, um euch mit der Steuerung vertraut zu machen. Neben einer kompletten Saison sind Time-Trials und Special Tracks auf dem Rennprogramm. Im Mittelpunkt des Geschehens steht naturgemäß das Absolvieren einer ganzen Rennserie. Lediglich fünf der insgesamt 20 Pisten sind anfangs spielbar. Um die jeweils nachfolgenden fünf Kurse freizuspielen, müsst ihr den ersten Platz in dieser Competition belegen. Bereits zu Beginn eurer Titel-Ambitionen werdet ihr euch auf den abwechslungsreichen Strecken

mit den hochkarätigen Rivalen auseinandersetzen. Während ihr etwa im japanischen Kyoto durch eine Halle brettert, begeben sich in Lefty's Mill über die staubigen Wege rund um eine verlassene Sägemühle. Doch auch die Special Tracks haben es wahrlich in sich. So düst ihr durch eine zufällig generierte Wüstenlandschaft, um einige Feuerstellen vor der gesamten Konkurrenz zu erreichen. Neben der Vollgas-Action vollführt ihr noch solche imposanten Tricks wie Nac-Nacs, Nothings oder One-Handers.

Technik: Optischer und akustischer Genuss

Durch den Einsatz des 4MB-Expansion-Paks erzielen die Coder neben der HiRes-Optik eine enorme Detailfülle. Qualmende Auspuffe bilden hier nur die Speerspitze des Gezeigten. Die einzelnen Biker werden absolut authentisch in Szene gesetzt. So drehen die Fahrer beispielsweise während der Flugphasen die Köpfe, um das restliche Feld in Augenschein zu nehmen. Darüber hinaus läuft die Framerate selbst



Messerscharf: Nach den großen Sprunghügeln wird selbst in der Luft um jeden Meter gekämpft.

im Vierspieler-Modus auf einem hohen Niveau. Zudem erklingt ein wahrlich authentischer Motoren-Sound, der das besondere Enduro-Flair zusätzlich unterstreicht.



Swen: Was die Left Field Studios hier für den Modul-Toaster fabrizieren, lässt mich den Mund vor Staunen nicht mehr schließen. Als ob es

nicht reichen würde, ein absolut herausragendes optisches Umfeld zu schaffen, setzen die Jungs in puncto Realismus einen für das N64 gültigen Standard. Selten vorher durfte man motorisierte Gefährte derart realitätsnah über die Rennstrecken scheuchen. Dieser Perfektionismus setzt sich bei der intuitiven Steuerung nahtlos fort. Während der Turbo etwa auf die Z-Taste gelegt wurde, wird der R-Button in Verbindung mit dem B-Button genutzt, um die scharfen Kurven elegant zu meistern. Selbst bezüglich des Umfangs gibt man sich keine Blöße. Zwar muten 20 Kurse auf den ersten Blick etwas mager an, doch sollte man zusätzlich in Betracht ziehen, dass weitere versteckte Modi, zum Beispiel die Soccer-Variante, förmlich danach schreien, freigespielt zu werden. Excitebike 64 überrascht mich auf ganzer Linie, denn mit einem solchen Knaller hätte ich nicht gerechnet. Mit diesen Eindrücken kann man den Dolphin nur schnellstens herbeisehen.



Unterschiede: Alle verfügbaren Biker, zum Beispiel Bobby Big Dog Malone, verfügen über individuelle Stärken.



Trick-Attack: Gerade die Jagd nach den besten Moves gegen einen menschlichen Konkurrenten bringt enormen Spaß.



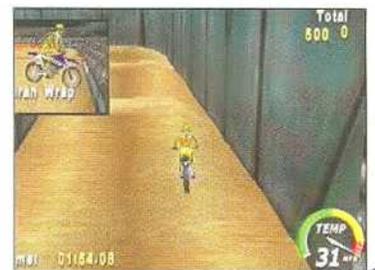
Balance-Akt: Schon während der Flugmanöver solltet ihr euch über eine gute Landung Gedanken machen.



Überquerung: In der Nähe einer alten Mühle muss selbst eine Holzbrücke überquert werden.



Schieflage: Während der langen Flugphasen bleibt meist genügend Zeit, den ein oder anderen Specialmove auszuführen.



Tricks vom Feinsten: Toll ausgeführte Manöver werden in dem eingblendeten Screen sofort wiederholt.

Selten sah man ein sowohl technisch als auch spielerisch derart überzeugendes Motocross-Game.



Feuerstelle: In der Wüste solltet ihr alle qualmenden Herde anfahren, um die Konkurrenz in die Schranken zu verweisen.



Super Runabout

Dreamcast Rennspiel Versucht Climax mit ihrem neuesten Spiel den Genre-König Crazy Taxi vom Thron zu stoßen?

Mit ihrem neuesten Projekt Super Runabout fahren die Coder von Climax nicht das erste Mal auf der Renn-Action-Schiene. Schon auf der PlayStation war ein Titel dieser Serie erhältlich, der aber hier zu Lande unter dem Namen Felony 11-79 erschien. Für den neuesten Teil der Reihe nutzen die erfahrenen Programmierer Segas neue Hardware, auf der sie mit Blue

Stinger bereits Erfahrungen sammelten. Climax tritt mit Super Runabout in direkter Konkurrenz zu Crazy Taxi an den Start, was es ihrem Game sicherlich nicht einfach macht, überzeugend zu wirken. Anfangs müsst ihr euch erst einmal zwischen zwei Parteien entscheiden. Während ihr euch bei "The Poor Have No Leisure" mit Bauern aus dem Hinterland durch die Straßen von San Francisco



Imposant: Zahlreiche Explosionen zieren eure Fahrt durch die Stadt. Allerdings hätte man es ohne Windows-CE-Unterstützung sicherlich besser hinbekommen.

schlägt, tretet ihr in "Bad News Had Wings" in die Reihen der städtischen Polizei ein. Anschließend geht es direkt zu den Missionen, bei welchen ihr euch ein Fahrzeug auswählen dürft. Hierbei steht euch ein umfangreicher Fuhrpark zur Verfügung, der sich aus Autos, Bussen, Motorrädern und anderen Fahrzeugen zusammensetzt. Startet ihr danach die Mission, findet ihr euch im heutigen San Francisco wieder. Obwohl ihr immer wieder neue Aufträge bekommt, unterteilen sich die Aufgaben immer wieder in Fahrzeuge-Rammen, Gegenstände-Zerstören oder Autos-Verfolgen. Bei dieser Hetzfahrt durch die Stadt kann euch eigentlich so gut wie nichts geschehen. Jedoch solltet ihr mehrere Frontal-Kollisionen vermeiden, da sonst euer Vehikel den Dienst verwehrt. Für erledigte Missionen erhaltet ihr anschließend einen Geldbetrag und ein neues Auto, welches ihr für den nächsten Auftrag nutzen dürft.



Missionsziel: Rammt diese entgleiste Straßenbahn so lange, bis die Energie unten rechts zu Ende ist.



Team-Auswahl: Zu Anfang müsst ihr euch zwischen zwei Mannschaften entscheiden, später folgen weitere Mitbewerber.

Wieso hat Climax dieses Spiel nur unter Windows CE programmiert? Würde die Hardware des Dreamcast direkt angesprochen, hätte man das Spiel optisch sicherlich noch imposanter gestalten können. Das Fahrverhalten der Vehikel ist ebenfalls sehr verbesserungswürdig. Hier fliegt ihr fast schon schwerelos über Kuppen und Schanzen.



Mario: Super Runabout ist ein cooles Spiel mit vielen Innovationen. Leider zerstört die fatale Steuerung den anfangs recht positiven Eindruck total.



Bomberman 64:

The Second Attack

Nintendo 64 Geschicklichkeit Der gute alte Bomberman, seines Zeichens Hudsons Maskottchen, ist zurück!

Und wieder einmal tritt er an, um diesen Kerlen und Mieslingen in den digitalen Hintern zu treten. Hierzu steht euch ein Story-Mode zur

Verfügung, in welchem ihr euch Raum für Raum durch die Geschichte beißt. Ist ein Zimmer von Gegnern und Fallen geräumt, gelangt ihr weiter. Aber es gilt auch, viele versteckte Geheimnisse zu lüften und zu lösen. Oder ihr tretet im guten alten

Battle-Mode gegen bis zu drei menschliche Kontrahenten an und lasst es tüchtig krachen. In gewohnter Weise bombt ihr fleißig, sackt eine Menge Goodies ein und erlebt einen Haufen Spaß.



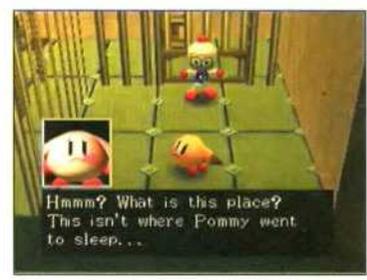
Gunther: Na klasse! Bomberman ist wieder da! Nachdem der Kleine einen genauso dicken Kopf hat wie Kenny, muss ich dem Spiel schon mal grundsätzlich positiv gegenüber-



Versteckt: Hin und wieder muss man sich genau umschauen, um versteckte Eingänge zu finden.



Feurig: Diesem Feuerkopf muss so lange ausgewichen werden, bis er versehentlich ausgelegte Bomben zündet.



Pommy: Bombermans treuer Begleiter sieht aus wie eine zu lang gekaute Portion Kautabak, ist aber recht brauchbar.



Ruhe bewahren: Mit dem richtigen Timing kann Bomberman hier ausgelegtes Sprengmaterial so durch den Raum schieben, dass die Gegner aus der Ferne ausgeschaltet werden.

stehen. Bomberman 64: The Second Attack ist mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden. Das mag auch an seinem neuen Kumpel, der ihn stets begleitet, liegen. Aber leider fehlt mir im Story-Mode der gewisse Feinschliff in Sachen Fairness. Es sind einfach zu viele Situationen vorhanden, die dem Kleinen Energie kosten. Dies mag an der starren Kamera liegen und an der etwas zu übersensibel reagierenden Steuerung. Schweren Herzens haben wir uns auf 73 Steine geeinigt.



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 gesparrt? Lust auf was Neues? In dieser Rubrik findet ihr die wahren Software-Perlen für eure Konsolen.



Beat 'em Up

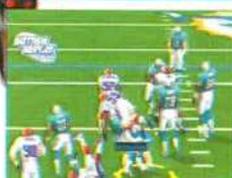


Berserk/DC ASCII 2/00 S.79	86%
Nightmare Creatures II/PS Kalisto 6/00 S.44	85%
Zombie Revenge/DC Sega 8/00 S.43	80%
Soul Fighter/DC Toka 1/00 Beilage	78%
Fighting Force 2/PS Eidos 1/00 S.78	75%
Nightmare Creatures/N64 Kalisto 2/99 S.71	75%
Dynamite Cop/DC Sega 10/99 S.83	73%
Nightmare Creatures/PS Kalisto 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 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%
NHL Face Off 99/PS SCEA 4/99 S.60	74%

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



Fußball	
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! SCEA 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%



Golf	
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/N64 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%



Tennis	
Centre Court Tennis/N64 Hudson 3/99 S.74	79%
Sampras Extreme Tennis/PS Codemasters 8/96 S.42	74%
Anna Kournikova S. C. Tennis/PS Namco 7/99 S.86	74%
Smash Court Tennis/PS Namco 11/96 S.70	73%
All Star Tennis/PS Ubi Soft 11/98 S.79	67%
All Star Tennis/N64 Ubi Soft 4/99 S.55	63%
V-Tennis 2/PS Tonkin House 4/97 S.66	59%
Hyper Final Match Tennis/PS Human Ent. 5/96 S.79	59%
Tennis Arena/PS Ubi Soft 12/97 S.121	58%
Davis Cup Tennis/PS Telstar 11/96 S.59	55%



Boxen	
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%
Billard	
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%



Bowling	
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%
Sonstiges	
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%
Snob Kids/N64	Atlas 3/98 S.76 76%
Snow Racer 98/PS	Infogrames 5/98 S.109 74%
Extreme Snowbreak/PS	Microdis 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%
Colin McRae Rally 2.0/PS	Codemasters 7/00 S.64 85%
F1 2000/PS	Electronic Arts 5/00 S.69 85%
F1 World Grand Prix II/N64	Nintendo 6/99 S.50 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%
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	Activision 10/99 S.78 85%
Resident Evil Director's Cut/PS	Capcom 12/97 S.100 84%
Dino Crisis/PS	Capcom 12/99 S.36 84%
Silent Hill/PS	Konami 9/99 S.44 82%
Resident Evil 1/PS	Capcom 6/96 S.38 80%



Real	
Metal Gear Solid/PS	Konami 3/99 S.58 93%
Tomb Raider IV/PS	Eidos 1/00 S.46 90%
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%

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 Tricelcon/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



Arcade	
Colony Wars: Red Sun/PS	Psygnosis 4/00 S.52 88%
Star Wars: Rogue Squadron/N64	Factor 5 2/99 S.60 85%
Colony Wars: Vengeance/PS	Psygnosis 1/99 S.92 83%
Eagle One: Harrier Attack/PS	Infogrames 2/00 S.48 83%
Omega Boost/PS	SCED 8/99 S.64 80%
Wing Commander 3/PS	Electronic Arts 4/96 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	Namco 12/97 S.107 81%
RE: Survivor/PS	Capcom 5/00 S.67 70%
Ghoul Panic/PS	SCED 5/00 S.67 62%
Judge Dredd/PS	Gremlin 2/98 S.67 52%
Point Blank 2/PS	Namco 10/99 S.54 50%
Point Blank/PS	Namco 4/98 S.73 35%
Crypt Killer/PS	Konami 5/97 S.62 30%



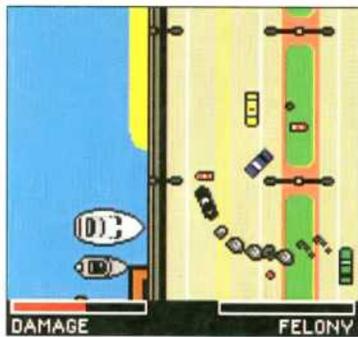
Ego	
Perfect Dark/N64	Rare 8/00 S.36 94%
Indiziertes Spiel/N64	Rare 11/97 S.78 92%
Turok: Rage Wars/N64	Acclaim 12/99 S.68 85%
Turok 2: Seeds of Evil/N64	Acclaim 11/98 S.68 83%
Armorines/N64	Acclaim 12/97 S.102 82%
Forsaken/N64	Iguana 6/98 S.88 81%
Rainbow Six/DC	Red Storm 7/00 S.74 76%
Turok: Dinosaur 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%

Driver (GBC)

Einen der großen PlayStation-Hits des letzten Jahres gibt es nun für den Game Boy Color. Auch in der Taschenversion seid ihr als Undercover-Cop Tanner unterwegs, um verschiedene Aufträge für ein kriminelles



Syndikat auszuführen. Info-grammes hat aus dem PS-Hit einen Game-Boy-Hit gezaubert. Wie beim Genre-Kollegen Grand Theft Auto verfolgt ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive. Neben dem Undercover-Modus stehen euch noch ein Spritztour-Modus und diverse Fahrspiele zur Verfügung. Im Spritztour-Modus habt ihr die Qual der Wahl zwischen sechs verschiedenen Fahrzeugen. Das eigentliche Herzstück bildet dennoch der Undercover-Modus. So seid ihr



Fluchtfahrer einer Bankräuber-Gang, liefert Gegenstände unter Zeitdruck an bestimmten Orten ab oder fährt gestohlene Wagen von A nach B. Viele Missionen warten auf euch und die Polizei ebenso. Ständig sind euch die Cops mit Blaulicht auf den Fersen und wehe ihr werdet erwischt! Dann heißt es „Game over“ und die Mission noch-

mal von Anfang an spielen. Aber die Aufgaben sind allesamt machbar und motivierend. Auch die Technik ist über jeden Zweifel erhaben.

Driver auf dem Game Boy Color sieht dem PlayStation-GTA auf einem kleineren Fernseher zum Verwechseln ähnlich. Nach dem grandiosen MGS der nächste Top-Hit für den GBC. (René)



WERTUNG:
Fun: 88%

Billy Bob's Hunting 'n' Fishing (GBC)

Midway bringt uns zwei der beliebtesten Volkssportarten der Amerikaner auf einem Game-Boy-Color-Modul: Angeln und Jagen. Um eurer Herzensdame zu imponieren, müsst ihr ein guter Jäger und Angler werden. Um allerdings nicht mit dem Sheriff in Konflikt zu geraten, benötigt ihr zunächst die jeweiligen Lizenzen. In zwei Mini-Games erhaltet ihr diese recht einfach. Schießt eine gewisse Anzahl von Hasen innerhalb eines Zeitlimits und fangt möglichst viele Dosen auf, bevor sie

in den See gelangen. Schon dürft ihr nach Belieben angeln und jagen. Beim Angeln stehen euch drei verschiedene Boote zur Auswahl. Mit einem davon schippert ihr dann raus, werft die Angel aus und mit etwas Geduld und Geschick beißt schon der erste Fisch an. Je nach Level müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Fischen fangen bzw. Tiere schießen, um die Runde zu bestehen. Anfangs aufgrund eines üppigen Zeitlimits noch einfach, erschweren bei längerem Spielen zusätzlich Munitions-

und Köderknappheit das Spiel. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Ebenen und acht Mini-Games, zum



Beispiel Schweine-Fangen, Graben nach Würmern oder Krebs-Fischen. Technisch ist der Titel sehr solide. Die Grafik ist witzig und es ist immer alles gut erkennbar. Nur der Sound hätte etwas weniger dahindudelnd sein können. Insgesamt ein kurzweiliger Titel für alle Freunde des Jagens und Fischens. (René)

WERTUNG:
Fun: 68%

DSF Fußball (GBC)

Passend zur EM bringt Ubi Soft ein Fußball-Spiel für den GBC auf den Markt. Allerdings könnt ihr in diesem nicht mit den National-Teams antreten, sondern "nur" mit Vereinsmannschaften aus Deutschland, England, Italien, Spanien, den Niederlanden und Frankreich. Ein weiteres Manko ist eine fehlende Lizenz, so dass die Spieler mal wieder Metheus, Jenker oder Müller heißen.



Gut, man erkennt auf dem GBC eh keinen Spieler, aber für die Atmosphäre bei einem Fußball-Spiel ist eine Lizenz doch immer besser.

Ihr beobachtet das Gekicke in der Draufsicht. Für einen GBC-Titel ist die grafische Darstellung dabei durchaus ausreichend. Selbst Einblendungen über die Geschehnisse auf dem Spielfeld gibt es am unteren Bildschirmrand zu sehen. Die Spiele selbst laufen recht flink ab, wodurch ihr sogar auf der schwächsten Stufe schon ordentlich um einen Sieg zu fighten habt. Positiv zu erwähnen ist die Einstellungsvielfalt. Neben der Aufstellung der Spieler lassen sich auch die Taktik und die Formation des

eigenen Teams beeinflussen. Das Highlight ist aber der Link-Modus, in dem ihr gegen einen Freund aus Fleisch und Blut antreten dürft. Wer sich an der fehlenden Lizenz und einem recht fordernden Schwierigkeitsgrad nicht stört, der bekommt mit DSF Fußball ein kurzweiliges Soccer-Game geboten. (René)

WERTUNG:
Fun: 70%

Street Fighter Alpha (GBC)

Capcom schlachtet mal wieder seine Lieblingslizenz aus und schickt einen weiteren Street-Fighter-Teil ins



Rennen um die Käufergunst. Es ist die Alpha-Version für den Game Boy Color. Am Start des wohl bekanntesten Martial-Arts-Turniers der Welt sind diesmal alle 13 Kämpfer der Automaten-Version, wobei zunächst erst zehn Charaktere zur Auswahl stehen. Diese sind Ryu, Chun-Li, Charlie, Ken, Guy, Birdie, Sodom, Adon, Rose und Sagat. Die restlichen drei Charaktere müssen noch freigespielt werden. Neben dem Arcade-Modus gibt es lediglich den Trainingsmodus, in welchem ihr die

Capcom-typischen Specialmoves und Combos einstudieren könnt. Wer allerdings schon die ein oder andere Street-Fighter-Version kennt, der wird sich schnell zurechtfinden. Viele Moves sind nämlich einfacherweise übernommen worden. Grafisch macht das Spiel einiges her, vor allem die Animationen der Kämpfer machen einen guten Eindruck. Die Hintergrundgrafiken sind abwechslungsreich und schön gezeichnet. Nur der Sound nervt recht bald. Mit Street Fighter Alpha bekommt der Käufer

genau das, was er auch erwartet, nämlich einen typischen Capcom-Prügler mit all seinen Vor- und Nachteilen. So fehlen inzwischen einfach die neuen Ideen, die dem Spiel frische Impulse verleihen könnten. Fans dürfen dennoch bedenkenlos zuschlagen. (René)

WERTUNG:
Fun: 73%

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



**Nix neisgekaufte
Nintendo-Magazin!**

Vier starke
Pokémon-
Starkarten in
jeder Ausgabe!



PS2 im Zwielight

Weiterhin äußern viele unserer Leser ihre Vorbehalte gegenüber der PlayStation 2. Allerdings scheint sich die meiste Kritik nur auf Gerüchte und Screenshots zu gründen. Wahrscheinlich wird sich der Trubel bald wieder legen.
Euer Swen

Big-N-Plädoyer

Ich weiß nicht, wie manche Menschen sagen können, dass das N64 tot sei. Schaut man sich Spiele wie 007, Zelda oder die, die noch kommen, an, dann sieht man, dass die Nintendo-Konsole zwar nicht so viele Games wie die PSX hat, aber viele von den N64-Titeln sind hervorragend, was man bei der PSX nicht sagen kann. Bei der Sony-Konsole sind doch höchstens 20% gut. Die Bilder der PS2-Spiele sehen auch nicht berauschend aus. Schau ich mir Bilder von RRV an und vergleiche sie mit Tokyo Highway Battle (DC), gewinnt ganz klar Tokyo. Ich möchte noch was zum Dolphin sagen: Es sieht zwar nicht so aus, aber Nintendo hat noch ein Ass im Ärmel!

Björn (face@de.dreamcast.com)

Ich lehne mich jetzt einmal weit aus dem Fenster: Das N64 wäre ohne Pokémon und Rare schon lange weg vom Fenster. Nintendo versteht es aber wie keine andere Firma, Marketing zu betreiben, so dass selbst in sehr schlechten Zeiten wieder ein Aufschwung zu erkennen ist. Zum Thema PlayStation: Jeder, der sich nur ein wenig mit Videospiele auskennt, weiß, dass die PlayStation ein Massenprodukt ist und entsprechend von der Software-Industrie bedient wird, zumal die Hardware schon lange ihren Zenit überschritten hat. Bilder von RRV und Tokyo miteinander zu vergleichen, ist nicht unbedingt objektiv. Wir haben beide Spiele in der Redaktion ausführlich getestet. Wenn man einmal von den spielerischen Vorzügen von RRV

gegenüber THC absieht, ist Namcos PS2-Debüt dem DC-Racer ebenfalls grafisch überlegen. Ob der Tokyo-Nachfolger in puncto Grafik zuzulegen vermag, bleibt abzuwarten, jedoch lassen erste Demos einiges erwarten.

Schlecht geredet

Ich schreibe aus dem Grund, weil die meisten Leute nur Schlechtes über die PS2 reden. Daher möchte ich gern meine positive Meinung äußern. Alle sagen, was die PS2 am Anfang für schlechte Spiele hatte in Sachen Grafik, gut, zugegeben, das entspricht nicht der Power der PS2 (die PS2 steckt noch in den Kinderschuhen). Warten wir mal, bis die PS2 laufen lernt und dann richtig in Fahrt kommt. Am Europa-Release werden wir sehen, was die PS2 kann, und das wird erstklassig werden. Davon bin ich überzeugt. Bei der PS2 war der Anfang nur deswegen so problematisch, weil der Vorgänger so erfolgreich war und die Leute sich mehr erhofft hatten. Aber als der Dreamcast auf den Markt kam, waren alle begeistert, weil der Saturn nicht so einen großen Erfolg hatte. Der Dreamcast hatte auch mit Problemen zu kämpfen. Da waren die Joypads, die auseinander geflogen sind wegen

mangelnder Qualität, oder in Japan hatten sie defekte Memory-Cards. Die Software war auch mit Fehlern behaftet, wie das alberne Pen Pen TriIcelon, das mit Pop-ups quälende Sega Rally oder das ruckelige Godzilla Generations mit lächerlicher Grafik für den Anfang. Erst nach geraumer Zeit kamen Spiele wie Soul Calibur auf den Markt. Zu der jetzigen Zeit dürfen wir nicht vergessen, dass der Dreamcast schon über ein Jahr auf dem Markt ist. Microsoft und Nintendo enttäuschten auf ganzer Linie. Auf der E3 gab es nichts zu sehen von den beiden Next-Gen-Konsolen außer irgendwelche Leinwand-Trailer. Microsoft wird es schwer haben, sich auf dem japanischen Spielmarkt zu etablieren, da vor kurzem der Deal mit Sega geplatzt ist. ImGegensatz zu Nintendo, die es leicht haben, sich gut mit Pokémon zu verkaufen, vor allem wenn man das Spiel in das Startpaket miteinbezieht.

anonym

Ich gebe dir Recht, denn ich finde auch, dass die derzeitige Kritik an der PS2 verfrüht ist. Mich wundert nur, dass eine absolute Renommee-Firma wie Namco es nicht schaffte, Spiele

mit echten technischen Innovationen abzuliefern (so wie sie es mit Soul Calibur auf dem DC zeigten). Auch über Square legen wir mal den Mantel des Schweigens. Deine Einschätzung zum DC-Starting-Line-up kann ich nicht nachvollziehen. Sega Rally 2 quält mich keineswegs, Pen Pen ist ein spaßiges Vierspieler-Vergnügen und Godzilla hat nicht geruckelt (okay, war trotzdem totaler Trash). Wenn man die Markteinführungen beider 128-Bit-Konsolen objektiv miteinander vergleicht, muss eindeutig festgehalten werden, dass der optische Unterschied von PS auf DC erheblich deutlicher ausfällt (ganz besonders Virtua Fighter 3tb, das gab es nämlich auch noch als Launch-Titel) als der Unterschied DC auf PS2. Ob das einen derzeitigen 50%igen Preisunterschied rechtfertigt, sei einmal dahingestellt.

Schattenspiele

Den Leserbriefen von darkKing und Olaf Lueders in der Mega Fun 6/2000 kann ich nur zustimmen. Das soll also

Bald ein Fall für die Videospiele-Geschichtsbücher: Mario und Sonic, angeschlagen am Boden? Eine zeitgenössische Interpretation von Johannes Schütz.

in memoriam



PERRI PLATTFUSS by ENTE



(C)ENTE www.entewelt.de

Humpty-Bumpty-Spruch des Monats

„Humpty Bumpty, dieses Ei, wird nimmer spielen PlayStation 2. Warum er nicht mehr spielen wird? Weil ich hab ihn zum Spiegelei garniert.“
Schlechter geht's nimmer! Daher ein Humpty-Bumpty-T-Shirt (2nd Edition) an:
Max Knoll, Oberdrauburg (Österreich)

die großartig angekündigte und auch von euch (zu Unrecht) gehypte Wunderwaffe sein, mit der Sony alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen will? Um ehrlich zu sein, habe ich bis jetzt noch nichts gesehen oder gehört, was mich davon überzeugt hätte, mir eine PS2 zuzulegen. RRV oder TTT ganz sicher nicht. Beide enttäuschen mich bis jetzt ziemlich. Wo soll da der große Unterschied zum DC sein? Im Gegenteil, Soul Calibur sieht um Einiges besser aus als TTT. Von der grafischen "Brillanz" eines RRV mal ganz zu schweigen. Das soll also die versprochene Power der PS2 sein? Noch dazu zu einem sehr hohen Preis dank eines DVD-Gimmicks, das viele Leute gar nicht haben wollen. Schon witzig, wie sich die PS2-Berichterstattung dadurch plötzlich geändert hat. Reichten vor einigen Wochen noch ein paar Screenshots (vielleicht sogar aus dem Intro?) von GT 2000 aus, um eine allgemeine Euphorie auszulösen, so wagen es jetzt doch tatsächlich einige Redakteure, leise Kritik an Sony zu üben. Und schon fühlen sich einige so genannte Sony-Fans auf den Schlips getreten.

Daniel Fischer aus Sachsen

Kritik sollte immer dann geübt werden, wenn sie berechtigt ist. Und im Falle von Tekken Tag Tournament und Ridge Racer V ist sie es, zumindest auf die Grafik bezogen. Spielerisch gibt es an beiden Titeln kaum einen Zweifel, da es sich jeweils um klare Gold Games handelt. Übrigens, die Aussage, dass niemand das DVD-Feature haben will, stimmt in der Form nicht. Im Gegenteil: Die Mehrheit der japanischen PS2-Käufer hat sich die Konsole gerade wegen der DVD-Video-Funktion zugelegt.

First Contact

Eigentlich könnte die Konsolenwelt ja schön sein, aber es gibt da ein bis drei Fragen, die mich brennend interessieren, und ich hoffe, ihr könnt meine Neugier etwas "löschen". Ich bin bekennender Star-Trek- und Wrestling-Fan und muss sagen, dass ich mit Wrestling-Spielen gut eingedeckt bin. Jedoch sehe ich mit großem Neid zu den Computer-Usern, denn es



Ein Muss für Trekkies: Endlich erscheinen auf PlayStation und Dreamcast die ersten Star-Trek-Spiele.

scheint so, als erschiene jeden Monat ein neues Star-Trek-Spiel für den Computer, doch für Konsolen gibt es nix, kein einziges Spiel. Ich weiß, es ist eins in Arbeit (Star Trek Red Squad oder so ähnlich), aber mit einem kleinen Gleiter durch den Weltraum zu fliegen, ist nicht das, was wir wollen. Denn wir wollen das gleiche Recht wie die Computer-Freaks: Mit der Enterprise den Weltraum erforschen, Romulane jagen und auf Planeten beamen, das wär toll. Nun würde ich gern wissen, warum es offensichtlich so schwer ist, gute Star-Trek-Spiele à la Starfleet Academy oder Final Unity für eine Konsole zu entwickeln oder umzusetzen. Ich hoffe, ihr könnt die Frage beantworten. Live long and prosper!

Michael Schwarz aus Lindau

Also frohe Kunde für dich (zumindest wenn du eine PSX oder einen DC dein Eigen nennst): Mit Star Trek: Invasion kommt von Activision ein Shooter auf Next-Generation-Basis für die PlayStation, während Interplay an der Echtzeit-Simulation Star Trek: New Worlds für den Dreamcast arbeitet. Warum bislang keine Trek-Titel auf Konsole erschienen sind, ist wohl an zwei Gründen festzumachen: Erstens hatten Konsolen bislang nicht die technische Voraussetzung, rechen- und speicherintensive Simulationen zu beherrschen, und zweitens ging die Zielgruppe Konsolen-Spieler und Star-Trek-Zuschauer nicht unbedingt konform. Erst in den letzten Jahren scheint sich hier eine ausreichende Schnittmenge für lukrative Spielumsetzungen entwickelt zu haben, schließlich ist die Star-Trek-Lizenz sehr teuer.

Vorsicht, Satire!

Ich möchte mal über das Marketing von Sega reden. Der Dreamcast ist derzeit die leistungsfähigste Konsole in Europa, jedoch meldet Sega schlechte Abverkaufszahlen. Woran mag das wohl liegen? Doch nicht etwa daran, dass keiner diese Konsole kennt? Ich hab letztes mit einem absoluten Sony-PS-Fan geredet, wobei wir auf Segas Flaggschiff zu sprechen kamen. Und seine Antwort war: "Dreamcast, hä?" Die PS2 kannte er jedoch bereits. Er wusste sogar, wie sie aussieht! Erstaunlich, nicht! Ich will damit nur sagen, Sega tut etwas, um bis zum 23. Oktober ihre Konsole an die Leute zu bringen. Da reichen keine zwei Werbespots, die am Tag viermal auf VIVA und MTV laufen. Um auf den Sega-Deutschland-Spruch zurückzukommen, der vor einem halben Jahr herumposaunt wurde: „Ab November '99 wird der blaue Kringle

nicht mehr wegzudenken sein.“ Kürzlich sah ich mir das ein oder andere Magazin an, und was muss ich da vernehmen (mein Kopf glüht gerade vor Zorn), Sega will tatsächlich allen, die den DC unter der unverbindlichen Preisempfehlung verkaufen, den Hahn zudrehen. Macht nur weiter'so, Sega, und ich sehe euch leider wieder hinter Sony und Nintendo hinterher laufen.

A. Pätzold aus Rabu

Es ist schon ein Jammer zu sehen, wie Sega es sich mit den Händlern verscherzt. Den großen wird die Möglichkeit der freien Preisgestaltung genommen und die kleinen kämpfen mit Lieferproblemen.

Next-Gen-Senf

Ich möchte auch meinen Senf zum Thema Next-Gen-Konsolen abgeben. Die PS2 ist eine an sich recht gute Konsole, aber der schmale Texturspeicher könnte auf Dauer zum Stolperstein werden (wäre hier vielleicht eine Speichererweiterung möglich?) Nur eines vermisse ich: Das Flair der alten Spiele. Wo sind die Emotionen geblieben, die man früher bei solchen Spielen wie Galaga, Elite, Muscha Aleste und Shinobi hatte? Geniale Grafik ist zwar okay, aber Innovationen und neuartiges Gameplay könnten vielleicht wieder den Schwung zurückbringen, der früher mal vorhanden war. Sega hingegen versucht es mit aggressiven Online-Strategien, die zumindest in den USA aufzugehen scheinen.

Hier in Europa gibt es einfach zu wenig Marketing, um wirklich Druck auf Sony auszuüben. Nintendo lässt sich überhaupt nicht mehr blicken. Scheinbar gibt es kein klares Konzept. Anders könnte ich mir nicht erklären, dass die Hardware in Japan noch dieses Jahr erscheinen soll, es aber noch nicht ein Bild, Movies, geschweige denn die Hardware zu sehen gab. Wäre es vielleicht möglich, dass Nintendo sich mehr auf den Handheld-Markt konzentrieren will und das Big-Player-Geschäft lieber den anderen überlässt? Noch ein paar Fragen: Stimmt es, dass in Japan sowohl eine Thunderforce-Compilation als auch ein neuer Teil



für Dreamcast erscheinen soll?

Da uns bald vier große Konsolen-Hersteller mit Spielen bombardieren und ihr deshalb höchstwahrscheinlich noch um einiges dicker werdet (das Heft, nicht die Leute!), steigt dann auch der Preis des Heftes an?

Deadlink@
technologist.com

Lesercharts

E-Mail: lesercharts@megafun.de

Top 20 im Juli

- 1 **Resident Evil Code: Veronica**
DC - Action-Adventure, Capcom
- 2 **Resident Evil 3: Nemesis**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 3 **Soul Calibur**
DC - Beat 'em Up, Namco
- 4 **Crazy Taxi**
DC - Rennspiel, Sega
- 5 **Indiziertes Spiel 2**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 6 **Sonic Adventure**
DC - Jump & Run, Sega
- 7 **NBA 2K**
DC - American Sports, Sega
- 8 **V-Rally 2 EE**
DC - Rennspiel, Infogrames
- 9 **Gran Turismo 2**
PS - Rennspiel, SCEA
- 10 **Soul Reaver**
DC - Action-Adventure, Eidos
- 11 **Chu Chu Rocket**
DC - Geschicklichkeit, Sega
- 12 **The House of the Dead 2**
DC - Shoot 'em Up, Sega
- 13 **Zelda - Ocarina of Time**
N64 - Action-Adventure, Nintendo
- 14 **Sega Swirl**
DC - Denkspiel, Sega
- 15 **Tomb Raider IV**
PS, DC - Action-Adventure, Eidos
- 16 **Final Fantasy VIII**
PS - Rollenspiel, Square
- 17 **Sword of Berserk: Guts Rage**
DC - Beat 'em Up, Eidos
- 18 **Dead or Alive 2**
DC - Beat 'em Up, Tecmo
- 19 **Donkey Kong 64**
N64 - Jump & Run, Rare
- 20 **Final Fantasy VII**
PS - Rollenspiel, Square

Ich vermisse die alten, simplen und emotionalen Gameplay-Prinzipien

auch. Vielleicht wollte Sony mit der Emotion-Engine hier Abhilfe schaffen? Zu Nintendo: Big N wird sicher im Hintergrund kräftig an einer knackigen Markteinführung des Dolphin basteln. Schließlich hat der Konzern mit nun bereits über 100 Millionen Game Boys auf der Welt ein Rückgrat etabliert, von dem man fast uneingeschränkt zehren kann. Ich würde die „Konzeptlosigkeit“ eher als Ruhe vor dem Sturm werten. Ob sich der Dolphin letztendlich gegen die anderen Konsolen (besonders X-Box) durchzusetzen vermag, nun, wer weiß das schon? Zu deinen Fragen: Über einen neuen Thunderforce Teil weiß ich nichts. Es würde mich persönlich aber auch ganz besonders freuen! Bis die X-Box und Dolphin in Deutschland erscheinen, werden noch viele Monate vergehen. Bis dahin werden höchstens die Leute dicker.

Mädchen-Level

Ich (28) bin eine zufriedene Sega-Magazin-Leserin. Da ich das Teil abonniert habe, bekomme ich ja automatisch auch die Mega Fun geliefert. Und ich darf euch ein ehrliches Kompliment aussprechen. Ihr macht eure Sache wirklich super. In eurer aktuellen Ausgabe stört mich allerdings etwas ganz gewaltig! Da ich mich auch dafür interessiere, was so auf den anderen Systemen abgeht, lese ich deren Tests. Aber was da Swen beim Kirby-Test am Schluss von sich gibt, ist ja wohl doch etwas diskriminierend gegenüber den Frauen unter den Videopspielern. Ich bezeichne mich eigentlich nicht gerade als Emanze. Aber ein Satz wie "Durch den sehr niedrig angesiedelten Schwierigkeitsgrad ist dieser Titel aber auch für Frauen bestens geeignet." lässt mir doch ziemlich die Galle hochkommen.

Isabelle Siegrist aus Grenchen

Da habe ich mir doch einen Fauxpas erlaubt! Ich hätte gar nicht gedacht, dass wir so viele weibliche Leser haben (mittlerweile dürften mir fast alle eine „freundliche“ E-Mail geschrieben haben). Es tut mir leid, wenn sich die weibliche Leserschaft auf den Schlipps getreten fühlt, und ich möchte mich daher für diesen verbalen Ausrutscher entschuldigen. Ich darf euch zudem versichern, dass es nicht so gemeint war und ich wohl weiß, dass die Joypad-Heroinnen sehr gut mit ihrem Spielgerät umzugehen wissen. Immerhin zockt mich meine Freundin regelmäßig bei Soul Calibur ab.

Kurz beantwortet

Das Poster von Vagrant Story sieht echt geil aus! Wer war für das Charakter-Design verantwortlich? **Akihiko Yoshida zeigte sein ganzes Können.**

Was meint Lorne Lanning damit, wenn er sagt, er wolle die PS2 nur als Übergangsplattform für Munch's Oddysee benutzen? Heißt das, es kommt gar nicht für die PS2?

Lorne Lanning zeigte sich auf der E3 recht enttäuscht von der Programmierbarkeit der PS2. Dies sollte man jedoch nicht als Absage für Munch's Oddysee auf der PS2 beurteilen.

Ich hätte gerne euer Abo. An welche E-Mail-Adresse kann ich mich wenden? **Bitte benutzt den Vordruck im Magazin.**

Einige DC-Spiele sind nicht VGA-Box-kompatibel. Kann man das nicht irgendwie umgehen, so dass alle Spiele auf dem Monitor funktionieren? **Leider nein. Nightmare Creatures II funktioniert trotz Angabe nicht mit der VGA-Box zusammen.**

Wann kommt endlich ein Zip-Laufwerk oder eine Festplatte für den DC? **Während der japanischen Fachmesse Cable Television 2000 zeigte sich Sega zuversichtlich und präsentierte neue Peripherie-Geräte (Scanner, Drucker und Festplatte) für den Dreamcast. Ob diese Geräte jemals erscheinen werden, steht noch offen. Um das Zip-Laufwerk ist es ruhig geworden.**

Gibt es dieses Jahr wieder eine Nintendo-only-Messe im Herbst? **Die Space World soll am 25.8. stattfinden. Im Rahmen dieser Veranstaltung sollen angeblich der Game Boy Advance und das Projekt „Dolphin“ vorgestellt werden.**

Baut ihr die Rubrik "Dumm gelaufen" irgendwann aus? Die ist genial! **Diese Strapaze wollen wir unserem Layouter Peta nicht zumuten. Ganz nach dem Motto: Klein, aber fein!**

Woher habt ihr die Fotos von der echten Claire Redfield? **Von unseren amerikanischen Kollegen. Leider konnten wir ihren Namen nicht in Erfahrung bringen.**

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**



Sturm der Entrüstung: Ist Kirby 64 auch für das weibliche Geschlecht geeignet?

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?

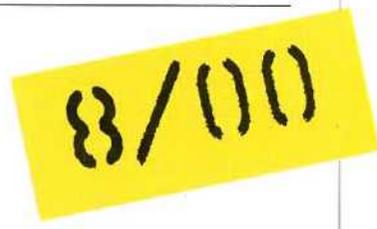
Welche Rubriken gefallen dir am besten? _____

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten? _____

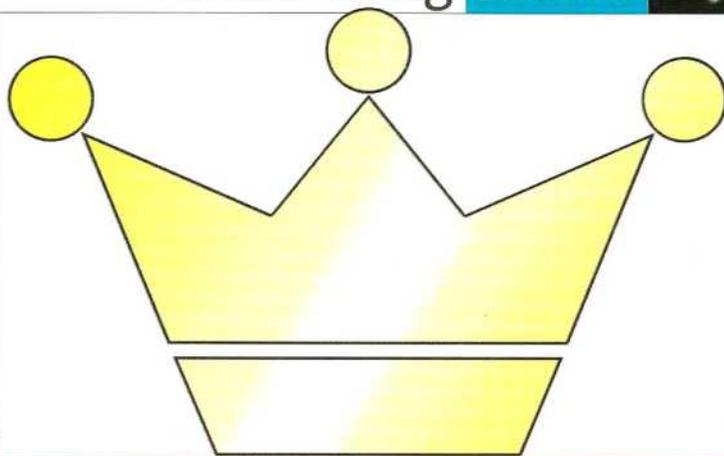
Welche Rubriken sollten größer ausfallen? _____

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken: _____

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515



Meine Adresse



Zockerkönig

Nach dem letzten sehr spannenden Wettbewerb haben wir wieder einmal unsere Gehirnzellen angestrengt, um einige interessante Games für euch auszuwählen. Die Wahl fiel nicht schwer, denn mit Colin McRae Rally 2.0, V-Rally 2 Expert Edition sowie Chu Chu Rocket stehen einige gute Titel parat.

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

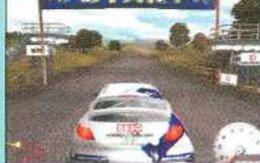
Chu Chu Rocket (DC)



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

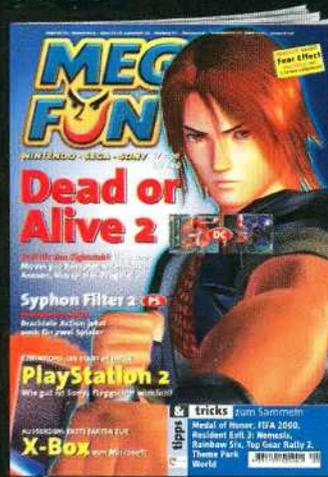
V-Rally 2 Expert Edition (DC)



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
- 2nd
- 3rd

05/00



Heft verpaßt?

06/00



Kein Problem!

07/00



Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 05/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 06/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 07/00	zu DM 5,90	
	zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM exPERTEN GEBEN LASSEN

In Ausgabe 7/8

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

Komplett gelöst!

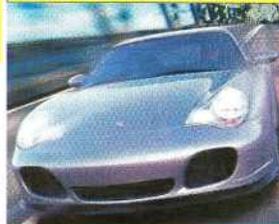
Star Wars
Jedi Power Battles

Mit über 100 Tipps & 13 Karten
zum Sieg über Darth Maul

**Need for
Speed:
Porsche**

Mit unseren Fahrtrips schaffen
Sie den Testfahrer-Modus!

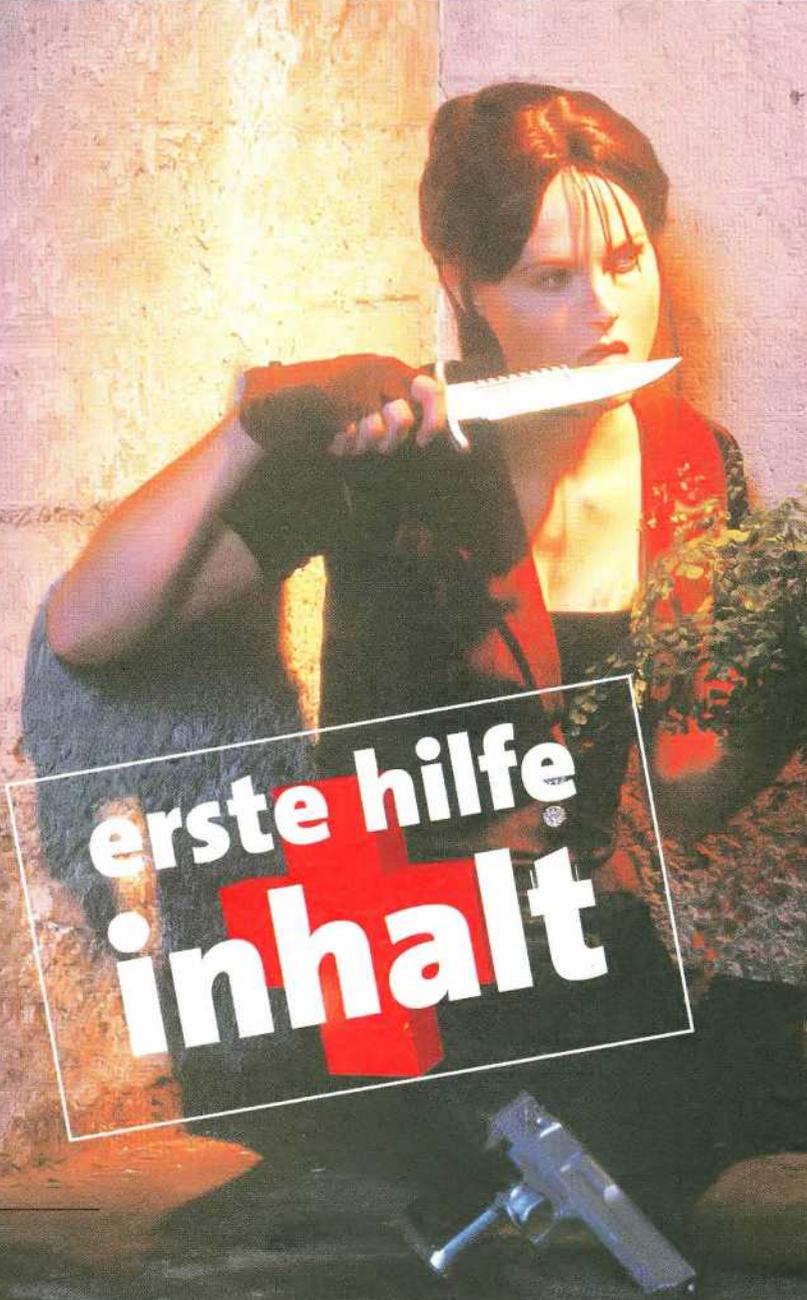
ALLE 23 STRECKENKARTEN



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



erste hilfe
inhalt

tipps & tricks 8/00

Dreamcast

Nightmare Creatures 2 (us)	Cheats	539
Tony Hawk's Pro Skater (us)	Moves	540

PlayStation

4x4 World Trophy (dt)	Cheats	542
Colin McRae Rally 2.0 (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	541
Die 24 Stunden von Le Mans (dt)	Cheats	540
Legend of Legaia (dt)	Moves	542
MediEvil 2 (dt)	Cheats	540
Micro Maniacs (dt)	Cheats	540
Road Rash: Jailbreak (dt)	Cheats	540
Spyro 2 (dt)	Cheats	540
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles (dt)	Cheat	540
Tomorrow Never Dies (dt)	Cheats	540
Vagrant Story (dt)	Tipps	542
WWF SmackDown! (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	541

komplettlösung 8/00

Dreamcast

Resident Evil Code: Veronica (us)	Teil 2	554
-----------------------------------	--------	-----

Nintendo 64

Perfect Dark (us)	Teil 1	544
-------------------	--------	-----

PlayStation

MediEvil 2 (dt)	Teil 2	560
-----------------	--------	-----

Nightmare Creatures 2

Dreamcast (us) Cheats

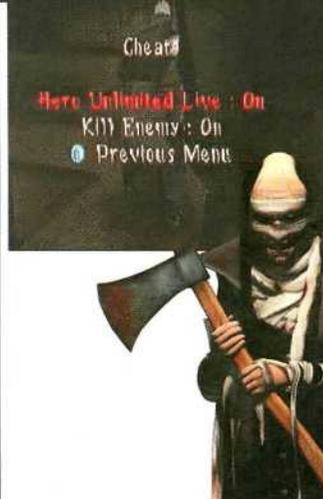
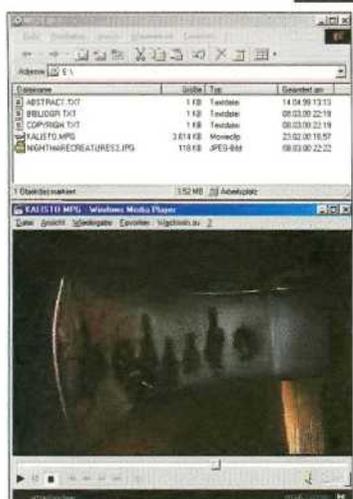
Level-Select: Im New-Game-Screen wird die Auswahl „Options“ markiert. Haltet die B-Taste für drei Sekunden und gebt dann Folgendes ein: Y, A, X, B. Haltet nun die X-Taste für eine Sekunde und drückt einmal B. Mit dem richtigen Timing funktioniert der Cheat wunderbar.

Cheat-Mode: Pausiert ein laufendes Spiel, haltet die L- und R-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: ←, B, X, ←, B, X, ←, B, X, A, X. Daraufhin erscheint ein praktisches Cheat-Menü.

Kalisto-Intro: Legt die Scheibe in einen normalen Rechner ein. Vorausgesetzt dieser ist in der Lage, MPG-Files abzuspielen, dürft ihr ein kleines Kalisto-Intro anschauen. Dieses liegt im obersten Verzeichnis.

Freier Pause-Screen: Pausiert ein Spiel und drückt dann X + Y.

Screensaver: Lasst das Game-Pad einfach in Ruhe und wartet. Nach einiger Zeit springt ein Bildschirmschoner an (ja, ja, das machen viele Spiele).



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen

Udo: Meine Güte, ist das warm hier!
Sven: Probier mal die Heizung runterzudrehen!

Gunther: Keine dumme Idee!
Sven: Wir brauchen 'ne Klima!
Udo: Ich hab eine, ich hab eine!
Gunther: Aber nur in deinem Auto... apropos... (schnapp, Udos Autoschlüssel sind weg).

Und während Udo weiterhin im eigenen Saft schmort, starren uns zwar einige Leute immer recht dumm von der Seite an, wie wir in Udos Auto bei laufendem Motor unsere Mittagspause verbringen, aber glaubt mir, das ist uns wurscht!

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
GreetinZZZ
euer (zur Zeit arg schwitzender)
Gunther

Theo
KRANZ
VERSAND

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Tony Hawk's Pro Skater

Dreamcast (us) Moves Hier die Specialmoves zur US-Version. Die Moves sind ausführbar, sobald die Special-Anzeige des Charakters gelb aufleuchtet.

Andrew Reynolds:

Backflip: ↑, ↓, B.
Heelflip Bluntslide: ↓, ↓, Y.
Triple Kickflip: ←, ←, X.

Bob Burnquist:

One Footed Smith: →, →, Y.
Backflip: ↑, ↓, B.
Burntwist: ←, ↑ + Y.

Bucky Lasek:

Fingerflip Airwalk: ←, →, B.
Varial Heelflip Judo: ↓, ↑, X.
Kickflip McTwist: →, →, B.

Chad Muska:

Frontflip: ↓, ↑, B.
360 Shove-It Rewind: →, →, X.
One Footed 5-0 Thumpin':
→, ↓, Y.

Elissa Steamer:

Backflip: ↑, ↓, B.
Judo Madonna: ←, ↓, B.
Primo Grind: ←, ←, Y.

Geoff Rowley:

Darkside Grind: ←, →, Y.
Backflip: ↑, ↓, B.
Double Hardflip: →, ↓, X.

Jamie Thomas:

Frontflip: ↓, ↑, B.
540 Flip: ←, ↓, X.
One Footed Nosegrind: ↑, ↑, Y.

Kareem Campbell:

Frontflip: ↓, ↑, B.
Kickflip Underflip: ←, →, X.
Casper Slide: ↑, ↓, Y.

Officer Dick:

Yeeehaw Frontflip: ↓, ↑, B.
Assume the Position: ←, ←, B.
Neckbreak Grind: ←, →, Y.

Private Carrera:

The Well Hardflip: →, ←, X.
Somi Spin: ←, ↓, B.
Ho-Ho-Ho: ←, ↑ + Y.

Rune Glifberg:

Kickflip McTwist: →, →, B.
Christ Air: ←, →, B.
Front Back Kickflip: ↑, ↓, X.

Tony Hawk:

360 Flip to Mute: ↓, →, X.
540 Board Varial: ←, ←, X.
Kickflip McTwist: →, →, B.
The 900: →, ↓, B.



Tomorrow Never Dies

PlayStation (dt) Cheats Pausiert ein Spiel und gibt die entsprechenden Tastenkombinationen ein.

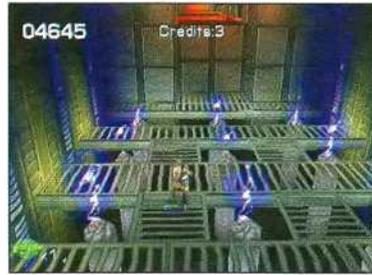
- Medical Kits:** Select, Select, O, O, Δ, Select.
- Alle Waffen:** Select, Select, O, O, L1, L1, R1, R1.
- Debug-Mode:** Select, Select, O, O, L2, R2, L2.
- Debug-Mode deaktivieren:** Select, Select, O, O, R2, L2, R2.
- Energie auffüllen:** Select, Select, O, O, ↑, ↑, ↓.
- Ghost-Mode:** Select, Select, O, O, Δ, Δ, Δ, Δ, Δ.
- Level-Select:** Select, Select, O, O, L1, L1, O, L1, L1.
- Toggle Spy Camera:** Select, Select, O, O, R2, R2.
- Mission erfolgreich beenden:** Select, Select, O, O, Select, O.

MediEvil 2

PlayStation (dt) Cheats Pausiert ein Spiel und gibt Folgendes ein, um das Cheat-Menü zu aktivieren:
Δ, O, Δ, O, O, Δ, ←, O, ↑, ↓, →, O, ←, ←, Δ, →, O, ←, ←.

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

Cheat-Menü:
Im Main-Menü markiert ihr die Option „New Game“. Haltet dann die L1-Taste gedrückt. Gebt nun Folgendes ein:
X, O, Δ, O, O, X, X, Δ.
Startet jetzt ein neues Spiel, sucht irgendeinen Charakter aus und betätigt die Schulter-tasten. Lasst euch überraschen!



Road Rash: Jailbreak

PlayStation (dt) Cheats Geht in die Multiplayer-Sektion und sorgt dafür, dass die Option markiert ist. Haltet nun L1 + R1 + R2 + → und drückt abschließend X. Hierdurch öffnet sich ein Cheat-Menü. Gebt hier einen der folgenden Cheats ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

- Vier Nitros im Jailbreak-Mode:** FDMFG
- Jailbreak-Mode:** KLFSDA
- Sidecar-Mode:** CMB
- 5-0-Mode:** BDK

Micro Maniacs

PlayStation (dt) Cheats Die Specials auf Maximum setzen: Geht in den Option-Screen und selektiert „Secret Options“. Haltet die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:

- , X, R1, O, ↑, □, ↓, ↑, ↓, X, □.
- Motion-Blur-Mode:** Geht in den Option-Screen und selektiert „Secret Options“. Haltet die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: Δ, O, →, Δ, ↑, →, O, ↑, □.
- Gegnerische AI verstärken:** Geht in den Option-Screen und selektiert „Secret Options“. Haltet die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: O, ↑, Δ, O, ←, Δ, □, □, X, ↓.

Die 24 h von Le Mans

PlayStation (dt) Cheats Fahrzeuge und Strecken: Gebt Folgendes als Passwort ein:

- TATOO
- 1999 Toyota:** Gebt Folgendes als Passwort ein: PINOU
- 1999 BMW:** Gebt Folgendes als Passwort ein: POHLIN
- 1999 Audi Prototyp:** Gebt Folgendes als Passwort ein: MAYOU



Spyro 2

PlayStation (dt) Cheats Spyros Farbe verändern: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein:

- Blau:** ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- Rot:** ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, O.
- Grün:** ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, Δ.
- Gelb:** ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
- Schwarz:** ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
- Pink:** ↑, →, ↓, ←, ↑, L1, L2, R1, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
- Big-Head-Mode:** Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: ↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, O.

- Gems:** Haltet alle vier Schultertasten gleichzeitig gedrückt. Ihr bekommt dann die Position des nächsten Gem angezeigt.
- Crash-Team-Racing-Demo:** Haltet im Titel-Screen L1 + R2 gedrückt, gebt dann □ ein.



Xploder-/Game-Buster-

PlayStation (dt) Codes Codes

Colin McRae Rally 2.0

Achtung! Die Codes funktionieren anscheinend nur mit einem GB mit Rom-Version 2.2 oder höher vernünftig.

PAL2NTSC:

8004 B268 0000

Y-Fix:

8002 8CA0 0000

99 Runden selektierbar:

D10A 39BE 0091

300A 39BE 0063

Alles freischalten:

8004 D9D4 FFFF

Durch Wände fahren:

D005 8286 FFFE

8009 E41A 2A00

D005 8286 FFFE

8009 E412 2A00

Rally-Mode:

Setup- und Repair-Time:

D006 765E AC85

8006 765C 0000

D006 765E AC85

8006 765E 0000

Rally-Mode: Timer angehalten:

D006 F768 0004

8006 F768 0000

D006 F768 0004

8006 F76A 0000

Rally-Mode:

Immer Erster auf der Anzeige:

D006 F142 A222

3006 F142 0020

D00E 89B2 A043

300E 89B2 0040

Rally-Mode: Timer anhalten, andere Möglichkeit:

D006 F764 D0A3

5000 0402 0000

8006 F764 0000

Rally-Mode 136 Punkte, Championship gewonnen:

3005 068E 0088

Arcade-Mode 20 Punkte:

3005 0712 0014

Arcade-Mode: CPU Gegner

erhalten keine Punkte:

5000 0504 0000

8005 0716 0000

WWF SmackDown!

Zusätzliche Köpfe im Charakter-

Screen freischalten:

8009 0F7C 00FF

8009 0F7E 00FF

Zusätzliche Körperoptionen

zuschalten, Teil 1:

8009 0F90 00FF

8009 0F92 00FF

Zusätzliche Körperoptionen

zuschalten, Teil 2:

8009 0FA4 00FF

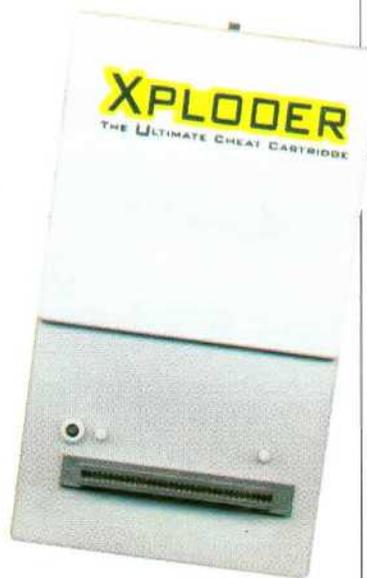
8009 0FA6 00FF

Spieler 1 unbegrenzt Spezial-

attacken im Single-Match:

D00B B836 0000

800B B836 0005



Spieler 1 unbegrenzt Spezial-

attacken im Hardcore-Match:

D00B AEE2 0000

800B AEE2 0005

Spieler 1 unbegrenzt Spezial-

attacken im Spezial-Referee:

D00B C16A 0000

800B C16A 0005

Spieler 1 unbegrenzt Spezial-

attacken im Anywhere-Fall:

D00B C16A 0000

800B C16A 0005

Spieler 1 unbegrenzt Spezial-

attacken im I Quit:

D00B AF7A 0000

800B AF7A 0005

Spieler 1 unbegrenzt Spezial-

attacken im Cage-Match:

D00B ACFE 0000

800B ACFE 0005

Spieler 1 unbegrenzt Spezial-

attacken im Survival-Match:

D00B ACFE 0000

800B ACFE 0005

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 1 - I Quit:

D00B B834 0000

800B B834 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 2 - I Quit:

D00C 48A8 0000

800C 48A8 0064

Voller Balken und für jeden

Schlag ein Special hinzube-

kommen Spieler 1 - Special-

Referee:

D00B C168 0000

800B C168 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 2 - Special-Referee:

D00C 90A8 0000

800C 90A8 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 1 - Survival-Match:

D00B C168 0000

800B C168 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 2 - Survival-Match:

D00C 9434 0000

800C 9434 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 1 - Cage-Match:

D00B 6CA8 0000

800B 6CA8 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

einen Special hinzubekommen

Spieler 2 - Cage-Match:

D00C 4D54 0000

800C 4D54 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 1 - Anywhere-Fall:

D00C 4D54 0000

800B B4A8 0064

Voller Balken und für jeden Schlag

ein Special hinzubekommen

Spieler 2 - Anywhere-Fall:

D00C 8D10 0000

800C 8D10 0064



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600

(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielhotline: 0190/510055

(Mo.-So. 16.00-18.00)

HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:

Spielhotline: 0190/510051

(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)

Fragen per Fax: 05241/953395

HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:

Spielhotline: 0190/900030

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.ea.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251

(Mo.-Fr. 15.00-17.00)

HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:

Spielhotline: 01805-254391 (Voice-Box für

die wichtigsten Fragen)

(Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)

01805-254392 (Helpline-Operator)

01805-254393 (Helpfax)

HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielhotline: 069/98557324

(Mo.-Fr. 14.00-18.00)

HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940

(Mo.-Fr. 13.00-19.00)

Spielberatung: 0130/5806

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Kundendienst: 0180/3000410

Internetunterstützung: 0190/770499

Spielhotline: 0190/780009

HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielhotline: 0190/578578

(Mo.-Fr. 10.00-20.00)

HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielhotline: 0190/87326836

(Mo.-Fr. 8.00-24.00)

HP: <http://www.take2.de>

THQ:

Spielhotline: 0190/505511

(Mo.-Fr. 16.00-20.00)

HP: <http://www.thq.de>

Anfragen per Email: thq@maxupport.de

Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/33800133

(Mo.-Fr. 9.00-16.00)

Spielfragen per Fax:

0221/3380015

HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

Spielhotline: 0190/5897033

(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe:

02622/83517



Legend of Legaia

PlayStation (dt) Moves Hier eine umfangreiche Move-Liste zu den Charakteren aus Legend of Legaia.

Bedenkt, dass diese Moves erst erlernt werden müssen, um sie einsetzen zu können.

Galas Moves:

- Back Punch: ←, →, ←.
- Battering Ram: ←, →, ↓.
- Biron Rage: →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←.
- Black Rain: ↑, ←, ↓, ↓.
- Bull Horns: ←, ↑, →, ↓, ←.
- Electro Thrash: ↑, ←, ↓, →, ←.
- Explosive Fist: →, →, ←, ←, ←.
- Flying Knee Attack: ↓, ↑, ←.
- Guillotine: ←, ↑, ←.
- Head Splitter: ←, ↑, ↑.
- Iron Head: ↑, ↓, ↓.
- Lightning Storm: →, →, ↑, ←.
- Neo Raising: ←, ←, →, ↑, ←.
- Neo Raising X2: ←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ←.
- Side Kick: ↓, ↓, ↑, ↑.
- Thunder Punch: →, →, ←.



Noas Moves:

- Acrobatic Blitz: ↑, ↑, ↓, ↓.
- Bird Step: ↓, ↓, ↓, ↑.
- Blizzard Bash: →, ←, ↓, ↓.
- Dolphin Attack: →, →, ←, →.
- Frost Breath: ←, ←, →, →.
- Hurricane Kick: ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, →.
- Lizard Tail: →, ↑, ↓, ↑.
- Mirage Lancer: →, →, ↑, ↑.
- Noa's Ark: ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, →.
- Rushing Gail: ↑, ↑, ←, ↓, →.
- Sonic Javelin: →, ↓, →.
- Super Javelin: ↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, →.
- Super Tempest: →, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑.
- Swan Driver: ↓, ↑, ↑, ↑.
- Tempest Break: →, →, ←, ↑, ↑, ↑.
- Tough Love: ↓, ↑, ↓, ←, →.
- Vulture Blade: ←, ←, →, ←, →.



Vahns Moves

- Burning Flare: →, ↓, ←, ↓, ←.
- Charging Scorch: ↓, →, ↑.
- Cross Kick: ↓, ↓, ↓, ↑.
- Cyclone: ↓, ↑, ↑, ↑.
- Fire Blow: →, →, ↓, ←.
- Hurricane: ↑, ↑, ↓, ↓.
- Hyper Elbow: ←, →, ←.
- PK Combo: ↓, ↑, ↑, ←.
- Power Punch: ←, ←, ↓.
- Pyro Pummel: ←, →, ↑, ←.
- Rolling Combo: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ←.
- Slash Kick: ↑, ↓, ←.
- Spin Combo: ↑, ↓, →, ←.
- Somersault: ↑, ↓, ↑.
- Tornado Flame: →, →, ←.
- Vahns Craze: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ←.



Vagrant Story

PlayStation (dt) Tipps Vieles passiert in den Tiefen der Stadt LeMonde.

Ashley Lionet steht vor einer Menge Herausforderungen. Wir begleiten euch auf seinen ersten Schritten und zeigen, was zu tun ist.

Zuallererst solltet ihr euch daran gewöhnen, dass euer Hero sich selbst mit Lebensenergie wieder regeneriert. Dies geht zwar sehr langsam vonstatten, aber wertvolle Lebenspunkte tropfen nach. Solltet ihr nun einmal angeschlagen werden, kann es sinnvoll sein, den Charakter einfach ein paar Minuten in einer Ecke stehen zu lassen. Hierdurch lässt sich das eine oder andere Goodie aufsparen. Solltet ihr den Heilzauber schon innehaben, könnt ihr euch mit diesem heilen. Zwar werden Magiepunkte verbraucht, aber diese regenerieren sich ein wenig schneller als vergleichbare HP.

Im Weinkeller befindet sich ein Dummy in einer Ritterrüstung. Lasst diesen keinesfalls links liegen, sondern nehmt euch den Gesellen gehörig zur Brust. Das soll heißen, ihr trainiert an dem Ritter eure Chains. Hier erlernt ihr, ohne Verluste eurer HP hinnehmen zu müssen, wie und wann ihr die Angriffe derart gut timt, um Mehrfach-Schlagkombinationen auszuführen.

Überprüft stets eure Waffenbindungen.

Sobald ihr einen Raum betretet, kann per Start-Taste das Geschehen eingefroren werden. Schaut euch dann mit Hilfe der Ego-Perspektive genau alles an.

Versucht nicht vor Gegnern davonzulaufen, auch wenn eure Lebensleiste bedenklich ist, denn oft bekommt ihr auf der Flucht sehr viele Schläge ab.

Legt euch die Specials gezielt auf die Aktionstasten. Mit dem richtigen Timing kann nun einem Gegner mehrfach Schaden zugesetzt werden. Zwar wird die RISK-Leiste dadurch beeinflusst, aber mit einem Schlag locker mal zwölfmal zuschlagen zu können hat hier einen größeren Vorteil. Zusätzlich werden neue Fähigkeiten schneller erlernt.

Achtet trotz allem immer auf die RISK-Anzeige. Sollte diese zu hoch sein, sinkt die Trefferquote dramatisch ab. Nutzt die betreffenden Items, um den RISK-Wert zu mindern. Hierdurch erhöht ihr wiederum die Wahrscheinlichkeit, gute Treffer zu landen.

Betretet ihr einen Raum mit Gegnern verschiedener Klassen, solltet ihr versuchen, entsprechend eure Waffe zu tauschen, bevor ihr euch auf Mischkämpfe einlasst.

Vergesst nicht die Kristalle an die Waffen zu binden. Bestimmte Widersacher lassen sich hierdurch leichter eliminieren. Beispielsweise solltet ihr ein Drachen-Kristall an eure Waffe binden, falls ihr in die Auseinandersetzung mit einem Drachen kommt. Durch diese Bindung wird der Schaden an dem Untier wesentlich höher ausfallen als mit anderen Todbringern.

Merkt euch nach Möglichkeit immer die Stellen mit Fallen. Notfalls auf einem Stück Papier mitschreiben. Später bekommt ihr jedoch auch einen Zauber, der die Fallen, sofern vorhanden, in den Räumen markiert und dauerhaft sichtbar macht.

So einfach es auch klingen mag, aber jeder Speicherpunkt sollte genutzt werden.



4x4 World Trophy

PlayStation (dt) Cheats Gebt die entsprechenden Wörter als Name ein, um den Cheat zu aktivieren.

Upgrades:

MAD HOOKUP

Strecken:

LEAD TO ROME

Divisions:

SAD CLOWN

Stunt-Mode:

TURN TRICKS

Sumo-Modus:

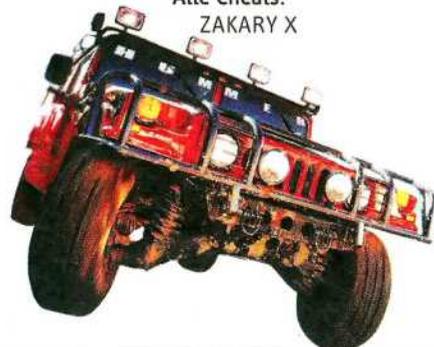
YOKOZUNA

Senseless:

GUNT HERR

Alle Cheats:

ZAKARY X



Nach dem Spiel ist Vor dem Spiel.

Neues Spiel starten?

Nein

Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball“ von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Hezen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- ➔ Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- ➔ Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- ➔ Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- ➔ Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- ➔ Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- ➔ 8 Seiten Poster



Ab sofort für nur DM 6,50 am Kiosk

Perfect Dark

Nintendo 64 Ego-Shooter Eines der besten Spiele der Videospielegeschichte, Perfect Dark, ist wahrlich ein harter Brocken. Dank unserer Komplettlösung (Stufe Agent) dürfte ein erfolgreiches Bestreiten des Abenteuers jedoch kein Problem sein.

MISSION 1.1



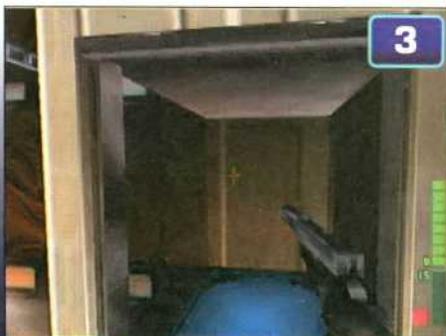
Die einzige Aufgabe, die euch in diesem Level erwartet, ist es, das Labor zu erreichen, in dem sich Dr. Caroll befindet. Nachdem ihr auf dem Dach des Hochhauses angekommen seid, solltet ihr die Leiter nach unten steigen (Bild 1). Der gegen-



rische Wachposten, der auf euch lauert, muss beseitigt werden. Geht durch die braune Tür auf der linken Seite und die Stufen hinab, bis ihr einen großen Ventilator erreicht (Bild 2). Auch hier solltet ihr durch eine braune Tür gehen und erneut weitere Stufen hinabsteigen. Nachdem ihr die nächste Tür durchschritten habt, gilt es, die Wache hinter dem Tisch auszuschalten. Geht hinaus in



den Flur. Beseitigt weitere Schergen. Öffnet nicht die große Doppelflügeltür, da ansonsten Alarm geschlagen wird. Nutzt nun den Fahrstuhl (Bild 3), um ein Stockwerk nach unten zu gelangen. Steigt hier aber nicht aus, sondern nutzt den Fahrstuhl nochmals, um das Erdgeschoss des Gebäudes zu erreichen. Sofort wird Alarm geschlagen. Die her-



aneilenden Wachen müssen nun beseitigt werden. Tastet euch vorsichtig zur Treppe vor und erledigt die Schurken. Wenn alle Gegner getötet sind, solltet ihr die große braune Tür öffnen, die sich links neben der Treppe befindet. Nehmt alle Gegenstände auf und öffnet die Geheimgtür (Bild 4), die wie ein Stück Mauerwerk aussieht. Folgt dem Weg bis zum Labor-Eingang (blaue Tür).

MISSION 1.2



Nachdem ihr den Aufzug verlassen habt, solltet ihr nach rechts gehen (Bild 5). Am Ende des Ganges geht es nach rechts. Ihr erreicht eine Tür, hinter der sich viele gegnerische Schergen befinden. Betätigt den Computer, um den Eingang zum Labor zu öffnen. Geht nun zurück zum Aufzug und lauft weiter durch den gegenüberliegenden Gang. Nachdem die Bösewichter



beseitigt wurden, geht es weiter durch den Raum, der euch am hinteren Ende in das Labor führt. Geht zunächst durch die rechte Tür und tötet die beiden Wachmänner. Aktiviert nun eure CamSpy und steuert diese in den verstrahlten Raum (Bild 6). Betretet diesen Raum nicht



selbst, da die radioaktiven Strahlen eure Spielfigur töten würden. Das grüne Etwas in der Mitte des Raumes (Bild 6) gilt es nun zu fotografieren. Führt die Kamera dann wieder zurück zu Joanna. Geht nun zurück in den Hauptraum und durch die mittlere Tür (Sektor 2). Durchquert den langen Gang und vernichtet dabei alle Wachmänner. Geht durch die rechte Tür, die euch in Sektor 3 führt. Folgt dem Gang, bis ihr an drei Laser-Tore gelangt. Um diese unbeschadet zu passieren, solltet ihr warten, bis ein kleiner Roboter kommt, der die Schranken zeitweise außer Betrieb setzt (Bild 7). Geht in den nächsten Raum und vernichtet die Wachen. Holt euch das Goodie (Schild) aus dem großen Terrarium. Geht nun durch die nächste Tür, wo zwei weitere Bösewichter vernichtet werden müssen. Nutzt euer Data-Uplink-Gerät am Computer, um den Zugangscode für die nächste Tür zu knacken. Folgt dem Helfer und geht durch die nächste Tür, um in Sektor 4 und die Restricted Area (achtet auf die Kameras) zu gelangen, Dr. Caroll zu treffen (Bild 8) und den Level zu beenden.





9

MISSION 1.3



Der Alarm ertönt und das Licht fällt aus. Nutzt das Nachtsichtgerät aus eurem Inventar. Ihr solltet nun alle Wachposten (**Bild 9**) erledigen, um Dr. Caroll den nötigen Schutz zu gewähren. Einige Bösewichter reagieren nicht auf euch, da sie anscheinend nicht über ein Nachtsichtgerät verfügen und euch somit nicht sehen können. Geht durch die Tür hinter der ersten erschossenen Wache. Vernichtet die Gegner in den nächsten Räumen und nutzt die Treppe, um zum Aufzug zu gelangen. Nachdem ihr diesen genutzt habt, gelangt ihr in einen Gang, in dem



10

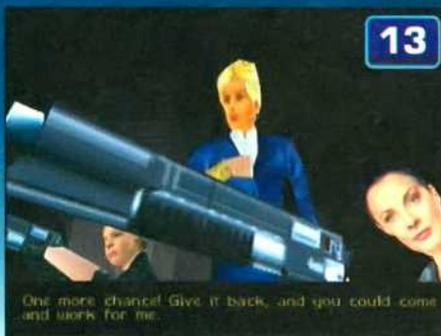
erneut einige Wachen auf euch warten. Nachdem ihr die Schurken beseitigt habt, geht es weiter zur Treppe, durch die ihr ins Foyer gelangt. Steigt nun in den rechten Aufzug (**Bild 10**), der euch nach oben befördert, und erledigt somit das erste Missionsziel. Anschließend gilt es, die insgesamt zwölf weiblichen Wachposten, die sich im Gebäude befinden, zu vernichten (**Bild 11**). Geht zurück in den linken Aufzug und



11



12



13

nehmt das Nachtsichtgerät ab. Im ersten Stock angelangt, habt ihr die ersten drei Amazonen auszuschalten. Jetzt nichts wie rein ins Treppenhaus und hoch in den zweiten Stock, wo weitere vier weibliche Kontrahenten auf euch warten, die wesentlich besser ausgerüstet sind. Lauft anschließend auf das Dach des Gebäudes, wo ihr auf Cassandra und fünf Bodyguards trifft. Schießt das Licht aus, so dass euch eure Gegner schlechter treffen (**Bild 12**). Tötet die Bösewichter und steigt ganz hinauf zum Hubschrauberlandeplatz, wo euch bereits Dr. Caroll empfängt (**Bild 13**).

MISSION 2.1



Die nächste Mission entführt euch zu Carrington Villa, wo ihr einen Unterhändler befreien müsst. Geht ein Stück nach vorn bis zum Abgrund und nutzt die Sniper-Rifle (**Bild 14**), um die beiden Bösewichter, die den Unterhändler töten wollen, rechtzeitig umzulegen. Folgt nun dem Pfad zur Villa und beseitigt dabei zahlreiche Wachen.



14

Eine besondere Gefahr stellen die feindlichen Scharfschützen dar, die ihr mit Hilfe der Sniper-Rifle erledigen solltet. Betretet die Villa, in der abermals eine große Anzahl gegnerischer Schergen auf euch warten. Steigt die Treppen hinab und geht den ersten blauen Gang (**Bild 15**) nach rechts und vorbei am Garten des Hauses. Geht in die Küche, nach links, steigt die Stufen hinab (**Bild 16**) und geht durch die Tür, die euch in den Kellerbereich führt. Wieder nach links laufen und die erste Doppeltür öffnen. Geht weiter geradeaus und folgt der Linie,



15



16

die auf dem Boden markiert ist. Ihr erreicht eine Steuerzentrale, die von zwei Schurken bewacht wird. Erledigt diese und betätigt die Schalter an den beiden Generatoren. Verlasst die Zone und folgt weiter der Bodenmarkierung. Ihr erreicht einen Raum, in dessen Mitte ein riesiger Kessel steht. Beseitigt die Wachen und aktiviert den Computer am Kessel, um den Generator zu starten (**Bild 17**). Verlasst den Raum und geht immer weiter geradeaus (nicht der Bodenmarkierung entlang). Angekommen an einer Treppe, gilt es, die Wachen zu beseitigen. Geht nach rechts, um in den Weinkeller zu gelangen. Hinter jedem Regal befindet sich ein Gegner. Vorsicht! Geht weiter geradeaus, bis ihr an eine große braune Tür gelangt. Nutzt eure Schlüsselkarte, die ihr zuvor von einem der erschossenen Wachen erhalten habt. In einem der nächsten Räume trifft ihr auf Carrington und habt somit die Mission erledigt.

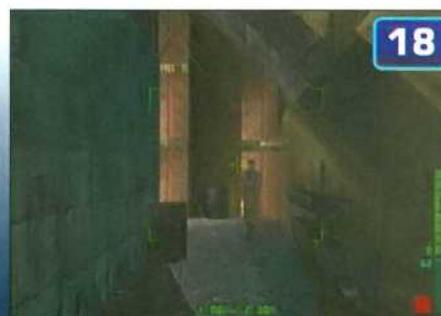


17

MISSION 3.1



Ihr solltet bereits zu Anfang der Mission die Falcon-2-Gun ziehen. Ihr trefft zu Beginn auf einen CIA-Agenten (**Bild 18**), den ihr nicht töten dürft, da er kein Gegner ist und als Zivilist gilt. Tötet jedoch unbedingt den Wachmann, der bereits kurz danach auftaucht. Folgt der Straße, bis ihr an ein Taxi gelangt. Die beiden Gegner, die an dieser Stelle patrouillieren, sollten beseitigt werden. Geht nun an die linke Wand. Ihr seht einen Wachroboter, den ihr jedoch nicht angreifen dürft. Er verfügt über einen starken Schutzschild, der sich kaum durchbrechen lässt. Darüber hinaus verfolgt euch der Bursche durch die Straßen und schießt dabei auf die Spielfigur.



18



Sucht stattdessen eine Öffnung in der linken Wand auf, durch die ihr eure Spielfigur steuert (Bild 19). Folgt dem Pfad nach rechts, der euch an einen Abwasserkanal führt. Geht zuerst nach links und sucht nach einem kleinen Gang, in dem sich Rüstung befindet. Geht nun nach rechts und krabbelt den Gang entlang, um am Ende den Koffer zu erreichen (Bild 20). Krabbelt dann durch die schmale Öffnung und sammelt das Equipment ein. Dank des darin enthaltenen Mini-Computers lässt sich das zu Beginn des Levels entdeckte Taxi programmieren und das G5-Gebäude betreten. Anschließend geht ihr zurück (durch die Abwasserkanäle und Straßen) zum Taxi. Vergewissert euch, dass keine Wachen



mehr in der Nähe sind. Holt den Reprogrammer aus eurem Inventar, nutzt diesen am Taxi, sucht ein Versteck auf und wartet, bis das Taxi explodiert. Lauft nun die Straße hinunter und geht rechts entlang. Am Ende der Passage lauft ihr



die Treppen hinauf und legt eure Mine ab. Nun lauft ihr zurück zum Taxi-Stand, erledigt alle Gegner und spurtet schließlich zum brennenden Taxi, wo ebenfalls alle Feinde erledigt werden. Nun könnt ihr problemlos das G5-Gebäude betreten (Bild 21).



MISSION 3.2
G5-Building
- Reconnaissance



Im G5-Building trifft ihr zum ersten Mal auf Gegner, die zeitweise unsichtbar sind. In dieser Zeitspanne lassen sich die Schurken nicht verletzen. Erschießt die beiden Wachmänner und schnappt euch die Schlüsselkarte. Dank des Schlüssels lässt sich die Tür vor euch öffnen. Geht hindurch und lauft nach links. Geht weiter geradeaus bis zum Schalter, der das Licht ein- bzw. ausschaltet. Geht hinter die Glasscheiben und erledigt die Gegner, die in großen Scharen auf euch zurennen (Bild 22). Sammelt die Schlüsselkarte ein. Geht durch die Tür auf der linken Seite. Die Lichter gehen nun automatisch aus. Tötet alle Wachen und sammelt die Schlüsselkarte ein. Geht durch die Glastür. Jetzt gilt es, schnell zu agieren. Führt die SpyCam die Treppen hinauf. Öffnet die nächste Tür und lauft erneut einige Stufen hinauf. Führt die SpyCam durch den schmalen Gang und erledigt somit das erste Zwischenziel (Fotografieren des Meetings) (Bild 23). Verlasst die Kamera und geht den gleichen Weg, den ihr zuvor mit der Kamera zurückgelegt habt. Bückt euch an dem schmalen Pfad und krabbelt weiter bis zu der Stelle, an der es nicht mehr weiter geht. Lasst euch nun hinunterfallen und geht zurück. Lauft nach rechts in die erste Halle und geht durch die Tür. Steigt die Stufen hinauf und geht durch eine weitere Tür. Tötet alle Wachposten, die sich euch in den Weg stellen. Sobald Alarm gegeben wird, solltet ihr diesen deaktivieren, um einen größeren Aufruf feindlicher Truppen zu vermeiden. Geht den rechten Gang immer weiter geradeaus und lauft durch den Safe-Room. Nehmt den Decoder und platziert diesen am Schalter in der Mauer (Bild 24). Es dauert etwa 50 Sekunden, bis das Schloss entsichert ist. Der Alarm lockt sehr viele gegnerische Schurken an, die alle getötet werden müssen. Nachdem das Schloss geöffnet wurde, solltet ihr den Raum betreten und die Sicherheitskopie von Dr. Caroll aus dem rechten Fach entwenden. Jetzt nichts wie raus aus dem Gebäude! Lauft nach links den Korridor entlang. Lauft anschließend nach rechts und dann wieder nach links durch die Öffnung. Verlasst das Gebäude (Bild 25).



MISSION 4.1
Area 51
- Infiltration

Tötet die drei Schergen, die euch zu Beginn des Levels erwarten. Dreht euch um (in die Richtung, von wo ihr das Abenteuer begonnen habt) und lauft ein Stück geradeaus. Geht den nächsten Gang nach links. Ein Wachposten am Ende des Ganges sollte mit der Sniper-Funktion eurer Waffe erledigt werden können, ohne dass er auch nur den Hauch einer Chance hat, euch zu treffen. In der Ferne ist außerdem eine automatische Schusseinrichtung angebracht, die ihr ebenfalls mit der Sniper-Funktion eurer Waffe vernichten könnt (Bild 26). Laft nun weiter und



rennt an einer zweiten automatischen Schusseinrichtung vorbei, die während des Rennens mit sechs gezielten Schüssen ausgeschaltet wird. Schließlich erreicht ihr einen großen Turm mit einem Haupttor auf der linken Seite, das ihr jedoch noch nicht öffnen dürft. Tötet zunächst mit der Sniper-Rifle die Scharfschützen auf dem Turm. Anschließend solltet ihr die Leiter nutzen, um in den Turm einzudringen. An der Wand ist ein Schalter angebracht, dank dem das Haupttor geöffnet wird (Bild 27). Laft nun schnell die Leiter hinunter und betretet die Zone hinter dem Tor, bevor dieses wieder automatisch geschlossen wird. Vernichtet zuerst die automatischen Schusseinrichtungen, bevor die Wachen beseitigt werden. Schießt auf den Gegner, der am Motorrad steht, und nehmt dessen Schlüssel an euch, dank dessen Hilfe ihr später einen Aufzug betreten könnt. Nachdem alle Gegner getötet wurden, geht ihr nach links (in der Nähe des Tores), wo zuvor die automatischen Schusseinrichtungen waren. Geht dort durch die Tür und benutzt den Computer in diesem Raum, zu





dem ihr keinen Zugang habt. Bringt Sprengstoff an dem Rechner an. Ein Alarm wird ausgelöst (Bild 28). Verlasst nun flugs den Raum und tötet alle Wachen. Steigt die Leiter hinauf, verlasst den Bereich und seht zu, wie die Radaranlage zerstört wird. Steigt nun wieder die Leiter hinauf und geht geradeaus zu den beiden Lifts, die sich hinter den beiden Toren befinden. Ballert die Fässer im rechten Lift ab. Nutzt nun die Liftkarte am Computer und tötet die beiden Wachen, die sich im Aufzug befinden. Im nächsten Bereich müssen erneut alle Gegner getötet werden. Lauft jetzt in den hinteren Teil des Hangars, wo sich eine Rampe befindet, die zu einem Aufzug führt, mit dem ihr nach unten fahrt (Bild 29). Lauft den Weg entlang und tötet alle Wachen. Unter einer Rampe befindet sich eine Tür, durch die ihr gehen müsst, um den CI-Agenten zu finden.



MISSION 4.2

Area 51 - Rescue

Geht geradeaus und dann rechts und tötet alle gegnerischen Wachen. Steigt in den Lift und fahrt ein Stockwerk nach oben. Steigt aus und tötet den Gegner, der sich rechts von euch befindet. Geht nach links, lauft durch die große Tür und folgt dem linken Pfad, der euch zum nächsten Aufzug führt. Beseitigt den Feind und fahrt ganz nach oben. Nachdem auch hier alle Fieslinge das Zeitliche gesegnet haben, geht es wieder hinab ins Erdgeschoss. Tötet auch hier wirklich alle Gegner! Geht nun zurück zum Level-Anfang und schnappt euch die Box (mit B-Knopf). Mit dieser im Gepäck geht es erneut hoch ins oberste Stockwerk. Nutzt das X-Ray und schaut nach oben. Zwei Wachposten fah-



ren in einem Aufzug nach unten. In der gleichen Location findet ihr einen Gang, wo ihr an einer Wand ein kleines eingeritztes X vorfinden solltet (Bild 30, 31). Bringt hier die Box, die mit einer Sprengladung versehen ist, an. Geht ein paar Schritte zurück und schießt auf die Box (Bild 32). Somit öffnet ihr einen neuen



Weg, der euch direkt ins Labor führt. Sammelt den Laborkittel ein und zieht diesen an (Bild 33). Dadurch lässt sich problemlos die Wache passieren, auf die ihr am Ende des linken



Ganges trifft. Geht durch die erste Tür und öffnet die versteckte Tür an der rechten Wand. Benutzt nun wieder eure Kanone (wodurch sich Joanna automatisch wieder umzieht) und tötet die Wachen, die heranströmen. Schnappt euch die Schlüsselkarte, verlasst den Raum und geht nach rechts. Geht durch die große Tür und öffnet die kleine Tür auf der rechten Seite. Betretet den Raum und tötet die fünf Wachmänner. Geht in den nächsten Raum. Springt sofort in die rechte hintere Ecke und tötet den Gegner. Schnappt euch dessen Schlüsselkarte und geht in das Operationszimmer (Bild 34).



MISSION 4.3

Area 51 - Escape

Verlasst den Operationsaal und geht zurück zum Hauptraum, in dem sich eine braune Tür befindet, die sich automatisch öffnet (Bild 35). Hier könnt ihr den Alien, den Joanna mit-schleppt, ablegen (Bild 36). Verlasst den Raum und geht nach rechts. Ihr gelangt in



einen großen Raum, in dessen Mitte sich ein runder Generator befindet. Lauft den gegenüberliegenden Gang hinunter und geht durch die linke Tür, um ins Freie zu gelangen. Geht durch die gegenüberliegende Tür. Hier trifft ihr auf den Agenten Jonathan, mit dem ihr nach einem kleinen Plausch das Zimmer ver-



lasst (Bild 37). Geht durch die Tür, die sich genau gegenüber von euch befindet. Hier platziert Jonathan eine Sprengladung, die er kurze Zeit später in die Luft jagt (Bild 38). Schützt Jonathan vor den heraneilenden Wachmännern. Geht durch das aufgesprengte Loch. In dem Hangar, in dem ihr euch befindet, ist eine braune Tür (Bild 39). Öffnet diese und trifft zum ersten Mal auf Elvis (Bild 40). Geht nun die Rampe zum Raumschiff





39



40

hinunter. Die Luke des Vehikels ist leider verschlossen. Während Jonathan diese öffnet, müsst ihr den Geheimagenten vor den Angriffen des Gegners schützen. Nun könnt ihr gemeinsam mit Elvis aus der Area 51 fliehen.

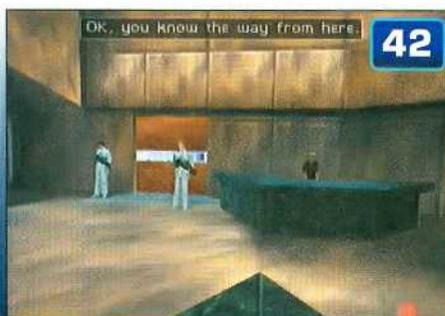
MISSION 5.1

Air Base
- Espionage

Geht nach vorn und tötet den Wachposten. Geht links in die Höhle und beseitigt weitere drei Gegner. Nehmt die Tasche der Stewardess, in der sich ihr Kostüm befindet, an euch, ohne die Frau zu verletzen (Bild 41). Zieht nun ihre Uniform an und steckt eure Waffe in euer Inventar. Geht aus der Höhle und nehmt die Proximity-Mines auf, die ihr dabei findet. Geht zurück zum Level-Anfang und öffnet die Doppelflügeltür. Die Wachen im nächsten Raum werden euch nichts tun, da ihr im Outfit einer Stewardess erscheint (Bild 42). Geht in den Aufzug, der sich links von euch befindet. Geht in den nächsten Raum, prügelt die zwei Feinde nieder und nehmt den Koffer auf dem Boden (Bild 43). Fahrt mit dem Aufzug erneut nach unten und geht unbewaffnet in den hinteren Teil an die braune Tür. Geht nun die



41



42



43

Rolltreppe nach unten und legt den Koffer ab (Bild 44). Lauft durch den nächsten Gang. Ihr gelangt in ein Treppenhaus. Geht nach oben, um in einen Raum zu kommen, in dem sich mehrere



44

Computersysteme befinden. Geht an die Rechner und schaltet das Sicherheitssystem aus (Bild 45). Die Wachen eröffnen nun das Feuer. Erledigt sie und geht zurück in den Raum, in dem sich die Metallblöcke befinden. Geht durch die Tür, die



45

sich zu eurer Linken befindet. Nutzt den Aufzug, der euch ein Stockwerk nach unten befördert. Geht durch die Tür, tötet alle Wachen und geht an das Ende des Ganges, wo sich eine Rampe befindet, die euch zu einem weiteren Aufzug führt. Fahrt nun wieder einen Stock hinab, erledigt die Wachen und drückt den Schalter an der Wand (Bild 46). Benutzt den Aufzug oder lauft außen herum zum Flugzeug. Steigt in die Air Force One (Bild 47).



46

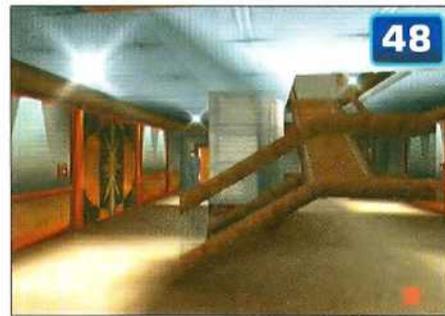


47

MISSION 5.2

Air Force One
- Antiterrorism

Geht durch die Tür, haltet euch auf der linken Seite des Raumes, geht geradeaus und lauft die Treppe hoch. Geht durch die beiden Türen und öffnet das rote Gitter auf dem Boden. Geht weiter geradeaus durch alle Türen. Lauft durch die Küche und achtet darauf, dass sich keine Stewardess in der Nähe befindet. Geht weiter am Hover-Bike vorbei und tötet einen Wachmann, dessen Schlüsselkarte ihr an euch nehmt. Drückt den roten Knopf an der Wand. Geht nun zurück in den vorderen Raum, in dem sich das



48

Hover-Bike befindet. Betätigt nun mit Hilfe der kurz zuvor erhaltenen Schlüsselkarte den roten Schalter zwischen den beiden Türen und geht zurück in die Küche. Drückt hier den Schalter in der Mitte des Raumes und aktiviert somit einen Aufzug, in den ihr hineinklettert. Laft durch die Tür, die sich direkt vor euch befindet, und nutzt die Treppen nach oben (Bild 48). Geht nach rechts durch die Tür in das Präsidenten-Zimmer (Bild 49). Geht die Treppen hinunter und schützt



49

den Präsidenten vor den gegnerischen Wachen. Geht nun wieder durch das gesamte Flugzeug zurück in den Raum, in dem sich die Bodenöffnung befindet (Bild 50). Geht runter und durch die silberne Tür, in der sich die Rettungskapsel befindet (Bild 51). Verlässt die Kapsel und lauft zurück durch das rote Gitter. Sucht die Location auf, in der die Mission begonnen hat. Laft geradeaus durch die lange Passage (Bild 52) und werft eine zeitgezündete Mine (Bild 53).



50



51



52



53

MISSION 5.3

Crash Site - Confrontation

★★★

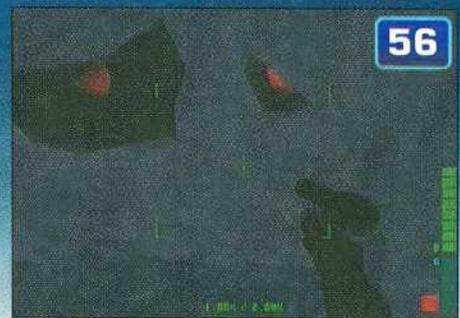
Geht an die rechte Wand und lauft anschließend geradeaus. Tötet die beiden Wachen und schaut nach links, wo sich ein Schalter an der Kapsel befindet, den ihr drücken müsst (Bild 54). Lauft nun wieder zurück in die Richtung, aus der ihr gekommen seid. Haltet euch auf der rechten Seite des Pfades, bis ihr an eine Höhle gelangt.



54



55

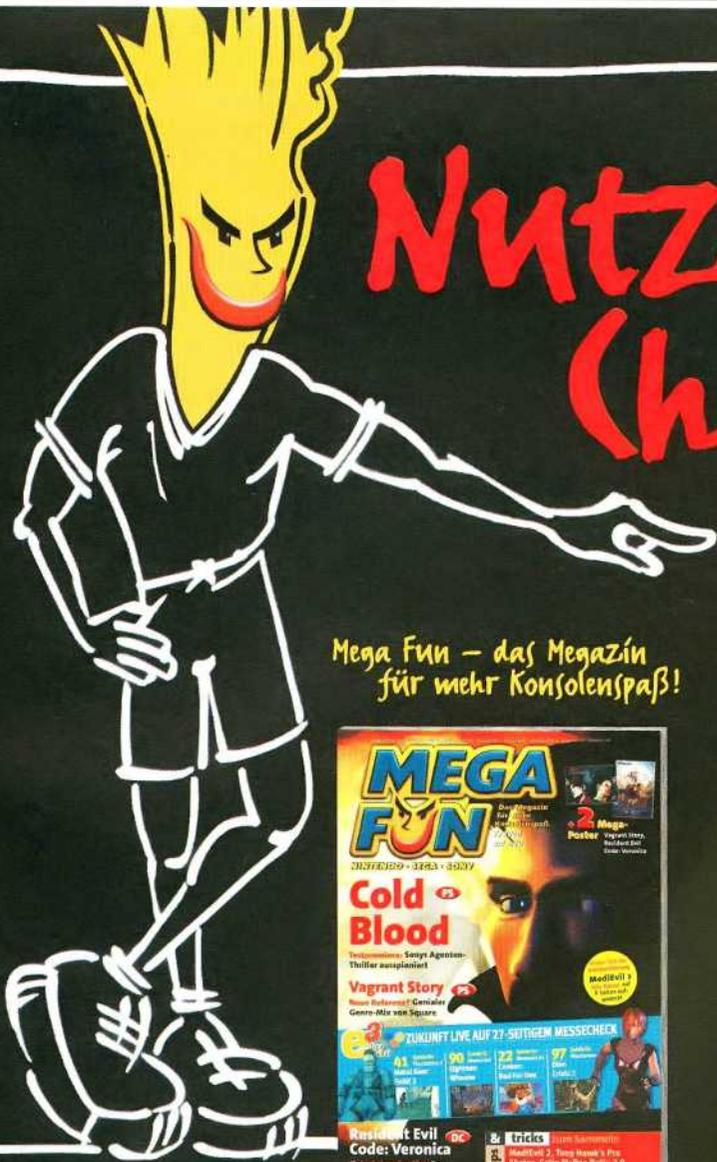


56

Benutzt euer Nachtsichtgerät und geht in die Höhle (Bild 55). Tötet alle Wachmänner und geht durch die Aushöhlung, die sich auf der rechten Seite befindet (Bild 56). Folgt dem dahinterliegenden Pfad und tötet die Gegner. Hier trifft ihr auch auf das Präsidenten-Double, der ebenfalls ausgeschaltet werden muss (Bild 57). Geht den langen Pfad zurück bis zum Höhleneingang. Folgt hier dem linken Pfad und bewegt euch entlang der linken Mauer. Nach einigen Metern stoßt ihr auf ein Loch in der Wand, durch das ihr geht (Bild 58). Folgt dem Weg, der euch nach oben führt. Da es auch in diesem Gang wieder stockdunkel ist, solltet ihr



57



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:

0,24 DM/Min.

01805/95 95 06

P3 MF 15



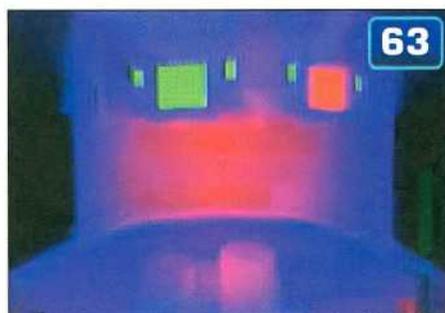
erneut euer Nachtsichtgerät nutzen. Nach einigen Metern trifft ihr auf Trent und den Präsidenten (Bild 59). Schießt auf Trent, der daraufhin sofort die Flucht ergreift. Geht nun nicht zur Höhle zurück, sondern sucht einen nahe liegenden Bereich, der mit Sonnenlicht durchflutet ist (Bild 60). Tötet alle Gegner, die euch und den Präsidenten bedrohen. Ihr gelangt in einen weitläufigen Bereich, in dessen Mitte der Präsident rennt. Hier erwartet euch schon Elvis, mit dessen Hilfe ihr die Stage verlasst.



Geht an die erste Tür und tötet die Wachen, indem ihr durch die Scheibe schießt. Achtet darauf, dass zunächst die Burschen erledigt werden, die sich in der Nähe zum Alarmschalter befinden. Geht weiter durch eine Vielzahl von Türen. Achtet immer darauf, den ausgelösten Alarm durch Betätigen der (verklebten) Schalter abzuschalten (Bild 61). Drückt in dem großen Raum, in dem sich zwei Treppen befinden, den Schalter, der den Lift aktiviert (Bild 62). Geht durch eine linke Tür, die euch in einen großen Raum führt, in dessen Mitte sich ein Generator befindet. Vernichtet jedoch zunächst



die Überwachungskameras an den Türen. Tötet alle Wachen und benutzt euren X-Ray-Scanner am Generator (Bild 63). Betätigt die grünen Schalter (nicht die roten). Wurden alle Schalter gedrückt (ihr müsst mehrmals um den Generator laufen), solltet ihr den X-Ray-Scanner wieder abnehmen. Geht nun die Treppe nach unten und betätigt den



Schalter am unteren Ende des Generators (Bild 64). Verlasst nun den Raum und lauft die Treppe nach oben. Kämpft euch durch die Gänge, bis ihr einen Raum erreicht, in dem drei Wissenschaftler arbeiten (Bild 65). Einer der Burschen ist ein Verräter, der nun versucht, die beiden anderen



Akademiker zu töten. Verhindert dies, indem ihr den Burschen ausschaltet. Die beiden Geretteten schalten nun das GPS und den Autopiloten aus. Geht jetzt wieder einen Stock nach unten und lauft geradeaus durch die Räume, bis ihr auf Elvis trifft. Tötet die Wachen und geht durch die nächste Tür. Jetzt läuft alles nach dem gleichen Schema ab. Geht immer weiter geradeaus und tötet jeden Gegner. Sammelt dabei fleißig Munition ein. Bleibt vor verschlossenen Türen zunächst einmal stehen und schießt durch die Fenster auf die Wachen. Zudem solltet ihr auf Boxen feuern, die nach ein paar Treffern in die Luft gehen, und Gegner, die sich in deren Nähe befinden, töten. Am Ende des Ganges müsst ihr durch die linke Tür gehen und in das U-Boot einsteigen.



Geht durch die Tür und nutzt euren IR-Scanner, um Feinde sehen zu können, die sich unsichtbar machen. Vernichtet die Wachen und geht durch die Tür auf der linken Seite. Nachdem vier weitere Wachen ausgeschaltet wurden, könnt ihr den IR-Scanner wieder absetzen. Geht nach rechts und folgt dem langen Korridor. Am Ende gelangt ihr an einen Pfad, der euch nach unten führt (linke Seite) (Bild 66). Folgt diesem, geht zweimal nach rechts, einmal nach links und sucht den Generatorraum auf (Bild 67).



Nachdem Elvis den Generator aktiviert hat, geht ihr zurück bis zum Anfang des langen Korridors. Lauft nun nach rechts und nutzt den Teleporter (Bild 68). Geht durch den schmalen Pfad in den riesigen Raum und sucht nach einer Tür. Nachdem ihr diese durchschritten habt, geht es nach rechts in eine Raum, in dem ihr die Mega-Weapon findet, die Elvis deaktiviert (Bild 69). Verlasst den Raum und geht durch die Tür, die sich rechts von euch befindet. Folgt dem Pfad bis ans Ende und benutzt den Teleporter. Geht durch die nächste Tür. Der ausgelöste Selbstzerstörungsmechanismus lässt euch nur 60 Sekunden Zeit, das Schiff zu verlassen. Wartet nicht auf Elvis, sondern lauft flugs durch die rechte Tür. Folgt dem Pfad und geht nach links, wenn ihr eine Öffnung seht. Rennt weiter und tötet die Wachmänner (wenn genügend Restzeit vorhanden ist). Folgt dem Weg, bis ihr an eine große blaue Tür gelangt, durch die ihr geht (Bild 70).





69



71



73



70

MISSION 7.1

Carrington Institute - Defense

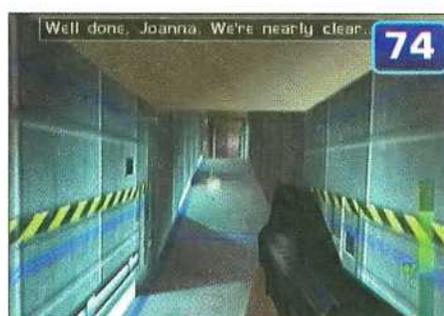
Geht geradeaus und tötet das Monster. Geht nach links und sucht nach einer braunen Tür. Geht nicht hindurch, sondern nach rechts. Steigt in den Fahrstuhl, der euch nach oben befördert. Nutzt nun euren Combat-Boost (aus eurem Inventar). Die Aktionen der Gegner werden somit stark ver-

langsamt, so dass ihr sie töten könnt, bevor sie die Gefangenen erledigen. Geht nun nach rechts und tötet die beiden Schurken. Achtet jedoch darauf, dass die Gefangenen nicht getroffen werden. Deaktiviert den Combat-Boost und verlasst den Raum. Geht nach links und nutzt die Tür auf der rechten Seite. Hier trifft ihr erneut auf zwei Bösewichter, die Gefangene halten. Tötet sie und kehrt zum Aufzug zurück. Tötet nun weitere Wachen und erlöst die Gefangenen aus ihren Klauen. Lauft am Aufzug nun nach rechts und geht durch die erste braune Tür. Lauft nach links und tötet die Gegner. Verlasst den Raum und geht zurück zum Aufzug. Geht nach links durch die anderen braunen Türen

und befreit auch hier die Gefangenen. Im letzten dieser Zimmer befindet sich ein Computer. Benutzt diesen. Anschließend könnt ihr euch die Mega-Waffe des Gegners aus der Glasvitrine nehmen (Bild 71). Geht zurück an die Stelle, an der ihr den Level begonnen habt. Hier gibt es eine Rampe, die ihr nutzt, um in das untere Stockwerk zu gelangen (Bild 72). Geht nun nach links zum Hubschrauberlandeplatz, an dem ihr euer Data-Uplink-Gerät verwendet, um die Bombe zu deaktivieren (Bild 73). Geht zurück zum Schiff und somit habt ihr die Mission erledigt (Bild 74).



72



74

Graphic Kit[®] collection

for SONY[®] PLAYSTATION[®]

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

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

JETZT
AUCH FÜR
DREAMCAST



Exklusiv-Vertrieb in Deutschland

dynatex

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

Erhältlich bei:



MISSION 8.1

Attack Ship
- Covert Assault



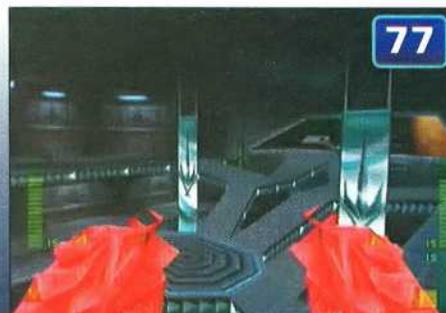
Verlasst den Raum und schaltet die zweite Funktion eures Messers ein. Nun könnt ihr die Waffe als Wurfgeschoss benutzen. Werft es auf ein Alien, um dessen Waffe, den Mauler, zu erhalten. Geht zurück in den vorderen Raum und vernichtet die drei Teile des Schildsystems (Bild 75). Nutzt den Fahrstuhl im Hinterzimmer, um einen Stock nach unten zu gelangen. Hier erhaltet ihr von Elvis eine AR34. Geht weiter, bis ihr an zwei Fahrstühle gelangt. Geht in den offenen Aufzug und fahrt einige Stockwerke



nach oben. Geht nach links durch die Tür, nachdem ihr die Aliens getötet habt. Geht dann durch die Tür auf der rechten Seite und tötet auch hier die Monster. Eine weitere Tür im hinteren Teil des Raumes führt euch in eine Halle. Geht nach rechts und betretet den Navigation-Systems-Room (Bild 76). Nachdem ihr mit Elvis gesprochen habt, verlasst ihr den Raum und



geht nach rechts. Lauft durch die Tür und tötet die Monster. Geht nach links und lauft die Rampe entlang, die euch erneut in eine große Halle führt. An der rechten Mauer findet ihr einen Pfad, der euch zu einer blauen Tür führt. Tötet die beiden Aliens und geht eine weitere Rampe hinauf. Oben angelangt, geht ihr durch die erste Tür, die euch zu einem Aufzug bringt, der euch einen Stock nach oben befördert. Tötet alle Monster auf der Brücke (Bild 77) und wartet, bis Elvis kommt. Verteidigt Elvis vor den Angriffen der Monster, bis er die Kontrolle über die Brücke erlangt und die Mission somit beendet.



MISSION 9.1

Skedar Ruins
- Battle Shrine



Bei dieser Mission gilt es zunächst, Tempel zu vernichten. Um die richtigen Bauwerke zu zerstören (nicht alle dürfen gesprengt werden), solltet ihr folgendermaßen vorgehen: Nutzt euren R-Tracker und die Falcon-2-Waffe, um zu erkennen, welcher Tempel beseitigt werden muss (gelbe Punkte im Radar geben Auskunft darüber). Nutzt zuvor den Target-Amplifier an den Bauwerken. Zu Beginn der Mission geht ihr zunächst geradeaus und anschließend nach links. Tötet die Monster (Bild 78) und geht weiter. In der Mitte eines der nächsten Räume trifft ihr auf den ersten Tempel. Überprüft, ob er zerstört werden muss, und geht weiter geradeaus (Bild 79). Nach einer kurzen Zeit geht es nach rechts. An einer Kreuzung müsst ihr nach rechts gehen, um dort die Monster zu erledigen. Geht zurück an die Kreuzung, geht geradeaus und lauft an der nächsten Möglichkeit nach rechts. Tötet die Monster und lauft nach rechts zum letzten Tempel (Bild 80). Verlasst die Zone und geht in den Raum, der vor den Stufen ist. Geht an der Gabelung rechts. Lauft die Klippen hinunter (Bild 81).



Geht die Klippen entlang (Bild 82), bis ihr an eine Leiter gelangt, der ihr nach oben folgt. Tötet das Monster, rüstet euch mit dem IR-Scanner aus und schaut euch die Mauer ganz genau an. An der Stelle, an der die Mauer durchschossen werden kann, ist sie leicht rot (Bild 83). Feuere eine Granate ab und durchbrecht die Wand. Bevor ihr das Loch betretet, geht ihr zunächst nach links, tötet die beiden Monster und holt euch die Weste. Folgt nun dem Pfad im Loch an der Wand. Geht dann nach links und öffnet anschließend die Tür auf der rechten Seite. Tötet die kleinen Monster und schiebt den Stein in die hellbraune Zone des Raumes (Bild 84). Somit aktiviert ihr eine



Brücke, die euch zum Endboss führt. Verlasst den Raum, geht nach rechts und folgt dem Pfad. Rüstet euch mit eurem IR-Scanner aus und tötet alle Monster, die euren Weg kreuzen. Geht weiter geradeaus, bis ihr an eine Rampe gelangt. Lauft über die Rampe zu einer Tür, die ihr öffnet. Tötet die beiden Bösewichter und lauft über die Brücke. Geht durch die nächste Tür, die von Aliens bewacht wird. Tötet jetzt die gesamte Armee und lauft durch die nächste Tür, hinter der der Endboss wartet (Bild 85). Um ihn zu töten, müsst ihr warten, bis seine Schilde grün werden. Ballert dann einfach auf die Spitzen hinter ihm.





☆☆☆ FUN-CHEATS

Name	Level	Schwierigkeitsgrad	Zeitlimit
Donkey-Kong-Mode	Chicago Streets	Agent	keines
kleine Joanna	G5-Building	Agent	keines
kleine Charaktere	Area 51: Infiltration	Agent	keines
Team-Heads only	Air Base	Agent	keines
als Elvis spielen	Area 51: Rescue	Perfect Agent	7:59
Slomo-Single-Player	dataDyne Research	Agent	keines

☆☆☆ Gameplay-Cheats

Name	Level	Schwierigkeitsgrad	Zeitlimit
Unsichtbar	Area 51: Escape	Agent	3:50
Cloaking-Device	G5-Building	Agent	1:40
Marquis-of-Quennsbury-Regeln	dataDyne Defection	Special Agent	1:30
Joanna's Shield	Deep Sea	Agent	keines
Super-Shield	Carrington Institute	Agent	1:45
Enemy Shields	Carrington Institute	Agent	keines
Enemy Rockets	Pelagic II	Agent	keines
Perfect Darkness	Crash Site	Agent	keines

☆☆☆ Mitspieler im Co-Operation-Mode

Charakter	Level	Schwierigkeitsgrad	Zeitlimit
Velvet Dark	zu Beginn bereits verfügbar	Agent	keines
Pugilist	dataDyne Research	Perfect Agent	6:30
Hotshot	Area 51: Infiltration	Special Agent	5:00
Hit and Run	Carrington Villa	Special Agent	2:30
Alien	Attack Ship	Special Agent	5:17

☆☆☆ Classic-Weapons im Solo-Mode

Waffe	Level	Methode
Classic-Sight	dataDyne Central: Defection	Level beenden
unendlich Munition für Laptop-Sentry-Gun	Air Force One: Antiterrorism	Perfect Agent unter 3:55 Minuten beenden
Hurricane-Fist	dataDyne Central: Extraction	Agent unter 2:03 Minuten beenden
unendlich Munition, unendlich Munition, kein Nachladen	Pelagic II: Exploration	Special Agent unter 7:07 beenden
X-Ray-Scanner	Air Base: Espionage	Special Agent unter 3:11 beenden
R-Tracker	Area 51: Rescue	Level beenden
alle Kanonen im Einzelspieler-Mode	Skedar Ruins	Level beenden
	Skedar Ruins: Battle Shrine	Perfect Agent unter 5:31 beenden



... A CLEAR
SHOT ...

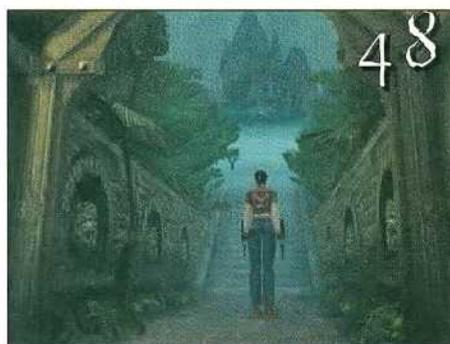
Resident Evil

Code: Veronica

Dreamcast Action-Adventure Auch für den nächsten Abschnitt von **Resident Evil Code: Veronica** halten wir für euch eine Lösung parat. Während ihr den größten Teil des Abenteuers mit Claire spielt, trifft ihr jetzt auf Chris, der nach seiner kleinen Schwester sucht.



Hinter der Tür erwartet euch eine lange, überdachte Brücke, die euch zu einer Treppe führt (Bild 48). Steigt diese nach oben und erledigt die



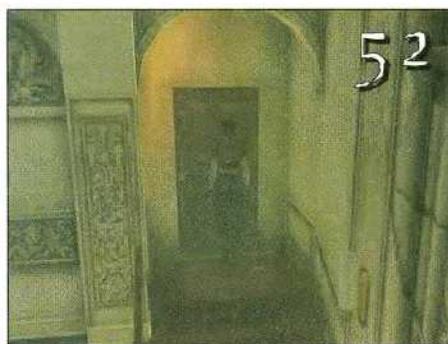
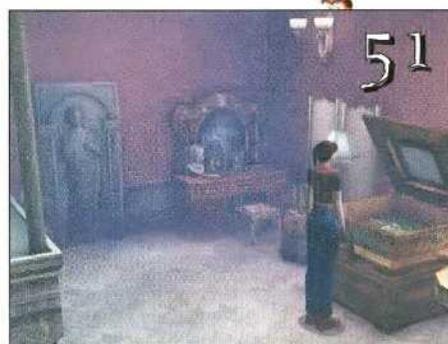
beiden Monster. Hinter der nächsten Treppe findet ihr den Eingang zum Schloss. Erledigt alle Fledermäuse und geht zu der Tür links hinein (Bild 49). Tötet das Monstrum und nehmt das



Farbband aus der Kommode. Zündet das Holz im Kamin mit dem Feuerzeug an und sammelt die herumliegende Munition ein. Verlasst wieder den Raum und steigt die Stufen nach oben. Nehmt dort das Heil-Spray und die Munition an euch (Bild 50), öffnet die dahinterliegende Tür und lauscht der Cut-Szene. Anschließend nehmt ihr die grüne Pflanze auf und geht in den Raum hinein. Schaltet die Music-Box aus und nehmt den Schlüssel aus dem Bett. Setzt nun den Ameisen-Königin-Gegenstand in die Music-Box. Öffnet sie und nehmt die Platte an euch (Bild 51). Erneut auf dem Gang, sammelt ihr die



Munition ein und kehrt zum Palast zurück. Verlasst den Save-Raum auf der anderen Seite und lauft zu der gegenüberliegenden Tür (Bild 52). Öffnet diese mit dem silbernen Schlüssel und sammelt sämtliche



Munition ein. Eine Etage tiefer spurtet ihr zu der linken Tür und öffnet dahinter die Doppeltür. Eliminiert die beiden Lang-Arme und sackt das Adler-Schild in der Mitte des Raumes ein (Bild 53). Als Nächstes müsst ihr zum Gefängnis-Gebäude zurückkehren. Setzt dort das Schild bei



der Guillotine ein und erledigt die beiden Zombies hinter der Tür. Folgt dem Gang und betretet den eingezäunten Bereich. Schiebt die Kiste von der Tür weg (Bild 54) und sammelt alle Gegenstände dahinter ein. Vergesst nicht, euch auch die Items aus dem Fach bei dem Metalldetektor zu holen, denn diese benötigt ihr später noch. Kehrt anschließend zu eurem





Startpunkt, der Gefängniszelle, zurück und gebt dem Mann die Medizin, die ihr vorher eingesammelt habt. Als Dank erhaltet ihr den Dietrich, mit dem ihr ab sofort viele Türen öffnen dürft. Sprintet zu dem Gang hinter dem Fallbeil zurück und öffnet die Tür gleich links von euch (Bild 55). Durchquert das Zimmer und erledigt die Zombies auf der anderen Seite. Nehmt die Items und den Koffer an euch. Diesen könnt ihr mit dem Dietrich öffnen. Im Inneren befindet sich ein Upgrade für die Pistole. Kombiniert es einfach und eure Waffe wird etwas stärker. Wieder zurück, trifft ihr auf einen Zombie mit einem weißen Kittel. Eliminiert diesen und ihr erhaltet ein Glas-Auge. Setzt dieses dann in die Statue ein (Bild 56) und folgt dem sich öffnenden



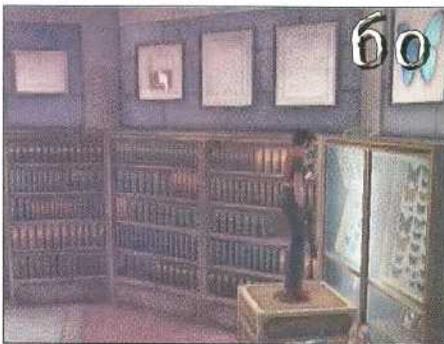
den Geheimgang. Sobald alle Monster erledigt sind, sammelt ihr die Munition ein und steigt die nächste Treppe nach unten. Greift euch das Schwert, welches die Statue in der Hand hält, und dreht die mittlere Steinfigur um 180 Grad, bis das aufsteigende Gas wieder verschwindet. Steckt das Schwert in die eiserne Jungfrau und tretet schnell einige Meter zurück, denn ein Zombie kommt aus ihrem Inneren. Nehmt die Rolle auf und kehrt zu dem Raum mit den Spielautomaten im Palast zurück. Setzt die Rolle in das Klavier ein (Bild 57) und holt euch das zweite Insekten-Modell aus dem Spielautomaten.



Kehrt jetzt zu dem Schloss zurück. Bewaffnet euch aber zuvor gut, denn auf dem Weg trifft ihr auf etliche Zombies. Steigt erneut alle Treppen nach oben und geht in den linken Raum hinein.



Setzt dort das blaue Insekt in die Music-Box und anschließend noch die Platte. Klettert jetzt die Leiter über dem Bett nach oben und sammelt die Libelle auf dem Stuhl ein (Bild 58). Betrachtet nun die Libelle und reißt ihr alle Flügel aus. An der Wand befindet sich das Gemälde einer großen Ameise (Bild 59). Steckt den Libellen-Körper hinein und das Karussell beginnt sich zu drehen. An der Innenseite befindet sich danach eine weitere Leiter, an der ihr nach oben steigt. Sammelt dort die Munition ein und schiebt die Kiste ganz nach rechts. Wenn ihr euch darauf stellt (Bild



60), findet ihr ein Buch und darunter eine weitere Medaille. Klettert wieder ganz nach unten und verlasst den Raum. Nach der Cut-Szene müsst ihr zu der Unterwasser-Basis zurück. Dort angekommen, folgt ihr Steve. Lauft schnell an den beiden Zombies vorbei und geht durch die linke Tür. Links von Steve befindet sich der Computer, an dem ihr den Lift zu euch bewegen könnt. Setzt dann die drei Medaillen ein (Bild 61) und



betätigt den Schalter. Greift euch im Inneren des Flugzeuges den Hebel und kehrt nach oben zurück. Sprintet an den Zombies vorbei. Geht durch die andere Tür, die euch über die Brücke führt. Hinter dem nächsten Tor bewegt ihr euch mit dem kleinen Lift eine Etage nach oben, wo



ihr die Tür öffnen müsst. Dahinter ist das Power-Portal, an welchem ihr den Hebel einsetzen solltet. Am Ende der Brücke gelangt ihr in einen Raum, wo ihr bei einigen Leichen einen Schlüssel findet. Geht zurück und benutzt diesen an der Gittertür neben dem kleinen Aufzug. Dahinter sammelt ihr noch etwas Munition und Kräuter ein. Speichert und schiebt die Kisten aus der Aufzugtür. Jetzt gilt es, so schnell wie möglich zu dem Flugzeug zurückzukommen. Unterwegs begegnet euch aber noch ein Tyrant, den ihr mit etwas Waffengewalt niederzwingen müsst. Zurück auf dem Flugzeug, solltet ihr ungehindert starten können. Allerdings begegnet euch im Frachtraum noch einmal der Tyrant. Diesmal lässt er sich aber nicht mit reiner Waffengewalt besiegen. Schießt alles, was ihr habt, auf das Ungetüm, bis es sichtlich zu bluten anfängt. Aktiviert dann schnell den Schalter bei der Tür und eine Kiste reißt den Tyrant in die Tiefe. Wechselt anschließend die CD und speichert auf alle Fälle ab.

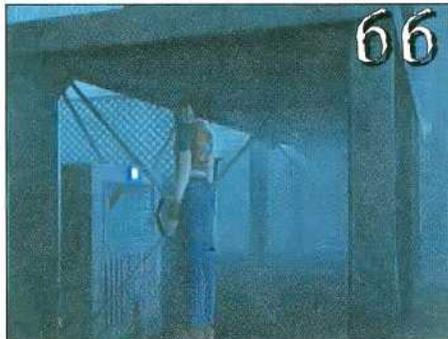


Nachdem ihr den Flugzeug-Crash gut überstanden habt, folgt ihr dem Gang nach rechts und geht in den Raum neben dem großen Tor hinein (Bild 62). Die herumliegenden Zombies verheißten natürlich nichts Gutes. Sammelt die im Raum verteilte Munition ein und nehmt die Explosiv-Spitzen vor dem Schrank an euch. Tötet die zum Leben erwachten Monster und verlasst den Raum. Steigt die Treppe nach unten, wo ihr geradeaus einen Save-Raum findet. Sammelt auch hier alles ein und schiebt anschließend den Schrank nach hinten (Bild 63). Öffnet den klappernden Spint, um darin einen Brief und einen Schalter zu finden. Vorerst hat dieser aber noch keine Wirkung. Geht wieder hinaus und haltet euch rechts. Dort trifft ihr auf einen neuen Gegner in Form einer Riesenmotte. Sprintet schnell vorbei und öffnet die große Tür. Versucht nicht, das Insekt zu töten, denn an dieser Stelle kommt es immer wieder. Erledigt hier alle Zombies und geht zuerst in die linke Tür hinein. Eliminiert die beiden Spinnen und nehmt sämtliche Munition und den Barcode-Sticker an euch.





Wieder im großen Raum, lauft ihr auf die gegenüberliegende Seite, wo sich das Waffenlager befindet. Entledigt euch der Zombies und steckt den Schlüssel auf der Kiste ein (Bild 64). Hinter dem Gitter-Durchgang untersucht ihr die grünen Schränke, in denen ihr ein Maschinen-Gewehr



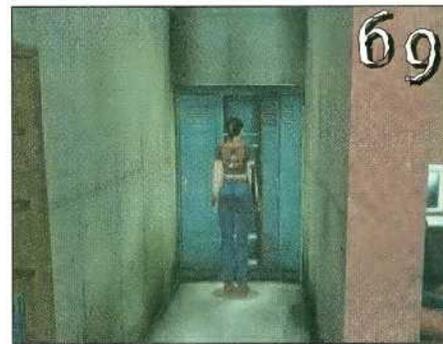
findet. Nehmt es an euch und deponiert es in einer Kiste, denn Chris wird diese Waffe später dringend benötigen. Weiter links findet ihr noch einen Detonator, den ihr in den Spint einsetzen müsst (Bild 65). Sprengen könnt ihr ihn leider noch nicht, denn ihr habt euer Feuerzeug ja verschenkt. Verlasst diesen Raum wieder und klebt danach den Barcode-Sticker auf die Bow-Kiste bei dem Förderband. Steigt jetzt die kleine Treppe nach oben und öffnet die Tür mit dem Schlüssel. Durchquert den Raum und tötet alle Hunde. Packt die Kräuter und Munition ein und aktiviert den Schalter unter der erhöhten Plattform (Bild 66). In einer weiteren Nische (Bild 67) öffnet ihr noch das Strom-Relais, um die Location auszuleuchten. Kehrt schließlich zu der Box mit dem Barcode-Sticker zurück und schaltet das Förderband auf der linken Seite (Bild 68) ein.

Aktiviert das Band, damit die Kiste durch das Gerät gezogen wird.

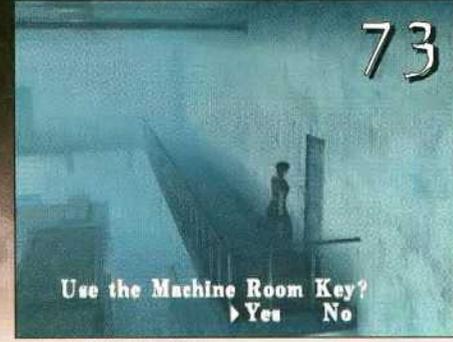
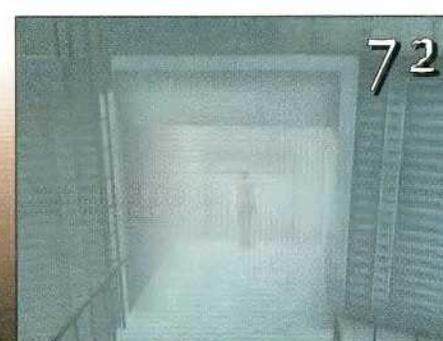
Kehrt danach zum Save-Raum zurück, in dem ihr jetzt den Schalter aktivieren müsst



(Bild 69). Hinter dem Schrank dürft ihr schon einmal einen kleinen Blick auf den nächsten Zwischengegner werfen. Sackt den Blumentopf



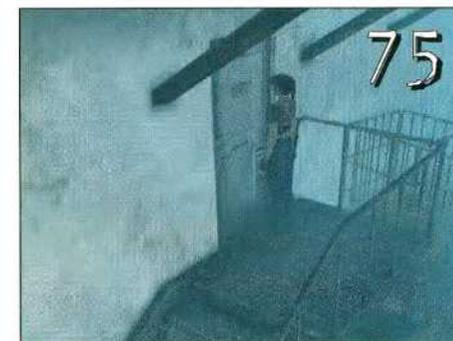
in der Ecke ein (Bild 70) und untersucht diesen. Auf der Unterseite findet ihr den Schlüssel zum Maschinenraum. Sucht als Nächstes den Bow-



Raum erneut auf und schnappt euch die Gasmaske auf der linken Seite (Bild 71). Wieder an den Motten vorbei und die Treppen hinauf, öffnet ihr das große Tor (Bild 72). Dahinter haltet ihr euch rechts und schließt die Tür mit dem Schlüssel auf (Bild 73). Hinter der nächsten Tür findet ihr noch das Ventil-Rad, bevor euch auf dem Rückweg erneut Steve begegnet. Nach der kleinen Cut-Szene lauft ihr über den Maschinenraum auf die andere Seite und geht zu der Tür hinein. Sammelt alle Gegenstände ein und setzt



das Ventil-Rad auf die Drehbank (Bild 74). Nun kehrt ihr wieder in den unteren Maschinenraum zurück, erledigt die Zombies und geht die kleine Treppe nach oben (Bild 75). Haltet euch als Nächstes links und steigt die großen Stufen hinauf (Bild 76). Setzt das Ventil-Rad an dem Rohr ein (Bild 77) und betrachtet die geniale Cut-Szene. Speichert schnell noch im Save-Raum und versorgt euch mit genügend Heilkräutern. Holt euch auch noch das Sniper-Gewehr und ihr steht dem Zwischengegner gegenüber.





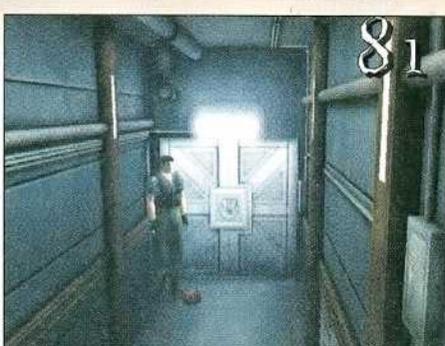
Auf der Plattform begegnet euch der Bösewicht. Zielt mit dem Sniper-Gewehr auf seine geöffnete Brust und feuert sehr gezielt auf diese Schwachstelle. Weicht dabei seinen Gas-Attacken schnell aus und lasst euch nicht von seinen Tentakeln greifen, da er euch sonst von der Plattform wirft. Schon nach wenigen Schüssen sollte der Obermotz Geschichte sein.



Nach dem Dialog mit einem alten Bekannten wird dieser recht spektakulär von einem riesigen Wurm gefressen. Sammelt alle Gegenstände ein und speichert das Spiel. Bewaffnet euch gut und erledigt den Wurm im nächsten Raum (Bild 78). Mit der normalen Pistole benötigt dieses



Monstrum etwa 30 Schuss, bis es zu Boden geht. Nehmt anschließend das Feuerzeug von dem Unbekannten und steckt die Kräuter ein. Kehrt zu dem Speicherraum zurück und benützt das Feuerzeug an der Wand (Bild 79). Steckt die Uzis ein, durchquert den Wurm-Raum und steigt in den Aufzug. Schickt alle Zombies im nächsten Raum ins Jenseits und läuft durch das große Tor hinaus. Betätigt den Schalter an dem Panzer (Bild 80), nehmt die Munition an euch und begeben euch mit dem Aufzug eine Etage tiefer. Steckt die Items ein und vergesst nicht, die Batterie am Ende des Ganges aufzunehmen



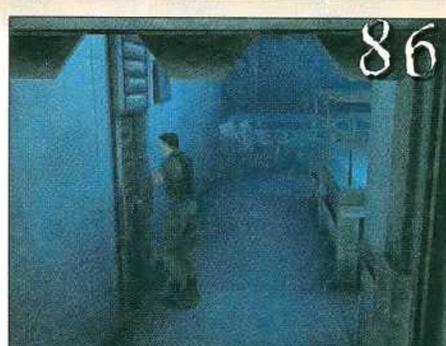
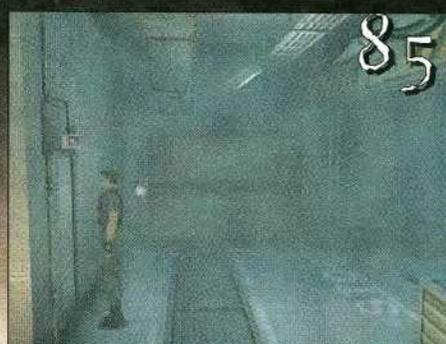
(Bild 81). Tötet die Spinnen und geht durch die kleine Tür in den Save-Raum hinein. Auf der linken Seite findet ihr einen Schrank, an dem ihr die farbigen Schubladen in dieser Reihenfolge herausziehen müsst (Bild 82): rot, grün, blau, braun. Schmeißt die goldene Pistole in die Kiste



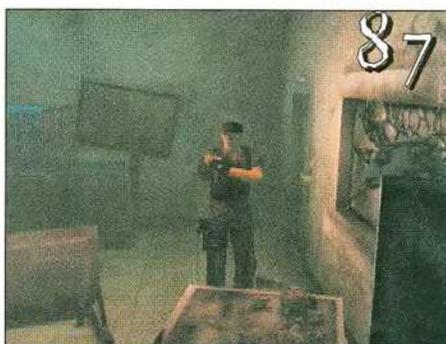
und begeben euch wieder nach oben. Zurück in dem Raum mit dem Jeep, setzt ihr die Batterie in den Lift ein (Bild 83) und fahrt damit nach oben. Ganz links findet ihr hier einen Schlüssel und ein weiteres Schreiben. Durch die nächste Tür trifft



ihr in einer Cut-Szene auf einen alten Bekannten, der euch umgehend neues Waffenfutter schickt. Begeben euch mit dem Aufzug in das B1F-Stockwerk und geht die jetzt zu erreichende Klapp-Treppe hinunter. Greift euch dort die



Shotgun (Bild 84) und sammelt die Munition ein. Im Labor steigt ihr die Stufen nach oben und drückt den Schalter an dem Computer, um einen 50%-Waffen-Clip für die AK-47 zu erhalten. Hinter der großen Eisentür kommt ihr in einen Raum, der euch in ein weiteres Labor führt (Bild 85). Sperrt dort mit dem Schlüssel den Kühlschrank auf und setzt die Temperatur auf 128 Grad. Nehmt das Element E an euch und verlasst den Raum wieder. Steckt den Türgriff auf der Plattform ein und macht euch auf einen Kampf mit zwei Huntern gefasst. Sprintet danach zum Aufzug zurück und begeben euch in den 2F-Stock. Durch die braune Tür (Bild 86) seht ihr gerade



das benötigte Schild im Gully verschwinden. Durchschreitet die gegenüberliegende Tür und versucht, nicht vom Strahl der Überwachungskamera erwischt zu werden. Nehmt das Sidepack (Bild 87) an euch, mit dem ihr zwei weitere Gegenstände transportieren könnt. Im nächsten Gang öffnet ihr die Tür mit dem Griff und sammelt etwas Munition und einen Modell-Panzer ein. Erinnerung ihr euch noch an das kleine Modell im 1F-Stockwerk? Dort bringt ihr jetzt den kleinen Panzer hin. Umlauft geschickt die Kamera und setzt das Modell in die Spielzeuglandschaft ein (Bild 88). Bei der jetzt zu erkennenden Laser-Barriere findet ihr einen Schlüssel und ein

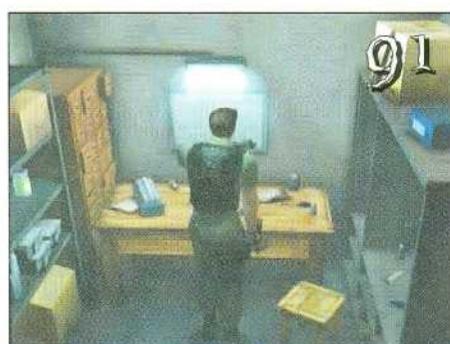




Buch. Kehrt jetzt zu der Stelle zurück, an der ihr das erste Mal auf die Hunter gestoßen seid (Cut-Szene). Setzt am Kontrollpult des Liftes (Bild 89) den Schlüssel an und ihr findet euch eine Etage weiter oben wieder. Steigt über die Kiste und lauft durch die kleine Tür hindurch, wo einige Zombies auf euch warten. Am anderen Ende des Raumes befindet sich eine weitere Tür, die euch in den Hinterhof führt. Steigt im Gatter die Leiter nach unten und aktiviert den Lüfter (Bild 90).



Erlegt die Zombies und lauft den linken Weg entlang. Betretet den gegenüberliegenden Raum und verbessert eure Waffe am Schreibtisch (Bild 91). Links von euch findet ihr noch das Element



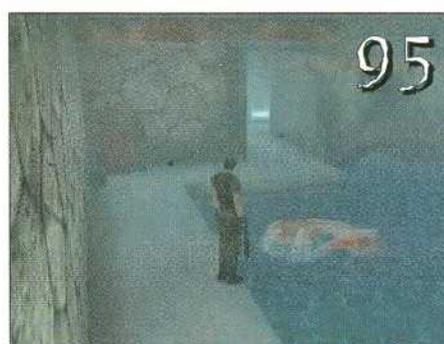
A, welches ihr später benötigt. Kehrt jetzt auf den Hof des Trainingsgeländes zurück, wo euch mit Claire der riesige Wurm belästigt hat. Sprintet dort schnell in den großen Aufzug, worauf ihr euch in einem anderen Save-Raum wiederfindet. Verlasst ihn durch die Tür und eliminiert den Hunter. Mit dem kleinen Aufzug fahrt ihr anschließend nach oben, lauft über die Brücke und löst das Öl-Puzzle (Bild 92) wie folgt: Dreht zweimal an der Nummer 3, einmal an der 5, einmal die 10, zweimal die 3 und zum Schluss noch einmal die 5. Verlasst den Raum schnell



wieder, rennt über die Brücke und senkt sie anschließend ab (Bild 93). Kehrt nach unten zurück und geht nun auf die andere Seite des Hangars. Schaltet dort den Computer aus und entnehmt die Medaillen aus der Fassung (Bild 94). Sprintet jetzt zurück zu dem Raum mit den Gemälden und dem Modell. Setzt dort die drei Medaillen an der Laser-Barriere ein und zieht den Schalter. Sammelt die Munition und das Kraut ein, bevor ihr an der Leiter nach unten steigt. Sprintet an den Spinnen vorbei und klettert schnell nach unten. Sammelt dort die Kräuter ein und folgt dem Gang (Cut-Szene). Bekämpft den Albino (Bild 95), bevor ihr ins Wasser



springt, da ihr sonst elektrisiert werdet. Greift euch dann das Adler-Schild und kehrt zu dem Save-Raum zurück, an dem euch die Spinnen angegriffen haben. Kombiniert anschließend die beiden Elemente miteinander und schütet diese Flüssigkeit auf das Adler-Schild. Setzt diesen neuen Gegenstand in der großen Metalltür außerhalb des Save-Raumes ein (Bild 96) und auch ihr seid auf dem Weg nach Antarktik.



Antarktische Basis

Nach der bombastischen Zwischensequenz folgt ihr der Brüstung und geht durch die linke Tür. Zückt anschließend eure Waffe und schießt so lange auf die Tentakel, bis sie sich in die Wand zurückziehen. Steigt die Leiter hinunter und öffnet das nächst gelegene Tor. Sprintet von hier aus nach links und betretet den Raum (Bild 97). Tötet alle Gegner im Raum und nehmt den Koffer und die Munition in dem jetzt geöffneten Käfig mit. Verlasst das Zimmer wieder und kehrt zu der Leiter zurück. Haltet euch hier rechts. Geht durch die nächste Tür. Sammelt hier die Munition auf dem Bett und im Regal ein. Geht wieder raus und lauft die Treppen nach unten in Richtung Speicher-



raum. Setzt das Symbol in die Nische (Bild 98) ein, um den Schrank zu öffnen. Nehmt den Code-Würfel sowie das Farbband an euch, bevor ihr wieder die Stufen nach oben steigt. Geht zu dem großen Tor zurück und haltet euch dieses Mal rechts (Bild 99). Hier wird der Abgrund von einer Eisschicht bedeckt. Lauft zu dem Ventil-Rad (Bild 100) und nehmt es an euch. Eliminiert die Zombies und verlasst den Raum wieder. Geht zu der gegenüberliegenden Tür und springt dort auf das Eis. Klettert an der anderen Seite wieder nach oben und öffnet die nächste Tür.





100



104

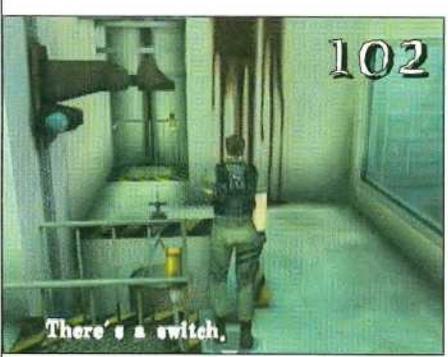
Antarktisches Labor

Nach einer kleinen Cut-Szene tötet ihr den Hunter und sprintet zum Ende des Ganges. Durch den Aufzug gelangt ihr eine Etage tiefer. Öffnet die Tür geradeaus und geht gleich rechts in den Raum hinein (Bild 101). Nehmt alle nützlichen Gegenstände an euch



101

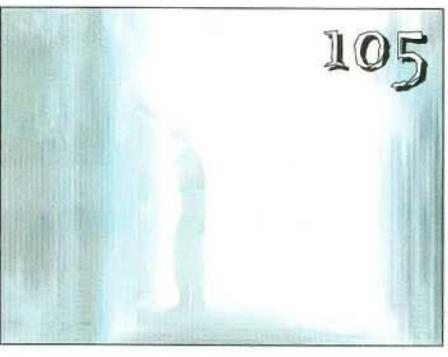
und setzt das Ventil-Rad an der Maschine ein. Legt anschließend den Schalter auf der linken Seite des Raumes um. Entnimmt den Feuerlöscher aus der Kiste und fährt mit dem Aufzug wieder nach oben. Öffnet die große Tür in diesem Gang und betätigt den blauen Schalter (Bild 102). Füllt den Feuerlöscher an dem Fass auf und begeben euch mit dem kleinen Aufzug auf der linken Seite nach unten. Löscht hier das Feuer und steckt den Revolver auf der Kiste (Bild 103) ein. Im hinteren Teil des Raumes kommt ihr zu dem Spint, an dem



102



103



105



106

Claire für euch den Sprengsatz angebracht hat (Bild 104). Entzündet diesen mit dem Feuerzeug und sackt die drei Pakete Munition ein. Kehrt zu dem Gang vor dem unteren Save-Raum zurück und schickt sämtliche Zombies ins Jenseits. Lauft zu der linken Tür (Bild 105) und erlebt eine kleine Überraschung (sofern ihr Resident Evil 1 gespielt habt). Schiebt hier die Statue auf die gesprungenen Bodenfliesen, damit ihr die Karte einsammeln könnt (Bild 106).



Fortsetzung folgt ...



MediEvil 2

PlayStation Jump & Run Nachdem Sir Daniel Fortesque den ersten Teil seiner Reise durch das finstere mittelalterliche London überstanden hat, liegt das schwerste Stück seines Abenteuers noch vor ihm. Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung solltet ihr aber auch diese Etappe erfolgreich meistern.



STÄHLERNE BOXER

Dan tauscht seine klapprigen Knochen gegen einen Mike-Tyson-Körper.



1. In diesem Boss-Fight tretet ihr gegen den stählernen Schläger zu einem Kampf um Leben und Tod an. Er ist ein großer, starker Kontrahent, dem ihr nur mit einer Kombination von schnellen hohen und tiefen Schlägen beikommt. Versucht nicht, ihn mit denselben Schlägen zu erledigen, denn das kostet nur Lebensenergie. Um den Fight zu gewinnen, müsst ihr stets auf eure Deckung achten. Erwischt euch der stählerne Schläger mit einem Punch, solltet ihr versuchen, gleich nach hinten auszuweichen. Diese Taktik ist besonders dann von Vorteil, wenn eure Energie zu Ende geht. Zieht euch einfach zurück, bis die 44 Sekunden einer Runde vorbei sind.

2. Nach jeder Runde dürft ihr alle eure Körperteile wieder einsammeln, die ihr in der Auseinandersetzung verloren habt. Erledigt einfach alle Trolle, die um den Ring herumlaufen, und ihr bekommt eure Körperteile zurück.

3. Wenn eure Hiebe auf den stählernen Schläger Wirkung zeigen, verliert er ebenfalls Arme und Beine. Zum Glück kann er sie aber nicht zurückbekommen. Hat er sämtliche Glieder verloren, bearbeitet ihr als Nächstes seinen Kopf so lange, bis er zu Boden geht. Sobald er k.o. vor euch liegt, könnt ihr euch eures Sieges sicher sein. Nun ist es an der Zeit, ein paar Vampire in Wulfrum Hall zu erledigen.



DANKEN-STEIN

Dan macht eine kleine Pause und besorgt dem Professor einige Körperteile, aus denen er einen starken Kämpfer zusammenbaut.

Am Anfang des Levels habe ich von Winston einige Bomben erhalten. Wie benutze ich sie am effektivsten?

Ihr könnt diese Waffe dazu nützen, einem Gegner eine Falle zu legen, oder sie in hohem Bogen auf näher kommende Feinde schleudern. Haltet aber immer gut Abstand, sonst zieht es euch ebenfalls Energie ab.

Ich stehe am Anfang des Levels und finde den Professor nicht. Wo ist er?

Der Level ist in dem Laboratorium des Professors integriert. Dreht euch am Ende des Korridors nach rechts und geht durch die Tür. Dort findet ihr den schlaunen Mann.

Wo finde ich die benötigten Körperteile?

Geht in das Hauptgebäude zurück und haltet euch rechts. Dort sollte sich eine Tür befinden, die euch in einen anderen Bereich des Labors führt. In diesem so genannten Achterbahn-Raum findet ihr alle Körperteile, die ihr benötigt: den Torso, ein linkes und ein rechtes Bein, einen linken und rechten Arm und — oh mein Gott — sogar einen Hintern. Allerdings müsst ihr eine Gruppe von Monstern erledigen, die im Besitz der Körperteile ist. Da



Außer den Körperteilen findet ihr hier noch einen Silber-Schild.

ihr immer nur ein Stück tragen könnt, müsst ihr euch sputen, alle Glieder innerhalb des Acht-Minuten-Zeitlimits zu erhalten. Sobald ihr ein Teil eingesammelt habt, bleiben nur 20 Sekunden Zeit, um es beim Professor abzuliefern. Schafft ihr es nicht, müsst ihr es erneut holen.

Wo finde ich den Kelch in diesem Level?

Ihr bekommt den Kelch in der Haupthalle des Laboratoriums auf der kleinen Holzhütte. Sobald ihr 100 % erreicht habt, gelangt ihr über die oberen Schienen auf das Dach, wo der Kelch liegt.

Gibt es in diesem Level noch andere Geheimnisse oder Items?

In diesem Level befinden sich noch ein Silber-Schild, ein Regenerationspunkt und eine Lebensflasche. Außerdem warten in einem kleinen Bonus-Raum noch zwei Schatztruhen auf euch, die ihr nur mit der Dan-Hand einsammeln könnt. Bevor ihr in dieses Zimmer lauft, solltet ihr alle Gegner ausgeschaltet haben. Die acht Minuten dürften vollkommen ausreichen, alle Feinde zu erledigen und den Geheimraum zu untersuchen.

WULFRUM HALL

Dan trifft hier seine stärksten Gegner: Vampire. Auch die kleinen anhänglichen Mädchen würden Chucky alle Ehre machen.

Der Professor hat mir ein Breit-Schwert gegeben. Wie setze ich es am besten ein?

Diese Waffe ist eine kräftigere Version des Schwertes, welches ihr am Anfang erhalten habt, und ihr könnt damit wesentlich mehr Schaden anrichten. Das Breit-Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im ganzen Spiel, denn eure Feinde gehen schon nach wenigen Schlägen damit zu Boden. Zusätzlich zu der normalen Attacke dürft ihr das Schwert mit Magie aufladen, um somit seine Wirkung noch zu verstärken. Allerdings hat jede Macht ihren Preis. Sobald ihr das Schwert gezückt habt, degeneriert die Kraft der Waffe, bis die Prozent-Anzeige auf Null sinkt. Nur der Händler erneuert euch die Kraft des Schwertes gegen bare Münze.

Ich habe keinen Schlüssel für die Eingangstür. Wie komme ich hinein?

Setzt Dans Kopf mit L1 und Dreieck auf eine Hand. Springt in den rechten Graben vor dem Haus und klettert durch das Fenster nach innen (Punkt A auf der Karte). Schnappt euch im Inneren den Schlüssel und nehmt euch vor dem Quasimodo-Verschnitt in Acht.

Okay, ich habe den Schlüssel. Aber wie komme ich wieder zurück?

Sobald ihr den Schlüssel habt, aktiviert ihr den Schalter auf dem Boden. Dieser bewegt einen kleinen Aufzug zu euch, in den ihr hineinspringt und euch zu Punkt B auf der Karte vor-schlagt. Klettert hier über die Bücherregale nach oben und springt durch das Fenster zurück zu Dan. Setzt den Kopf wieder auf und öffnet die Haupttür.

Mit dem Schlüssel bin ich in das Haus gekommen. Was mache ich als Nächstes?

Als Erstes solltet ihr sämtliche Räume auf der unteren Ebene untersuchen. Hier findet ihr einige nützliche Gegenstände und könnt euer mächtiges Breit-Schwert an den Rittern ausprobieren. Danach ist es Zeit, die zweite Ebene dieses Levels zu durchforsten. Öffnet den verschütteten Durchgang mit der Waffe, um über die Treppe eine Etage höher zu gelangen.

Wie töte ich die Vampire in Raum 1?

Um die Vampire zu töten, bedient ihr euch der simpelsten Methode. Zerstört einfach den Bretterverschlag an den Fenstern und rückt die Särge in das hereinfallende Tageslicht. Achtet darauf, dass euch die brennenden Monster nicht erwischen, denn das kostet euch sonst etwas Energie.

Wie töte ich die Vampire in Raum 2?

Zerstört zuerst den Bretterverschlag an den Fenstern. Schiebt dann den am nächsten stehenden Sarg ins Tageslicht. Um den zweiten Vampir zu töten, benötigt ihr eine Holzbox, welche ihr auf der anderen Seite des Zimmers findet. Schiebt die Box an die nördlich gelegene Wand, wo ihr ebenfalls einen kleinen Lift aufbaut, der sich nach oben bewegt, sobald ihr euch darauf stellt. Schiebt den Sarg auf den Lift, fährt nach oben, rutscht anschließend den Sarg schnell auf die Box und bewegt Beides an die Seite mit dem Sonnenlicht. Jetzt müsst ihr nur noch den Sarg in das Licht schieben, schon öffnet sich die Tür wieder.

Wie töte ich die Vampire in Raum 3?

Beleuchtet den Raum mit Tageslicht, indem ihr das Fenster an der rechten Treppe öffnet. Über die Plattformen gelangt ihr zu einer weiteren Luke, die ihr ebenfalls von den Brettern befreit. Schiebt jetzt die Särge so nach unten, dass sie hinter der Reihe Kisten landen. Nehmt euch aber in Acht! Wenn die Glocke klingelt, erwachen die Monster für kurze Zeit. Sind beide Särge unten, schiebt ihr die Kisten nach vorne, bis der Vampir in den tödlichen Strahlen aufflammt.

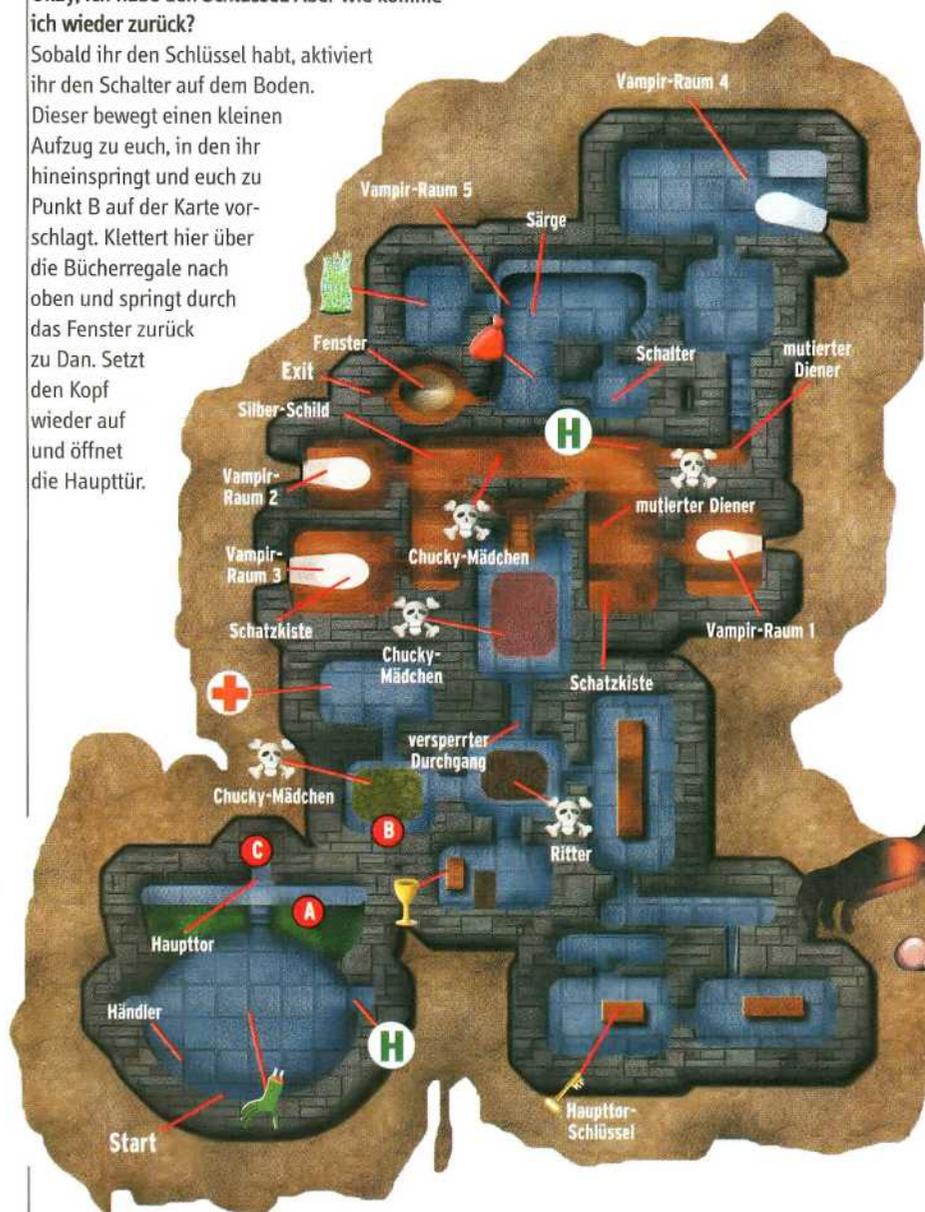
Wie töte ich die Vampire in Raum 4?

Lauft zu dem Lift, fährt nach oben und entfernt die Planken vor dem Fenster. Haltet euch nun links und geht über die Planken zu den Särgen. Hebt die Behälter in den Abgrund und lockt die Blutsauger auf den Lift. Verwendet die Holzkisten, um die Vampire in die richtige Richtung zu dirigieren.

Wie töte ich die Vampire in Raum 5?

Die letzten Vampire sind am einfachsten zu erledigen. Klettert den Raum erst ganz nach oben und öffnet die Planken vor dem Fenster, damit Sonnenlicht in den Raum fällt (Markierung auf der Karte). Kehrt danach zu den drei Vampirsärgen zurück und schiebt sie durch die Öffnung in den Raum nebenan. Nehmt euch wieder vor dem Läuten der Glocke in Acht. Sobald sie ertönt, solltet ihr sicheren Abstand halten, wollt ihr nicht ein großes Stück eurer Lebensenergie einbüßen. Sobald alle Särge nach unten geschoben sind, springt ihr selbst nach unten. Sprintet schnell auf die andere Seite des Raumes und betätigt den

Schalter dreimal mit eurem Schwert. Dadurch wird der Kronleuchter gesenkt und durch die Glassteine verteilt sich das Licht im ganzen Raum. Sobald alle Geschöpfe der Nacht erledigt sind, verlasst ihr den Level durch die sich öffnende Tür.



WHITE-CHAPEL

Um seine Suche nach Kiya fortzusetzen und zum Schluss einem der blutrünstigsten Killer der Geschichte gegenüber zu stehen, muss Sir Daniel seine Identität wechseln.

Ich habe soeben die Blitz-Waffe vom Professor erhalten. Wie setze ich sie richtig ein?
Ihr könnt diese Waffe dazu nutzen, einen einzelnen Blitz zu schleudern oder mit der Viereck-Taste alle Gegner auf einmal zu rösten. Allerdings verliert sie nach jedem Gebrauch etwas Energie. Haltet also stets die Status-Anzeige im Auge. Sollte sie aufgebraucht sein, hilft euch nur ein Besuch beim Händler weiter.

Wie bekämpfe ich am besten die Polizisten?
Über Whitechapel wurde eine Ausgangssperre verhängt, die von der Polizei überwacht wird. Da ihr die Gesetzeshüter nicht töten dürft, hilft nur ein Hieb mit dem Schwert, der die Polizisten vorübergehend außer Gefecht setzt.

Wo finde ich den Club-Ausweis, um in den Nacht-Club zu kommen?
Ihr findet dieses nützliche Item in dem Haus mit dem Namen Isibod Brunel. Bevor ihr jedoch diesen Ausweis erhaltet, müsst ihr euch erst den Bücherei-Schlüssel besorgen.

Wo finde ich den Bücherei-Schlüssel?
Diesen Schlüssel erhaltet ihr ebenfalls in Isibod Brunels Haus. Um ihn zu ergattern, geht ihr einfach in den Keller des Gebäudes und zerschlagt alle Kisten. Dahinter befindet sich der Schlüssel.

Wo finde ich den Greif-Vogel-Schild?
Nachdem ihr den Bücherei-Schlüssel in Händen habt, bleibt ihr im Keller und sucht nach einer kleinen Öffnung. Setzt dann euren Kopf auf die Dan-Hand und lauft durch das Loch. Sucht im Inneren nach einem kleinen Bodenschalter. Stellt euch darauf und im Erdgeschoss des Hauses bewegt sich ein Bücherregal zur Seite. Dahinter befindet sich der Greif-Vogel-Schild.

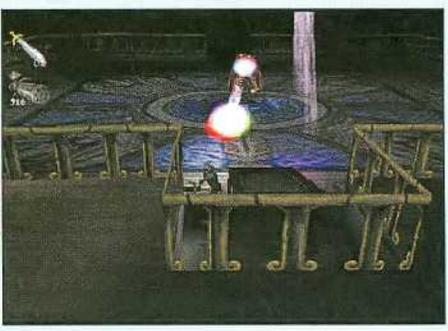
Wo finde ich den Einhorn-Schild?
Um an dieses Item zu kommen, müsst ihr erst das farbige Licht-Puzzle auf dem nördlichen Friedhof lösen.

Wie löse ich das farbige Licht-Puzzle?
Zuerst müsst ihr alle Projektoren in Richtung der spiegelnden Box in der Mitte des Friedhofes drehen. Ein Schlag mit dem Schwert dreht die Geräte dabei im Uhrzeigersinn. Sobald alle Projektoren in die Richtung der Box leuchten, stellt ihr euch auf die weiße Bodenplatte, die ihr bei der Statue findet. Dadurch werden die Projektoren aktiviert und strahlen eine bestimmte Farbe aus. Nun benützt ihr die Bodenschalter in der Nähe der Geräte, um die Farbe des Lichtes zu ändern. Jeder der Projektoren sollte eine andere Farbe ausstrahlen (Rot, Blau und Grün). Sobald ihr das geschafft habt, vereinen sich die Lichtstrahlen in der Box und ein heller weißer Beam kommt aus der Kiste. Wenn er die Statue trifft, schiebt sich diese zur Seite und gibt euch den Einhorn-Schild frei. Damit seid ihr im Besitz beider Schilder und gelangt einfach in Brunels Grab hinein.

DER GRAF

Vampire fürchten Spiegel, denn sie können darin ihr Spiegelbild nicht erkennen.

1. Sobald der Kampf beginnt, zieht ihr euer Schwert und dreht damit die Spiegel so, dass die Feuerbälle zurück auf den Grafen geworfen werden. Habt ihr ihn getroffen, schleudert er explosive Geschosse auf euch, denen ihr schnell ausweichen müsst. Wiederholt dann eure Taktik, bis der Graf seinen Angriffsstil ändert.



2. Jetzt schleudert der Graf erneut seine explosiven Geschosse auf euch. Versucht diesen so gut wie möglich auszuweichen. Mit der Dreieck-Taste könnt ihr sprinten. Das dürfte euch diese Aktion wesentlich erleichtern.



3. Danach wechselt der Graf abermals seine Angriffsweise. Zwischen dem Bombenhagel schleudert er jetzt fünf Plasma-Bälle auf euch. Sobald er diese losschickt, rennt ihr wieder zu einem Spiegel und dreht ihn in Richtung eures Feindes. Ihr könnt mindestens vier Stück auf ihn zurückschleudern, ehe er wiederum seine Attacke ändert.

4. Für die finale Phase des Kampfes müsst ihr alle vier Spiegel so drehen, dass das Tageslicht in der Mitte des Raumes gebündelt wird. Wenn alle in der richtigen Richtung stehen, wird ein kräftiger Lichtstrahl ausgelöst, der den Grafen sehr viel Energie kostet. Nachdem ihr den Bösewicht zum zweiten Mal gebraten habt, sollte der Kampf vorüber sein.

Wie nutze ich am besten die brennende Armbrust?
Ihr setzt diese Waffe genauso ein wie die normale Armbrust. Allerdings richten die brennenden Projektile sehr viel mehr Schaden bei euren Kontrahenten an als herkömmliche Pfeile.



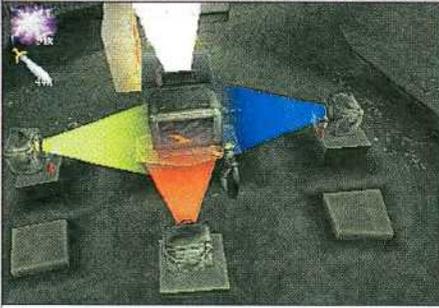
Ihr benötigt beide Schilde, um in das Grab zu gelangen.

Wie komme ich in den Nacht-Club?
Jetzt, da ihr die Club-Karte in Händen haltet, benötigt ihr noch einen Gegenstand, um in den Club zu kommen: einen Bart. Diesen findet ihr in Isibod Brunels Grab, welches auf der Karte markiert ist. Um es zu öffnen, müssen sich beide Schilder in eurem Besitz befinden. Stellt euch einfach vor das Gebäude und wählt beide Items im Menü an.

Was soll ich machen, wenn ich die beiden Schilder habe?
Diese beiden Items sind der Schlüssel zu Isibod Brunels Grab, welches ihr auf dem Whitechapel-Friedhof zu Beginn des Levels findet. Sobald ihr im Inneren seid, schließen sich die Türen und ihr kommt nur wieder heraus, wenn das Rätsel erfolgreich gelöst wurde. Habt ihr das Grab betreten, attackiert euch ständig eine Horde regenerierender Zombies. Am besten kommt ihr diesen Untoten mit der Blitz-Waffe bei. Irgendwann könnt ihr beobachten, wie sich der mumifizierte Körper von Isibod Brunel aus seinem Sarg bewegt. Konzentriert eure Attacke auf diesen speziellen Zombie. Sobald Isibod Brunel nicht mehr unter uns weilt, müsst ihr euch schnell den Bart greifen, der als gut erkennbares Item im Raum liegt, denn die anderen Untoten greifen euch weiter an. Verlasst das Grab und geht zurück in die Stadt, wo ihr euch noch einen feinen Anzug besorgen müsst, ehe ihr in den Club dürft.

Wo finde ich einen Anzug?
Ohne eine perfekte Tarnung kommt ihr nicht in den Club hinein. Ihr ergattert den Anzug in einem kleinen Schneider-Laden (Karte). Im Gebäude findet ihr eine Umkleidekabine, in der sich Sir Daniel sein neues Outfit anlegt. Mit dieser neuen Verkleidung sollte es jetzt kein Hindernis geben, den Club zu betreten.

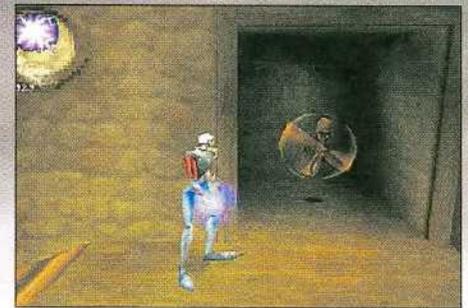




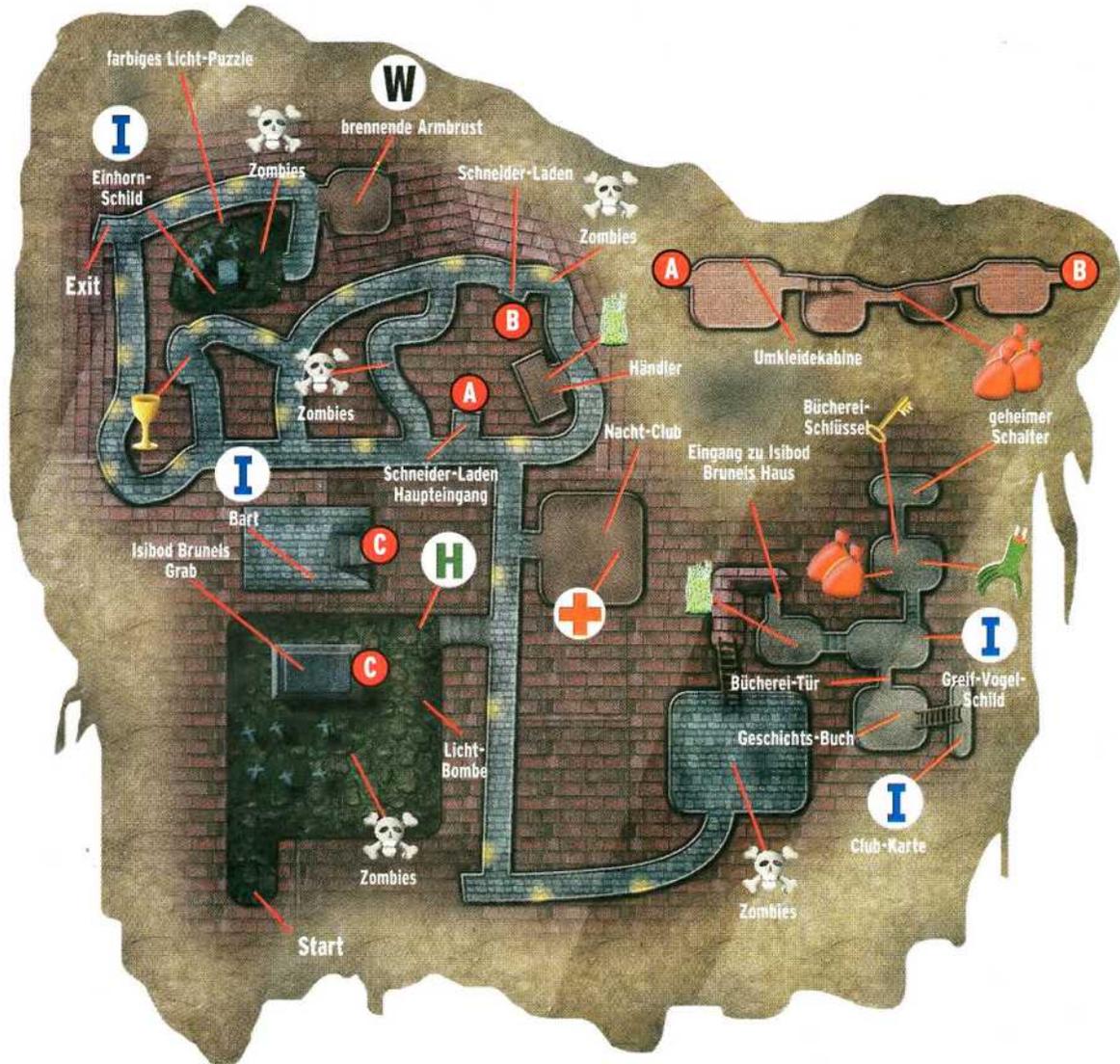
Erst wenn alle Projektoren die richtige Farbe abstrahlen, schiebt sich die Statue zur Seite und gibt euch den Einhorn-Schild frei.



Ein haariges Problem: Um in den Nacht-Club zu kommen, benötigt ihr einen Bart und einen Anzug.



Nur wer die beiden Schilder in seinem Besitz hat, darf anschließend in das Grab hinein.



DER KANAL

Im Kanal zu spielen ist sicher keine gute Idee. Wenn du aber nur aus Knochen bestehst, musst du dir keine Gedanken um deine Gesundheit machen.

Ich habe eine Gatling-Gun vom Professor erhalten. Wie nütze ich sie effektiv?
Diese Schusswaffe ist sicherlich eine der kräftigsten im ganzen Spiel. Schon ein einziger Schuss aus dieser Waffe erledigt einen Zombie, auch wenn er weiter entfernt steht. Leider dürft ihr nur eine sehr begrenzte Anzahl von Munition mit euch tragen. Sollte sich diese zum Ende neigen, findet ihr auch hier wieder Hilfe beim Händler.

Wie komme ich durch die allererste Tür in diesem Level?

Um die erste Tür öffnen zu können, müsst ihr den grünen Alien erledigen. Habt keine Angst um eure neu gewonnenen Freunde, sie werden durch eure Schwerthiebe nicht verletzt.

Die Tür zum Pumpen-Raum ist zu. Wie komme ich nach innen?

An der Tür ist eine kleine Öffnung. Setzt euren Kopf auf die Dan-Hand und geht den Gang entlang. Springt über die Rohre und gebt Acht, dass ihr nicht ins Wasser fällt. Auf der anderen Seite des Raumes liegt der Schalter, welcher euch die Tür öffnet. Geht anschließend hindurch und setzt euren Kopf wieder auf.

Wie löse ich das Puzzle im Wasser-Rohr-Raum?

Schnappt euch die Dan-Hand und setzt erneut den Kopf darauf. Springt als Nächstes mit der Dan-Hand die Boxen nach oben und steigt in das kleine Loch. Dadurch seid ihr auf einer höher gelegenen Plattform im Wasser-Rohr-

Raum. Lauft jetzt mit Dans Körper ebenfalls in den Raum hinein. In der Nähe der Tür findet ihr einen Schalter, der die Position der Rohre über euch verändert. Klettert mit der Hand in das Rohr hinein und betätigt mit Dans Körper den Schalter so lange, bis ihr mit der Hand in das nächste Stück klettern könnt. Wiederholt diesen Vorgang, bis ihr mit der Hand sicher auf die obere Plattform mit dem Bodenschalter springen könnt. Aktiviert diesen und die Rohre senken sich alle nach unten, um sicher mit Dans Körper über die Brücke zu laufen. Passt jedoch auf, dass ihr nicht ins Wasser stürzt, denn das bedeutet großen Energieverlust.

Wie töte ich am besten die Tentakel, die aus der Wand herauskommen, um mich anzugreifen?

Am besten bezwingt ihr diese Untiere mit dem Breit-Schwert. Alle anderen Waffen aus eurem Fundus haben nur wenig Wirkung gegen diese hartnäckigen Schlangen-Wesen.

Sollte euer Schwert keine Energie mehr besitzen, wäre es jetzt an der Zeit, den Händler aufzusuchen, um diese gegen ein paar Goldmünzen wieder aufzuladen. Die Tentakel greifen euch mit zwei verschiedenen Methoden an: Als Erstes spucken sie einige Feuerbälle auf euch, während sie dann nach euch schnappen. Erwischt euch eine dieser Attacken, kostet euch das eine Menge Energie. Der Schwachpunkt dieser Monster liegt an ihrem Hals. Stellt euch einfach nahe an das Loch und schon nach wenigen Hieben dürfte sich das Ungeheuer als besiegt zeigen.

schlagt ihr das Tier von hinten mit eurem Schwert so lange, bis er die Blockade öffnet.

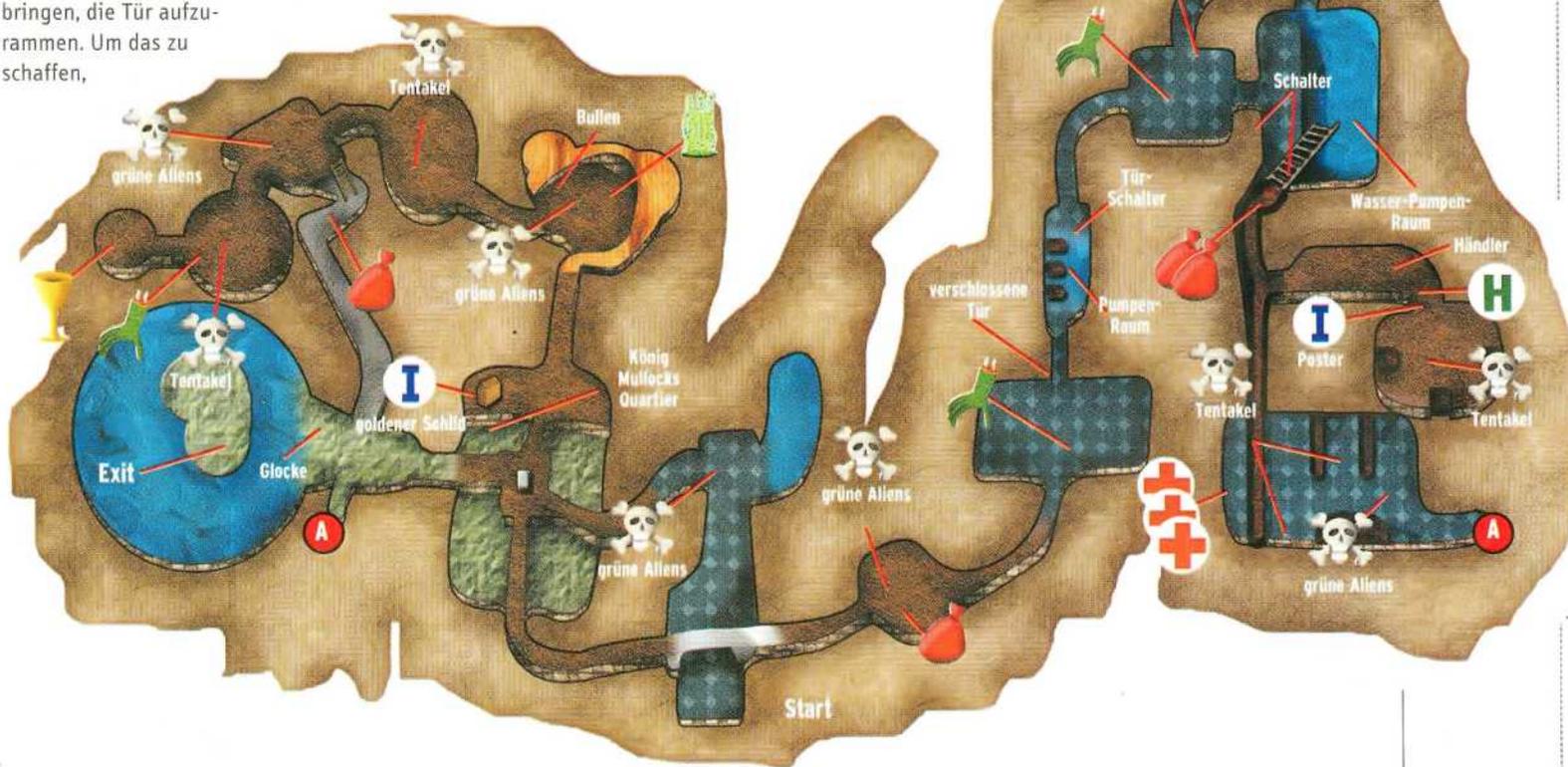
Ich kann den Kelch auf der Karte sehen, weiß aber nicht, wie ich ihn bekomme.
Sobald ihr das letzte Tentakel zerstört habt, hebt ihr erneut den Kopf auf eine Dan-Hand. Springt mit dieser anschließend in das Rohr, aus welchem euch das Monster attackiert hatte. Im Inneren findet ihr den Kelch, welcher euch zu einer weiteren neuen Waffe verhilft.



Sobald die Dan-Hand auf dem Bodenschalter steht, darf Dan das Rohr überqueren. Nehmt euch aber vor dem Wasser in Acht! Stürzt ihr hinein, wird euch sehr viel Energie abgezogen.

Wie komme ich durch die blockierte Tür bei den beiden Bullen?

Ihr müsst einen der Bullen dazu bringen, die Tür aufzurammen. Um das zu schaffen,



DIE ZEIT-MASCHINE

Sir Daniel ist vielleicht nur ein animiertes Skelett, trotzdem hat auch er Gefühle. Ein weiterer Beweis dafür, dass Liebe alles überwindet.

Ich habe das magische Schwert von Winston bekommen. Wie wende ich es richtig an?
Dieses Schwert ist die stärkste Handwaffe im ganzen Spiel. Nur bei dieser Waffe geht die Energie nie zu Ende. Mit einem einfachen Druck der X-Taste löst ihr einen simplen Hieb aus. Haltet ihr die Viereck-Taste gedrückt, lädt sich das Schwert auf und holt zu einem gewaltigen Rundum-Schlag aus.

Wie löse ich das Puzzle im Kontakt-Raum?
Dieses Rätsel ist nicht mehr als ein einfaches Memory-Spiel. Beobachtet lediglich, was euch die Maschine vormacht, und spielt die Melodie nach.

Wie löse ich das Puzzle im Space-Raum?
Nützt erneut die Dan-Hand und schlüpft durch das kleine Loch in den Raum hinein. Stellt euch jetzt mit der Hand vor die große Rakete, die sich in der Mond-Landschaft befindet. Steuert nun Dans Körper und steigt auf einen der drei

Schalter. Kehrt schnell wieder zur Dan-Hand zurück und wartet, bis ein Alien aus einem Mond-Krater herauskommt. Stellt euch so vor die Rakete, dass der Laser-Strahl des Aliens die Rakete erwischt. Wenn ihr schnell genug seid, zieht euch diese Aktion keine Energie ab. Wenn der Strahl die Rakete erst einmal berührt, zerbricht der unterste Teil des Fluggerätes. Übernimmt nun wieder Dan und stellt euch auf den nächsten Schalter. Dadurch kommt ein weiteres Alien aus einem Krater heraus. Weicht abermals dem Strahl aus und wiederholt diesen Vorgang erneut. Nehmt zum Schluss das Teil auf und kehrt wieder zu Dans Körper zurück.



Monza! Montreal! Monte Carlo! Montabaur?

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft „Formel 1“ von PC Games und Play Zone haben Sie die Pole-Position.

Egal, wo Ihr Rennen läuft!

- Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, PlayStation und N64
- Einkaufsführer im Hard- und Software-Bereich
- Interviews mit Fahrern und Spieleentwicklern
- Terminkalender zur Formel-1-Saison 2000
- Geschichte der Formel 1
- Fahr-Tipps und -Tricks
- CD mit Vollversion „Racing Simulation 1“
- Ab 19.7.2000 am Kiosk



Verkaufe FF 7 und 8, Abe 2, MGS, Riveu und LB, TR 1 und 2 und 3 und 4 und LB, Medal, Heart of Darkness, Fade to Black, Nightmare Creatures, Fear Effect, Discworld 1 und 2 und 3, Pyramide, True Pinball ab DM 15 und NN. Ausserdem DVD's und Videos. Tel.:0340/8825696 (Karsten Mäke) auch Abrufe zurück. Add: Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

Verkaufe folgende Importspele Dragon Ball (JAP) für DM 30, Tales of Destiny (US) für DM 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 verpackt!!! Verkauf nur zusammen für Festpreis DM 3.000. Verkaufe 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 zusammen 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 17.30 Uhr unter Tel.:06063/913652

Tausche aktuelle Dreamcast-Palspiele! Suche Bersek, V-Rally 2, Zombie Revenge, Ecco, Fur Fighters, MSR Maken X. Keine Importe. Tel.:07354/935358 ab 17.00 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, einfach 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

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

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 Shadowman, Powerstone für je DM 60, N 64 GASP, Holymagic Century für je DM 30, Rogue Squadron für DM 65. Suche DC Crazy Taxi, GG Crystal Warriors, Road Rush, Fatal Fury S., US-RGP's, MS-Adapter, Shinobi 2, MD Streets of R. 2, Tel.:0991/9108234 Wochentags, Tel.:09905/1610 Wochenende und Ferien (Bay.), Ollo

Verkaufe DC Spiele: Dynamite Cop, Fighting Force 2, für je DM 60, Virtua Striker 2, Soul Fighter, Worms Armageddon, Blue Stringer, Uefa Striker für je DM 70, PSX-Spiele: Fifa 2000 für DM 70, Silent Hill, Bundesliga Stars 2000, Metal Gear Solid für je DM 60, Metal für DM 70. Tel.:0170/2463198 zwischen 17.00 und 20.00 Uhr

Verkaufe Shadowman (DC), F1 World GP (DC) für je DM 50, N 64 inkl. 2 Controller, Controller Pak, Expansion Pak, Extreme G 2 für insgesamt DM 190, alles PAL, alles original verpackt. Tel.:0212/14453 oder 0173/7469881 Christian

Verkaufe Super eingeführtes Laden-Geschäft für Tele- und Computerspiele und Computer in PLZ-Gebiet 85 wegen Nachwuchs sehr günstig. Anfragen unter Tel.:01729714666

Achtung für Sammler! Komplette Sammlungen von Mega Fun 05/93 bis 04/2000, Maniac 11/93 bis 04/2000, Video Games 01/91 bis 04/2000 verkauf nur komplett. Preis VB. Tel.:0841/4936187 oder 05405/69122

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive, CD/32 X, Mastersystem Game Gear, Saturn DC, PSX, 3 DO, Jaguar, CD I, SNES, NES, Platinen, Laserdisc, PC, viele US und Japanischen Sachen. Tel./Fax.:030/6258637

Inserentenverzeichnis

CDG15
 Computec51, 63, 67, 68, 73, 79, 95, 97
 Dynatex81
 EidosU4, 19
 InfogramesU2
 JoysoftU3
 Kranz Versand21, 40, 41
 Power Video Ulrich43
 Primal Games23
 Sony5

COMPUTEC MEDIA
 Für unsere Redaktion in Würzburg suchen wir zum schnellstmöglichen Termin eine/n engagierte/n

Volontär/in
 Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche Schreibe und weisen im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich auf. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit selbstverständlichem technischen Equipment sind für uns selbstverständlich.

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.

Wir sind ein junges, innovatives Medienunternehmen im Bereich PC- und Videospiele. Die neun Magazine unserer Business-Unit Print nehmen eine marktführende Stellung ein.

**COMPUTEC MEDIA
 HERRN UWE KRAFT
 FRANZ-LUDWIG-STR. 9
 97072 WÜRZBURG**

BASIC U2 *****

64K RAM
 READY TO LOAD VOLONTÄR S
 SEARCHING FOR VOLONTÄR S
 LOADING READY TO RUN

Das lest ihr in der nächsten



Jet Grind Radio

Abgesehen von der Namensänderung von Jet Set Radio in Jet Grind Radio wurde nichts am genialen Spiel verändert. Die japanische Vollversion kommt uns daher genau recht, um sie näher unter die Lupe zu nehmen.



Kann die Story mit den spielerischen Aspekten mithalten? Dies werden wir ohne Kompromisse herausfinden. Wir werden die Controller erst aus der Hand legen, wenn unsere Graffiti auch das letzte Stückchen kargen Betons in den amerikanischen Metropolen zieren.

F355 Challenge

Gespannt erwarten wir die Preview-Version von Yu Suzukis Automaten-Umsetzung. Abgesehen von einer geringeren Auflösung dürften Arcade-Freaks alle bereits hinlänglich bekannten Features erwarten. Die ersten E3-Eindrücke bestätigen die in einen der renommiertesten Entwickler gesetzten Erwartungen und werden GT 2000 einen schweren Stand bereiten.



Mega Fun 9/00 erscheint am 2.8.2000

Weitere Themen:
 • Die Comic-Helden der X-Men
 Mutant Academy im Test • Wie gut

ist Acclaims Turok 3 wirklich? • Dave Mirra Freestyle BMX im Preview • Wir zerlegen die japanische Version der Tokyo Highway Challenge 2 in ihre Bestandteile

sekunde +++ in le

Half-Life (dt) kommt!

Half-Life (dt) ist einer der erfolgreichsten PC-Ego-Shooter der Geschichte. Um so weniger verwundert es, dass das Geballer nun auch für Segas 128-Bitter umgesetzt wird. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch bereits ein erstes Preview des Mega-Titels, den wir vor Ort bei den Entwicklern in San Francisco Probe spielen.



index

- 4x4 World Trophy EH.. 72
- Bombberman 64 V 2..... T.... 59
- Colin McRae Rally 2.0..... EH.. 71
- Deep Fighter..... N ... 22
- Destruction Derby Raw T.... 38
- Die 24 Stunden von Le Mans .. EH.. 70
- Dino Crisis 2 N ... 6
- Evo's Space Adventures..... T.... 49
- Excitebike 64 T.... 58
- FIFA Soccer
- World Championship N ... 24
- Frogger N ... 20
- Frontschweine T.... 47
- Galaga N ... 20
- Gauntlet Legends T.... 48
- Grind Session N ... 18
- Indycar Racing 2000..... T.... 57
- Infestation N ... 23
- Legend of Legaia EH.. 72
- Legend of Legaia T.... 42
- Magforce Racing T.... 46
- MediEvil 2 EH.. 70
- MediEvil 2 EH.. 90
- Micro Maniacs EH.. 70
- NHL Rock the Rink T.... 49
- Nightmare Creatures 2..... EH.. 69
- Nightmare Creatures 2..... T.... 52
- Parasite Eve 2 N ... 8

- Perfect Dark EH.. 74
- Perfect Dark T.... 36
- Pool Academy..... T.... 46
- Resident Evil Code: Veronica .. EH.. 84
- Road Rash: Jailbreak EH.. 70
- Sega World Wide
- Soccer 2000 Euro Edition T.... 46
- Space Channel 5 T.... 56
- Spirit of Speed N ... 17
- Spyro 2 EH.. 70
- Star Wars Episode I:
- Jedi Power Battles..... EH.. 70
- Starcraft 64 T.... 57
- Stunt GP..... N ... 17
- Super Runabout..... T.... 59
- Surf Riders N ... 16
- Terracon..... N ... 16
- Tomorrow Never Dies..... EH.. 70
- Tony Hawk's Pro Skater..... EH.. 70
- Tony Hawk's Skateboarding .. T.... 40
- Vagrant Story EH.. 72
- Vib-Ribbon N ... 16
- Wild Arms 2 N ... 17
- WipEout 3 Special Edition ... T.... 44
- WWF SmackDown!..... EH.. 71
- X-Men Mutant Academy N ... 20
- Zelda 2..... T.... 54
- Zombie Revenge T.... 43
- Legende: T = Test; N = Neuheiten;
 EH = Erste Hilfe

Erscheinungstermine

Japan

- Mario Tennis Juli N64
- Super Black Bass 64 Juli N64
- Viewpoint 2064 Juli N64
- Paper Mario Juli N64
- Doraemon 3 Juli N64
- Virtua Athlete 2K Juli DC
- Let's Make a Derby Stallion .. Juli DC
- Ring Age Juli DC
- Sentimental Graffiti 2 Juli DC
- L.O.L. Juli DC
- Ex Billiards Juli PS2
- Reiselied:
- Eternal Fantasia Juli PS2
- Dream Audition..... Juli PS2
- Baki the Grappler Juli PS2
- American Arcade Pinball..... Juli PS2

USA

- World Series Baseball 2K1 Juli DC
- Virtua Tennis Juli DC
- Giga Wing Juli DC
- Evolution 2: Far off Promise..... Juli DC
- Deep Fighter Juli DC
- The Ring: Terror's Realm Juli DC
- Big Mountain 2000 Juli N64
- Sydney 2000 Olympics..... Juli N64
- Aidyn Chronicles Juli N64
- Polaris SnoCross Juli N64
- Seadoo HydroCross 2001 Juli N64

Deutschland

- Cold Blood Juli PS
- Destruction Derby Raw .. Juli PS
- WipEout 3 Special Edition Juli PS
- Evo's Space Adventures .. Juli PS
- Martian Gothic Juli PS
- MoHo Juli PS
- Vandal Hearts 2 Juli PS
- Bishi Bashi Special Juli PS
- M.K. Special Forces Juli PS
- Rampage Through Time.. Juli PS
- Nightmare Creatures 2 .. Juli PS, DC
- Gauntlet Legends..... Juli DC
- Midway's Greatest
- Arcade Hits Juli DC
- Beach Volleyball Juli PS
- Front Mission 3 Juli PS
- Jeremy McGrath 2000 Juli DC
- South Park Rally..... Juli DC
- Bust-A-Move 4 Juli
- Pool Academy..... Juli PS
- Infestation Juli PS
- DSF All Star Tennis 2000 .. Juli PS
- Star Wars Ep. I: Racer Juli DC
- Railroad Tycoon 2 Juli DC
- Hidden & Dangerous Juli DC
- DSF Surf Riders Juli PS
- Vanishing Point August..... PS
- Dead or Alive 2 August..... DC
- Harvest Moon August..... PS
- Sydney 2000 August .. DC, PS
- Deep Fighter August..... DC
- Dragon Valor August..... PS
- MTV Sports:
- Ultimate BMX..... August..... PS
- Championship Motocross
- feat. R. Carmichael..... August..... PS
- Ballistic August..... PS

So werdet ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel.: 0180 / 5959506
 Fax.: 0180 / 5959513
 e-mail: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion
 Computec Media, Mega Fun
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: leserecke@megafun.de
 Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service
 Mega Fun
 Abo-Betreuung
 74168 Neckarsulm

Vorstand
 Christian Gellenz (Vorsitzender), Oliver Menne

Redaktion
Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Stellv. Chefredakteur
 Udo Lewalter
Textkorrektur
 Claudia Brose
Redaktion
 Uwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther Hruby, Swen Harder
Bildredaktion
 Karel Stumpf

Freie Mitarbeiter
 René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuli

Layout
 Karel Stumpf, Uwe Kraft, Petra Mensing, Gunther Hruby, Björn Härhausen

Konzeption
 Uwe Kraft

Titel
 EA

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
 e-mail: serviceteam@computecc.de
 Web: www.adthebest.de

Anzeigenberatung
 Wolfgang Menne (-144) (Fax -244)
 Jens Klüver (-348) (Fax -240)

Anzeigen disposition
 Andreas Klopfer (-140) (Fax -240)

Anzeigenassistent
 Ina Schubert (-346) (Fax -241)

Online-Werbeflächen
 Susanne Szameitat(-142) (Fax -241)

Anzeigenleitung
 Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241)
 szameitat@computecc.de

Anzeigenmarketing
 Monika Fleoner (-345) (Fax -240)

Assistenz der Anzeigenleitung
 Claudia Rudolph (-143) (Fax -241)

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag
 Computec Media
 Inneere Cramer-Klett-Str. 5
 90403 Nürnberg

Verlagsleitung
 Rainer Kube

Produktionsleitung
 Martin Clossmann

Werbeabteilung
 Martin Reimann (Leitung),
 Hans Fauth, Sandra Wendorf

Gesamtvertriebsleitung: Roland Bollendorf

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

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: 05 528

Druck
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
 Mega Fun wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
 ISSN 0946-6282 VKZ 111395

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 mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins und 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 reduzierter Seiten an.
 Kontakt: COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH, Claudia Rudolph

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Vertriebsstelle Auflage 4, Quartal 1/99 38.958 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:

Das Printpapier setzt eine Verwendung von Chlor zu 100% aus Altsägen hergestellbar und entspricht den Anforderungen des Umweltbundesamtes.

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. 15.07. Legend of Legaia 59,90 Komplett Deutsch	 ca. 15.07. Front Mission 3 79,90 Komplett Deutsch	 Versandkostenfrei Frontschwein 89,90 Komplett Deutsch	 Versandkostenfrei Cold Blood 99,90 Komplett Deutsch	 ca. 15.07. Vagrant Story 79,90 Komplett Deutsch
--	--	---	---	---	---

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

Bis 50 DM

 V-Rally 2 44,00 Komplett Deutsch	 Catan - 1. Insel 44,00 Komplett Deutsch	 Driver 44,00 Komplett Deutsch	 Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung 44,00 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 35 DM

 Sports Car GT 29,90 Komplett Deutsch	 C&C 2 Red Alert 29,90 Komplett Deutsch	 Populous 3 29,90 Komplett Deutsch	 Worms 29,90 Komplett Deutsch	 WWF ATTITUDE 29,90 Deutsche Anleitung	 Shanghai 29,90 Komplett Deutsch
---	---	--	---	--	--

Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

SONY PLAYSTATION Alundra 2 KD 55,00 Anstoss Premier Manager KD 79,90 Beatmania & DJ Control KD 109,90 Colin McRae Rally 2 KD 79,90 Destruction Derby Raw KD 89,90 Dracula Resurrection KD 79,90 DSF All Star Tennis 2000 KD 84,90 Galerians KD 79,90 Gauntlet Legends KD 79,90 Nightmare Creatures 2 KD 79,90 Ronaldo V-Soccer KD 84,90 Speedball 2100 KD 79,90 Suikoden 2 KD 79,90	Syphon Filter 2 KD 89,90 Toca WTC KD * 79,90 Vandal Hearts 2 KD 79,90 Wipeout 3 Special Edition KD 59,90 PLAYSTATION PREIS-HITS Bundesliga Stars 2000 KD 29,90 Gamebreaker 2, 3 oder 4 (Cheatbücher) je 5,00 F1 Racing Championship KD 55,00 Heart of Darkness KD 29,90 Jade Cocoon KD 44,00 Jurassic Park KD 29,90 Killer Loop KD 29,90 Metal Gear Solid & Mission KD 59,90 Metal Gear Solid Mission KD 14,90	No Fear Mountainbiking KD 29,90 Sled Storm KD 29,90 Syphon Filter 1 KD 55,00 True Pinball KD 29,90 V-Rally 1 KD 29,90 DREAMCAST Arcatera KD 89,90 Berzerk DA (ab 18) 89,90 Dragons Blood 89,90 Grand Theft Auto 2 KD 89,90 Heroes of Might & Magic 3 KD * 99,90 Hodden & Dangerous * 89,90 Maken X * 89,90 MDK 2 KD 99,90	NHL 2 K 89,90 Resident Evil Code Veronica (ab 18) 99,90 Time Stalker * 89,90 Tony Hawk's Skateboarding 84,90 Virtua Tennis * 89,90 Zombie's Revenge (ab 18) 89,90 DREAMCAST PREIS-HITS F1 Racing Simulation KD 49,90 Suzuki All Star Racing 49,90 WWF Attitude DA 49,90 GAMEBOY Pokemon Gelbe Edition 69,00
---	--	---	--

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

www.joysoft.de

Die Welt der Computerspiele im Internet



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



Versand (innerhalb Deutschland): Ab einem Warenwert von 149,- pro Sendung liefern wir im Inland versandkostenfrei aus! 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!**

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