

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

DM 5,90
04/2000

NINTENDO · SEGA · SONY



+2
MEGAPOSTER

Crazy Taxi +
Son-of-the-Beach-Girls

RESIDENT EVIL **DC**

Code Veronica

Das beste Resident Evil aller Zeiten erobert den Dreamcast

Perfect Dark **N64**

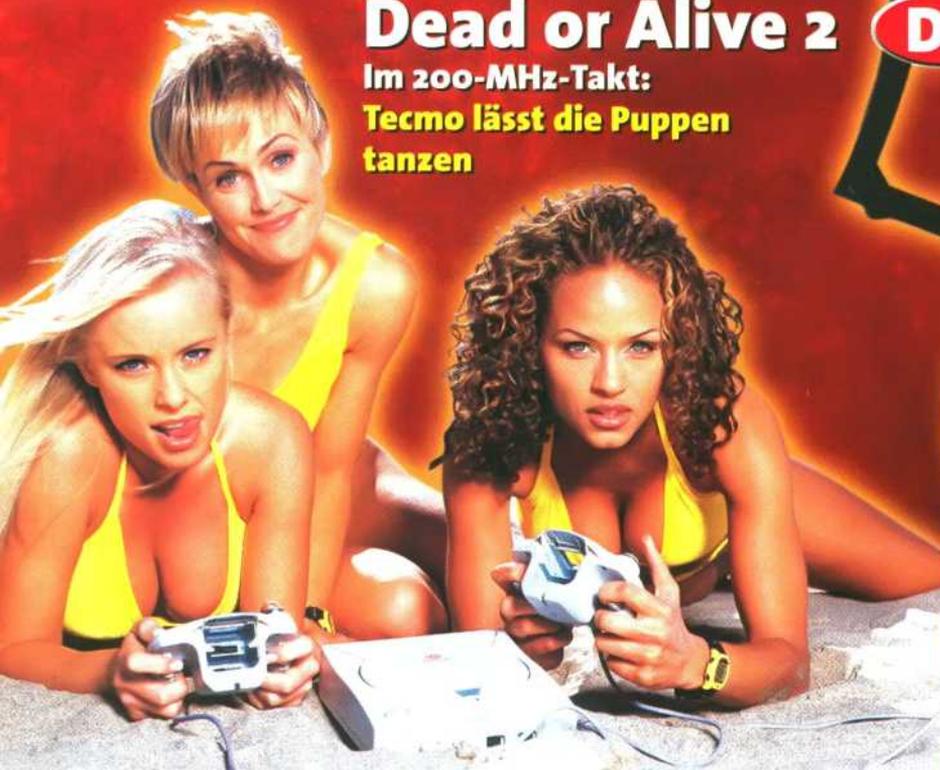
Top-Agentin Joanna Dark
auf den Spuren von 007

Colin McRae Rally 2 **PS**

Verdammt nahe an der Realität

Dead or Alive 2 **DC**

Im 200-MHz-Takt:
Tecmo lässt die Puppen
tanzen



& tricks zum Sammeln

tipps

Gran Turismo 2, Dune 2000,
Rainbow Six, Formel Eins 99,
World Driver Championship,
G-Police 2



Spiel Review: Legacy of Kain - 1999 Crystal Dynamics. © & Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.

Ich, Raziel,



04/99
10 von 10



08/99
88%



08/99
93%



08/99
92%



08/99
10 von 10



07/99
10 von 10



08/99
92%



08/99
1,4



08/99
10 von 10



von allen
ausgezeichnet.



Der Konsolen-Hit jetzt auch erhältlich
für die Dreamcast.



LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

DUMM gelaufen

Montag, halb zehn in Würzburg: Unser Layouter Peter „Peta“ Mensing ist wie immer einer der Ersten in der Redaktion, um gleich nach dem Motto „frisch, fromm, fröhlich, frei“ die neusten Redakteurgüsse in qualitativ hochwertiges Layout zu pressen. Damit das auch mit absoluter Reibungslosigkeit vonstatten geht, muss zuvor selbstverständlich ein absoluter Gleichklang zwischen Körper und Geist herrschen. Peta entspannte sich also zunächst einmal auf seinem ergonomisch gefomten Bürosessel und wollte eine kleine Erfrischung zu sich nehmen. Dummerweise war sein Frankensprudel durch die holprige Fahrt mit seinem goer-Roller dermaßen in Wallung gekommen, dass aus der kleinen Erfrischung eine Ganzkörperdusche wurde. Tja, so feucht-fröhlich geht's eben nur bei der Mega Fun zu!



Mit aller Macht

Zur Zeit herrscht eine merkwürdige Stimmung unter den Konsolensympathisanten. Egal ob Funktionäre, Programmierer oder Spieler, irgendwie weiß jeder, dass die Zeiten der PlayStation vorbei sind und die Zeichen auf Wechsel stehen. Rund anderthalb Jahre nach dem japanischen Dreamcast-Start kommt die Sega-Konsole langsam ins Rollen. Als Beweis für die immer besser werdende Software sei nur auf diese MF-Ausgabe verwiesen. Mit Rayman 2, Soul Reaver und Crazy Taxi stehen in den nächsten Wochen wieder drei weitere absolute Spitzenspiele in den Verkaufsregalen und PC-Kracher wie Half-Life (deutsche Version) und Quark 3 Arena wurden in den letzten Tagen nun endlich offiziell angekündigt. Dennoch wird man irgendwie das Gefühl nicht los, dass alles beim Alten bleibt. Die Verkaufszahlen des DC gehen in Ordnung, werden aber die PS-Übermacht höchstens ankratzen. In einem Monat wird in Japan Sony seine Next-Generation-Waffe zünden! Dann wird es also endlich zum lang erwarteten Showdown kommen. Kann sich Sega als etabliertes und verdientes Konsolenunternehmen gegen den Elektroriesen behaupten? Oder wird einer der Big-Player langsam von den Bildschirmen verdrängt? Nun,

es hängt von vielen Faktoren ab, wie gut die PS 2 gehen wird, weshalb wir natürlich nur orakeln können. Aber selbst bei einem wahren Feldzug der PS 2 wird sich Sega nicht vom Hardware-Markt zurück ziehen wollen. Zumindest wenn man den letzten Meldungen trauen kann, arbeitet bereits in diesem Moment eine Crew von Video Logic an einem VR-Chip-Nachfolger mit dem Arbeitsnamen Kyro. Es bleibt also spannend an der Konsolenfront. Schließlich wird auch Nintendo bald wieder ein Wörtchen mitreden wollen, ganz zu schweigen vom PC-Giganten Microsoft. Das ist allerdings alles Zukunftsmusik, weshalb wir uns jetzt wieder auf die aktuelle Ausgabe konzentrieren. Für Freunde der hochklassigen Beat 'em Ups haben wir diesmal ein Preview samt einem „etwas anderen“ Interview über den Tecmo-Klopfer Dead or Alive 2 im Programm. Für Import-Fans wartet ein ausführlicher Test von Parasite Eve 2 und Nintendo-Daddler wird unser Preview zum lang erwarteten Perfect Dark erfreuen. Ansonsten halten wir selbstverständlich wieder viele Tests, Neuheiten, News und zahlreiche Tipps&Tricks für euch in petto.

Euer Mega-Fun-Team



Unsere

Mitarbeiter

des Monats.



SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

TT TiteltHEMA

neuheiten

Dreamcast

TT Dead or Alive 2 16
 Ecco the Dolphin: Defender of 42
 Fur Fighters 8
TT Resident Evil: Code Veronica 20
 Sega GT 26

PlayStation

TT Alundra 2 36
TT Colin McRae Rally 2 28
 Crusaders of Might and Magic 39
 F1 Racing Championship 40
 Gekido 37
 Guilty Gear 10
 Koudelka 34
 NBA Showtime 10
 N-Gen Racing 32
 UEFA 2000 25
 Vanishing Point 12

Nintendo 64

Jeremy McGrath Supercross 2000 38
TT Perfect Dark 14

News 48

test

Dreamcast

Crazy Taxi 64
 Legacy of Kain: Soul Reaver 68
 Rainbow Cotton (jp) 84
 Rayman 2 76
 Red Dog 82

PlayStation

Army Men: 3D 73
 Battletanx: Global Assault (us) 84
 Bundesliga 2000 72
 Colony Wars: Red Sun 52
 Deadly Skies 81
 Die Hard Trilogy 2 63
 ECW Wrestling 70
 Grudge Warriors 75
 Parasite Eve 2 (jp) 87
 Resident Evil: Gun Survivor... (jp) 84
 Road Rash Jailbreak 80
 Rollcage Stage 2 74
 Vandal Hearts 2 (us) 85

Nintendo 64

Nuclear Strike 71
 Supercross 2000 75

erste hilfe

Dreamcast

Fighting Force 2 (dt) 99
 Legacy of Kain: Soul Reaver (dt) .. 110
 NBA 2K (us) 98
 Panzer Front (jp) 98

PlayStation

Bundesliga 2000 (dt) 110
 Cool Boarders 4 (dt) 98
 Cyber Tiger (dt) 98
 Dune 2000 (dt) 100
 Fighting Force 2 (dt) 99
 Formel Eins 99 (dt) 98
 G-Police 2 (dt) 99
 Gran Turismo 2 (dt) 106
 Killer Loop (dt) 98
 Rainbow Six (dt) 99
 Rally Championship (dt) 98
 Ruff & Tumble (dt) 98
 South Park Rally (dt) 98
 Spec Ops (dt) 98

Nintendo 64

World Driver Championship (dt) . 110

Der neue Gran-Turismo-Killer?

Sega GT Direkt aus Japan - Wir haben Segas Antwort auf Gran Turismo voll ausgefahren. Wir verraten euch die Stärken und Schwächen.



ab Seite 36



ab Seite 14



Perfect Dark

Rare schlägt erneut mit einem genialen Spiel zu und präsentiert uns ihren zweiten Ego-Shooter. Alle Geheimnisse gibt es in diesem Heft.



Colony Wars: Red Sun

Die Space-Opera geht mittlerweile in die dritte Runde. Kann der alles entscheidende neue Krieg im Weltall endlich Frieden für das Universum bringen? Lest unseren Test auf Herz, Leber und Nieren.

rubriken

Best of Mega Fun 88
 Börse 112
 Sega-Gewinnspiel 50
 Ihr über uns 94
 Impressum 114
 Inserenten 113
 Klein & Fein 90
 Leserecke 92
 Vorschau 114
 Wir über uns 4
 Zockerkönig 95

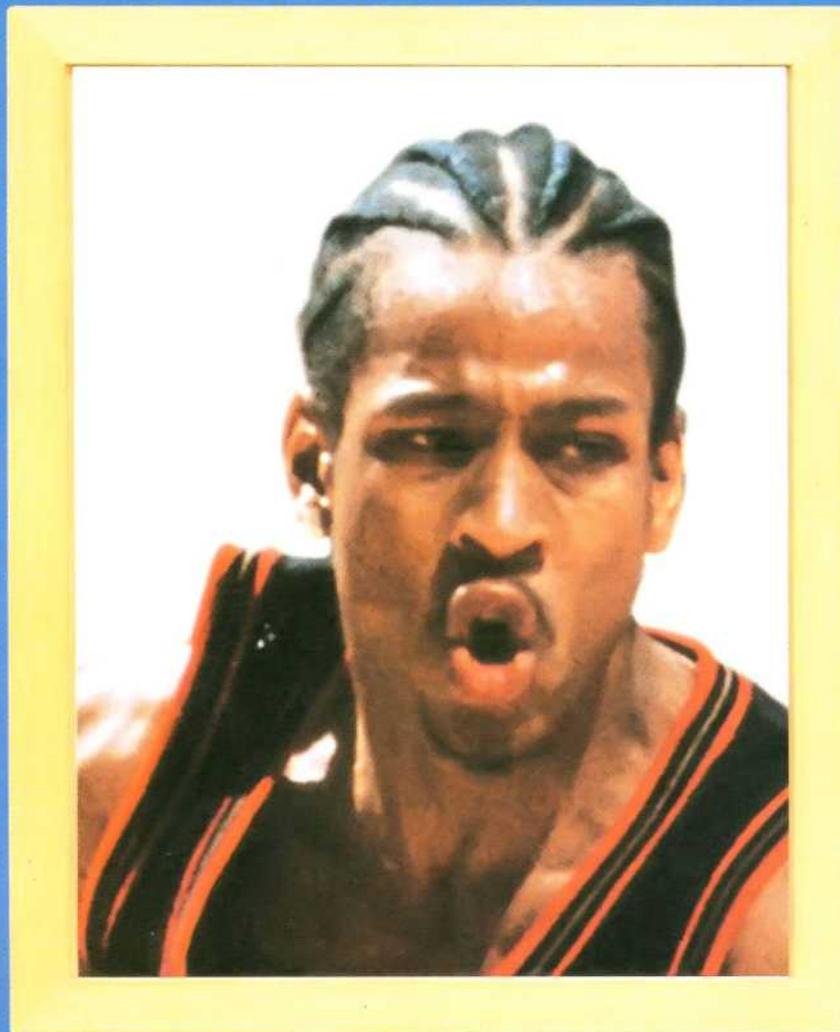
ab Seite 52



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

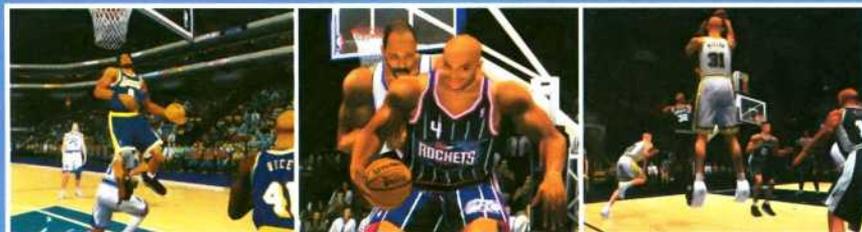


Inhalt 7
 Tomb Raider IV (DemNächst) 8
 Ecco the Dolphin (DemNächst) 9
 Grandia 2 (DemNächst) 9
 NFL2K-SuperBowl-Special 10
 BrandHeiß (Dreamcast-News) 12
 Resident Evil: Code Veronica (jp) .. 14
 Crazy Taxi 17
 Legacy of Kain: Soul Reaver 18
 Rayman 2 20
 Red Dog 22
 Deadly Skies 22
 Rainbow Cotton (jp) 22
 Sega Millennium Quiz 23
 MailBox 24
 SecretService (Tipps&Tricks) 27
 LeXikon (DC-Spiele im Überblick) . 28
 VorSchau 30



„Ich bin der Größte. 1,83 m.“

Jetzt im Angebot: sämtliche NBA-Superstars, Slam-Dunks, Cross-Over-Dribblings, Monster-Blocks und eine Grafik, die es unterm Korb krachen lässt. Dazu gibts echte Drafts und von original NBA-Coaches entworfene Playbooks. Aber wie Sie an dem netten Herrn da oben vorbeikommen, müssen Sie schon selbst rausfinden. „Ein Ausnahmespiel“, sagt Mega Fun 3/2000 und gibt 94%.





Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Mehrspieler-Duelle: Das Fluff-Match bietet Freunden die Möglichkeit, sich durch etliche Arenen zu jagen.



In den Weiten des Alls: Einer der Endgegner begegnet euch auf der Außenhülle dieser Raumstation.



Jede Menge Bambis: Auch einige neutrale Viecher durchstreifen die Abschnitte des Spiels.

Fur Fighters

Dreamcast Action-Adventure Acclaim besorgt es dem Dreamcast. Mit Fur Fighters naht nämlich ein weiterer Action-Knaller mit Toy-Commander-Optik.

Die Worte von Stefan Luludes, seines Zeichens PR-Manager von Acclaim Deutschland, haben sich tatsächlich mehr als bewährt: "Acclaim ist als umfassender Publisher für alle Plattformen bekannt. Auch dem Dreamcast stehen wir offen gegenüber." Egal ob nun als Hersteller von Titeln wie Trickstyle und der Dreamcast-Version des Voodoo-Abenteuers rund um den schattigen Mike LeRoy oder als Vertreter von Titeln wie Tee Off sowie dem hier vorgestellten Fur Fighters, ohne Acclaim sähe die Spielereise des Dreamcast um einiges karger aus.

der sechs Helden hat dabei seine ganz speziellen Fähigkeiten, die an bestimmten Punkten innerhalb der weitläufigen Abschnitte von besonderer Bedeutung sind. So vermag zum Beispiel nur das Känguru Bungalow extrem große Höhenunterschiede durch seine Sprungkraft zu überwinden, während sich der Hund Roofus unter Hindernissen hindurchgraben kann oder der Pinguin Rico durch seine exzellente Tauchfähigkeit besticht. Der Clue an der Sache ist nun, dass man gezwungen ist, die unterschiedlichen Fähigkeiten miteinander zu kombinieren.

Spielablauf: Nur im Team können wir es schaffen

Die Helden dieses sehr vielversprechenden Projekts sind eine schlagfertige Truppe von Stofftieren, die dem Oberbösewicht General Viggo Einhalt gebieten wollen. Jeder



"Queen of the beavers": General Viggos Pläne benötigen scheinbar größere Transportmöglichkeiten als dieses Schiff.



Trotz Comic-Stil auch harte Action: Die gegnerischen Teddybären verlieren bei jedem Treffer Füllwolle oder auch mal den ganzen Kopf.



Torwächter: Durch diese geisterhafte Erscheinung erfährt der Spieler, welche Aufgaben er noch zu erledigen hat.



Mini-Games: In dieser Kneipe kann man nach Herzenslust die Flaschen in den Regalen zerschießen oder die Kugel auf dem Pool-Tisch einlochen.

ren, um die Levels erfolgreich zu durchschreiten. Hinderlich sind selbstverständlich die zahlreichen Handlanger des finsternen Generals, die ihr mit konsequenter Waffengewalt aus dem Weg räumen müsst. Hierfür steht euch ein 30 Waffensysteme umfassendes Arsenal zur Verfügung, das mit

Raketen- oder Granatwerfern, Maschinengewehren bis hin zur Plasma-Gun kaum Wünsche offen lässt.

Technik: Bizarre Creations leistet ganze Arbeit

Neben der Tatsache, dass das Geschehen auf Wunsch mit einer schnuckligen Framerate von 60 Frames pro Sekunde über den Bildschirm flackert, besticht die Grafikkarte mit einer atemberaubenden Detailfülle. So hinterlassen die Akteure zum Beispiel Fußabdrücke auf den schneebedeckten Landschaften oder übersäen mit ihren Wummern die Wände mit in Echtzeit berechneten Einschusslöchern.

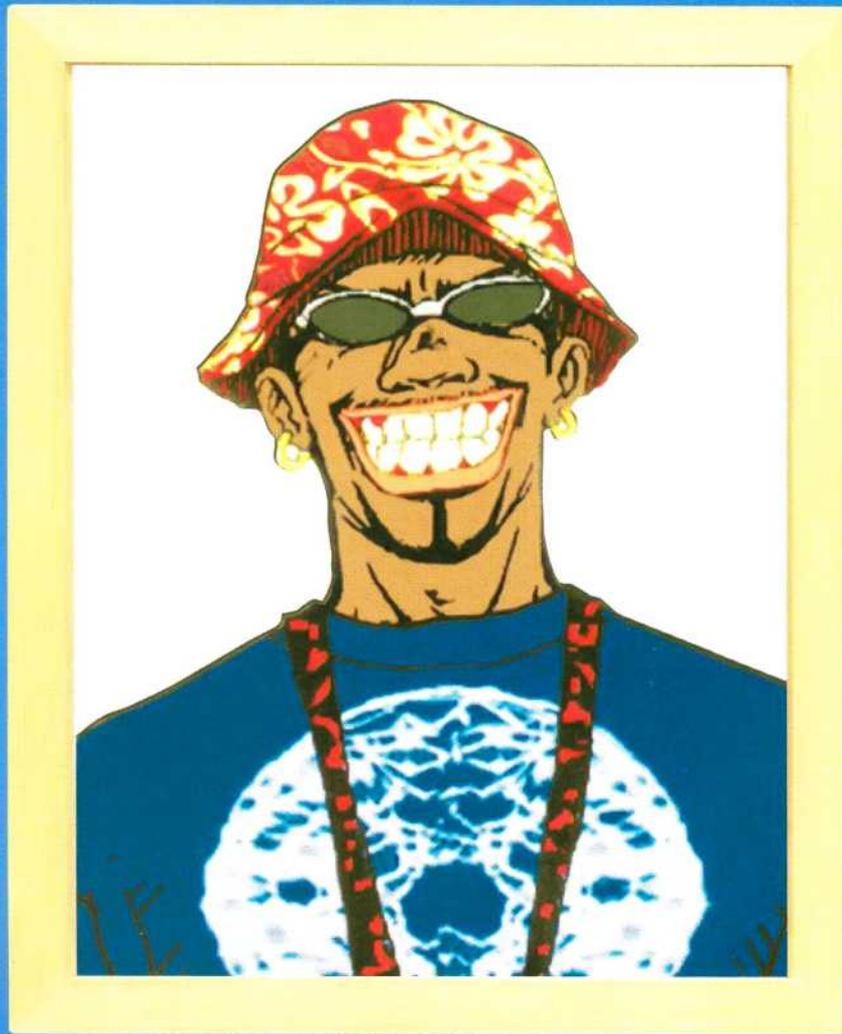
Erster Eindruck: Charmanter Genre-Mix

Es ist für jeden etwas dabei, beim neusten Projekt von Bizarre Creations. Puzzles und Mini-Games erfordern ebenso die Aufmerksamkeit des Spielers wie etliche Sprungeinlagen. Und mit circa 30 Waffensystemen sollten die Action-Liebhaber auch nicht zu kurz kommen. (Mario)

Dreamcast

Hersteller: Bizzare Creations
 Faktoren: 6 Charaktere, 30 Waffensysteme, Mehrspieler-Modus
 Erscheint: 2. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck



„Für Trinkgeld mach ich alles!“

Der Kunde ist König: Bringen Sie so viele Fahrgäste so schnell wie möglich an ihren Zielort. Und vergessen Sie vor allem Verkehrsregeln, Staus, Baustellen und alles, was in der City sonst noch nervt. Als Aufwandsentschädigung gibts eine Knaller-Grafik sowie Songs von The Offspring und Bad Religion. „Zocker werden bestens bedient. Super!“ (Mega Fun 3/2000)



SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Guilty Gear

PlayStation Beat 'em Up **Zweidimensionale Prügelspiele scheinen nicht an Aktualität zu verlieren. Mit Guilty Gear erwartet uns der nächste Ableger.**

Klassische 2D-Prügler blicken bislang auf eine mehr oder weniger ruhmreiche Vergangenheit zurück. Nichtsdestotrotz ist es mehr als verwunderlich, dass dieses alte Spielprinzip in Zeiten einer dreidimensionalen Darstellung vor allem im Land der aufgehenden Sonne noch eine derart große Anhängerschaft anspricht. Bisher kamen die besten Produkte der "platten" Faustschwingereien klar aus den Federn der japanischen Edelschmiede Capcom. Nun schickt sich das relativ junge Team Neo Blood an, diesen Status quo zu ändern. Guilty Gear setzt wie die großen Street-Fighter-

Vorbilder auf abgedrehte Protagonisten. Die acht zu Anfang spielbaren Klopfer, etwa der einen mächtigen Einhänder schwingende Ky Kiske oder der massige Potemkin, weisen allesamt unterschiedliche Attribute auf. Genreüblich werdet ihr mit den bekannten Modi Arcade, Versus oder Training versorgt. Jeder der Akteure verfügt über ein Repertoire aus wenigstens einem halben Dutzend Specialmoves. Erzielt ihr besonders gute Hits, werden diese einem speziellen Power-Meter angerechnet, mit dem sich die Gesamtleistungsfähigkeit steigern lässt. Lediglich bezüglich der KI



Böse Falle: Die heimtückische Attacke des "Fledermausmannes" stellt mit ziemlicher Sicherheit einen Angriff der fieseren Sorte dar, dem nur schwer zu entkommen ist.



Machtlos: Wer vermag den Angriffen der graziösen Schönheit schon zu widerstehen? Ein mächtiger Slash regelt die Sache.



Geladen: Bei Verwendung der Spezial-Attacken mutieren einst friedfertige Zeitgenossen zu blutrünstigen Bestien.

müssen noch einige Verbesserungen vorgenommen werden, denn insgesamt gesehen wirken die Fighter im direkten Vergleich etwas unausgewogen. Mit manchem Akteur entpuppt sich ein Aufeinandertreffen gegen bestimmte Rivalen zum Glücksspiel, da den Attacken wenig entgegenzusetzen ist. Optisch steht Guilty Gear den Capcom-Klopfern jedoch in nichts nach. Alle Animationen wirken bis ins Detail durchdacht und durchgestylt, so dass 2D-Fans bestens versorgt werden. Die eingebauten Sounds sowie die Musikauswahl wirken zwar kaum spektakulär, untermalen das rasante Geschehen

dennoch eindrucksvoll. Sollte das Neo-Blood-Team noch ein bisschen an der Gegner-Intelligenz feilen, erwartet uns eine interessante Capcom-Konkurrenz. (Uwe)

PlayStation

Hersteller: **Team Neo Blood**
 Faktoren: **10 Charaktere**
 Erscheint: **März 2000**

Erster gut Eindruck

NBA Showtime

PlayStation American Sports **Midway kehrt zurück zum guten alten Two-on-Two-Basketball ohne jeglichen strategischen Anspruch.**

Die Coder aus dem Hause Midway verstehen ihr Handwerk, sobald es um actionlastige Titel in der Machart von NBA Jam geht. Anders als in herkömmlichen überzüchteten Basketball-Simulationen liegt das Hauptaugenmerk in diesem Game auf Action, und davon gibt es reichlich. Bereits in den Spielhallen ging dieses Konzept auf. Somit war die Zeit gekommen, heimische Zocker in den Genuss meterhoher Slam-Dunks kommen zu lassen. Wie bereits erwähnt, besteht euer Team lediglich aus zwei Korbjägern. Aus insgesamt 130 realen NBA-Pros setzt sich das reichhaltige Angebot verfügbarer Spieler zusammen. Wem dies noch

nicht genug ist, der darf sich seine eigenen Fantasie-Recken per Editor kreieren. Ihr wählt beispielsweise den L.A.-Lakers-Hünen Shaquille O'Neil und einen zweiten Protagonisten, die so genannte Drone. Zwar fließen grundlegende Basketball-Züge ein, sie bleiben jedoch klar hinter der teils haarsträubenden Action zurück. Nachdem der Court betreten wurde, geht es sogleich ans Eingemachte. Eure Akteure vollführen unrealistische Moves am laufenden Meter. Dazu gehören Sprünge über drei Meter Höhe ebenso wie der brennende Korb nach fulminanten Slam-Dunks. Alley-Oops, die euch in dieser Form niemals in der Realität



Spaßfaktor de Luxe: Selbst dem eingefleischtesten Crack quellen bei einem derartigen Anblick die Augen aus den Höhlen. Unrealistisch, aber um so witziger anzusehen.

glücken würden, schrauben den Fun-Faktor noch weiter in die Höhe. Technisch gesehen befindet sich NBA Showtime auf einem relativ hohen Niveau. In manchen Situationen, etwa während besonders spektakulärer Aktionen unter dem Korb, lässt sich ein Absinken der Framerate feststellen, was sich jedoch nicht auf das eigentliche Gameplay auswirkt. Demgegenüber hat Midway in puncto Sound wirklich nicht annähernd die Register der Arcade-Version gezogen, denn die Kulisse ertönt trotz gelegentlicher Beifallsbekundungen eher trist. Nichtsdestotrotz bietet NBA

Showtime gerade Zockern, die genug von durchgestylten und perfekten Sims haben, eine willkommene Abwechslung. Gerade im Multiplayer-Modus ein definitiver Hit. (Mario)

PlayStation

Hersteller: **Midway**
 Faktoren: **Vierspieler-Modus**
 Erscheint: **Februar 2000**

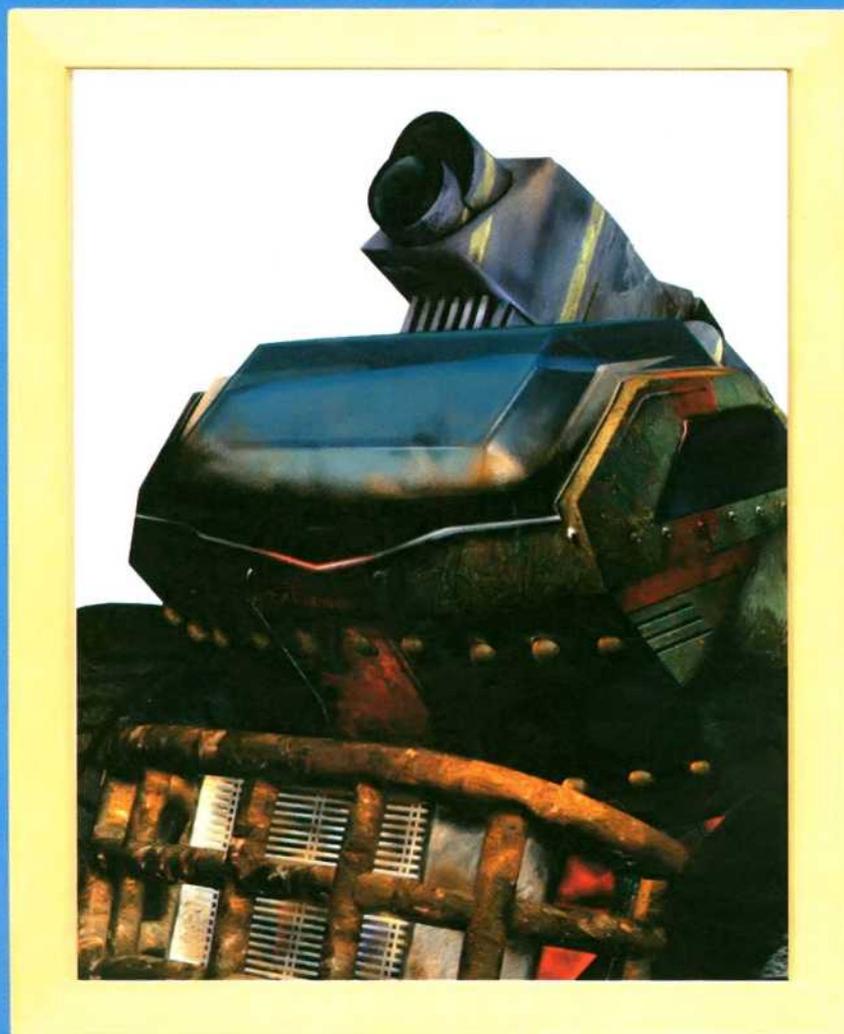
Erster sehr gut Eindruck



Gewagter Versuch: NBA Showtime lässt euch des Öfteren unglaubliche Dinge gelingen, etwa einen 3-er aus 20 Metern.



Vier Freunde: Anfangs haben alle vier Spieler noch gut lachen, in paar Sekunden später wird es ernst.



Auch Gastfreundschaft hat Grenzen: Wer die Erde kaputt machen will, kriegt eins auf die Finger. Die Menschheit tritt zum entscheidenden Gefecht gegen außerirdische Invasoren an. Und da helfen nun mal keine netten Worte, sondern nur abgefahrene Kampfvehikel und Laserwaffen. Die missratene Verwandtschaft von ET sieht ziemlich alt aus; die zahlreichen 3-D-Welten dagegen umso besser.



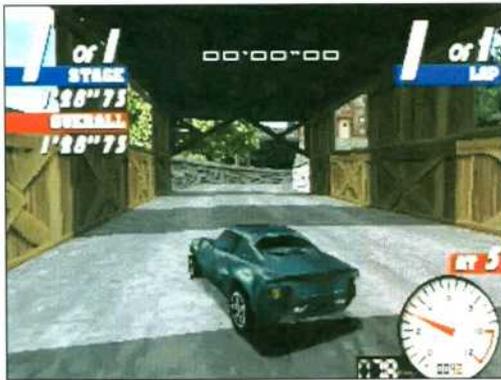
SEGA



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Malerisches Szenario: Freunde der NFS-Reihe werden sich bei der Überfahrt dieser Brücke sofort heimisch fühlen.



Stunt-Driver: Mit Vollgas schlägt ihr an einer abgeschrägten Stelle eine famose Flugrolle.



Harte Fights: Aufgrund des hohen Aufkommens an Vehikeln werdet ihr ständig gefordert.

Vanishing Point

PlayStation Rennspiel Die Schmiede Acclaim versucht, im Genre der Racer Fuß zu fassen, und kombiniert ein NFS mit einem interessanten Stunt-Modus.

Acclaim machte bislang in Bezug auf die PlayStation noch nicht durch rasante Rennvergnügen auf sich aufmerksam. Vielmehr ernteten die Publisher vor allem durch ihre Wrestling-Games bzw. den spannungsgeladenen Shadow Man Lorbeeren. Mit dem Entwickler-Team von Clockwork Games im Rücken betritt man nun jedoch Neuland. Vanishing Point stellt den ersten Ausflug auf virtuelle Rennpisten dar. Insgesamt verschanzten sich die Entwickler 18 Monate in einem britischen Landhaus, um an dem Werk zu feilen. Dieser Prozess entzog sich völlig

dem Interesse der schreibenden Zunft, so dass erst vor wenigen Monaten einige handfeste Infos ans Tageslicht gelangten.

Spielablauf: Interessante Melange

Auf den ersten Blick erscheint Vanishing Point wie ein Racer der üblichen Machart. Ihr wählt aus den bekannten Modi Single Race, Time-Trial oder Tournament aus. Doch auch abseits der relativ ausgetretenen Pfade bietet Vanishing Point einige bemerkenswerte neue Betätigungsfelder. Ein interessanter Aspekt der im Genre üblichen Möglichkeiten,

die Ziellinie zu durchfahren, ist die Tatsache, dass ihr es auf den längeren Kursen mit bis zu 80 gegnerischen Fahrzeugen aufnehmen müsst. Etwa die Hälfte davon stellt eine direkte Konkurrenz im Fight um die besten Plätze dar, während der vor sich hin zuckelnde Verkehr die anderen 50 Prozent des Fahrerfeldes bildet. Somit befindet ihr euch ständig in der Situation, einen PKW vor eurer Nase zu haben, den es zu überholen gilt. Wie bereits erwähnt, tut sich abseits dieser Szenerie auch einiges. Die Coder implementierten zusätzlich einen äußerst abwechslungs-



Abwechslungsreicher Fuhrpark: Vanishing Point stellt euch neben einem Jeep auch Perlen wie eine Viper R10 bereit.



Rauchwolke: Bei derart liebevoll gestalteter Optik schweift der Blick schon einmal von der Strecke ab.



Actiongeladen: Weite Flugeinlagen gehören bei hohen Geschwindigkeiten zum Alltag.



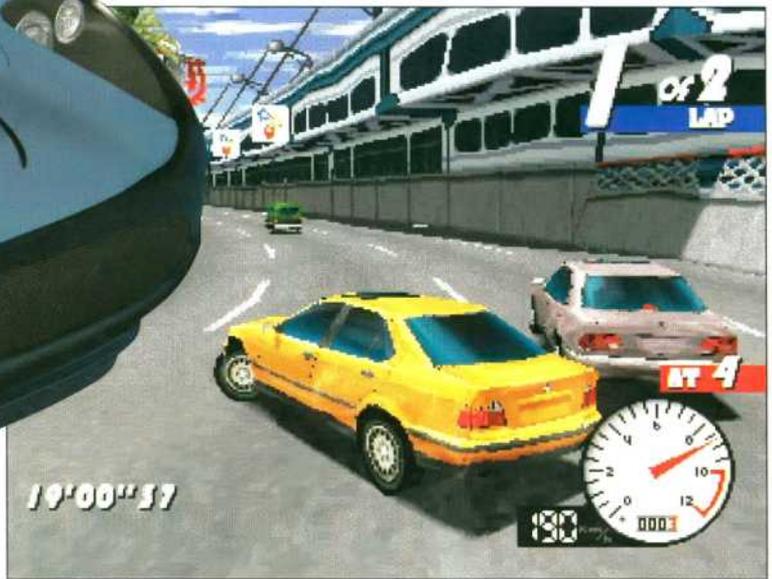
Revival: Der gute alte VW Bulli, ein Siebziger-Markenzeichen, gelangt hier zum verdienten Game-Debüt.



Wolfsburger Offensive: Statt im Klassiker schlechthin, dem Käfer, dreht ihr in der aktuellen Fassung, dem New Beetle, eure Runden.



Audi TT: Der Vorzeigeflitzer aus den Ingolstädter Werkshallen sorgt in Vanishing Point für begeisterte Gesichter.



Replays: Die automatisch inszenierten Wiederholungen wirken durch schnelle Schnitte sehr authentisch.

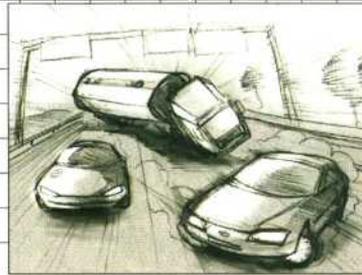
Mr. Cab Driver: Hier wird ein Taxi für den kurvenreichen Slalom-Parcours benötigt, um die Turns zu nehmen.

reichen Stunt-Modus. Hier gilt es, im Ballon-Buster-Modus an der Strecke angebrachte Ballons durch gekonnte Flug-einlagen entweder einzusammeln oder je nach Aufgabenstellung zu umfahren. Eine andere Aufgabenstellung lautet, in bester Stuntman-Manier eine "Flug-rolle" mit dem Vehikel zu produzieren. Insgesamt stehen neun unterschiedliche Stunt-Übungen zur Verfügung. Für Anhänger actiongeladener Multiplayer-Duelle stehen darüber hinaus fünf Betätigungsmöglichkeiten bereit, um euren PS-Gelüsten freien Lauf zu lassen. Siege in den einzelnen Wettbewerben bzw. im Stunt-Modus bescheren euch zudem die Ergänzung des Fuhrparks. Apropos Fuhrpark, die mehr als 30 fahrbaren Untersätze bilden einen umfassenden Querschnitt durch die letzten 20 Jahre der Automobilgeschichte. Eine Viper GTS findet sich hier gleichberechtigt neben einem VW Bully oder einer Shelby Cobra.

Technik: Imposante Umsetzung
Den Codern von Clockwork Games ist es gelungen, die einzelnen Locations authentisch in Szene zu setzen. Dies wird vor allem dadurch unterstrichen, dass man eine schier unendlich scheinende Blickweite geschaffen hat. Hierauf beruht eben auch der Name des Games. Im Rückspiegel betrachtet, ist deutlich zu erkennen, wie Hintergrundobjekte, beispielsweise ein stehender Zug, langsam eins mit der Landschaft werden, um schließlich als kleine Punkte langsam am Horizont zu verschwinden. Beeindruckend ist zudem das enorm umfangreiche Feld der Fahrzeuge. Bislang schaffte es noch keine Schmiede auf einer Strecke 80 Fahrzeuge simultan um das weite Rund zu hetzen. Hierbei sollte auch die KI der CPU-Vehikel Erwähnung finden, deren Fahrweise sich von der vergleichbarer Games unterscheidet. Die Computer-Driver spulen nicht lediglich einen festgelegten Fahrstil herunter,

Schiebung: Um die gegnerischen Fahrzeuge auszuschalten, kann und muss euch jedes Mittel recht und billig sein. Hier drängt ihr den Rüpel einfach vom Screen.

Von der Skizze zum Intro



Von den ersten Entwürfen bis hin zum fertigen Bild, welches ihr im Spiel betrachten könnt, ist es ein langer und steiniger Weg. Hier seht ihr die Entwürfe einer Sequenz, die am Schluss im gut in Szene gesetzten Intro zu betrachten ist.

sondern crashen auch einmal in den stockenden Verkehr, woraus sich wiederum völlig neue Situationen ergeben. Auch in Sachen Modellierung der einzelnen Boliden haben sich die Macher große Mühe gegeben. Alle fahrbaren Kisten wurden per Environment-Mapping realistisch in Szene gesetzt. Doch gerade die Tatsache, dass man extra ein Team aus Mathematikern und Physikern mit der Umsetzung des Fahrverhaltens betraute, lässt aufhorchen. Jeder PKW wurde eigens um ca. 150 Variable herum gestrickt, die letzten Endes eine nahezu perfekte Einheit bilden. Ferner gelang es den Programmierern, sehr viele Randobjekte animiert auf den Bildschirm zu bannen. Fliegen-de Jets und

Heißluftballons säumen den Streckenrand und sorgen für einen hohen Grad an Authentizität. Vanishing Point läuft mit geschmeidigen 30 Frames, ein Ruckeln der Engine bzw. störende Pop-ups und Clipping-Probleme sucht man vergebens.

Erster Eindruck: Hervorragende neue Elemente

Sollten sich die sehr guten technischen und spielerischen Eindrücke bestätigen, steht uns demnächst ein Top-Titel von Acclaim ins Haus. (Sven)



Ein Traum: Welcher PS-Freak hegte nicht schon mindestens einmal den Wunsch, am Steuer eines solchen Geschosses Platz zu nehmen?

PlayStation

Hersteller: Clockwork Games
Fakten: 9 Spielmodi, maximal 80 Fahrzeuge pro Kurs
Erscheint: April 2000

Erster sehr gut Eindruck



Blendend: In den finsternen Welten haben die Scheinwerfer faszinierende Lens-Flare-Effekte.



Entdeckt: Mit einem speziellen Infrarotaufsatz sind sogar gut versteckte Feinde spielend auszumachen.



Decker lässt grüßen: Bei diesem Level kommt sogar ein geniales Blade-Runner-Feeling auf.

Perfect Dark

Nintendo 64 Shoot 'em Up Ein Spiel aus der Ego-Perspektive erobert erneut das Nintendo 64. Dieses Mal wird die Welt allerdings von einer Frau gerettet.

Der Spiele-Entwickler Rare ist mittlerweile weltbekannt für seinen Ego-Shooter. In europäischen Ländern war der erste Versuch in diesem Genre sehr erfolgreich. Leider war dieses Spiel in Deutschland nicht erhältlich.



Athletisch: Joanna ist bestens trainiert. Dies stellt sie vor allem bei besonders kniffligen Missionen unter Beweis.

Nur wer sich die Importversion aus den Nachbarländern besorgte, konnte das Spiel auch auf der PAL-Konsole zocken. Zu allem Übel fiel dieses geniale Stück Software recht schnell den fleißigen Mitgliedern der BPjS in die Hände, die das Agentenspiel für zu brutal hielten und es kurzerhand indizierten. Auch Perfect Dark wird der Nintendo-Zocker nicht in deutschen Händler-Regalen vorfinden.

Spielablauf: Ego-Action auf leisen Sohlen

Die Story des Spieles beginnt im Jahre 2023. Eines Tages erhält Hauptcharakter Joanna Dark ein Notsignal von einem Forscher, der von einem großen Konzern als Geisel gehalten wird. Die

Agentin des Carrington Institutes infiltriert in ihrer ersten Mission das Hauptquartier der Firma und befindet sich bald im Mittelpunkt einer intergalaktischen Verschwörung. Wie bei allen anderen Shootern ist auch bei Perfect Dark die Einstellung des Schwierigkeitsgrades sehr wichtig. Dieser lässt sich am Anfang des Spiels festlegen. Die Abstufungen lauten Agent, Secret- und Perfect-Agent. Hierbei ändert sich nicht das Gameplay, sondern die künstliche Intelligenz der Gegner. Diese agieren auf dem höchsten Niveau besonders geschickt und weichen euren Schüssen gekonnt aus. Vor der Mission wird der Spieler bei einem ausführlichen Briefing in die Details des Einsatzes eingewiesen. Mit



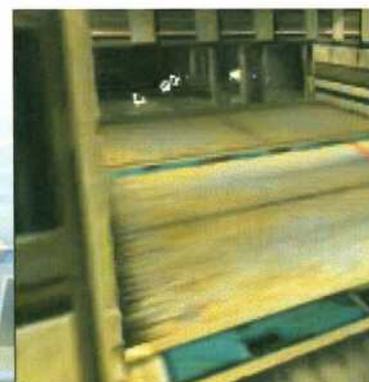
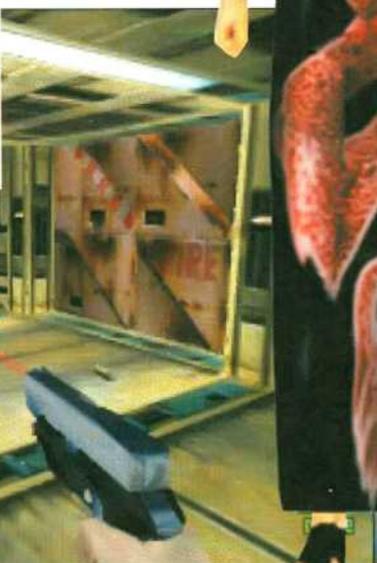
Im Visier: Beim Multiplayer-Modus geht es dann richtig zur Sache. Mit den Hauptcharakteren jagt ihr euch durch die Tunnel.



Formschön: Die Charakter-Modelle von Perfect Dark überzeugen viel mehr als beim inoffiziellen Vorgänger.

ihrer speziellen Equipment, das die Figur entweder von Anfang an besitzt oder im Spielverlauf findet, geht es in den Kampf. Dabei wird man vor allem in späteren Missionen von einer außerirdischen Macht begleitet, die einem in brenzligen Situationen zur Seite steht. Wer gerne mit einigen Freunden

Sie ist jung, sie ist scharf und sie ist vor allem eines, gefährlich. Auch im Ballkleid macht Joanna eine gute Figur.



Mystisch: Ob es sich bei dieser Location um ein Lagerhaus oder ein außerirdisches Raumschiff handelt, ist noch nicht ganz klar.



Weitsicht: In der fernen Südsee-Welt wird besonders deutlich, wie weit man bei Perfect Dark sehen kann.



Undercover: In dieser Alien-Basis hat Joanna Aufträge zu erfüllen, bei denen sie größte Vorsicht walten lassen sollte.

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)

Auch wenn bei uns manche Spiele nicht erscheinen, so haben wir doch etwas, das es nur bei uns in Deutschland gibt: die BPjS. Diese überaus nützliche Institution sorgt dafür, dass böse, jugendgefährdende Schriften, die hier zu Lande frei verkäuflich sind, nur an Volljährige gegeben werden dürfen. Stellt ein sich angegriffener Bürger einen Antrag auf Prüfung eines Titels, wird dieser von den Damen und Herren des Ausschusses genauer unter die Lupe genommen. Wird ein Spiel dann als zu brutal oder jugendgefährdend befunden, landet es auf dem Index. Das heißt aber keinesfalls, dass ein erwachsener Mensch diese Produkte nicht mehr erwerben kann. Wenn man in den einschlägigen Videospiel-Geschäften nachfragt, finden sich diese Spiele meist unter der Theke oder in einem bestimmten Schrank wieder. Eine verschärfte Form ist die Beschlagnahmung. Wird ein Titel mit dieser Begründung vom Markt genommen, ist sogar der Verkauf strafbar.



Kommt nur: Bewaffnet mit zwei durchschlagkräftigen MGs schlägt man sogar eine ganze Horde von Gegnern in die Flucht.



Hinterrücks: Damit dieser Spion nicht kommen sieht, was ihn erwischt, knallen wir ihn kurzerhand von hinten ab.

vor der kleinen schwarzen Konsole sitzt, der wird auch bei Perfect Dark bestens bedient. Wie schon bei dem anderen Ego-Shooter der Firma Rare gibt es auch hier einen Multiplayer-Modus. Mit bis zu vier Mitspielern geht es darum, die Figur des Kollegen möglichst schnell ins Jenseits zu befördern. Ausgetragen werden diese Fights in einer von 20 zur Verfügung stehenden



Mist: Obwohl wir die entfernte Person bestens im Visier haben, hindert uns die Glasscheibe noch am Erfolg.

Arenen, in denen zahlreiche Waffen verstreut liegen. Je fortgeschrittener der Spielstand ist, um so mehr Goodies können im Multiplayer-Duell freigeschaltet werden. Hat der Spieler einmal Lust, alleine ein Multiplayer-Match zu bestreiten, kann er verschiedene per Computer gesteuerte Bots mit variabler Intelligenz in die Arenen holen.

Technik: Rares Meisterwerk

Bereits die ersten Screenshots lassen Geniales erahnen. Der bekannte Nintendo-Nebel gerät bei Spielen der Firma Rare immer weiter in Vergessenheit. Mit Expansion-Pak ist es den Codern jetzt möglich, die Landschaftsgrafik und die Intelligenz der Gegner zu verbessern. Viele Effekte, wie zum Beispiel das Lens-Flare, zeugen davon, dass doch noch einige Reserven in dem kleinen Nintendo 64 stecken.



Schau links, schau rechts...: Bei dem Streifzug durch die Endzeitkulisse trifft ihr auf einige feindliche Fahrzeuge.



Explosiv: Wie der Name auf dem Raketenwerfer schon verrät, ist bei diesen Geschossen höchste Vorsicht geboten.

Die Charaktere in Perfect Dark

Joanna Dark

Bestens trainiert, aber noch unerfahren. Mit einer sehr schnellen Reaktion und gutem Umgang mit allen Waffen ist sie ein überragender Allround-Agent. Nur sie trägt den Titel Perfect Dark.



Jonathan

Er ist ein sehr erfahrener Agent. Mit seinem Magnum-Revolver hielt er den Record, bevor Joanna Dark zu einem CI-Agent wurde. Er ist perfekt ausgestattet für spezielle Undercover-Einsätze.



Daniel Carrington

Ein sehr intelligenter Forscher, der vor einigen Jahren das Carrington Institut gründete. Er plant alle Missionen seiner Agenten und leitet alle Informationen direkt in sein Büro.



Cassandra De Vries

Sie ist die Leiterin der dataDyne Corp und kann es überhaupt nicht leiden, wenn sie die Kontrolle verliert. Sie ist bekannt dafür, bei schweren Entscheidungen skrupellos zu reagieren.



Erster Eindruck: Ich will Perfect Dark - sofort!

Kein anderes Spiel auf dem Nintendo 64 wurde von mir sehnlischer erwartet als Perfect Dark. Dieser geniale Agenten-Action-Mix überzeugt mich schon jetzt. Schade nur, dass dieses Spiel nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird, da Nintendo eine vorzeitige Indizierung befürchtet. (Mario)



Sportlich: Eine spannende Story führt den Zocker durch zahlreiche Cut-Szenen, die im Spiel immer wieder vorkommen.



Missing in Action: Bei unbegrenzter Weitsicht und genialen Effekten schleicht ihr als Joanna Dark über die Dächer der Stadt.



Getarnt: Pirscht ihr euch leise an die gegnerischen Wachen heran, könnt ihr sie bei ihrer Arbeit beobachten.

Nintendo 64

Hersteller Rare
Fakten: 30 Levels, Expansion-Pak
Erscheint:
März 2000 (us, jp)

Erster nicht mögl. Eindruck



Ohne Gnade: Bass macht mit Helena kurzen Prozess. Er ist zwar nicht der Schnellste, dafür bricht er dir jeden Knochen einzeln!



Ein wahres Feuerwerk: Bislang gab es kein DC-Spiel mit solchen Effekten.



Zwischensequenzen: Jeder Charakter wird im Story-Modus genauestens vorgestellt.

Dead or Alive 2

Dreamcast Beat 'em Up Es gibt nur wenige Frauen, die eine dermaßen erotische Ausstrahlung haben wie die Mädels von Tecmo's Dead or Alive. Nur aufgesetzt oder ein echtes Novum?

Sex sells – eine berühmte Weisheit, die besonders neben dem Fernsehen und den Printmedien in der Videospielebranche Einzug gehalten hat. Der Erfolg eines Tomb Raider wäre wohl ohne die überdimensionierten Brüste spätestens nach dem zweiten Teil sang- und klanglos ausgeblieben. So jedoch gehört Lara

Croft wie viele andere weibliche Aushängeschilder mit außerordentlichem Sexappeal einfach zu Computerspielen dazu. Aber nicht nur die Amerikaner und Europäer haben diesen verkaufsfördernden Trick entdeckt, auch die Japaner setzen vermehrt darauf. Tecmo hat seinerzeit mit seinem Beat 'em Up Dead or Alive für Aufsehen gesorgt. Nicht nur dass in ihrem Prügler besonders knackige Frauen im Ring standen, nein, so gab es die mittlerweile legendäre Option "Bouncing Breasts" einzustellen. Wurde dieser Punkt im Menü aktiviert, bewegten sich die weiblichen Extremitäten nach allen physikalischen Grundlagen,

wie Schwer- und Fliehkraft. Nachdem das kleine japanische Softwarehaus nun bereits seit rund einem Jahr einen Nachfolger für Naomi und Dreamcast angekündigt hat, wurde die Entwicklung von Dead or Alive 2 natürlich mit Argusaugen beobachtet. Und da sich diesmal mit Virtua Fighter 3tb und Soul Calibur gleich zwei hochkarätige Spiele als Konkurrenten auf dem Markt befinden, muss man sich natürlich entsprechend von den Mitstreitern abheben. Daher finden sich in der Neuauflage neben sieben männlichen Kämpfern gleich fünf Frauen wieder, eine aufreizender als die andere.



Kritischer Treffer: Wie es sich für einen echten Arcade-Prügler gehört, gibt es für schön ausgeführte Combos Extra-Punkte.

Spielablauf: Neue Features auf altem Konzept

Die uns vorliegende Version ist ein Stück Videospiegelgeschichte, obwohl es sich bislang nur um einen direkten Port der Arcade-Platine handelt. Schlimm? Auf keinen Fall, denn die Jungs von Tecmo haben perfekte Arbeit geleistet. Jede Bewegung, jedes Polygon hat es aus der Spielhalle in die Heimversion geschafft und mir persönlich reicht das schon fast. Ich fühlte mich an alte Saturn- und PlayStation-Tage erinnert, als man ebenso von den Konvertierungen eines Soul Blade oder Virtua Fighter 2 begeistert war. Ähnlich wie Namcos Soul Calibur ist die Steuerung recht einfach zu erlernen, da sie im Prinzip auf nur drei



Nachschlag (bzw. -tritt) gefällig? Liegt der Gegner am Boden, ist ein weiterer Treffer quasi umsonst.



Abklatschen: Nachdem der Gegner zu Boden geschickt wurde, bleibt ausreichend Zeit, um seinen Partner in den Ring zu rufen.



Mach die Beine breit! Die Innensichel darf in keinem echten Kampfspiel fehlen.





Klarer Vorteil: Die Damen haben meist Pluspunkte, wenn es um Tritte geht. Besonders ihre Reichweite ist exzellent.



Bruce Lee lässt grüßen: Jann Lees Attacken hätten seinerzeit sicher auch das Kampfsport-Idol beeindruckt.



Frauen-Power: Glücklicherweise nimmt es Tecmo mit den Kraftverhältnissen zwischen Mann und Frau nicht so genau...

Release-Wirrwarr

Die letzten Nachrichten um den Erscheinungstermin von Dead or Alive 2 sind alles andere als eindeutig. Tecmo hat nämlich den Titel von der aktuellen Release-Liste in Japan gestrichen, ohne



einen Grund und einen neuen Termin zu nennen. Insider sprechen daher erst von Mai. Die US-Version scheint allerdings wie versprochen am 10. März in die Läden zu kommen.



Kleine, aber feine Details: Wallende Umhänge und Haare machen DoA 2 zu einem Erlebnis.



Im Clinch: Solche Ringer-Manöver sorgen für so manchen tiefen Einblick.

Tasten zurückgreift, die Kick-, Punch- und eine Verteidigungstaste (Free-Button). Wer jedoch durch viele Doppelbelegungen nicht verwirrt werden will, dem sei der Arcade-Stick mit seinen sechs Buttons ans Herz gelegt. Da sieht die Belegung nämlich anders aus: X für Punch, Y für Kick, A zum Verteidigen, B zum Halten, Z um den Free-Run-Mode zu aktivieren und C zum Wechseln seines Tag-Team-Partners. Ihr habt richtig gelesen: Dead or Alive 2 wird einen Tag-Team-Modus haben, bei dem so richtig die Post abgeht! Holt man sich nämlich seinen Partner ins Getümmel, darf für wenige Sekunden ein Team-Move vollführt werden. Es gab sogar Gerüchte, dass der Kollege von einem menschlichen Partner gesteuert werden darf, Dead or Alive 2 also mit einem Vierspieler-Modus aufwartet. Bislang wollte sich Tecmo noch nicht offiziell zu diesem Thema äußern, allerdings wäre dies technisch sicher kein allzu großer Aufwand. In erster Linie geht es in diesem Beat 'em Up wie bei den Genre-Klassikern Virtua Fighter oder Tekken darum, seinen Kontrahenten innerhalb eines abgesteckten Areals in den Dreck zu schicken. Dead or Alive 2 geht aber auch hier einen Schritt weiter. Alle Stages sind riesig und von den Kämpfern frei begehbar. Um noch eines draufzusetzen, gibt es Sublevels, die man beispielsweise durch Sprünge durchs

Fenster, von der Klippe oder von einem Wasserfall aus erreicht. Der Gegner folgt euch dann und der Kampf wird unter veränderten Bedingungen fortgesetzt.

Technik: Der pure Wahnsinn!

Die entscheidende Frage vorweg: Ist Dead or Alive 2 besser als Soul Calibur? Ich sage ja. Nicht nur dass die Charaktere durchweg einen Tick besser ausgearbeitet wirken und der Dreamcast durch den Tag-Team-Mode so mir nichts dir nichts drei Kämpfer gleichzeitig darstellen muss, hinzu kommen die Mammut-Kampfarenen mit vielen animierten und interaktiven Details. Und alles bei einer konstanten Framerate von 60 Bildern pro Sekunde. Auf den zweiten Blick werden erst die vielen kleinen Details bei den Charakteranimationen oder den Umgebungen deutlich, die bislang ihresgleichen suchen. Auch der Sound setzt sich ein wenig von Namcos Edelprügler ab. In puncto Qualität wie Quantität. Ebenfalls bemerkenswert sind die (fast) nicht vorhandenen Ladezeiten. Selbst im rechenintensiven Story-Modus bleibt der Bildschirm beim Wechseln der Szenen nur wenige Augenblicke schwarz. Nicht zu vergessen die erstklassige, da simple Steuerung. Puristen wird es vielleicht wieder ein wenig nerven, dass auch Profis von Anfängern paar auf die Mütze bekommen können, jedoch wo bleibt sonst der Spaß für Neulinge?

Erster Eindruck: Es dauert nicht mehr lange...

Was soll man noch groß um den heißen Brei herumreden. DoA 2 ist ein mehr als würdiger Nachfolger des PS- und



Passende Antwort: Fast jede Attacke lässt sich durch geschicktes Blocken abwehren.

Saturn-Titeln und wird sicherlich bald zur Wachablösung der Beat'emUp-Referenz Soul Calibur antreten. Somit ist es mal wieder ein Prügler, der die Entwicklung ein Stück vorantreibt. (Swen)



Dreamcast

Hersteller: Tecmo
 Pakete: 15+ Kämpfer, Tag-Team-Modus, VMU, Vibration-Pak
 Erscheint: 10. März 2000 (us), tba. (jp, dt)
Erster super Eindruck



INTERVIEW
Leila, Kim & Jaime
 Darstellerinnen der amerikanischen Sendung Son of the Beach

Wer wäre besser geeignet, über das wohl erotischste Beat 'em Up aller Zeiten zu urteilen, als drei wunderschöne Frauen. So befragten wir die Rettungsschwimmerinnen der amerikanischen Fernsehserie "Son of the Beach" Leila Arcieri, Jaime Bergman und Kim Oja nach ihrer Meinung zu Dead or Alive 2. Streng wissenschaftlich, versteht sich! Und dass die drei Nixen wahrhaftig geeignet für diesen Job sind, beweisen folgende Fakten: Jaime ist ein großer Fan von Tekken 3, Leila ist bekannt dafür, deftig auszuteilen, und Kim, nun, Kim sieht einfach gut aus.



Ein Hauch von Virtua Fighter: Diese Attacke erinnert stark an die explosiven Nahkampf-Moves von Akira.

Mega Fun: Fangen wir mit dem Wichtigsten an: Sind eure Brüste echt?

Jaime: Nein. Man kann sehen, an welcher Stelle die Implantate eingesetzt wurden. Es ist einfach nicht natürlich.

Leila: Sie sind zu rund...

Kim: Also meine sind, wie sie sind. Ich habe kein Silikon, denn ich stehe auf Natürlichkeit.

Leila: Quatsch, sie sind zu perfekt. Niemand hat Brüste, die bis unters Kinn gehen.

Kim: Hast du meine überhaupt schon gesehen?

Leila: Vergiss es, Kim. Deine sind schön.

MF: Glaubt ihr, dass die Mädels bei DoA 2 sich überhaupt so bewegen könnten oder hätten sie Probleme mit dem Gleichgewicht?

Leila: Ich glaube, sie haben dadurch einen eindeutigen Vorteil, so lange wie sie Schwung haben. Wenn sich erstmal

das ganze Gewicht in eine Richtung bewegt...

Kim: ...dann gibt es keine Möglichkeit, sie aufzuhalten. Und sie halten die halterlosen Abendkleider schön in Form.

MF: Außerdem haben die Girls recht tiefe Ausschnitte...

Leila: Pure Ablenkung! Es ist eigentlich unfair. Kämpfst du gegen einen Mann, dann sagst du: "Schau mal her!", und sie verlieren für einen Augenblick ihren Kopf.

Jaime: Und wenn man gegen eine Frau kämpft, dann geht's mehr so: "In die Fresse, Schlampe!"

Leila: Genau. "Schaut auf ihren Ausschnitt! Welchen BH trägst du eigentlich?" Und - Patsch!

MF: Irgendwelche Nachteile?

Jaime: Sie behindern einen.

Leila: Du kannst keinen richtigen Upper-Cut



Test-Version: Ob sich die einzelnen Modi auch in der fertigen Verkaufsversion durch Passwörter freischalten lassen, steht noch nicht fest.

machen, wenn dein großer Umfang dir im Weg ist.

Kim: Du musst's ja wissen! Ich jedenfalls habe keine Probleme.

MF: Wenn wir schon dabei sind, habt ihr das Gefühl, dass sich die Brüste in DoA 2 realistisch bewegen?

Jaime: Sehr sogar.

Leila: Wenn ich mich im Fernsehen sehe, wie ich den Strand herunterlaufe und Busen wippt - meiner, Jaimes oder Kims...

Jaime: ...besonders Kims...

Leila: ...ihre kommen ziemlich nah ans Spiel ran!

MF: Würdet ihr durchdrehen, wenn ihr nach Hause kommt und eure Freunde dieses Spiel zocken würden?

Alle: Nein.

KIM OJA

alias: Kimberlee Clark;
 bekannt aus: Seinfeld, Frasier,
 The Switch;
 Lieblingsspiel: „Wenn ich in die Spielhalle gehe, dann gehe ich zu den Rennspielen.“

JAIME BERGMAN

alias: B.J. Cummings;
 bekannt aus: us-Playboy (Jan 1999), Beverly Hills 90210,
 Love Boat, Armageddon;
 Lieblingsspiel: Tekken 3

MF: Was wäre, wenn sie nur mit den weiblichen Charakteren spielen würden?

Leila: Auch dann nicht. Die Mädels sind einfach die Besten.

Jaime: Ich wäre doch niemals so blöd zu glauben, die Jungs würden DoA wegen etwas anderem spielen!

MF: Würdet ihr euch mit den Outfits der Kämpferinnen auf die Straße trauen?

Leila: Nein.

Jaime: Ich glaube schon. Sie sind irgendwie reizend.

Kim: Ich mag besonders Lei-Fang's Outfit. Das lange Kleid mit den Seitenschlitzen bis Timbuktu. Allerdings würde ich nicht die weißen Stoffschuhe tragen. Rote würden besser passen.

Jaime: Also ich würde...

Kim: Du würdest Weiß tragen wollen?

Jaime: Klar! Ich bin nun mal ein weißes Höschen tragendes Mädchen.

Kim: Also ich würde roten Samt anziehen.

Leila: Wow! Also heute lernen wir dich aber richtig kennen, Kim!

MF: In Ordnung, sprechen wir über weiße Unterwäsche! Fast alle Girls tragen sie im Spiel. Aber wären sie nicht agiler mit Strings?

Leila: Nicht unbedingt.

Jaime: Das Problem beim Tragen von Strings ist, dass man ständig an ihnen herumfummeln muss.

Leila: Boxershorts wären besser.

Jaime: Genau, Boxer sind auf jeden Fall besser!

Kim (kleinlaut): Gar keine Unterwäsche wäre besser.

MF: Leila, wenn es zu einem Tag-Team-Kampf kommen würde, welchen Charakter würdest du auswählen und warum?

Leila: Ich mag die rothaarige, unglaubliche Kasumi. Sie ist sehr schnell und ich mag ihren Somersault-Kick.

Jaime: Meine Favoritin ist Ayane, die mit dem lila Haar. Schnell und mutig.

MF: Kampfspiele machen gerade wegen ihrer Combos Spaß. Glaubt ihr, dass die DoA-Mädels niveauvolle Kämpferinnen sind?

Jaime: Na klar!

Kim: Ich habe das Gefühl, dass sie sehr intelligent sind.

Jaime: Schaut auf ihre Koordination – da braucht man Grips.

Leila: Unglaubliche Koordination und die Fähigkeit, die Attacken zu kombinieren...

Jaime: Ein Tritt ins Gesicht, dann K.O. geschickt, um schließlich wieder aufzustehen und dem Gegner ein paar in den Hintern zu treten. Das sind schlaue Mädels.

Kim: Ja, mit einem richtig dicken Schädel!

Leila: Tina Armstrong hat mich beeindruckt. Sie hat starke Arme und Beine!

Jaime: Sie erinnert mich an mich selbst.

MF: Lasst uns für einen Moment ernst bleiben. Wenn man mal von den unnatürlichen Oberweiten absieht, was denkt ihr wirklich über DoA 2?

Leila: Ich hatte wirklich Spaß.

Jaime: Es macht ohne Frage süchtig, aber die Charaktere könnten noch lebensechter und schneller sein.

Kim: Ich dachte, das Spiel wäre gewaltverherrlichend, aber die Mädels sind nun mal echte Schicksen.

Leila: Und sie treten jedem in den Hintern. Ich mag solche Spiele!

Jaime: Klasse, wenn Frauen stark dargestellt werden.



Rolle-Rückwärts: Close-Range-Moves sorgen neben den Tag-Team-Attacken für den meisten Schaden.



Hurra, die Knochenbrecher kommen! Nur noch wenige Wochen und wir werden es krachen hören!

MF: Was hat euch nicht gefallen?

Jaime: Es kam mir so vor, als wäre das Ganze ein wenig zu langsam. Immer wenn ich einen Knopf gedrückt habe, hat es eine Sekunde gedauert, bis etwas passiert ist. Wenn ich meine Knöpfe drücke, dann will ich auch Action!

MF: Haben die DoA-Damen euch beeindruckende Moves vorgeführt?

Jaime: Mein Favorit war die breitbeinige Gesichtsanalyse. Da-

ran werde ich mich sicher erinnern, wenn ich wieder dumm angemacht werde...

MF: Was hat euch am meisten Spaß an DoA 2 gemacht? Schließlich habt ihr eine Menge gelacht.

Leila: Das ganze Verhalten der Frauen. Gewinnen sie, machen sie erst mal wieder ein paar Stretching-Übungen.

Kim: Dadurch, dass sie so perfekt und unnahbar wirken, sind sie eher Karikaturen.

Jaime: Genau – und mit Wahnsinnsbrüsten!



Trashtalk unter Ladys: Im Story-Modus werden die Kämpfe zunächst einmal durch kleine Konversationen eingeleitet.



LEILA ARCIERI

alias: Jamaica St. Croix;
bekannt aus: Musik-Videos mit Q-Tip und Puff Daddy, diversen Werbespots;
Lieblingsspiel: Kampf- und Boxspiele



Ausgebombt: Mit Sprengstoff gefüllte Tonnen helfen der Heldin, mehrere Zombies auf einen Schlag zu vernichten.



Ratlos: Am Computer sucht Steve nach einem Fluchtweg von der Horror-Insel.



Angestrahlt: Die Lichteffekte, die beim Feuern entstehen, erhellen die Umgebung realistisch.

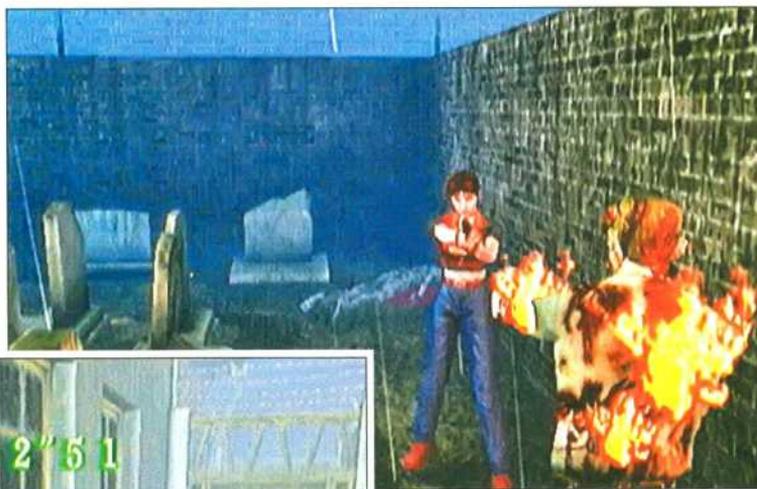
Resident Evil: Code Veronica

Dreamcast Action-Adventure Die japanische Edelschmiede Capcom beschert dem Dreamcast das beeindruckendste Horror-Abenteuer der Videospiegel-Geschichte.

1996 schuf der für seine Street-Fighter-Serie bekannte japanische Videospiele-Hersteller Capcom mit Resident Evil 1 ein neues Genre. Der Survival-Horror, der den Zocker in eine schaurig schöne Szenerie entführte, zog weltweit Millionen von Videopspielern in seinen Bann. Auch die Sequels, die im Abstand von jeweils einem Jahr folgten, ernteten überall Bestnoten von der Presse und Lob von den begeisterten virtuellen Zombiejägern. In jedem Jahr konnten

die Coder des japanischen Unternehmens vor allem die technischen

Aspekte des Action-Adventure deutlich aufwerten, wodurch natürlich



Feuer und Flamme: Die gegnerischen Kreaturen verfügen über individuelle Verhaltensmuster.



Under pressure: Der Battle-Game-Mode ist ein cooler Bonus.



Liebe auf den ersten Blick? Zunächst scheinen die beiden Protagonisten noch etwas misstrauisch zueinander zu sein.



Die Heldin Claire Redfield bietet neben ihrem Mut und ihrer Kampfstärke weitere Vorzüge optischer Natur.

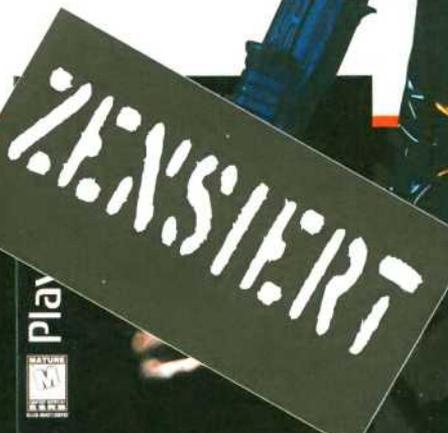
Die Resident-Evil-Welle (-Schwemme) hält auch im Jahr 2000 an. Dabei deckt Capcom alle derzeit gängigen Spieleplattformen ab.



1996: Resident Evil 1 - PS
Für Fans der Serie ist der erste Teil noch immer das beste Machwerk Capcoms.



1997: Resident Evil 1 Director's Cut - PS
Neue Kamera-Perspektiven sorgen für ein neues RE-Erlebnis.



1998: Biohazard 2 (jp) - PS
Ein gutes Stück Horror-Geschichte. Leider nicht für den deutschen Markt.

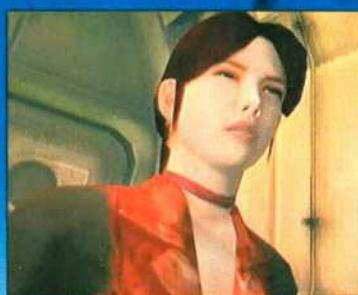


Schock-Effekt: Auch im neuesten Teil der Saga bleibt dem Spieler so manches Mal das Herz stehen.



Grafisches Meisterwerk: Die unterschiedlichen Szenarien bestechen durch ihren enormen Detailreichtum.

Raccoon City erfolgreich bekämpfte. Anstatt sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen, stürzt sich die attraktive Protagonistin gleich in ein weiteres Abenteuer. Sie folgt ihrem Bruder Chris nach Europa, der dem dort ansässigen Umbrella-Hauptquartier einen Besuch abstattet. Natürlich befindet sich das Gebäude samt der Oberschurken in Deutschland (wo denn auch sonst?!?!). Hier wird Claire nicht mit offenen Armen empfangen. Wie in der imposanten Introsequenz zu sehen, kidnappen einige Umbrella-Schergen die Schönheit und verschleppen sie auf eine Insel. Da trifft sie auf den vorlauten Steve Burnside, der ebenfalls auf das Eiland verschleppt wurde. Gemeinsam gelingt ihnen jedoch die Flucht mit einem Wasserflugzeug und die Hatz nach dem neuen Virus führt die beiden zum Südpol. Im Verlauf des Abenteuers trifft ihr auf Arexia, die bereits im zarten Alter von neun Jahren die Leitung der wissenschaft-



Neues RE-Feature: Die Hintergründe bestehen aus in Echtzeit berechneten Polygonen, wodurch auch Kamerafahrten möglich sind.



Ein Bild des Schreckens: Auch das neue Virus kennt in puncto Grausamkeit keine Grenzen.

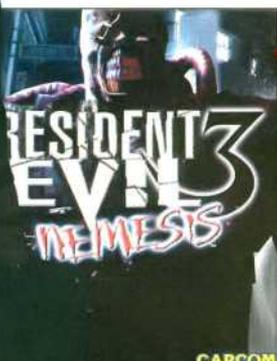
lichen Arbeiten bei Umbrella übernahm. Sie ist also diejenige, die all die Mutationen zu verantworten hat, die schließlich zur endgültigen Zerstörung der amerikanischen Kleinstadt Raccoon City führten. Dieser "Erfolg" scheint der Geisteskranken jedoch nicht zu reichen, denn sie treibt ihre Forschungen ohne Rücksicht auf Verluste weiter voran. Schließlich treffen Claire, Chris und Steve auf das schlimmste Virus der RE-Geschichte namens T-Veronica.

Spielablauf: Gewohnt actionlastig

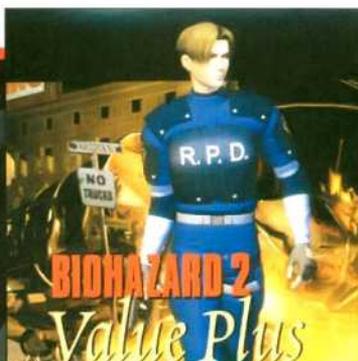
Zu Beginn des Abenteuers stehen euch drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Dabei solltet ihr mindestens den mittleren (easy) selektieren, da ihr ansonsten nicht in den Genuss der coolen Boni kommt. Angelangt in einer Gefängniszelle, erwarten den Resident-Evil-erfahrenen Zocker gewohnte Spielelemente. Ihr steuert die Heldin aus einer Third-Person-Perspektive durch die HiRes-Locations. Mit dem B-Button öffnet ihr euer Inventar. Auch dieses wurde ohne Änderung von den Prequels übernommen. Gesteuert wird Claire entweder per Steuerkreuz oder über den Analog-Controller. Soll die Spielfigur rennen, betätigt ihr einfach den A-Button. Last but not least gilt es die R-Taste zu drücken, um die Waffe des Charakters zu ziehen.

Intro

Claire Redfield wird von den Umbrella-Schurken gefangen genommen.



1999: Resident Evil 3: Nemesis - PS PlayStation-Horror in Perfektion!



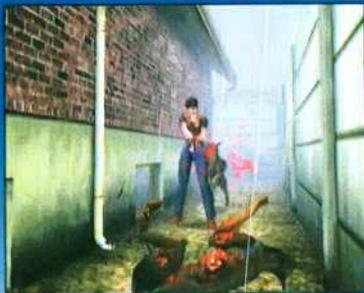
2000: Resident Evil DC + N64 Value Plus (jp) Gemeinsam mit Leon befreit Claire Raccoon City von der Monster-Plage.



2000: Resident Evil: Code Veronica - DC (jp) Das spielerisch wie technisch beeindruckendste Stück Resident-Evil-Geschichte. Erstmals wird dem Spieler als Bonus-Mode eine Ego-Shooter-Variante geboten.



2000: Resident Evil: Zero Hour - N64 Zum ersten Mal schlüpft der Spieler in die Rolle der Rebecca Chambers.



Ein alter Bekannter: Der Höllenhund darf in keinem Resident-Evil-Abenteuer fehlen.



Kopf hoch: In Spielgrafik gehaltene Cut-Scenes führen die Story des Schockers fort.

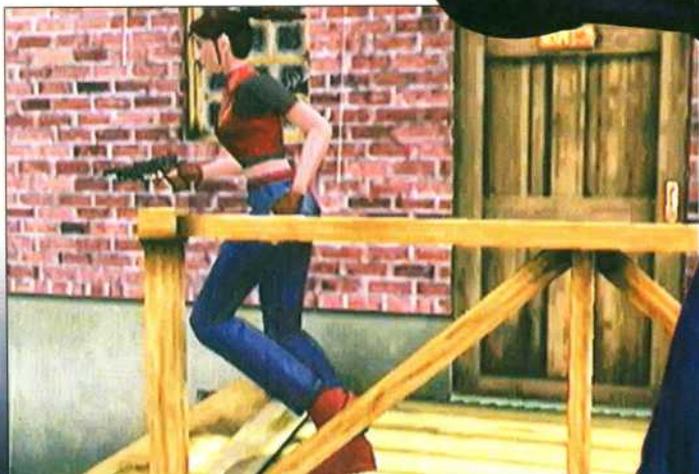
Ein Druck auf den X-Button lässt die Heldin dann auf die Bösewichter schießen, die euch überall in den Stages begegnen. Natürlich unterstützt Code Veronica auch das Jolt-Pak, wodurch ihr das Geschehen hautnah erlebt. Doch zurück zu den gegnerischen Kreaturen, die ebenfalls größtenteils dem Vorgänger entstammen. Erneut trifft ihr auf aggressive Höllenhunde, auf Ekel erregende Zombies und auf mutierte Riesenwürmer. Wesentlich interessanter gestalten sich zumal die neuen Aggressoren. So bedrohen euch seltsame Gestalten, die über "Gummiarme" verfügen, mit denen euch die Biester selbst über große Entfernungen bekämpfen. Aus der Luft bedrohen euch bei Code Veronica nicht nur Krähen, sondern auch Fledermäuse, die der Heldin kostbare Lebensenergie rauben. Die vielen Action-Parts werden immer wieder durch anspruchsvolle Rätsel aufgelockert, die stark an die Denkaufgaben des ersten Teiles der Saga erinnern. Das Bilderrätsel beispielsweise wurde beinahe

1:1 kopiert. Natürlich haben die Programmierer erneut das obligatorische Kistenverschieben eingebaut, durch das Gegenstände erworben werden oder sich neue Pfade öffnen lassen. Im Vergleich zu allen Vorgängern des Horror-Schockers fällt auf, dass der Rätselanteil in Resident Evil: Code Veronica enorm groß ausgefallen ist.



Auf der Suche nach ihrem Bruder Chris Redfield begegnet Claire einem neuen, noch gefährlicheren Virus namens T-Veronica.

Nix wie weg: Um einer solch zahlenmäßigen Überlegenheit des Gegners zu entkommen, bedarf es einer guten Strategie.



Es naht der Tod: Betätigt ihr während des Gehens die A-Taste, so rennt die Spielfigur durch die Locations.

Die Charaktere

Alfred



Der Großvater dieses eigenartigen Bösewichts war der Gründer des Umbrella-Unternehmens, das bekanntlich der Auslöser des Alptraums ist.

Chris



Der Bruder von Claire Redfield versucht das in Deutschland ansässige Umbrella-Unternehmen endgültig zu zerschlagen.

Wesker



Am Ende des ersten Teiles schien dieser Charakter gestorben zu sein. Sein Auftauchen bei Code Veronica löst einige Fragen aus.

Steve



Genau wie Claire ist auch Steve zunächst auf der Insel gefangen. Gemeinsam bahnen sich die beiden jedoch erfolgreich den Weg durch das Abenteuer.

Rodrigo



Über diesen Umbrella-Angestellten gibt es nur wenige Informationen. Sicher ist nur, dass der Protagonist Claire Redfield aus so manch brenzlicher Situation hilft.

Claire



Nachdem sie mit ihrem Kollegen Leon die Einwohner Raccoon Citys von der Seuche befreit hat, macht sich die schöne Heroin auf die Suche nach ihrem Bruder Chris. Angekommen in Europa, wird sie gekidnappt und der Alptraum nimmt seinen Lauf...



Rätselkost light: Um an den Schlüssel im Wasser zu kommen, müsst ihr zunächst den Springbrunnen abstellen.



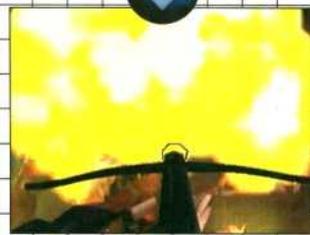
Aufgespürt: Einige Gegenstände, die euch ein Fortkommen ermöglichen, liegen versteckt unter Kommoden.



Eindrucksvoll: Die Polygon-Charaktere wurden unwahrscheinlich lebensecht digitalisiert.

Battle-Game & Co.

Code Veronica bietet euch auch nach dem erstmaligen Durchspielen noch reichlich Langzeitspaß. Ein Battle-Game eröffnet sich nämlich dem Spieler, dank dem er das Adventure aus den Augen eines Horror-Abenteurers erlebt. Zunächst stehen euch die Geschwister Chris und Claire Redfield zur Verfügung, die sich bezüglich ihrer Bewaffnung deutlich voneinander unterscheiden. Besonders erfolgreichen Daddlern winkt am Ende ein Bonus-Charakter (Hunk, etc.), den ihr anschließend als Spielfigur für den Battle-Game-Mode wählen dürft. Seit kurzer Zeit dürfen jedoch auch Resident-Evil-Freunde, die Sonys PlayStation besitzen, eine Ego-Variante der Grusel-Saga zocken. Einen Test des eher mäßigen Biohazard: Gun Survivor findet ihr auf Seite 84 dieser Ausgabe.



Im Angesicht des Todes: Bereits Nemesis ließ dem Spieler das Blut in den Adern gefrieren. Das neue Virus erzeugt noch wesentlich üblere Mutationen.



Kinoreife Leistung: Hilflos muss Claire zusehen, wie dieser Mutant das Leben des Wissenschaftlers auslöscht.

Technik: Kaum in Worte zu fassen

Bereits der kurze Code-Veronica-Ausflug, den die vor Monaten erschienene Demo-Version zuließ, verblüffte selbst die Spieler, die sich bislang willentlich dem rauhen RE-Charme entzogen haben. Die hochauflösende Grafik-Engine, die ruckelfrei mit 640 x 480 Bildpunkten über den heimischen Screen flimmert, stellt technisch alles in den Schatten, was Liebhaber des Horror-Genres je zu Gesicht bekamen. Der fertigen Code-Veronica-Version wurden zusätzlich noch authentische stimmungsverdichtende Details spendiert. So krabbeln beim Untersuchen eines Toten Hunderte von Käfern aus der Ecke, in der der Verstorbene liegt. Genial sind auch die in Echtzeit

berechneten Lichteffekte, die es überall in den Locations zu bewundern gibt. Frei an der Decke hängende Lampen schwingen beispielsweise durch einen Raum und werfen einen sehr echt wirkenden Lichtkegel auf die Gegenstände des Zimmers. Natürlich werden auch die Oberflächenpolygone eurer Spielfigur lebensecht von der sich ständig ändernden Lichtquelle beeinflusst.

Erster Eindruck: Das beste RE-Abenteuer aller Zeiten!

Fasst man alle spielerischen wie technischen Eindrücke zusammen, lässt sich sagen, dass noch kein Horror-Abenteuer zuvor ein solch superbild bot. Zum einen überzeugt die hochauflösende 3D-Engine, die mit

Unmengen realistischer Details verziert wurde. Noch nie zuvor habe ich zum Beispiel eine realistischere Animation einer Wasseroberfläche gesehen wie die in der Sauna des Militärkomplexes. Capcom holt wirklich alles aus der 128-Bit-Hardware der Dreamcast-Konsole heraus. Zum anderen begeistert auch die spielerische Komponente. So fanden die

Entwickler eine hervorragende Balance zwischen Action-Sequenzen und Rätselpassagen. Um auch in puncto Langzeitmotivation für ausreichend Spielspaß zu sorgen, spendierten die Coder dem Sequel einen einzigartigen Ego-Shooter-Mode. Abgerundet wird das geniale Grusel-Spektakel von einem klaustrophobischen Soundtrack. (Udo)



Verbessert: Im Vergleich zu den Vorgängern wurde die Spielzeit, die benötigt wird, um das Abenteuer zu lösen, verdoppelt.

Wusstet ihr schon ...?

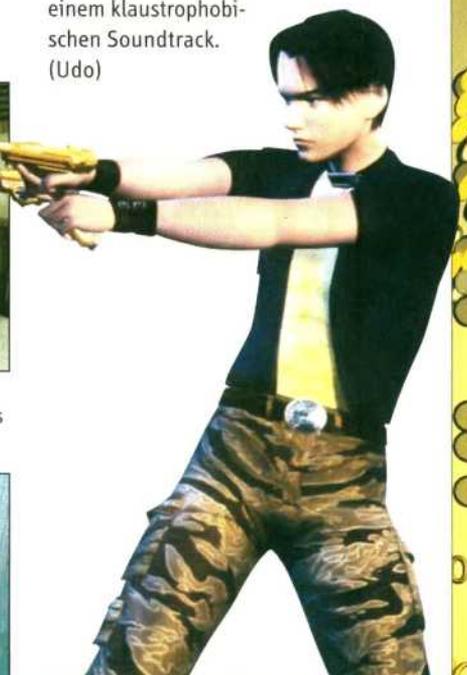
...dass die Computer innerhalb der Code-Veronica-Welt die Zeit anzeigen, die in der Systemuhr des Dreamcast eingestellt ist.



Für Abwechslung ist gesorgt: Neben der Hauptdarstellerin Claire steuert ihr auch Chris Redfield und Steve Burnside durch das riesige Abenteuer.



Eines der Highlights: Nie wurde eine Wasseroberfläche mitsamt der Wellenbewegungen so detailgetreu nachgebildet, wie es in der Sauna des Militärkomplexes der Fall ist.



Dreamcast

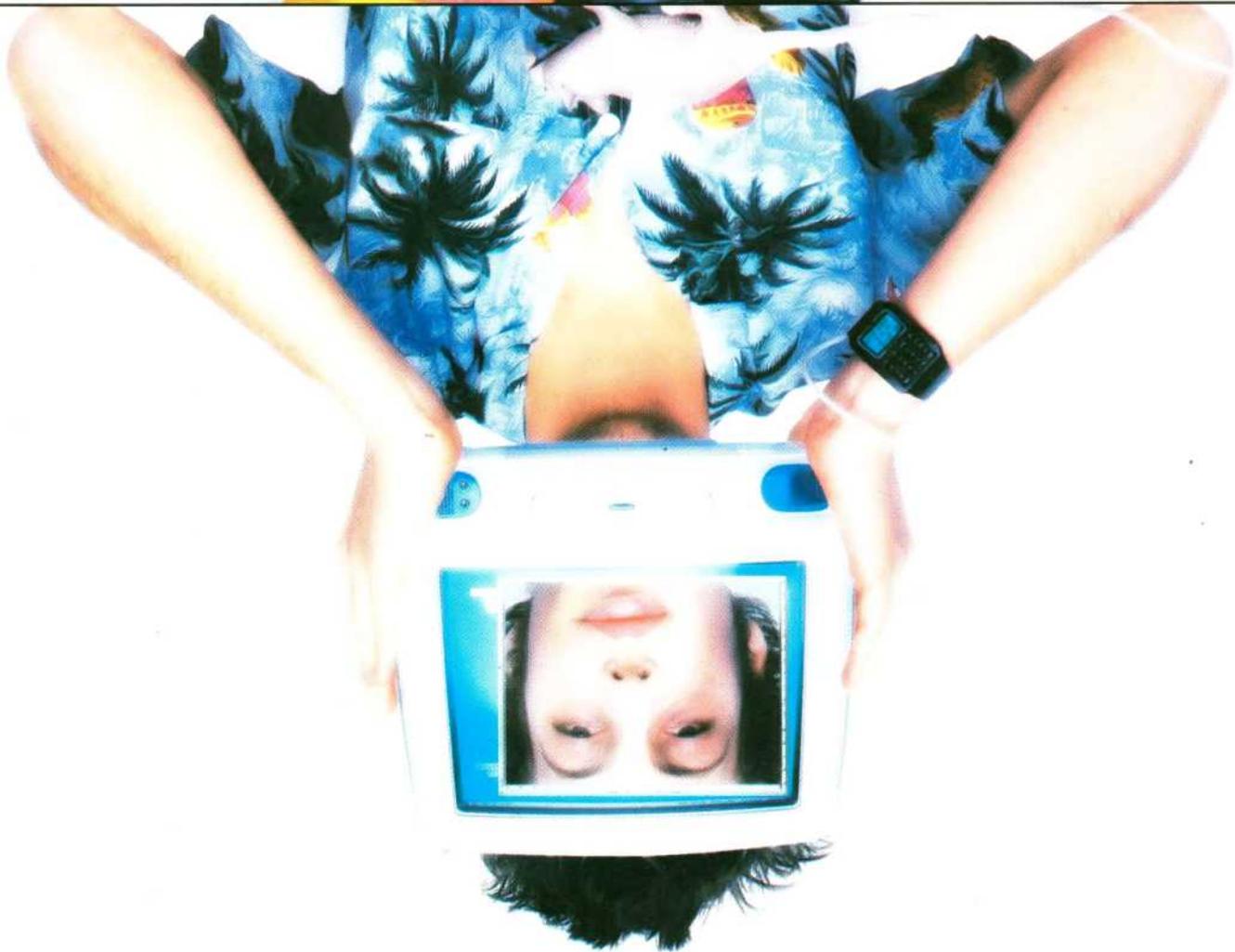
Hersteller: **Capcom**
Fakten: **2 GD-ROMs, Jolt-Pak**
Erscheint: **Mai 2000**

Erster super Eindruck

PILOT ODER PROGRAMMIERER?



VON MANNSTEIN



BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse



Bomber der Nation: Mit einem Stürmer vom Format eines Gerd Müller lassen sich die spannungsgeladenen Endspiele in den Siebzigern nochmals durchleben.

UEFA 2000

PlayStation Sport Neue Saison, neues Glück. So könnte die Devise für Eidos' Sequel zu UEFA Championsleague lauten.

Die Flut der Soccer-Titel scheint nicht versiegen zu wollen. Allmonatlich betritt ein neuer Titel die heimischen Screens, um sich in die Herzen der Konsolen-Balltreter zu spielen. Doch selbst den Routiniers aus dem japanischen Hause Konami war es bislang nicht vergönnt, die übermächtig scheinende Genre-Referenz FIFA 2000 durch ein Golden Goal zu besiegen. Eidos wagt nun einen erneuten Vorstoß in des Gegners Strafraum, um die bestehenden Verhältnisse zu ändern.

Alle Teams, die wahlweise durch erlangte Meisterehren bzw. erst nach nervenraubender Qualifikation um Millionen kicken durften, stehen selbstverständlich auch hier zur Verfügung. Dies bedeutet für den Fußball-Freak, dass er alle renommierten europäischen Stadien und Teams zu Gesicht bekommt. Fans der runden Lederkugel gelangen somit in den Genuss, etwa im Delle-Alpi-Stadion in Turin aufzulaufen. Ihr wählt eure persönlichen elf Lieblinge aus und schon startet die Vorrunde. Nachdem ihr euch alle Finessen verinnerlicht habt, kann die millionenschwere Kickerei



Befreiungsschlag: Wieder einmal bleibt alles an der Abwehr hängen, denn der Torwart kann das Leder nur wegfausten.



Ab ins Netz: Der Elfmeter lässt dem gebeutelten Keeper wenig Möglichkeiten, das drohende Unheil abzuwehren. Mit ein bisschen Zielwasser bleibt der Torwart chancenlos.



Schöne Einstimmung: Ein nett inszeniertes Intro stimmt vor den jeweiligen Partien auf das kommende Freudenfest ein.



Goal! Erzielte Tore lassen sich nach allen Regeln der Kunst per Eigenregie genüsslich bis ins Detail zerlegen.

losgehen. Solltet ihr wenig Gefallen an den aktuellen Gruppenauslosungen der 99er/2000er-Saison haben, darf ein Turnier nach Wahl zusammengestellt werden. Zudem lassen sich die Witterungsverhältnisse von subtropischen Bedingungen bis hin zu Schneefall variabel festlegen. Neben dem Antritt im aktuellen Geschehen wartet Silicon Dreams neuester Streich jedoch noch mit einem interessanten Retro-Cup auf. Alle Endspiele der Championsleague bzw. des Landesmeister-Cups ab 1968 lassen sich erneut bestreiten. So darf beispielsweise die Schmach der Bayern 1982 gegen Aston Villa wiedergutmacht werden. Rein vom technischen Aspekt her gesehen hat sich nicht gerade Bahnbrechendes getan. Zwar wirken die Kicker einen Tick authentischer, doch ansonsten bleibt UEFA 2000 auf einem technisch sehr guten Niveau. Um gerade an der FIFA-Referenz vorbeizuziehen, sollten die Coder noch ein wenig Feintuning in Bezug auf die KI der CPU-Balltreter leisten. Insgesamt gesehen wirken deren Aktionen noch zu unausgeglichen, um sich mit der Spielstärke eurer Teams zu messen. (Sven)



PlayStation

Hersteller: **Silicon Dreams**
 Fakten: **19 Original-Stadien, Classic-Cup-Modus**
 Erscheint: **März 2000**

Erster sehr gut Eindruck

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



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



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

Jetzt gratis bestellen!

205004

Vorname:

Name:

Straße, Nr.:

PLZ:

Ort:

Alter:

Berufswunsch:

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

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

BARMER
 Deutschlands größte Krankenkasse



Grandios: Bei der Hetzfahrt in den Alpen rast ihr mit eurem Boliden unter großen Gesteinsmassen hindurch. Mit Verengungen der Straße muss hier immer gerechnet werden.



Sportlich: Habt ihr im Single-Race die untersten Schwierigkeitsstufen erfolgreich beendet, stehen euch sportlichere Fahrzeuge zur Auswahl.



Rutschig: Kommt ihr vom Asphalt auf einen gepflasterten Weg, verändert sich sofort das Fahrverhalten eures Rennautos.

Sega GT Homologation Special

Dreamcast Rennspiel Sega zeigt den Mitbewerbern die Zähne und schickt mit **Sega GT** den heißesten Gran-Turismo-2-Konkurrenten auf die Piste.

Während sich der Dreamcast in den USA hervorragend etablierte, sind die Abverkäufe in Europa und vor allem in Japan eher ernüchternd. Das bekam Sega schnell zu spüren und kurbelte deshalb den Software-Nachschub ordentlich an. Gerade in den letzten Monaten warf der Konsolen-Spezialist etliche Titel auf den Markt, die von sehr hoher Qualität waren. Damit auch Fans der anspruchsvollen Rennspielkost ausreichend bedient werden, gab Sega vor knapp einem Jahr Sega GT in Auftrag.

Spielablauf: Klasse Simulation

Gerade hier in Deutschland hängt Gedeih oder Verderb einer neuen Spielkonsole von der Qualität der

ausgelieferten Rennspiele ab. Bei Sony schnellten mit Gran Turismo die Verkaufszahlen der Hardware immens in die Höhe. Damit auch Sega diesen Trend nutzen kann, ist in Japan nun Sega GT in den Läden eingetrudelt. Dieser Titel wird viele Spieler wahrscheinlich auf den ersten Blick an das große Vorbild von Sony erinnern. Mit dem Segen einiger namhaften Karosserie-Hersteller wird dieses Spiel wohl der erste ernst zu nehmende Konkurrent für Gran Turismo. Um überhaupt bei einem Rennen teilnehmen zu

können, muss genau wie beim Mitbewerber zuerst eine Lizenz erworben werden. Diese ist in verschiedene Aufgaben unterteilt, die der Fahrer zu bewältigen hat, will er an den Start gehen. Ist diese Hürde überwunden, steht dem Neuling ein Grundbetrag zur Verfügung, der weise in ein Fahrzeug investiert werden sollte. Nachdem sich der Rennpilot für das Gefährt seiner Träume entschieden hat, geht es dann ohne Umschweife an den Start. Bei der heißen Hatz um die ersten Plätze fällt dem Spieler sofort auf, wie sehr sich



Nippon-like: In der japanischen Version von Sega GT sind leider nur asiatische Fahrzeughersteller vertreten.



Formschön: Setzt man zum ersten Mal die neuen Sportwagen ein, fällt schnell auf, wie perfekt die Karosserie gelungen ist.



Fastfood an der Rennstrecke: Anscheinend hat sich Sega auf einen Werbe-Deal mit McDonalds eingelassen. Auch ein spezieller McDonalds-Cup muss später bestritten werden.



Erleuchtet: Führt euch die Strecke durch eine nächtliche Stadt, blenden euch die hellen Straßenlampen mit brillanten Lens-Flare-Effekten.



AutSCH! Die gegnerischen Fahrer geben nur sehr wenig Acht auf euer unbeschädigtes Fahrzeug.

dieses Game an der Realität orientiert. Mit einem sehr authentischen Fahrverhalten und spektakulären Crashes fühlen sich Profis sofort wohl. Hat der Fahrer den Event erfolgreich absolviert, werden auf seinem Konto neue Kredite gutgeschrieben. Diese dürfen dann in neue Rennboliden investiert werden. Mit einer riesigen Anzahl von Tuning-Kits wird das aktuelle Auto aufgeböhrt. Mit neuem Auspuff, Getriebe oder Turbo schraubt der Spieler die Leistung des Wagens nach oben. Wer nur einmal Lust hat, ohne große Anstrengung eine Runde zu drehen, darf sich im Single-Race in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen mit den computergesteuert-

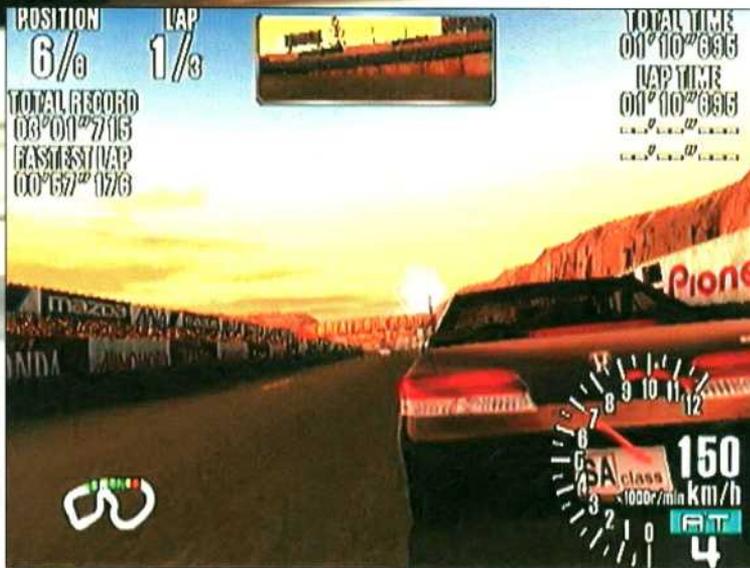


Im Drift: Verschätzt ihr euch mit der Geschwindigkeit, ist in engen Kurven ein Dreher vorprogrammiert.





Rennen fatal: Kurz nach dem Rennstart drängen sich die Luxus-Karosserien auf der engen Straße.



Malerisch: Bei der rasanten Fahrt zum Ziel blendet euch die Sonne, welche am Horizont verschwindet.



Da schau her: Im Replay-Modus dürfen die fahrerischen Leistungen des Spielers genauer unter die Lupe genommen werden.



Blockiert: Trotz eurer höheren Geschwindigkeit lassen euch die beiden Gegner nur widerwillig vorbei.

ten Fahrern messen. Je nach Anspruch dürfen hierbei verschiedene Autos gewählt werden, die sich in Gewicht und Leistung unterscheiden. Wer sich als kreativer Auto-Designer versuchen will, hat bei Sega GT erstmals die Möglichkeit, sein Talent zu testen. Aus einem Rahmen, dem Motor und der Karosserie darf sich der Hobby-Ingenieur sein eigenes Traumauto zusammenbasteln. Hat sich dieses bewährt, darf der Spieler gegen einen menschlichen Mitspieler im Dual-Modus antreten. Selbstverständlich

kann das Konzept-Car jederzeit auf der VMU mit zu einem anderen Freund genommen werden, um es mit seinen Kreationen zu messen.

Technik: Grafisches Brett mit vielen Effekten

Dass sich der Dreamcast nicht hinter einem Hochleistungs-PC zu verstecken braucht, ist mittlerweile ja klar. Gerade bei Sega GT zeigt die kleine weiße Konsole wieder einmal, was in ihr steckt. Betrachtet man die kilometerlangen Strecken des Spieles, entdeckt man auch bei extremer Weitsicht nicht den geringsten Grafikaufbau. Zwar sind die Reflektionen der Autos nicht perfekt, dafür entschädigen aber die gelungenen Rundungen der Karosserie. Der Sound der Fahrzeuge hält sich dezent im Hintergrund, während das Quietschen der Reifen in besonders



Am Start: Mit einem Sportwagen wird das ganze Rennszenario zu einem gefährlichen Roulette-Spiel.

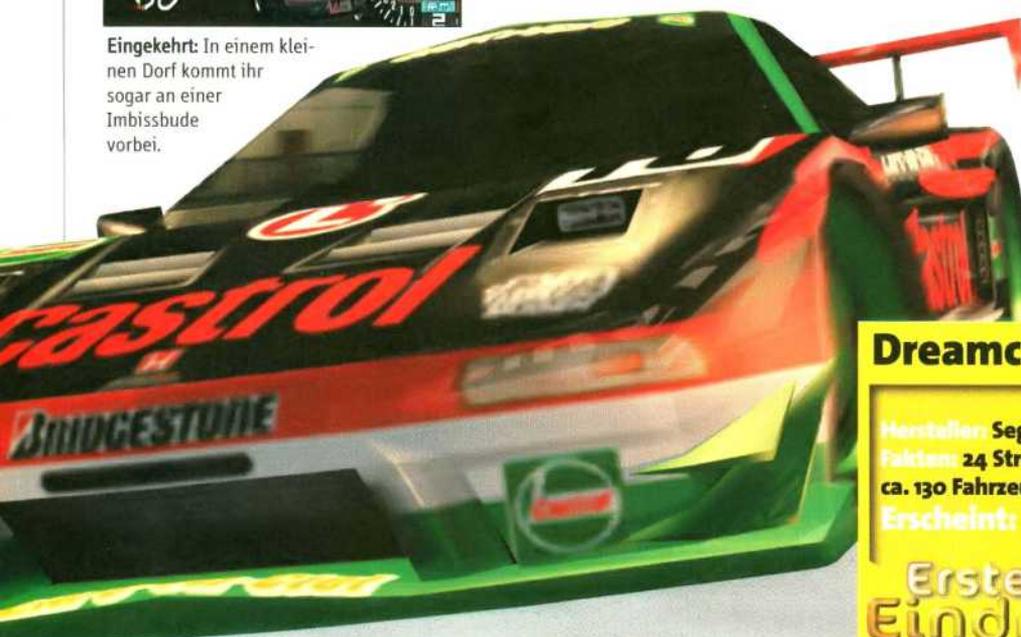
starken Kurven immer wieder auffällt. Der unaufdringliche Soundtrack untermauert das Rennszenario bestens.

Fazit: Möglicher Referenztitel?

Was Sega hier abliefern könnte, durchaus fruchten. Zwar wird Sega GT nicht vom Umfang mit Sonys Vorzeigeprodukt mithalten können, dennoch hat dieses Spiel seine Qualitäten. Mit einem genialen Championship-Modus, im dem das Auto je nach Belieben getunt werden kann, dürfte sich dieser Titel in die Herzen der Rennspiel-Freaks spielen.



Eingekehrt: In einem kleinen Dorf kommt ihr sogar an einer Imbissbude vorbei.



Dreamcast

Hersteller: **Sega**
Faktens: **24 Strecken, ca. 130 Fahrzeuge**
Erscheint: **März 2000**

Erster sehr gut Eindruck



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

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

NINTENDO 64

- WINBACK** PAL uncut 119,90
- Armorines PAL uncut** 99,90
- ECW Hardcore PAL uncut** 109,90
- Daikatana PAL uncut** 119,90
- RidgeRacer64 dt.** vorb.
- Resident Evil64 PAL** 129,90
- Turok Rage Wars ePAL uncut** 89,90
- WWF Wrestlemania2000 dt.** 119,90
- WCW Mayham dt.** 99,90

DREAMCAST

- Zombie Revenge dt.** 99,90
- CrazyTaxi dt.** 99,90
- Shadowman Engl. PAL uncut** 119,90

Kompl. dt. Version 99,90

- Deadly Skies dt.** 99,90
- Vigi.8-2Her. dt.** 109,90
- SoulReaver Pal uncut** 109,90
- Red Dog dt.** 99,90
- MDK 2 dt.** 99,90
- TombRaider 4 dt.** 99,90
- NBA2K dt.** 99,90
- NHL2K** 139,90
- Sega GT** 149,90
- Dead or Alive 2** vorb.
- Dreamcast-Umbau** 149,90

SONY PLAYSTATION

- Medal of Honor komp. dt.** 99,90
- GranTurismo 2 dt.** 99,90
- RE Nemesis Pal uncut** 109,90
- ISS Evolution dt.** 99,90
- Track&Field 2 dt.** 99,90

0201 / 777235

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

Colin McRae Rally 2.0

PlayStation Rennspiel Er ist zurück und er ist brillant. Codemasters trumft erneut mit dem Rennspiel-Kracher Colin McRae Rally auf.

Die Meinungen über den ersten Teil von Colin McRae Rally waren in Fachkreisen sehr geteilt. Schließlich handelte es sich bei diesem Titel um den ersten Racer, der völlig ohne gegnerische Fahrzeuge auf der Piste auskommen sollte. Lediglich die Zeiten der Widersacher konnte man in einem Balken ersehen, wenn man den Check-Point passierte. Doch gerade darin lagen die eigentlichen Stärken des Titels. Mit einem genialen Fahrverhalten und ganz netter Grafik spielte sich dieser Titel in die Herzen der Rallye-Freaks. Beim zweiten Teil soll nun aber alles anders werden.

Spielablauf: Knallharte Rennspiel-Kost

Nachdem Colin McRae in der letzten Saison seinen Subaru Impreza gegen einen nagelneuen Ford Focus ge-



Malerisch: Bei der Jagd nach den begehrten Plätzen auf dem Siegereckchen flitzt ihr an malerischen Gebäuden vorbei.

tauscht hat, war es natürlich an der Zeit, dies auch in einem neuen Videospiel zu tun. Um die Fans des Vorgängers nicht zu enttäuschen, haben es sich die Programmierer von Codemasters zur Aufgabe gemacht, diesen Titel nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch aufzupeppen. Mit der hilfreichen Unterstützung des Ford Racing Teams sollte dies den Briten



Engpass: Des Öfteren verschmälert sich der Weg rapide. Besonders auf der Schneestrecke rempelt man mit seinem Gefährt oft gegen die Fahrbahnbegrenzung.

auch spielend gelingen. Vom Vorbild des World-Rally-Sports wollten die Coder nur wenig abweichen, aber auch gleichzeitig neue Akzente setzen. Deshalb haben sich die schlaun Köpfe von Codemasters entschieden, das Rennspiel in zwei Hauptbereiche aufzuspalten: Rally und Arcade. Der Rally-Modus erinnert vom Inhalt her stark an den Vorgänger. Hier hat sich der Fahrer weiterhin nur mit den Bestzeiten der virtuellen Gegner herumzuschlagen. Im Championship-Modus muss der Spieler seine Karriere aufbauen und eine Reihe von Rennen hintereinander absolvieren. Dabei hat er sich in den Pausen um

den Zustand seines Wagens zu kümmern, den er in einer begrenzten Zeit zu reparieren hat. Bleiben manche Bereiche des Gefährtes beschädigt, wirkt sich dies natürlich stark auf das Fahrverhalten des Boliden aus. Bei



Hoppla! Nach diesem kleinen Stunt braucht unser neuer Ford Focus wohl einen neuen Außenspiegel.



Gestoppt: An den gelben Markierungen wird die Zwischenzeit unseres Fahrzeuges aufgezeichnet.



Gefährlich: Nahe an der Strecke tummeln sich viele Zuschauer, die das Geschehen aus nächster Nähe beobachten wollen.



Feurig: Entzündet sich das Gemisch im Auspuff, entsteht eine Stichflamme.



Der Ford Focus ist ein wirklich schöner Rennwagen. Zahlreiche Sponsorenaufkleber zieren sein Äußeres.



Rasant: Aus der Ego-Perspektive entsteht ein besonders hohes Geschwindigkeitsgefühl.



Detailliert: Am Rand der Strecke befinden sich ständig einige Häuser, die sehr aufwändig aufgebaut sind.



Blendend: Bei den Schneestrecken erblindet der Fahrer beinahe, da die Sonne im hellen Weiß reflektiert.



Wegweiser: Befindet sich eine starke Kurve auf der unübersichtlichen Strecke, warnt euch das Symbol am Bildschirm.



Rutschig: Besonders im Winter muss der Rallye-Pilot sein Fahrzeug gut unter Kontrolle haben.

der einfachen Rallye trägt der Spieler auf einem Kurs ein Rennen mit der Konkurrenz aus. Genauso ist wieder ein Time-Trial mit dabei, bei dem die besten Rundenzeiten aufgezeichnet werden. Damit auch ein zweiter menschlicher Mitspieler viel Spaß hat, gibt es die Rally-Challenge. Dabei treten die beiden Kontrahenten auf einer Strecke mittels Spiltscreen gegeneinander an. Wodurch sich aber Colin McRae Rallye 2 am meisten von dem Vorgänger abhebt, ist der Arcade-Modus. In diesem Mode hat Code-masters einen der größten Kritik-

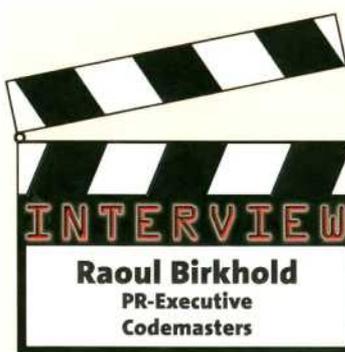
punkte des Vorgängers behoben. Mit sechs computergesteuerten Fahrern fährt ihr in einem heißen Rennen auf acht verschiedenen Kursen um die Wette. Dieser Arcade-Modus splittet sich wiederum in drei verschiedene Spielvarianten auf. Championship-Modus, Single Race und Time-Trial bieten für den Spieler jede Menge Unterhaltung mit zahlreichen Gegnern. Vor allem Fans des Action-Rennens werden hierbei auf ihre Kosten kommen.



Abgehoben: Beim zweiten Teil von Colin McRae Rally ist die Sprungphysik sehr viel besser, als es im Vorgänger der Fall war.



Wie im Urlaub: Die schneebedeckten Bäume erinnern sofort an einen kleinen Wintersportort.



Mega Fun: Der erste Teil von Colin McRae Rally war sehr erfolgreich. Weshalb habt ihr euch entschlossen, dieses realistische Rennspiel zu programmieren?
Raoul Birkhold: Der Rallye-Sport ist sicherlich einer der interessantesten und abwechslungsreichsten Motorsportarten. Einem so anspruchsvollen Sport wollten wir auch in virtueller Form Tribut zollen. Dass die Zeit für ein solches Spiel längst reif war, beweist der Erfolg, den Code-masters mit dem Produkt hat.

MF: Die Fahrphysik des ersten Teils war schon sehr beeindruckend. Wie versucht ihr dieses Fahrgefühl in Colin McRae Rally 2 zu verbessern?

RB: Seinerzeit hat Colin McRae Rally in puncto realistisches Fahrgefühl Maßstäbe gesetzt. Dieses Fahrgefühl zu überbieten ist natürlich eine Herausforderung, aber mit Colin McRae Rally 2.0 ist uns das gelungen. 700 Polygone sorgen für ein realistischeres Aussehen der Fahrzeuge. Die Radaufhängungen, der Heckspoiler und auch die Motorhaube sind unabhängig vom Fahrzeug programmiert worden. Colin McRae Rally 2.0 beinhaltet ein Schadenssystem, das sich auf das Fahrverhalten der Fahrzeuge auswirkt. Fehlt beispielsweise der Heckspoiler, verliert das Fahrzeug an Bodenhaftung. All diese neuen Features sorgen für ein authentischeres Fahrverhalten.

MF: Ihr habt zusammen mit dem Ford Racing Team gearbeitet, um ein besonders realistisches Rennspiel zu entwickeln. In welchen Bereichen unterstützte euch der Auto-Spezialist besonders?

RB: Ford hat das technische Know-how zur Verfügung gestellt. Auf Teststrecken konnten sich unsere Programmierer von der Leistungsfähigkeit des Ford Focus überzeugen. Das realistische Fahrverhalten in unterschiedlichen Situationen wurde auf Video aufgezeichnet und im

Studio überarbeitet. Ford hat auch die technischen Möglichkeiten bereitgestellt, damit unsere Programmierer den Originalton des Ford Focus in den verschiedenen Gängen aufzeichnen und in das Spiel integrieren konnten.

MF: Man hörte lange, es würde keinen Arcade-Mode in CMR 2 geben. Weshalb habt ihr euch kurz vor der Fertigstellung des Spieles doch dazu entschlossen, diesen einzufügen?

RB: Der Arcade-Modus ist ein Tribut, den wir unseren Fans zollen. Der Arcade-Modus ist für uns ein guter Weg, das beliebte Fahrgefühl von Colin McRae Rally beizubehalten, aber den Spielern, die das Fehlen von Gegnern monierten, zu zeigen, dass sie Einfluss auf die Entwicklung eines Videospieles nehmen können. Schlussendlich programmieren wir die Spiele für die Fans dieses Genres und es wäre vermessend, ihre konstruktive Kritik nicht zu beachten.



MF: In Japan erscheint bald die PS 2. Wird es möglicherweise ein CMR 2 für dieses neue Gerät geben?

RB: Um ein Statement über die Entwicklung von Spielen für die PlayStation 2 zu geben, ist der Zeitpunkt noch zu früh.

MF: Bei dem neuen GT 2 gibt es auch einen Rally-Modus. Denkst du, dass diese Tatsache den kommerziellen Erfolg von CMR 2 beeinträchtigen könnte?

RB: Gran Turismo 2 ist zweifelsohne ein herausragendes Rennspiel. Meiner Meinung nach ist GT 2 aber nicht vergleichbar mit Colin McRae Rally 2.0. Der Schwerpunkt bei Gran Turismo 2 liegt eindeutig auf asphaltierten Straßen und rundenbasierenden Kursen. Colin McRae Rally 2.0 ist eine reine Rallye-Simulation, die sich an dem realen Vorbild einer Rallye-Meisterschaft orientiert.

Ford Focus World Rally Car

Motor	Ford 2.0 L Zetec E Motor; 4-Zylinder; 16 Ventile; 2 Liter; Electronic Ford Motor Management System; Garret Turbolader (mit FIA vorgeschriebener 34 mm Begrenzung); Katalysator
Elektronik	komplette Chassis and Motordaten-Aufzeichnung für die Event-Diagnose und Leistungserforschung
Intercooler	Luft/Luft Intercooler mit Wasserkühlung
Power	300 PS bei 6500 U/min
Drehmoment	550 Nm bei 4000 U/min
Tankvolumen	100 Liter
Antriebsart	permanenter 4-Rad-Antrieb von Ford, gestaltet mit aktivem Front-, Mittel- und Hinter-Differential; elektronische Differential-Kontrolle
Getriebe	Ford/XTrac 240 6-Gang Getriebe; sequentielles Getriebe
Federung	Front-MacPherson-Federn mit einstellbaren Dämpfern
Lenkung	Servo-Lenkung; Kraftverhältnis (12:1); Lenker zum Ritzel auf Asphalt: 380 mm (front) / 315 mm (hinten) luftgekühlte Bremsscheibe mit 8-Backen-Bremsen (vorn) / 4-Backen-Bremsen (hinten); im Gelände: 300 mm luftgekühlte Bremsscheiben, 4-Backen-Bremsen
Bremsen	
Reifen	Asphalt: 18 Inch Durchmesser x 8 Inch breit; Gelände: 15 Inch Durchmesser x 7 Inch breit; Schnee: 16 Inch Durchmesser x 5 Inch breit
Gesamtlänge	4152 mm
Radstand	2635 mm
Gesamtbreite	1770 mm
Gewicht	1230 kg
Gesamthöhe	1420 mm



Wusstet ihr schon ...?

...dass der Junior-PR-Manager von Codemasters Raoul Birkhold ein ehemaliger Mitarbeiter unseres Schwestermagazins PlayStation Games war?



Fast unendlich: Die Sichtweite bei Colin McRae Rally 2 beeindruckt mit einem fast nicht vorhandenen Grafik-Aufbau.

Technik: Hervorragend überarbeitet

Auch in Sachen der grafischen Präsentation hat Codemasters Erstaunliches geleistet. Gegenüber

dem Vorgänger hat sich vor allem die Darstellung der Landschaft stark verbessert. Neben einer fast unbegrenzten Sichtweite fällt besonders auf, dass die Farben der Locations wesentlich kräftiger wirken. Die Gestaltung der Rennstrecken ist dabei erneut sehr großzügig ausgefallen. Nicht selten kann der Fahrer fernab vom Weg einen Waldrand erkunden. Bestreitet der Fahrer ein Rennen auf der Winterstrecke, wird er vom glitzernden Schnee geblendet. Sehr gut zu erkennen ist auch wieder der je nach Witterung stark zunehmende Verschmutzungsgrad der Karosserie des Fahrzeugs. Dabei verfärbt sich der

Boden des Boliden je nach Untergrund. Neu überarbeitet wurde auch das Schadensmodell der Rennautos. Bei einem Überschlag oder einem gewaltigen Crash sieht und hört man deutlich die Scheiben der Gefährtes zerbersten. Bleibt ihr an Strommasten hängen, muss mit dem Verlust des Außenspiegels gerechnet werden. Das Fahrverhalten eures Boliden leidet deutlich unter den zunehmenden Verformungen. Beim Design der Rennwagen hat Codemasters Großartiges geleistet. Da die Anzahl der Polygone von 400 auf 700 gestiegen ist, erscheinen die Fahrzeuge runder und formschöner als noch im Vorgänger.



Realistisch: Durch die neue Federung der Reifen verhält sich das Auto auch auf unterschiedlichem Fahrbahnbelag realistisch.

Erster Eindruck: Perfektes Rennvergnügen

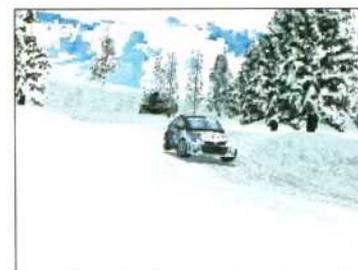
Colin McRae Rally 2 wird ein Hit. Das ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Im neusten Teil des Rennspiel-Klassikers haben die Coder alle Mängel beseitigt und präsentieren ein superbes Rennvergnügen, und das nicht nur durch die geniale Grafik, auch das Fahrverhalten überzeugt schon auf den ersten Blick. Wer lieber etwas Action bei einem Rennspiel mag, der darf sich im Arcade-Modus mit sechs computergesteuerten Fahrern gehörig abreagieren. (Udo)



Laut: Hoffentlich müssen die Bewohner dieses kleinen Dörfchens den Lärmpegel des Rennens nur kurz ertragen.



Replay: In der Wiederholung zoomt die Kamera häufig auf nahe Gebäude oder Ortschaften.



Wie auf der Rennstrecke: Hängt das Hinterteil des Wagens im schneeerwehten Graben, kommt ihr nur schwer wieder raus.



Präzise: Die Lenkung des Rennautos reagiert exakt auf die Befehle des am Joypad sitzenden Spielers.



Optik: Bei der Fahrt über diese lang gezogene Brücke darf der Fahrer einen Blick über die schier endlose Gegend werfen.

PlayStation

Hersteller: Codemasters
 Fakten: Arcade-Modus, Dual Shock, 12 Rennautos
 Erscheint: März 2000

Erster super Eindruck

POWERWARE

BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

49,99 DM

UNSER SERVICE



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

Porto:

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

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

MOD CHIP

- f. Importe & alle Spiele laufen
- mit Anleitung

ab 5 Stk. 7,90 DM - Stealth/Ghost
ab 15 Stk. 5,50 DM Technik
ab 50 Stk. 4,90 DM

10,00 DM

EINBAUPLATINE

- für Modchip
- kein Vorlöten
- Kabel bereits angelötet & abisoliert

5,00 DM

CHIP

- f. Importe & alle Spiele laufen
- SMD Technik
- f. alle Modelle
- mit Anleitung

4,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

9002 PORT

- Parallel Port f. SCPH9002
- zum Anlöten
- mit Anleitung

34,99 DM

JORDAN GP



PORTOFREI!

119,99 DM

PANTHER



PORTOFREI!

39,99 DM

MEMORY CARDS

1MB	6,99 DM
8MB	24,99 DM
24MB	39,99 DM
72MB	74,99 DM

MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB	19,99 DM
4MB	29,99 DM
8MB	44,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE

PSX STANDARD 269,00 DM

PSX UMGEBAUT 269,00 DM

PSX SOFTWARE

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

LÖSUNG SHEPTE

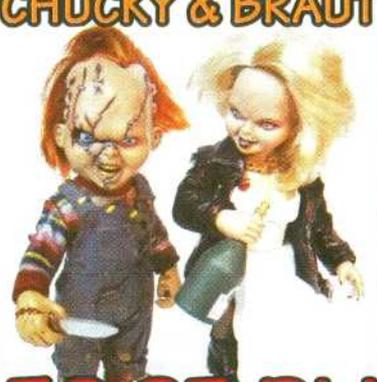
Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

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

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

PLAYSTATION UMBAU 49,00 DM

CHUCKY & BRAUT



59,95 DM

PORTOFREI

CD-LEERHÜLLE

100% Identisch mit dem Original!

3,99 DM

CD-TOWER

Für 10 PSX-Spiele und Memory Cards (o. Inhalt)

29,99 DM

KEINE PORTOKOSTEN

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

DREAMCAST

DC MODCHIP=69,99 DM

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

LÖSUNGSBÜCHER

RE3 Lösungsbuch - komplett in Farbe

Das Offizielle Buch

24,95 DM

PSX ZUBEHÖR

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

PLAYSTATION 2 + SPIELE AUF ANFRAGE!

041 31 / 200 580



Rasantes Vergnügen: Die Jets düsen mit mehr als 600 Meilen knapp nebeneinander über die hügelige Landschaft.



Spannende Duelle: Direkte Rennen gegen menschliche Rivalen bergen ein ungeheures Spaßpotential in sich.



Gut beleuchtet: Die Flutlichtkegel dienen gerade während der Nachtflüge einer besseren Orientierung.

N-Gen Racing

PlayStation Rennspiel Die Macher der ersten beiden WipEout-Klassiker schlagen wieder zu! Im Mittelpunkt stehen nun aber moderne Kampfjets.

Das Team mit dem ideenreichen Namen *Curly Monsters* wird wohl selbst den hartgesottenen Szenekennern kein Begriff sein. Hinter den lockigen Monstern verbergen sich sechs Coder rund um deren Boss Chris Roberts. Die Jungs machten sich bereits, damals noch unter der *Psygnosis*-Flagge fahrend, einen Namen durch PlayStation-Perlen wie die ersten beiden *WipEout*-Racer bzw. *Colony Wars I und II*. Dies lässt aufhorchen und macht neugierig, welch rasanten und actiongeladenen Stoff die Programmierer diesmal aus dem Hut zaubern.

Spielablauf: Gran Turismo in den Lüften?

In naher Zukunft, genauer gesagt im Jahr 2012, schienen alle Kriege und Krisenherde der Erde der Vergangenheit anzugehören. Es stellte sich die Frage, was mit dem militärischen Fluggerät anzufangen sei. Findige Piloten gründeten die so genannte *Jet-X-Liga*, um das Fliegen nicht zu verlernen. Nachdem auch die Medien von diesem Zeitvertreib Wind bekommen hatten, stand der Vermarktung

des adrenalingeladenen Sports nichts mehr im Wege. Neben einem eher Übungscharakter besitzenden Ritt durch die Lüfte im Arcade-Modus liegt der Schwerpunkt des Titels im so genannten *N-Gen-Modus*. Ähnlich dem *GT-Modus* in *Gran Turismo* entscheidet ihr euch zu Beginn für ein Fluggerät eurer Wahl. Da eure finanzielle Situation nicht gerade rosig aussieht, zeigt sich die käufliche Vielfalt stark eingeschränkt. Nun gilt es, einen Kurs in einer vorgeschriebenen Zeit zu beenden, um eine Flug-erlaubnis für die jeweilige Meisterschaft zu erhalten. Schon kleine Fehler führen hier zum unweigerlichen Ausscheiden. Habt ihr diese Qualifikation durch tollkühne Flugzeiten erlangt, so steht euch die jeweilige Klasse offen. Insgesamt

bietet *N-Gen Racing* vier verschiedene Klassen: *Trainer*-, *Fighter*-, *S-Fighter*- und *X-Fighter*-Klasse. Letztere zeichnet sich durch die schnellsten momentan zu bestaunenden Düsenjets aus, welche die Lüfte unsicher machen. Gerade hier dürfen sogar Maschinen geflogen werden, die sich zur Zeit noch auf den Zeichenbrettern der Militär-Ingenieure befinden. Doch auch eine *F-117a Darkhawk Stealth* bzw. eine *Mig-29 Fulcrum AML-IV* lassen dem *Freak* das Wasser in den Turbinen zusammenlaufen. Bis ihr aber erst einmal in den Genuss gelangt, diese Könige der Lüfte in eurem Hangar stehen zu haben, ist es ein steiniger Weg. Mit dem Anfangsflugzeug wird es euch kaum gelingen, am Ende der Meisterschaft ganz oben auf dem

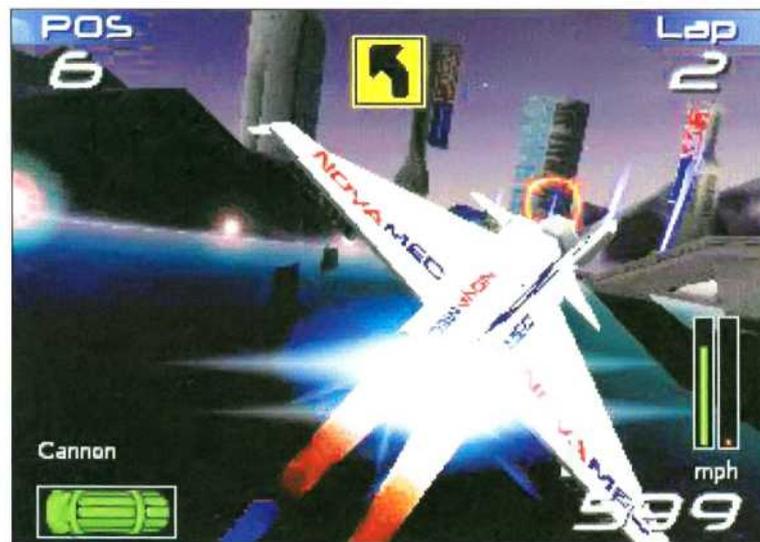


Schräglage: Knifflige Passagen lassen sich bei hoher Geschwindigkeit nur mit einem scharfen Turn meistern.

Siegtreppchen zu stehen. Eingefahrene Preisgelder wandern aber schnurstracks in das *Tuning* der Düsenjäger. Mit genügend Kohle ausgestattet, verbessert ihr die Eigenschaften eures Geräts. Von dreistufigen Motormodifikationen über Gewichtsreduktion des Rumpfes bis hin zum Einbau durchschlagskräftiger Waffensysteme und Tarnanstrichen ist hier alles machbar. Apropos Waffen, um den Einsatz der *Peacemaker*, angefangen von Lenkraketen über Defensivwaffen bis zu Maschinengewehren, werdet ihr im Laufe eurer Karriere nicht umhin kommen, denn auch die *Widersacher* zeigen sich nicht gerade zimperlich



Brücke am Kwai: Das Stahlgerüst wurde imposant in Szene gesetzt. Bei dem Speed müsst ihr aufpassen, nicht zu crashen.



Völlig losgelöst: Der Afterburner erlaubt euch, die Maximalgeschwindigkeit des Fluggerätes noch einmal um einige hundert Meilen zu steigern.



Cockpit-Perspektive: Der Blick aus dem Inneren des Fliegers wirkt etwas eingeschränkt.



Afterburner: Nach dem Durchfliegen der roten Kreise erhaltet ihr die Möglichkeit, den zusätzlichen Schub auszulösen.



Gewagtes Unterfangen: Je niedriger ihr den Jet manövriert, desto höher ist die erreichte Endgeschwindigkeit.



Schöne Lackierung: Die Kampfjets lassen sich beliebig umrüsten. Andersfarbige Lackierungen gehören auch dazu.



Gut gerüstet: Die Bord-Gatling-Gun zählt zu den eher harmlosen Feuerwaffen der fliegenden Bastionen. Lenkraketen hingegen zeigen sich schon von der wirksameren Seite.

im Umgang damit. Gelingt es euch, eine Meisterschaft für euch zu entscheiden, wartet neben saftigen Preisgeldern auch das so genannte Majic-12-Rennen auf euch. Schlagt ihr hier die CPU-Vorgabe, lassen sich nochmals viele Dollars einfahren. Auf ein ständiges Tunen eurer Jets könnt ihr nicht verzichten, wollt ihr alle Klassen freischalten. Besonders erwähnenswert ist zudem die Tatsache, dass alle 40 Flugzeuge über reale Flugeigenschaften verfügen. Ein Flug mit dem Cockpit zur Erde gewandt ist ebenso machbar wie ein rasant vollführter Looping. Gerade anfänglich werden eure Gefährten den gegnerischen unterlegen sein. Daher platzierten die Coder über den Streckenverlauf kreisrunde Symbole, nach deren Durchfliegen ihr die Möglichkeit habt, den Afterburner auszulösen. Mit diesem

zusätzlichen Schub über einen kurzen Zeitraum hinweg lassen sich höhere Endgeschwindigkeiten erzielen. Wer der langwierigen Karriere ein Rennen gegen einen menschlichen Gegner vorzieht, darf sich per Splitscreen austoben.

Technik: Rasant schnell

Man merkt N-Gen Racing sofort an, dass sich hier einige kreative Köpfe gefunden haben. Zwar sind prinzipiell Parallelen zu den ersten beiden WipEout-Teilen nicht von der Hand zu weisen, denn alle Titel stammen schließlich aus den gleichen Federn. Nichtsdestotrotz zeigt sich N-Gen Racing etwas anders gelagert als die reinen Arcade-Flitzereien. N-Gen bringt ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl auf den Screen. Gerade bei Mach 2 wird man förmlich in den Sitz gepresst. Die insgesamt 14 Locations strotzen nur so vor Details



Afterburner voraus: Der nächste Power-Schub lässt nicht lange auf sich warten.



Chinesische Pagode: Die einzelnen Strecken wurden mit malerischen Randobjekten nett ausgestattet.

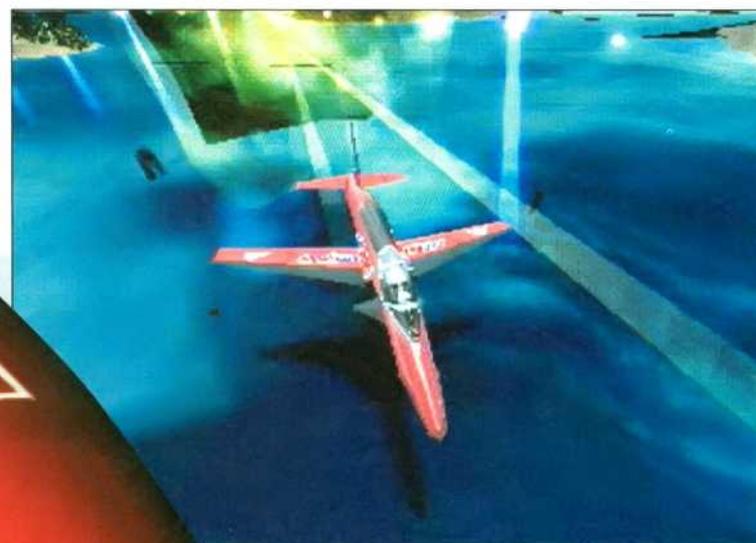


Wiederholung: Beim Betrachten der Replays werden eure Flugfehler schonungslos aufgedeckt.

und wirken enorm realitätsnah, obwohl sich die Landschaften nur grob an den realen topographischen Voraussetzungen orientieren. Zudem fährt man wirklich sehenswerte Spiegelungen im Rahmen der Wassereffekte auf, die sich wahrlich sehen lassen können. Die verwendeten Lichteffekte verdienen ebenfalls ein besonderes Lob. Sie schmücken nicht nur die Optik, sondern dienen gerade während der Nachtflüge auch einer besseren Orientierung. Am meisten überzeugen die authentischen Flugeigenschaften der einzelnen Gefährten. Je niedriger die Flughöhe gewählt wird, desto höher wird die zu erzielende Endgeschwindigkeit. Wie schon bei ihren beiden



Tuning-Möglichkeiten: Die Jets lassen ihre Leistungsfähigkeit in mehreren Punkten enorm aufbessern.



Replay: Die automatischen Wiederholungen zeigen die Könige der Lüfte aus allen erdenklichen Perspektiven.

Power-Jets



F-14 Tomcat
Trat seinen Dienst 1979 an, gilt jedoch noch heute zu den Allzweckwaffen der US-Navy.



F-18 Hornet
Seit 1979 im Kampfeinsatz. Eine Geschwindigkeit bis zu Mach 2,5.



F-117 Nighthawk
Seit Beginn der 90er durch einen speziellen Tarnanstrich gegen Radar unterwegs.

Future-Racern setzen die Coder auf rein elektronische Sounduntermalung, für die sich der britische Producer Matt Darey verantwortlich zeichnet.

Erster Eindruck: Imposantes Jet-Vergnügen

Sollten die Programmierer noch etwas Feinschliff an den gelegentlichen Pop-ups anlegen, steht einem potentiellen Hitkandidaten nichts im Weg. N-Gen kombiniert auf eine geschickte Art und Weise die Vorzüge eines WipEout mit den Tuning-Möglichkeiten eines GT und erzeugt somit eine spannungsgeladene Mixtur. Welcher Racer gab dem Zocker bis dato schon die Möglichkeit, mit weit mehr als 2500 km/h über Seen und Gebirge zu brettern? Die Option, die Flitzer durch Modifikationen wettbewerbstauglich zu halten, sorgt zudem für wochenlangen Spielspaß. (Uwe)



Malerisches Idyll: Die Insellandschaften sind fast zu schade, um mit einem Affenzahn darüber hinweg zu rasen.

PlayStation

Hersteller: **Curly Monsters**
Fakten: **8 Strecken, 14+ Strecken**
Erscheint: **5. Mai 2000**

Erster sehr gut Eindruck

Koudelka

PlayStation Rollenspiel Der Ausblick nach Japan zeigt bei den Neuerscheinungen einen sehr interessanten Titel: Er heißt Koudelka und stellt eine düstere Mischung aus Horror-Adventure und Rollenspiel dar.

Nach den riesigen Erfolgen der Horror-Adventure wie Resident Evil und Konsorten versuchen sich die rollenspielfanatischen Japaner an einer neuen Mischung. Das zu SNK gehörende Entwickler-Team Sacnoth, hinter dem sich ein paar Ex-Mitarbeiter des RPG-Giganten Squaresoft verbergen, will dem eher klassisch orientierten Rollenspiel-Markt richtig einheizen und schuf ein sehenswertes Rollenspiel mit starken Horror-Anleihen.



Träumt süß! Die meisten Monster sind sehr merkwürdig und scheinen einem Alptraum entsprungen zu sein.

Spielablauf: Knackige Rätsel und mehr

Die schöne Titelheldin Koudelka hat eine Gabe, die für sie sowohl ein Segen als auch ein Fluch ist. Sie kann auf weite Entfernungen psychische und spirituelle Kräfte wahrnehmen und sie selbst zu einem gewissen Maße einsetzen. Diese Befähigung zieht sie Ende des 19. Jahrhunderts in ein kleines walisisches Kloster. Hier im Nemeton Monastery spukt es, dass sich die Balken biegen. Für die junge Amazone ist das genau die richtige Herausforderung. Sie will hinter das Rätsel der düsteren Abtei kommen und die gefangenen Seelen von ihrem Fluch befreien. Dabei helfen ihr der aufbrausende Schatzsucher Edward und der Priester James, der es als Gottes Diener als seinen Auftrag ansieht, gegen die unheiligen Mächte des Teufels zu kämpfen. Auf den ersten Blick erinnert Koudelka sehr stark an die Capcom-Horror-Adventure. Ihr bewegt euch mit eurer Polygon-Party durch düstere Räume, in denen ständig die Perspektive wechselt. Dass sich hinter diesem Gewand ein waschechtes Rollenspiel versteckt, merkt man sofort, wenn man auf ein Monster stößt. Diese Kreaturen, allesamt Ausgeburten eurer schlimmsten Alpträume, sind nicht an feste



Wie würdet ihr euch entscheiden: Lässt Koudelka den verletzten Edward liegen oder heilt sie ihn und rettet ihn vor einem qualvollen Tod?

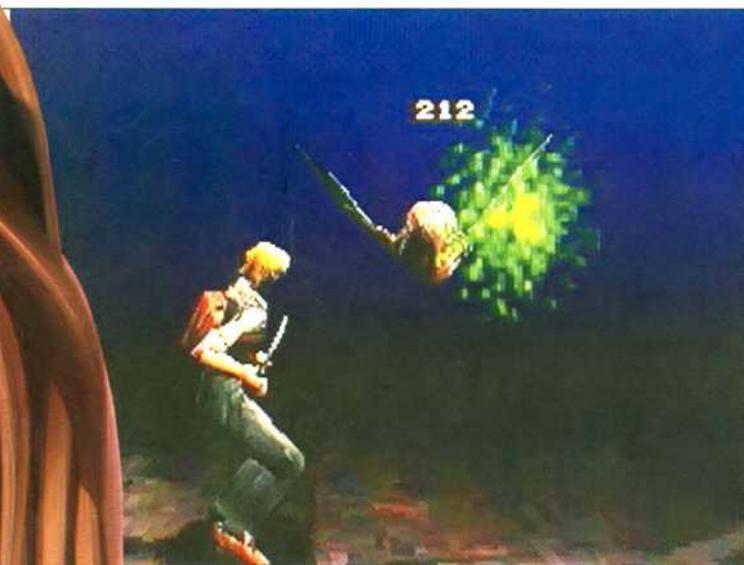
Positionen gebunden, sondern tauchen wie in der Final-Fantasy-Reihe in unregelmäßigen Zeitabständen auf. Der Kampf selbst unterscheidet sich stark von Squaresofts Klassenprimus. Er gleicht eher Strategiespielen wie Vandal Hearts. Die Arena ist in einzelne Quadrate aufgeteilt, auf denen die verschiedenen Akteure einen gewissen Bewegungsradius besitzen. Soll dann



Überzeugend: Inmitten der düsteren Grafik blitzt ein grafisch blendend animierter Zauber auf.

Intro

Der eindrucksvolle Vorspann erzählt den Weg von Koudelka bis zum Kloster.



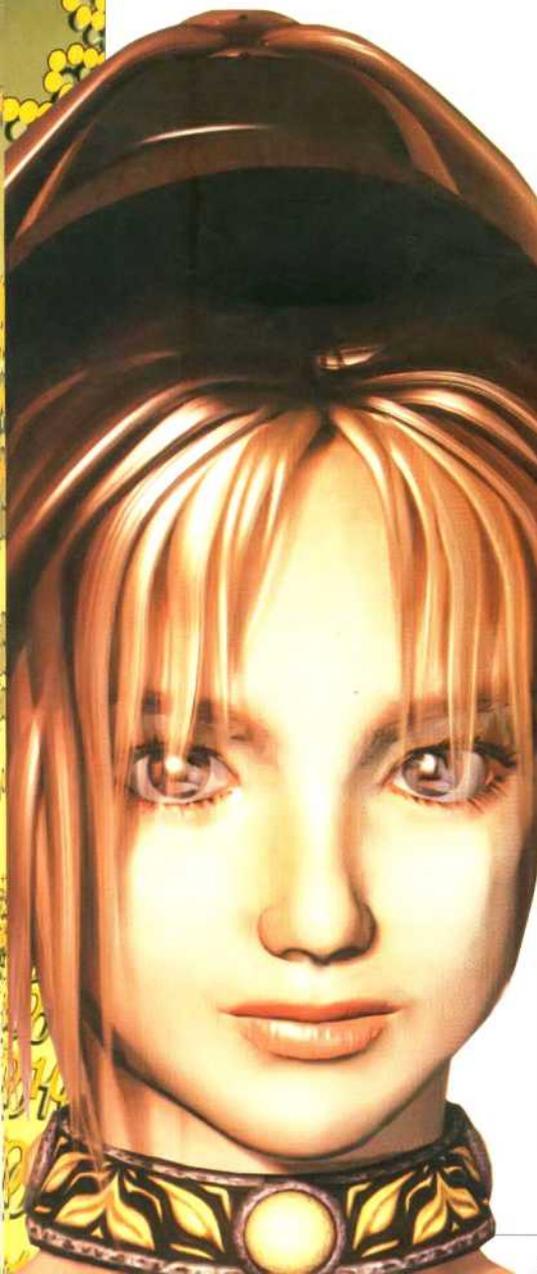
Keine Chance: Gegen den gut ausgebildeten Edward mit einem Schwert in der Hand haben die meisten Kreaturen nicht den Hauch einer Chance.



Heiligtum: Altäre sind ein wichtiger Bestandteil. An ihnen könnt ihr abspeichern.



Gastfreundschaft: Ziemlich überraschend trifft unsere Party auf ein zuvorkommendes Ehepaar. Doch warum haben sie Gift ins Essen gemacht?





Hilfsmittel: Könnt ihr einen Gegner nicht erreichen, greift ihn mit Magie an.



Wo rohe Kräfte sinnlos walten: Der große Hammer erregt unsere Aufmerksamkeit. Das wäre doch eine gute Waffe!



Quadratraster: Die Kampfarena ist in einzelne Felder aufgeteilt. Euer Charakter darf sich nur im blauen Bereich bewegen.



Ist ja eklig! Oben unterm Dach findet ihr einen vertrockneten Totenschädel, den die Party gleich mitnimmt.

ein Angriff ausgeführt werden, müsst ihr darauf achten, dass insbesondere bei Fernwaffenattacken der Charakter Sichtkontakt mit dem Ziel hat, denn die Geschosse machen keinen Bogen um Personen und Monster in der Schussbahn. Natürlich gibt es wieder Erfahrungspunkte. Wird ein neuer Erfahrungslevel erreicht, dürft ihr nach Gutdünken vier Punkte auf die Attribute verteilen und damit bestimmte Eigenschaften fördern. Die Stärke des Horror-

RPGs liegt jedoch in der Gestaltung der Rätsel. So rennt ihr beispielsweise quer durch alle Räume, nur weil ihr eine Strickleiter sucht, die euch die eingefallene Treppe ersetzt, oder ihr fragt euch, was wohl in diesem Schrank dort steckt, weil er nicht einmal mit Gewalt zu öffnen ist.

schen Story sowohl die Rollenspiel- als auch die Horror-Adventure-Fans ansprechen. Trotz gezielter Suche war kein Makel festzustellen, mal abgesehen von der Tatsache, dass es wohl noch bis Ende des Jahres dauern wird, bis wir eine deutsche Version in den Händen halten dürfen. (René)

Technik: Vom Feinsten

Was wir bisher von der japanischen Version gesehen haben, hat uns durchaus begeistert. Erstklassige düstere Grafik, gemischt mit rasanten Videosequenzen, verleihen dem Abenteuer einen überzeugenden Ausdruck. Hinzu kommt der gezielte Verzicht auf Hintergrundmusik. Allein das Tapsen der Füße sorgt für eine grauenerregende Atmosphäre. Das ganze Game ist komplett mit englischer Sprache vertont. Eine deutsche Version wird daher mit hier zu Lande verständlichen Untertiteln ausgeliefert werden.



Das zuckt ja noch: Ziemlich mistige Viecher sind die häufigen Rieseninsekten. Vor allem Kakerlaken und Spinnen lassen euch den gestrigen Kaffee hochkommen.

Fazit: Da schweigt der Genießer

Was Sacnoth mit diesem Titel erarbeitet hat, ist allererste Sahne. Hier muss man ganz klar sagen: Die Mischung macht's. Koudelka dürfte aufgrund seiner einfachen Bedienung und seiner fantasti-

Die Charaktere

Koudelka Jasant

Koudelka Jasant zählt **19 Jahre**. Die hübsche **Amazone** besitzt eine einzigartige Gabe. Sie kann **psychische** und **spirituelle Kräfte** wahrnehmen. Weil ihre **Eltern** nicht mit dieser Gabe zurechtkamen, wurde sie verstoßen. Sie wuchs auf der Straße auf und wandert seitdem auf der Suche nach verlorenen Geistern durch **England**.



Edward Plunkett

Edward Plunkett, ein **20-jähriger Abenteurer**, ist nicht gerade der Hellste im Kopf. Diesem Umstand und seinem ungewöhnlichen Mut hat er es zu verdanken, dass er ständig in irgendwelchen **Trouble** gerät. Durch seine hervorragende **Körperbeherrschung** ist er ein starker Gefährte.

James O' Flaherty

James O'Flaherty ist seines Zeichens ein **Mann der Kirche**, genauer gesagt hat er den Rang eines **Bischofs**. Im Auftrag des Herrn sucht der **58-jährige** nach den Götzen des **Teufels** und leistet als Geisterjäger seinen Beitrag für eine wohlsortierte **Welt**.



Talk to me: Viele Gespräche geben euch Aufschluss über die Geschichte des untergegangenen Klosters.



PlayStation

Hersteller: Sacnoth/SNK
 Fakten: 3 Charaktere, Dual Shock
 Erscheint:
4. Quartal 2000
 Erster **super Eindruck**



Böses Gras! Eure Aggressionen dürft ihr wie im ersten Teil am Gras auslassen, wofür ihr auch noch Kohle kriegt.



Fun-Charakter: Zahlreiche Mini-Games, wie eine Dart-Variante, sollen euch den Spielablauf versüßen.



Nichts wie weg: Lässt sich Flint in dieser amüsanten Hatz von der Urgewalt einholen, muss er noch einmal vom letzten Checkpoint aus starten.

Alundra 2

PlayStation Action-Adventure **Zelda bekommt Konkurrenz von Activision: Alundra meldet sich im neuen Polygon-Gewand zurück.**

Nun wird auch das letzte große Action-Adventure, das noch mit Sprites arbeitet, erwachsen. In völlig neuem Outfit präsentiert sich der Nachfolger von Alundra. Kann einer der besten Zelda-Klone die Ocarina of Time ernsthaft auf ihrem Thron gefährden?

Spielablauf: Anspruchsvoll und vor Witz sprühend

Hauptheld der Geschichte ist ein Junge namens Flint. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Piraten, die die Gegend unsicher machen, gnadenlos zu jagen. Darin ist er inzwischen so gut, dass ein hohes Kopfgeld auf ihn ausgesetzt wurde. Doch statt weiter seinem Zeitvertreib nachzugehen, wird er von Alexia, der



Der Himmel auf Erden: Da steht sie vor ihm, Prinzessin Alexia, die der paralysierte Flint nur noch angaffen kann.

Thronfolgerin des Landes Varuna, für eine noch größere Sache akquiriert. Mephisto, ein bitterböser Magier, hat eine Möglichkeit gefunden, wie er lebendige Wesen in Androiden verwandeln kann, die ihm dann aufs Wort gehorchen. Zusammen mit der Prinzessin versucht er Mephisto aufzuhalten, der den König gefangen genommen hat. Genau wie im ersten Teil müssen auf Flints Quest viele harte Endgegner geknackt sowie Tonnen von Rätseln und neckische Aufgaben gelöst werden. Das geht natürlich ebenso hüpfplastig zu wie im Prequel. Flint klettert Leitern hoch, springt über Abgründe



Mechanisierter Bulle: Einer der härteren Bosse ist der Bulle Leo, den Flint nur treffen kann, wenn dieser sich selbst ausknockt.



Der hat gegessen! Ein unglücklicher Treffer bringt Flint an die Grenzen seiner Widerstandsfähigkeit.



Action pur: Einfache Monster könnt ihr mit schnellen Angriffen problemlos außer Gefecht setzen.

und schwimmt durch Bäche. Die Fähigkeiten werden ihm im Laufe der Handlung beigebracht. Was an Alundra 2 jedoch am meisten auffällt, ist der sprühende Humor. Schräge Charaktere, die nur allzu realistisch reagieren, haben bei uns für lautes Grinsen gesorgt. Das kommt besonders gut, da es im Vorgänger relativ ernst zur Sache ging.

Technik: Sprites sind out

Alundra 2 wurde komplett auf Polygon-Basis designt. Entsprechend lässt sich die Kameraperspektive ganz nach euren Bedürfnissen einstellen. Bei den Figuren muss aber eine gewisse Eckigkeit bemängelt werden, die wohl in der finalen Version noch enthalten sein wird. Besonders gut gelungen sind die Gesichter der Charaktere, die jede Gefühlsregung der Person mit passenden Texturen zum Ausdruck bringen.



Gewusst wie: Zwei Hebel gleichzeitig umzulegen geht nur, wenn ihr neben einem eine Bombe platziert und die Lunte mit Feuer ansteckt.

Alundra - Teil 1

Der erste Teil von Alundra erschien im April 1998 und überzeugte vor allem durch sein **ausgereiftes Konzept**. Viele Geschicklichkeitspassagen sowie eine angenehm erzählte Story begeisterten viele Fans. Der einzige echte **Kritikpunkt** war die sprite-orientierte Grafik, die noch an **seelige 16-Bit-Zeiten** erinnerte. Das Entwickler-Team Matrix begründete das damit, dass sie lieber auf **grafische Höhenflüge** verzichteten und stattdessen mehr in den **Spielspaß** investierten.

Wertung: 83 %

Erster Eindruck: Hitverdächtig

Entwickler Matrix hat sich große Mühe gegeben, Alundra 2 so gut wie möglich in Szene zu setzen. Der sprühende Humor, der überraschend an vielen Stellen zum Tragen kommt, lockert den Titel ungemein auf. Freut euch also auf die fertige Version. Es lohnt sich! (René)

PlayStation

Hersteller: **Matrix/Activision**
 Fakten: **Dual Shock**
 Erscheint: **3. Quartal 2000**

Erster super Eindruck

Gekido

PlayStation Beat 'em Up Wieder mal Lust auf einen brachialen Side-Scroller-Prügler? Das italienische N.A.P.S.-Team beschert euch genau dies!

Lange Zeit war es um Titel der Machart Final Fight relativ ruhig gewesen. Doch die Zeiten scheinen sich gewandelt zu haben, denn im Zuge der zunehmenden Retro-Schwemme gelangen alte Konzepte wieder ans Tageslicht. Gekido bietet typische Arcade-Kost, und dies ist nicht im negativen Sinne zu verstehen. Bis zu vier menschliche Mitspieler treten zeitgleich an, um sich die virtuellen Köpfe einzuschlagen, und auch im Spiel gegen die CPU bietet Gekido einiges. Wer es vorzieht, den mit Urban Assassins

untertitelten Story-Modus zu zocken, wählt einen aus insgesamt neun gefährlichen Protagonisten aus. Fünf müssen jedoch erst freigespielt werden. Daraufhin macht ihr euch auf, die einzelnen Levels von blutrünstigem Feindesvolk zu säubern. Während dieser handfesten Gewaltausübung werden euch fast keine Einschränkungen auferlegt. Zwar darf auch mit Fäusten und Füßen gekickt und geschlagen werden, richtig Laune macht Gekido jedoch erst, sobald ihr Gegenstände zu fassen bekommt. Ihr dürft herumliegende Feuerwaffen ebenso einsetzen wie



Lichtblick: Nach und nach lassen sich vielfältige Combos erlernen, deren Einsatz von imposanten Lichteffekten begleitet wird.



Aufnahmefähig: Gehen die Schergen zu Boden, hinterlassen sie neben Schusswaffen auch Medi-Packs.



Völlig entfesselt: Sollte es einmal besonders eng werden, lassen sich durch bestimmte Tastenkombinationen Spezial-Attacken aktivieren, um dem Pack gehörig einzuheizen.

Fässer oder gar Autos. Meist bewegt sich die Anzahl der gleichzeitig auf euch einprügelnden Jungs um die fünf Kämpfer. Um den jeweiligen Sub- bzw. Endbossen gegenüberzutreten, die über besondere Fähigkeiten, wie lange Fangarme, verfügen, müsst ihr ein euch im Nacken sitzendes Zeitlimit beachten. Die einzelnen Locations, von der U-Bahnstation bis hin zum Hafen, wurden abwechslungsreich in Szene gesetzt. Lediglich die in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen wirken etwas lieblos gestaltet. Doch bis April

bleibt den Jungs noch Zeit, um hier den letzten Feinschliff zu leisten. Gekido bietet besten Zeitvertreib ohne großen Denksport. (Mario)

PlayStation

Hersteller: **N.A.P.S.-Team**
Fakten: **17 Missionen, 7 Locations, Vierspieler-Modus**
Erscheint: **21. April 2000**

Erster gut Eindruck

Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

RESIDENT EVIL 3

N E M E S I S



Game System Alles Wissenswerte über Steuerung, HPs, Items, Waffen, Munition, Heilkräuter und Monster. **Komplettlösung** Lerne das ganze Abenteuer kennen! Alle Schätze, alle Waffen, alle Dokumente. Hilft Einsteigern und Profis. **Speed-Lösung** Jills Abenteuer in 1 Stunde 18 Minuten durchgespielt! Wir zeigen Dir Schritt für Schritt, wie es geht. **Mercenaries-Mode** Separater Walkthrough für alle drei Söldner. Alle Geiseln gerettet. **Secrets** Die komplette Übersicht aller Geheimnisse in Raccoon City. Wir verraten Dir alles! **Kartenheft** 8-seitiger Beileger mit allen Karten aus Resident Evil 3. **164 Seiten – komplett in Farbe**



VIDEO & PC GAMES

EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 01 80 5 77 88 00

www.orderintime.com

eMail: info@orderintime.com

...gönn Dir den vollen Spielspaß!

FUTURE PRESS

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 1999. ALL RIGHTS RESERVED. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.



Das Buch basiert auf einem Spiel mit der folgenden USK-Altersfreigabe: Geeignet ab 16 Jahren.



Segelflug: Während der teils langen Flugphasen steht euch die Option offen, waghalsige Manöver zu fabrizieren.



Und tschüss: Besonders prekär wird die Lage, wenn euer Vordermann unmittelbar vor euch in den Sand beißt.



Free-Hander: Stunts wie diese machen optisch viel her und sorgen für Kurzweil.

Jeremy McGrath

Supercross 2000

Nintendo 64 Rennspiel Jeremy McGrath düst erneut über Stock und über Stein. Im Sequel erwartet euch ein schlammiges Vergnügen.

Acclaim machte sich die vorhandene Lizenz um den populären Moto-Crosser Jeremy McGrath wieder zu Nutze. Mit dem weltbekanntesten Staubwirbler und dessen Konkurrenten gilt es erneut, mit 125ccm- bzw. 250ccm-Maschinen über Obstacles und dergleichen zu brettern.

Spielablauf: Staub und Schlamm en masse

Zusätzlich zu einem Ritt mit dem amerikanischen Seriensieger der Cross-Meisterschaften stehen euch weitere namhafte Enduro-Fahrer zur Auswahl. Nachdem das Bike gesattelt wurde, habt ihr zahlreiche Möglichkeiten, die Pisten umzuackern. Anfänger begeben sich vorzugsweise zuerst in die Time-Trials oder in ein Einzelrennen, um sich mit den Gegebenheiten des Streckenverlaufs der jeweiligen Piste anzufreunden. Alle der 16 enthaltenen Strecken bilden auch in der realen Supercross-Serie das Fundament rasanten Rennvergnügens. Egal ob ihr euer Glück im kurvigen Seattle oder in Indianapolis versucht, euch erwarteten mit

Obstacles nur so gespickte Rundkurse. Ein Großteil der Rennen findet in überdachten Arenen statt. Doch zusätzlich zu den Indoor-Spektakeln dürft ihr euch auch an einigen Außenkursen die Zähne ausbeißen. Alle Pisten unterscheiden sich in den befahrbaren Bodenbeschaffenheiten. Die Vielfalt könnte hier nicht realistischer ausfallen. Ob ihr nun über sandige Hügel heizt oder durch schlammige Pfützen brettet, ein echter Biker muss mit all diesen Umständen zurechtkommen. Doch wie im richtigen Leben entfaltet Jeremy McGrath seinen wahren Reiz erst in einer umfangreichen Meisterschaft. Es liegt in eurer Hand, jeweils eine bestimmte Mindestpunktzahl bzw. Platzierung zu erzielen, um euch für die nachfolgenden Rennen zu qualifizieren. Wem dies alles noch nicht vielfältig genug ist, der darf seine Fantasien im Fahrer- bzw. Strecken-Editor ausleben, um dort mit Hilfe leicht zu handhabender Elemente den Wunschparcours oder einen persönlich gestalteten Rider zu kreieren. Die Pistenhutz lässt sich wahlweise in

einen puren Indoor- oder Outdoor-Spaß, aber auch in eine Kombination beider Möglichkeiten einteilen. Der virtuelle Mechaniker in euch bekommt darüber hinaus die Möglichkeit, an Federung oder Bereifung Veränderungen vorzunehmen.

Technik: Gute Umsetzung des Motorsports

Motocross-Strecken zeichnen sich bekannterweise optisch nicht gerade durch einen opulenten Farbenreichtum aus. Nichtsdestotrotz gelang es den Codern auf ansprechende Art und Weise, die vielfältigen Elemente, wie Jumps, Bodenwellen oder Schikanen, zu einem interessanten Ganzen zu formen. Hier und da sind noch leichte Grafikprobleme auszumachen. Gerade in Situationen, in denen ihr euch hinter der Bande befindet, zeigt die automatische Kamera leichte Schwierigkeiten, denn euer Blickfeld



Durchgeschüttelt: Hier ist es besonders wichtig, genügend Speed aus der vorherigen Passage mitzunehmen.

wird hier noch von der Abgrenzung versperrt. Ansonsten glänzt Acclaims Motorsport-Spektakel mit einer optisch ansprechenden Darstellung. In puncto Sound integrierten die Coder temporeiche Punk-Songs unbekannter Acts.

Erster Eindruck: Gelungene Fortsetzung des Vorzeige-Racers

Gegenüber dem Off-Road-Spektakel aus der 98er-Saison bleibt in Sachen Modi wenig Neues zu vermelden. Trotzdem wird es Acclaim auch in der 2000er-Rennserie gelingen, den fulminanten Vorgänger nochmals zu toppen. Wahre Schlammfanatiker kommen an Jeremy McGrath Supercross 2000 wohl nicht vorbei. (Mario)



Abgehoben: Tricks wie ein One-Footer bringen euch während der Freestyle-Fahrten viele Punkte ein.



Komfortabler Editor: Insgesamt 22 verschiedene Elemente werden einzig von eurer Fantasie eingeschränkt.



Harte Positionskämpfe: Die Materialschlachten werden durch harte In-Fights gerade in Kurven angereichert.



Vorausschauend: Eine überlegte Fahrweise zahlt sich besonders aus. Nur wer ständig alle Details, wie beispielsweise Steilkurven, im Blickfeld hat, besitzt eine reelle Chance auf den Sieg.



Jeremy-McGrath-Superstar: Der Namensgeber in Acclaims neuester Pistenhutz kann eine lange Liste an großartigen Erfolgen aufweisen.

Nintendo 64

Hersteller: Acclaim Sports
 Fakten: 16+ 6 Strecken,
 Original-Rider
 Erscheint: 7. April 2000

Erster sehr gut Eindruck

Crusaders of Might and Magic

PlayStation Action-Adventure Ein Abkömmling der auf dem PC sehr erfolgreichen Might&Magic-Reihe erreicht nun auch die PlayStation.

Die Might&Magic-Rollenspiele, die inzwischen bei Nummer 7 angelangt sind, sowie der Strategie-Dreiteiler Heroes of Might & Magic sind auf dem PC jedermann ein Begriff. Insbesondere die Rollenspiel-Folgen gehören zu den Klassikern unter den Spielen und haben viele Freunde. Einen gänzlich neuen Weg schlagen die Schöpfer der M&M-Welt New World Computing mit dem Abkömmling Crusaders ein. Hier steuert ihr in einem Action-Adventure, das stilistisch Tomb Raider sehr ähnelt, den Helden Drake. Er hat bei einem Überfall dunkler

Mächte seine Familie und sein ganzes Dorf verloren. Seitdem kämpft er erfolgreich gegen die nekromantischen Kreaturen. Doch eines Tages wird er bei einer Guerilla-Attacke auf die Untoten-Armee von diesen gefangen genommen und in deren Burg eingesperrt. Mit Hilfe von Celestia, einer Zauberin des Lichtes, gelingt ihm die Flucht aus dem Gefängnis. Ab jetzt ist er in ihrem Auftrag unterwegs. Drake steht bei seinen Streifzügen ein reichhaltiges Waffenarsenal zur Verfügung. So schwingt er Keulen und Schwerter oder schmeißt Wurfäxte. Auch durchschlagende Magie, unter anderem



Wild gewordene Bestien: Die Untoten-Horde greift ein wehrloses Dorf an und tötet alle, bis auf einen.



Das hat gegessen! Der letzte Hieb war wohl etwas zu viel für den Wächter, der Drake als Beute einen Heiltrank, Gold und einen magischen Stein hinterlässt.



Unerwartete Hilfe: Celestia, die mit ihrer seherischen Macht gegen die dunklen Gegner kämpft, hilft Drake aus dem Gefängnis.

Feuerbälle sowie ein wertvoller Regenerationszauber, steht bereit. Ebenso reichhaltig ist das Monster-Angebot. Neben affenartigen Wesen tretet ihr gegen Raubritter und Axt werfende Geister an. Drake kann auf eine große Anzahl von Bewegungsmöglichkeiten zurückgreifen. Sprünge mit Salto seitwärts gehören zum Grundrepertoire des Kriegers. Vom technischen Standpunkt her sieht das Action-Adventure bereits sehr gut aus. Gerade die ansehnliche Grafik macht schon jetzt Lust auf mehr. In Sachen Sprache lässt sich New World Computing nicht lumpen. Crusaders of Might and Magic wird

komplett in Deutsch erscheinen. Allerdings gehört bis zum Release die teilweise amateurhaft klingende Sprachausgabe noch einmal überarbeitet. (René)

PlayStation

Hersteller: Infogrames
Faktoren: **komplett in Deutsch, Dual Shock, Analog**
Erscheint: **2. Quartal 2000**

Erster sehr gut Eindruck

Graphic Kit[®] collection

for **SONY[®] PLAYSTATION[®]**

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

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

JETZT AUCH FÜR DREAMCAST

PROMO VIDEO VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex

dynatex GmbH • Schloefstraße 8 • 44287 Dortmund

Erhältlich bei:

© Lorenz Foto&Grafik-Design

F1 Racing Championship

PS/N64/DC Rennspiel Formel-1-Spiele erfreuen sich einer ungebrochenen Beliebtheit. So heißt es auch dieses Jahr: neue Saison - neuer F1-Titel.

Ubi Soft versucht nach dem eher durchschnittlichen Erfolg der Racing Simulation auf allen Systemen mit einem weiteren Formel-1-



Auf die Grasnarbe: Glücklicherweise ist der Arcade-Modus mit Fahrfehlern dieser Art recht nachsichtig. (PS)

Spiel die Vormachtstellung von Psygnosis zu durchbrechen. Als größtes Problem machte man bei Ubi Soft recht schnell die fehlende FIA-Lizenz aus. Ohne offizielle Teams und Fahrer lässt sich heutzutage eben kein Blumentopf mehr gewinnen. Also sicherten sie sich die Rechte an Ferrari, Häkkinen und Co und blasen zum Großangriff mit den bereits erfahrenen Monaco-GP-Teams.

Spielablauf: Für jeden etwas dabei

Prinzipiell unterscheiden sich auch diesmal alle Konsolen-Versionen in



Lauerposition: Bevor die Ampelanlage auf Grün springt, dreht die cineastische Kamera noch einmal eine Runde ums Fahrerfeld. (DC)

INTERVIEW
Pierre Szalowski
 Lead Designer F1 RC,
 Ubi Soft Studio Montreal

Mega Fun: Ist F1 Racing Championship eigentlich der offizielle Nachfolger von Monaco Grand Prix?

Pierre Szalowski: Nein. Wir haben zu-gegebenermaßen viele Elemente aus Monaco in das neue Produkt einfließen lassen. Schließlich war Monaco kein schlechter Titel!

MF: Das ist wahr. Aber woran lag dann der nur begrenzte Erfolg von Monaco?

PS: Für mich eindeutig an der fehlenden Lizenz. Es ist traurig, dass man heutzutage Simulations-Racer nicht mehr erfolgreich ohne echte Fahrer und Marken verkaufen kann.

MF: Eine Lizenz ist aber auch nicht alles. Was wird F1 RC noch bieten?

PS: Neben den üblichen Modi haben wir ganz besonders an der KI der Computerfahrer gearbeitet. Der Spieler soll den



Ein wahrer Fan: Pierre Szalowski ist ein bekennender Ferrari-Fan.

Eindruck bekommen, er fahre wirklich gegen Schumacher oder Häkkinen. Wir haben jedem Akteur fünf Eigenschaften abhängig von der letzten Saison gegeben.

MF: Glauben Sie, dass Sie besser sind als die Konkurrenz aus dem Hause Psygnosis?

PS: Ich für meinen Teil



Verfolgerperspektive: Mit sieben verschiedenen Ansichten sollte für jeden Rennsport-Fan etwas dabei sein. (DC)

Sachen Gameplay nur unwesentlich voneinander (wenn man von der GBC-Version absieht). Alle bieten einen Arcade- und Simulationsmodus, die sich in erster Linie im Fahrverhalten der F1-Boliden voneinander unterscheiden. Das ist ja schon von Konkurrenzprodukten bekannt. Daher versucht Ubi Soft im Arcade-Modus mit Checkpoints und einem knackigen Zeitlimit selbst die Fans der etwas leichteren Racer-Unterhaltung anzusprechen. Ebenfalls für diese Spieler bietet F1 RC

einen Trainingsmodus, der dem Spieler die Bremspunkte der einzelnen Kurse näherbringt. Simulations-Anhänger werden allerdings auch nicht enttäuscht. Zum ersten Mal versucht man nämlich alle Fahrer mit ihrem persönlichen Fahrverhalten in Szene zu setzen. In den frühen PS- bzw. N64-Preview-Fassungen von F1 Racing Championship war davon leider noch nicht zu viel zu bemerken. Einen etwas negativen Beigeschmack hinterließ die PlayStation-Version, die anders als die anderen Konver-



Klare Linie: Die Ideallinie mit dem dunklen Gummiabrieb lässt sich im Optionsmenü an- und abstellen. (PS)



Power: Der Zweispieler-Modus des DC zeigt im Gegensatz zu den anderen Versionen mehrere Fahrzeuge gleichzeitig. (DC)

schon. Aber was soll ich sagen? Letztendlich wird es der Käufer entscheiden.

MF: Als Third-Party-Hersteller werden Sie sicher die aktuelle Konsolen-Entwicklung genau verfolgen. Was sind Ihre derzeitigen Eindrücke?

PS: Nun, die anfängliche Skepsis gegenüber dem Dreamcast scheint sich langsam zu legen. Das liegt wohl hauptsächlich an seiner leichten Programmierbarkeit gegenüber der PlayStation 2. Wir sind kurz vor der Fertigstellung von Rayman 2.

Ein absolutes Spitzenprodukt für den DC.

MF: Sie entwickeln also für die PS 2?

PS: Selbstverständlich. Allerdings sollte man von der ersten Generation noch nicht allzu viel erwarten. Das Niveau wird in etwa mit dem DC vergleichbar sein.

MF: Welche Titel spielen Sie sehr gern?

PS: In erster Linie stehe ich auf Eishockey-Games. NHL 2000 begeistert mich total. Und wenn NHL 2K für DC erscheint, bin ich erst mal für die nächsten Tage nicht mehr ansprechbar.

Mika Häkkinen gilt auch in der Millenniums-Saison als heißer Titelkandidat.





Berühmte Spitzkehre: In Monaco sind perfektes Können und Nerven aus Drahtseilen gefragt. (N64)



Abflug: Die Fahrphysik gehört zum Besten der Konsolengeschichte. (DC)



Hallo Kiesbett! Solche Ausritte enden meist mit schweren Beschädigungen der Fahrzeuge. (DC)

Auch auf GBC



Wir möchten im Rahmen unseres Previews nicht unsere Handheld-Anhänger vergessen. Ubi Soft beglückt nämlich nicht nur die Heimkonsolen mit **F1 Racing Championship**, sondern auch den GBC mit einem **4MB-Modul**. Natürlich darf man spielerisch keine Höhenflüge erwarten, allerdings weiß der Racer durchaus zu überzeugen. Besonders des **FMV-Intro** stellt eine wahre Innovation für den kleinen Handheld dar.



Für flinke Finger: Wer sehr schnell hintereinander den A-Button drückt, verkürzt seine Standzeit an der Box. (N64)

umspringt. Ansonsten macht F1 RC in puncto Steuerung und Fahrverhalten bereits einen sehr ausgereiften Eindruck.

Technik: Alle Versionen sind bereits jetzt einwandfrei

Alle Versionen beeindrucken grafisch schon jetzt. Selbst bei maximaler Fahrzeuganzahl kommt die Framerate nicht ins Stocken, egal um welche Konsole es sich handelt. Der einzige Unterschied liegt im Detailreichtum der Boliden und Strecken. Die PlayStation-Version bietet beispielsweise rund 650 Polygone pro Fahrzeug

tierungen nicht mit dem action-lastigen Boxenstopp aufwartet. Muss man bei N64 und DC in der Boxengasse schnell den A-Button betätigen, um eine schnelle Standzeit zu erhalten, wird bei der PS eine FMV-Sequenz eingeblendet. Wenn man das Spiel auf einen knallharten Simulationanspruch durchleuchtet, fallen einige Dinge ins Auge, die bislang noch nicht berücksichtigt wurden. Neben Jump-Starts fehlen ebenso Stop-and-go-Strafen. Das fällt gerade dann negativ ins Gewicht, wenn man ganz frech die Strecke abkürzt oder allzu rüpelhaft mit der Konkurrenz



Alles Einstellungssache: Wer so um die Kurven driftet, braucht sich über einen hohen Gummiverschleiß nicht zu wundern. (DC)



Getrübe Aussicht: Die Cockpit-Perspektive wurde im Vergleich zu Monaco Grand Prix noch einmal verbessert. (N64)



Rauchende Colts: Verbremser und andere Fahrfehler wurden sehr realistisch in Szene gesetzt. (PS)

(25.000 pro Strecke), während die DC-Version etwa das Vierfache darstellt. So wirken die Wagen durchgehend hoch detailliert und authentisch. Sogar an der Cockpit-Perspektive der PS-Version wurde im Vergleich zu Monaco Grand Prix noch einmal gearbeitet und sie wirkt nun noch eine Ecke realistischer. Der Sound hingegen ist zu diesem Zeitpunkt nur durchschnittlich zu bezeichnen, wird aber sicher bis zum Release mit weiteren Effekten und Sprachausgabe aufgewertet, da sich Ubi Soft gerade in diesem Punkt positiv von der Konkurrenz abheben will.



Der Jordan (hier noch das 99er-Outfit) gilt als das schnellste Post-Auto der Welt.

Erster Eindruck: Interessanter F1-Titel zum Saison-Anfang

Vergleicht man alle Versionen miteinander, ist natürlich die DC-Fassung am beeindruckendsten. Dann folgt das N64 kurz vor der PlayStation, die leider in Grafik und Gameplay nicht ganz mit den anderen mithalten kann. Allerdings haben Ubi Soft und seine fähigen Teams noch etwas Zeit, die Rangordnung zu ändern. (Swen)

Nintendo 64

Hersteller: Ubi Soft
Fakten: 17 Strecken, FIA-Lizenz, Rumble-Pak, 128 MBit
Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

PlayStation

Hersteller: Ubi Soft
Fakten: 17 Strecken, FIA-Lizenz, Dual Shock
Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

Dreamcast

Hersteller: Ubi Soft
Fakten: 17 Strecken, FIA-Lizenz, Vibration-Pak
Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster super Eindruck



Vorsicht walten lassen: Auf dem Weg nach Atlantis muss Ecco viele Gefahren, wie diesen Schwarm von Feuerquallen, hinter sich bringen.



Bewegungsfreiheit: Mit einfachen Pad-Kommandos kann man Ecco herumtollen lassen, wie man es aus der Natur von den verspielten Säugern kennt.



Realistische Effekte: Die vielen grafischen Details der Unterwasserwelt und zahlreiche Lichteffekte sorgen für ein wunderschönes Meeresambiente.

Ecco the Dolphin

Dreamcast Geschicklichkeit Sega gräbt einen lang vergessenen Freund aus der Mega-Drive-Geschichte für den Dreamcast wieder aus. Mit dem Untertitel „Defender of the Future“ macht sich Delfin Ecco auf die Reise.

Als 1995 auf dem Mega Drive Ecco the Dolphin erschien, gab es unter den Spielern breites Achselzucken. Keiner konnte so recht etwas mit dem seltsamen Spielprinzip anfangen. Es unterschied sich grundlegend von den üblichen Titeln, da es weder auf Gewalt noch auf Action Wert legte. Herstellerfirma Appaloosa setzte auf ganz andere Aspekte. Nur mit Geschicklichkeit, Geduld und einer Menge Konzentration konnte man Ecco wirklich beenden. So hatten die Spielsessions mit Ecco eher etwas Mystisches oder Meditatives. Viele verstanden das Spiel also vollkommen falsch und es wurde daher auch relativ schlecht in der Fachpresse bewertet. Für mich jedoch ist der Soundtrack des Mega-CD-Ablegers

noch immer einer der besten eines Videospiele überhaupt, weshalb die Scheibe selbst nach über fünf Jahren noch regelmäßig in meinem CD-Player landet.

Spielablauf: Mentale Pause

Wie bereits in den 2D-Abenteuern schwimmt man mit dem Säugetier in den Meeren umher und absolviert kleinere Rätsel. Zu Anfang ist das Ganze noch kindlich verspielt, da Ecco noch keine Gefahr erkennen kann (wenn man von den üblichen Dingen, wie Feuerquallen, Haien oder anderen Meeresungeheuern, abieht). Eccos Heimatriff ist unweit von Atlantis entfernt, das eines Tages durch ein merkwürdiges Seebeben erschüttert und der einzige Eingang

zur versunkenen Stadt dabei verschüttet wurde. Leider sind seit dieser Katastrophe zahlreiche seiner Delfin-Freunde in den Ruinen gefangen, weshalb sich der abenteuererprobte Ecco natürlich sofort daran macht, einen neuen Weg nach Atlantis zur Rettung seiner Artgenossen zu finden. Dabei macht er mit zahlreichen weiteren Meeresbewohnern Bekanntschaft. Neben diversen Delfinen könnt ihr euch beispielsweise via Ultraschall mit Walen unterhalten und wertvolle Informationen oder Hilfe erfragen. Lasst ihr hingegen diese Taste gedrückt, wird der Ultraschall zu einem Echolot-Kompass umfunktioniert, der euch dann eine exakte Karte der Umgebung bringt. Weil Delfine nicht unbegrenzt ohne Sauerstoff auskommen, muss man in regelmäßigen Abständen zum Luftholen an die Oberfläche gelangen oder andere Luftvorräte ausfindig machen. Durch geschicktes Fischjagen erneuert man seine Lebensenergie.

Technik: Noch ausbaufähig

Ecco stellt für mich ein absolutes Highlight auf dem Dreamcast dar, was die Realität der Grafik betrifft. Für mich kommt Appaloosas Meeresabenteuer nur knapp nach Shenmue,



Luft schnappen: Ecco muss in regelmäßigen Abständen an die Oberfläche zurück, um seine Lungen mit Sauerstoff zu füllen.



Kleiner Plausch: Die Riesenschildkröten gehören zu den friedlicheren Wasserbewohnern.

auch wenn es sicher nicht annähernd soviel Rechenaufwand kostet wie das grafische Mammutprojekt von Yu Suzuki. Die Bewegungen des Wassers, die Lichtbrechungen und die Tieranimationen sind eine absolute Augenweide. Werden bis zum Release noch kleinere Fehler in der Engine beseitigt, wird es sehr schwer werden, etwas Negatives über die Engine zu sagen. Einer objektiven Beurteilung entzieht sich zur Zeit leider die Musik, die noch überhaupt nicht in der Preview-Version enthalten war. Sollte sie jedoch ähnlich genial wie die der alten Mega-CD-Fassung werden, sehe ich keine Probleme.

Erster Eindruck: Einzelgänger mit Niveau

Viele wird Ecco sicher auf den ersten Blick abschrecken. Es stellt anhand seiner Spielanlage und -umsetzung für so manchen Zocker etwas Neues dar. Dennoch hoffe ich, das Sega den Erfolg der Mega-Drive-Titel wiederholen kann und erneut über eine Million Exemplare verkauft. (Swen)



Kristall der Weisheit: Wie aus den MD-Titeln bekannt ist, erfährt man von den Kristallen allerlei Nützliches.

Dreamcast

Hersteller: Appaloosa/Sega
 Fakten: 20+ Levels, VMU, Vibration-Pak, VGA-Box
 Erscheint: 2. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck



Mutter auf der Suche: Eine von Eccos ersten Aufgaben ist es, das kleine Wal-Baby aus einer misslichen Lage zu befreien. Als Dank gibt es den Zugang zu Atlantis.

So, und jetzt haben wir alle abgehängt.

For sale

Pf /
Min.

inkl. Telefongebühren

Der günstige Internet Provider.

Von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende. Sonst 4,9 Pf/Min.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder unter 0180/5 22 60 60 (24Pf/Min.)

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRAZ V E R S A N D

Laden
KRAZ GAM S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

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



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

Dreamcast



Crazy Taxi
(DC) 89,95

Dreamcast



SEGA DREAMCAST
DM 399,-
(kein Skonto!)

Dreamcast



UND LADEN

Dreamcast



Shadowman
(DC) 89,95



Tomb Raider 4
(DC) 89,95

- Joypad-Verlängerung 18,95
- Pistole Dreamblaster 74,95
- DreamStation Logic 3 PS463 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Aero Wings 84,95
- Billard Nights 84,95
- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 89,95
- Caesars Palace 2000 84,95
- Crazy Taxi 89,95
- Deadly Skies 89,95
- Dragon's Blood (März) 89,95
- Dynamite Cop 2 89,95
- ECW Hardcore (März) 89,95
- Evolution-W.o.Sacred Dev.(Apr) 84,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

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

- Speed Devils 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer (Apr) 89,95
- Streetfighter 3w/Impact (Mrz) 99,95
- Streetfighter Alpha 3 99,95
- Suzuki Alstare Racer 89,95
- Tee Off 89,95
- Tokyo Highway Challenge 84,95
- Tomb Raider 4 (März) 89,95
- Tony Hawk's Skateboard.(Apr) 89,95
- Toy Commander 89,95
- Toy Story 2 (März) 89,95
- Trick Style 89,95
- UEFA Striker 99,95



Rayman 2
(DC) 89,95



Soul Reaver
(DC) 89,95



Deadly Skies
(DC) 89,95



Virtua Striker 2
(DC) 89,95

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

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

- Rayman 2 (März) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 99,95
- Red Dog 94,95
- Renegade Racing (März) 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica(Apr) 99,95
- ReVolt 89,95
- Roadsters (März) 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman 89,95
- Slave Zero 99,95
- SnowSurfer - Cool Board. 94,95
- Sonic Adventures 89,95
- Soul Calibur 89,95
- Soul Fighter 94,95
- South Park Luv Shack 89,95
- South Park Rally 89,95

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



Zombie Revenge
(DC) 89,95

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



NBA 2K
(DC) 94,95

Besuchen Sie uns im Internet!

Ab sofort ist das Bestellen von

Dreamcast-Artikeln im
Theo KRAZ GAMES ONLINE-Shop möglich!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

NINTENDO 64

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

NINTENDO 64

Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolut. (Mrz)	99,95
EPGA Golf	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Grand Theft Auto	99,95
Hot Wheels Turbo Racing	89,95
Int. T&F Summer Games (Apr)	109,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95



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

Armorines in Pr. Swarm (engl.)	89,95
Armorines in Pr. Swarm (dt.)	88,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Asteroids Hyper 64	89,95
Battle Zone 64	109,95
Castlevania: Leg. of Dark. (Mrz)	109,95
Command & Conquer	109,95
Daikatana (Mrz)	109,95
Destruction Derby	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64	129,95



ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95



Toy Story 2 (N64) 89,95

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Bomberman Hero	49,95
Chalies Blasts Territory	49,95
Dark Rift	29,95
F-Zero X	59,95
Hexen	19,95
Int. Superstar Soccer'98	39,95
NBA Courtside	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '98	29,95
NBA Pro '99	49,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Rakuga Kids	29,95
Shadowman	89,95
Silicon Valley	39,95
Tetrisphere	79,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 engl. PAL	39,95
V-Rally	39,95

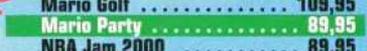
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!



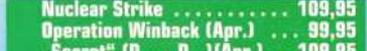
Rayman 2 (N64) 119,95



Army Men (N64) 99,95



Armorines (N64) 89,95



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

Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
NBA Jam 2000	89,95
NBA Live 2000	99,95
The New Tetris	89,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (Apr.)	99,95
„Secret“ (P..... D....)(Apr.)	109,95
Pokémon Stadium + Tr.Pak(Apr)	139,95
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64 (Apr.)	109,95
Road Rash	114,95
Roadsters '99	89,95



Daikatana (N64) 109,95

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



Nuclear Strike (N64) 109,95



Castlevania Lof D. (N64) 109,95



Ridge Racer 64 (N64) 109,95

Tony Hawk's Skateboard. (Mrz)	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Turok Legenden d.v.L.	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	89,95
Vigilante 8 - 2nd Offense	89,95
WCW Mayhem	99,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon	109,95
WWF Wrestlemania	114,95
Zelda 64	109,95

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

Theo KRANZ VERSAND

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

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

10 Jahre



POKÉMON

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spieleberater Pokémon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster	6,95
Starter Set	21,95
Power Bouncer (Flummi)	9,95
Leucht-Schlüsselanhänger	14,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95

Sammelkarten, Power-Bouncer, Schlüsselanhänger und Plüschfiguren werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	129,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel universal original	19,95
Armorines	59,95
Army Men	59,95
Beauty & the Beast	84,95
Bomberman Quest	54,95
Box Champions	44,95
Capcom Generations	59,95
Dragon Quest Monster (Mrz)	84,95
Earthworm Jim 3D	54,95
ECW Hardcore Revolution	84,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000	64,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	84,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Track & Field	59,95
Janosch - das grosse	59,95
Konami GB Collection	64,95
Mask of Zorro (Mrz)	59,95
Mickey's Toon Racing	64,95
Mission Impossible	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Pocket Bomberman	44,95
Pumuckl + Biene Maja Case(SVR)	159,95
Rainbow Six	64,95
Rayman (Mrz)	84,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil	59,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.)	84,95
Streetfighter Alpha	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare	64,95
YUCA restoring Car	64,95
Tomb Raider (Mrz)	64,95
Turok: Rage Wars	59,95
Wario Land 2	64,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

PLAYERS CHOICE

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

GAME BOY SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Adv.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top Gear R. (Rumble) COLOR	59,95

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

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:
0931 3545235

Bestellen Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
 durch Einsenden dieses Coupons - oder per Einsenden eines mit 3,- DM frankierten und Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
KRANZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

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

Versand
KRANZ VERSAND
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

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



PlayStation



PlayStation

- PlayStation - Dual Shock ... 249,00**
- CONTROL PAD**
- Original - neGcon Pad ... 89,95
 - Blaze - Cyber Shock ... 39,95
 - Blaze - Micro Wizard ... 34,95
 - Dual Shock Orig. Sony (Color) ... 59,95
 - Dual Shock - Innovation ... 34,95
 - JoyTech-DualShock-color ... 34,95
 - JoyTech - Airpad ... 49,95
 - Infra Red Pad Shock 2 ... 44,95
 - Evolution Pad ... 69,95
 - Control System Evolution ... 119,95
- JOYSTICK**
- Pro Shock Arcade - Lite (Mrz) ... 44,95
 - Bio-Grip Advanced ... 34,95
- KABEL**
- Antennenkabel Innovation ... 24,95
 - Antennenkabel JoyTech ... 24,95
 - Antennenkabel Sony ... 49,95
 - Joypadverlängerung Blaze ... 9,95
 - Linkkabel Blaze ... 9,95
 - RGB-Kabel Low Budget ... 14,95
 - RGB/Super AV Kabel ... 16,95
- LENKRAD**
- Blaze - Formula GTR (März) ... 119,95
 - Fanatec Speedster mit Pedale ... 174,95
 - Ferrari Shock 2 Racing Wheel ... 109,95
 - Gamester Dual Force Wheel ... 119,95
 - JoyTech Jordan-GP 2 in 1 ... 119,95
- MEMORY CARD**
- Innovation 120 Block ... 34,95
 - NexGen/Datel 120 Blocks ... 44,95
 - Innovation 15 Blocks ... 16,95
 - Original Sony 15 Block color ... 29,95
 - Blaze 30 Block ... 24,95
 - Innovation 30 Blocks ... 22,50
 - JoyTech 360 Block-color ... 54,95
 - NexGen/Datel 360 Blocks ... 54,95
 - Blaze 60 Block - Colour ... 34,95
 - Guillemont 60 Block ... 34,95
 - Innovation 60 Blocks ... 29,95
 - NexGen/Datel 720 Blocks ... 64,95
 - NexGen/Datel 1080 Blocks ... 84,95
- SCHNAPPELBOBBI**
- Xploder - Classic ... 44,95
 - Xploder FX ... 84,95
 - Xploder Pro ... 134,95
 - Xploder CD 9000 (Feb) ... 69,95
 - Equalizer ... 39,95
 - Gamebuster CDX ... 99,95
- MAUSE**
- Original inkl. MousePad ... 59,95
 - Innovation Low Budget ... 34,95
 - Samurai Mouse ... 29,95
 - Blaze Hyper Mouse inkl. Pad ... 34,95

PlayStation

- MEHR-SPIELER-ADAPTER**
- Multi Tap Original ... 69,95
 - Multi Tap Innovation ... 44,95
- PISTOLE**
- Avenger Pro Lightgun -Blaze- ... 89,95
 - Blaze Falcon Light Gun ... 89,95
 - Blaze Scorpion Light Gun ... 39,95
 - JoyTech Real Arcade ... 99,95
 - Sony G-Con 45 ... 79,95
- SPIELEGERÄTE**
- Croc 2 ... 19,95
 - Dino Crisis ... 24,95
 - Final Fantasy VIII ... 24,95
 - Gex - Deep Cover Geck ... 19,95
 - James Bond (Tom.N.D.) ... 24,95
 - Metal Gear Solid ... 24,95
 - Resident Evil 3 ... 24,95
 - Ridge Racer Type 4 ... 24,95
 - Silent Hill ... 24,95
 - Street Fighter Alpha 3 ... 24,95
 - Tekken 3 ... 24,95
 - Tomb Raider 3 ... 19,95
 - Tomb Raider 4 ... 19,95
 - Urban Chaos (Feb.) ... 19,95
 - Kena: Warrior Princess ... 24,95
 - Heft Medi Evil ... 14,80
 - Heft Shadowman ... 11,95
 - Game Breaker Vol.3 ... 24,80
 - Game Breaker Vol.4 ... 24,80
 - Tips&Tricks - Future Press ... 14,95
 - Xploder-Das offizielle Buch(Mrz) ... 19,95
- SONSTIGES ZUBEHÖR**
- MP3-Player basta ... 129,95
 - Pro Carry Case - Blaze ... 54,95
 - Power Flash - Game Boy Adapt. ... 84,95
 - Game Station - Disk Station ... 24,95
 - Game Station ... 44,95
 - Staubschutzhaube -color ... 9,95
 - PSX-Aufkleber Graphic Kit ... 22,90
- GraphicKit Collection PSX-Aufkleber (24 Motive) je 22,90**

UND LADEN

PlayStation



- Mouse Original inkl. MousePad ... 59,95
- Innovation Mouse ... 34,95
- Pistole Scorpion ... 39,95
- MultiTap Original ... 69,95
- Home Arcade System (ohne Inhalt) ... 179,95
- Innovation MultiTap ... 44,95
- Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) ... 54,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
 FAX: 0931-571602

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Poy Poy 2 PlayStation. 39,95	Popoulos PlayStation. 49,95	Ninja - Shadow of Darkness PlayStation. 39,95	Unholy War PlayStation. 49,95	Rascal PlayStation. 29,95
Trap Runner PlayStation. 39,95	Wreckin' Crew PlayStation. 29,95	Hard Boiled PlayStation. 19,95	R-TYPES PlayStation. 29,95	Dead or Alive PlayStation. 49,95
TOCA 2 PlayStation. 44,95	Wild 9's PlayStation. 29,95	Gungage PlayStation. 39,95	NBA In the Zone 2 PlayStation. 39,95	Alundra PlayStation. 34,95
WWF Attitude PlayStation. 49,95	Supercross '98 (J.McGrath) PlayStation. 39,95	Evil Zone PlayStation. 39,95	Rollcage PlayStation. 34,95	Rascal PlayStation. 29,95

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

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545222
Umrechnung inkl. Bankgebühren
DM = 7,80; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

PlayStation®

Ace Combat 3	99,95
Action Pack (3 Spiele)	89,95
Alien Resurrection (Mai)	89,95
Armorines in Project Sw. (Apr.)	79,95
Army Men 3D	89,95
Army Men Air Attack	89,95
Army Men-Sarge's Her. (März)	89,95



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

Autobahn Raser 2	79,95
Barbie Race & Ride	49,95
Battletanx (März)	89,95
Beatmania (Spiel + Contr.)	139,95
DJ Controller (März)	69,95
Box Champions 2000	89,95
Brunswick Bowling 2 (März)	89,95
A Bugs Life Malen & Spielen	49,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
Buster & the Beanstalk	89,95



Internat. Track & Field 2 (PSX) 89,95

Caesar's Palace 2000 (März)	89,95
Catan - die erste Insel	89,95
Chessmaster II	89,95
Colony Wars 3 - Red Sun (Mrz)	89,95
C&C Alarmst. Rot:Gegenschlag	89,95
Cool Boarders 4	89,95
Crash Team Racing	99,95
Croc 2	89,95
Cueball	74,95
Cyber Tiger	89,95
Demolition Racer	89,95
Destrega	99,95
Die Hard Trilogy 2	89,95



Colony Wars 3 - Red Sun (PSX) 89,95 **Roll Cage Stage 2 (PSX) 89,95**

ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95	Eagle One Harrier Attack (PSX) 89,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir	84,95
Disneys Magical Tetris	89,95
Disney World Racing (März)	89,95
Driver	89,95
Dukes of Hazzard Racing (März)	89,95
Dune 2000	89,95
Eagle One Harrier Attack	89,95
ECW Hardcore Revolution	89,95
Earthworm Jim 3D (März)	89,95
Ehrgeiz	99,95
Extreme 500	89,95
F1 2000 (März)	89,95
F1 Racing Championship (Mrz)	99,95
F1 World Grand Prix '99	89,95
Fear Effect (März)	89,95
Fifa 2000	89,95
Fighting Force 2	89,95
Final Fantasy VIII	119,95
Flintstones: Bedrock Bowling	89,95
Ford Racing (Juni)	89,95
Formel 1 '99	99,95
Galerians (April)	89,95

PlayStation®

Gran Turismo 2	99,95
Gran Turismo 2 + Lenkrad	169,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Grandia (dt. od. engl.) (März)	89,95
Grudge Warriors	89,95
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten 2	79,95
International Track & Field 2	89,95
ISS Pro Evolution	89,95
Jade Cocoon: Tamamayu I	89,95
J. Bond: Der Morgen stirbt nie	89,95
Jimmy White's Cueball 2	79,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)	89,95
Kingsley's Wild Adventure	89,95
24 Stunden von Le Mans	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95
LEGO Racers	89,95
LEGO Rock Raiders	89,95
LMA Fussball - Manager	89,95



Fear Effect (PSX) 89,95

Prem. Manager (Anstoß) (März)	89,95
Prince Naseem Boxing	89,95
Pro Pinball - Fantastic Journey	89,95

3% Rabatt (Skonto) ab 170,- DM Rechnung (keine Barzahlung!)

Theo KRANZ VERSAND

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

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

10 Jahre



Int. Superstar Soccer Pro Evolution (PSX) 89,95

Lucky Luke Heroes (März)	44,95
Marvel vs. Capcom	79,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
MGS Pack (Plat. Vers. + Miss.)	74,95
MGS Artbook	89,95
Millenium Soldier - Expendable	79,95
Mission Impossible	89,95
Music 2000	89,95
NBA Live 2000	89,95
NBA Showtime (Feb)	89,95
Need for Speed 4	89,95
Need for Speed Porsche (März)	89,95
The Next Tetris	79,95
NFL Blitz 2000	89,95
NHL 2000	89,95
NHL Blades of Steel 2000 (Mrz)	89,95
NHL Face Off 2000 (März)	89,95
No Fear-Downhill Mountain B.	89,95
Overblood 2	89,95
Pac-Man World	69,95
Player Manager 2000	89,95
Point Blank 2 - inkl. G-Con 45	159,95



Grandia (dt. od. EV) (PSX) 89,95 **Rally Championship (PSX) 89,95**



Need 4 Speed Porsche (PSX) 89,95 **Saga Frontier 2 (PSX) 99,95**

PSX 1 Pack (3 Spiele)	89,95
PSX 2 Pack (3 Spiele)	89,95
PSX 3 Pack (3 Spiele)	89,95
Q-Bert	79,95
Radical Bikers (März)	89,95
Railroad Tycoon II	89,95
Rainbow Six	89,95
Rally Championship Mobil 1	89,95
Rayman 2 (Mai)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	89,95
Reel Fishing	89,95
Renegade Racing	89,95
Resident Evil 3 (dt.)	99,95
Resident Evil: Survivor (März)	99,95
ReVolt	84,95
Road Rash Jailbreak	89,95



Dune 2000 (PSX) 89,95

Roadsters (März)	79,95
Rollcage Stage 2 (März)	89,95
Ronin Blade	89,95
Ruff & Tumble	79,95
Saga Frontier 2 (März)	99,95
Die Schlümpfe	89,95
Shadow Madness	89,95
Shao Lin	89,95
Silent Hill	89,95
Sled Storm	89,95
South Park	84,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally	89,95
Space Debris	89,95
Spec Ops	89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts	99,95
Sports Car GT	69,95
Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95
Star Ixiom (März)	89,95
Star Wars Episode 1: Dunkle B.	89,95

PlayStation®

Star Wars Jedi Power (April)	89,95
Suikoden 2 (Juni)	89,95
Superbike 2000	89,95
J. McGrath Supercross 2	89,95
Supercross 2000	89,95
Tai Fu	64,95
Tarzan	99,95
Theme Park World (März)	89,95
Tiger Woods PGA Tour 2000	89,95
Tiny Tank	89,95
Tomb Raider 3	99,95
Tomb Raider 4 - Last R.	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Toshinden 4 (März)	84,95
Toy Story 2	89,95
Trap Runner	69,95
Trasher Skate & Destroy	89,95
Trick 'n' Snowboarder	89,95
Tunguska	84,95
UEFA Striker	84,95
Urban Chaos	89,95
V-Rally 2	89,95
Vandal Hearts 2 (März)	89,95
Victory Boxing 3 (März)	79,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
War of the World	74,95
Warzone 2100	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wipeout 3	99,95
Worms Armageddon	89,95
Worms Pinball	79,95
WWF Attitude	49,95
WWF Smack Down! (April)	89,95
Xena: Warrior Princess	89,95
X-Files	89,95



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

PlayStation™

Alien Trilogy	29,95
A Bug's Life	49,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 3 (März)	49,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 '97	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
Jurassic Park	49,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid (März)	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2 (März)	49,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Rayman	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Spyro the Dragon (März)	49,95
Street Fig.EX Plus Alpha	44,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 2	49,95
Tomb Raider 3 (März)	49,95
True Pinball	44,95
V-Rally	49,95
Worms	44,95



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95 **Final Fantasy VIII (PSX) 119,95**



Ace Combat 3 (PSX) 99,95 **Superbike 2000 (PSX) 89,95**

Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladepreise können variieren. Dieser Artikel wird portofrei verschickt. Jubiläumsgeschenk: das aufgrund des niedrigen Preises bei Portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung* nicht berücksichtigt werden kann. * gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller. füllt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

09313545222

09313545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: WWW.TKGA.MES.DE

mal ehrlich



Udo: Die Erfolgsstory der PlayStation klingt wie ein modernes Märchen. Der "Newcomer" Sony beherrschte mit seiner 32-Bit-Konsole beinahe fünf Jahre lang die Videospiele-Welt und schaffte es, die gestandenen Mitkonkurrenten Sega und Nintendo in kleine Markt-Segmente zu verdrängen. Die Zukunft dagegen scheint für den Multi-Konzern weniger rosig auszusehen. Beinahe jeder Entwickler beschwert sich über die komplizierte Architektur des 128-Bitters, die vor allem durch den "Flaschenhals"-Texturspeicher entsteht. Dadurch steigen natürlich auch die Kosten, die bei der Entwicklung eines Titels anfallen. Kleine Dritthersteller werden sich wohl somit in Zukunft überlegen, Games eher für einen der Mitkonkurrenten zu entwickeln, da sowohl Segas Dreamcast als auch Nintendos Dolphin hinsichtlich der leichten Programmierbarkeit vorbildlich sein sollen. Zudem verfügt Big N laut vieler Entwickler-Stimmen über die mächtigste Hardware-Power, wogegen sich Segas Dreamcast und die PlayStation 2 (zumindest die erste Spiele-Generation) grafisch auf einem Level bewegen sollen. Last but not least naht zudem Bill Gates mit seiner leistungsstarken X-Box, die vor allem in puncto Verkaufspreis der Konkurrenz deutlich überlegen sein wird. So bietet Microsoft seine 700 Mhz getaktete Spielekiste aller Voraussicht nach für rund 250 Mark an. Dies ist ein Preis, der vor allem Sony aufgrund ihrer sehr teuren DVD-Konsole (ca. 700 DM) nervös machen dürfte. Das Jahr 2000 wird auf jeden Fall spannend ...



Gewaltig: 24 Waffensysteme sorgen wieder für Abwechslung bei der Dino-Hatz.



Aus Fehlern gelernt: Die Levels wurden übersichtlicher gestaltet.

Nintendo 64 Ego-Shooter

Turok 3: Shadow of Oblivion

Etwa 18 Monate werkelt **Dave Dienstbier**, Chef der ehemaligen Iguana-Schmiede, bereits an einem **Turok-2-Nachfolger**. Erste Bilder und Infos lassen Fans des Indianerhäuptlings sicherlich aufhorchen. Insgesamt 20 Levels gilt es zu durchstreifen. Dabei sollen die Stages nicht mehr so un-

übersichtlich groß ausgefallen sein. Zudem ist es dem virtuellen **Dino-Jäger** möglich, zu jeder Zeit während des Abenteuers den Spielefortschritt abzuspeichern. Somit behob die Schmiede zwei große **Kritikpunkte**, die den

meisten Zockern rund um den Globus am Vorgänger unangenehm aufgefallen waren. Natürlich spendiert euch Acclaim auch in der Fortsetzung neue Super-Weapons (24 Waffensysteme), mit denen ihr den insgesamt **40 unterschiedlichen Gegnerarten** auf die virtuelle Pelle rückt. Wenn alles nach den Vorstellungen des Entwicklers verläuft, dann kommen wir bereits im dritten Quartal in den Genuss des neuen Abenteuers.



Beeindruckend: Die Animationen der gegnerischen Einheiten sollen nochmals lebensechter wirken als bei den Vorgängern.



Nebelbank: Die Hintergrund-Szenarien werden derzeit noch gestaltet.

Szenegeflüster

Driving Emotion Type - S für die PlayStation 2



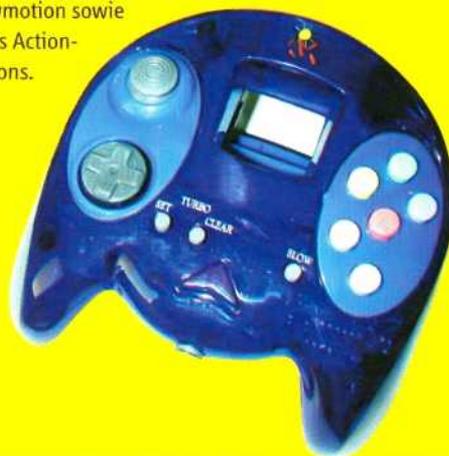
Japaner auch an **europäische bzw. amerikanische Spieler** gedacht haben, die beispielsweise eine heiße Runde in einem Ford KA unternehmen wollen, steht jedoch noch in den Sternen. Ganz sicher ist nur, dass kein Rennspiel-Liebhaber aufgrund der Race-Highlights Ridge Racer V, GT 2000 und Driving Emotion Type - S an der PlayStation 2 vorbeikommen wird.

Ein erster Fahrbericht klingt schier unglaublich: Squaresofts Renner **Driving Emotion Type - S** beeindruckt das Spielerauge noch mehr als Gran Turismo 2000. So flimmert aufsteigende heiße Luft noch authentischer über dem Asphalt und die Reflexionen auf dem Lack der Boliden im Sonnenlicht erscheinen noch realer. In der **Cockpit-Ansicht** bewegen sich die Zeiger der **Armaturen**, und bei Lenkbewegungen dreht der virtuelle Pilot am Steuerrad des Fahrzeugs. Dem Pistenschreck stehen Fahrzeuge der Automarken Mitsubishi, Matsuda, Toyota, Nissan, Subaru oder Honda zur Verfügung. Ob die



Neues Dreamcast-Pad

Die Iserlohner **Firma Sunflex** bietet ab sofort ein neues Dreamcast-Pad zum Preis von **DM 49,95** an. Der in fünf verschiedenen Farben erhältliche Sun!-Dream-Controller bietet ein 8-Wege-Steuerkreuz, eine programmierbare Auto-Fire-Funktion, Slowmotion sowie sechs Action-Buttons.



Schon gehört?

+++ Auch auf dem Dreamcast ein riesiger Erfolg: **Biohazard: Code Veronica** soll sich in Japan in der ersten Woche sage und schreibe **400.000 Mal** verkauft haben. Damit verwies man den bisherigen Spitzenreiter, **Shenmue**, der sich im selben Zeitraum 260.000 Mal verkauft hat, auf die Plätze.

+++ **Rampage through Time** lautet der dritte Teil der Zerstörungsgorgie aus dem Hause **Midway**. Laut Entwickler soll das Sequel bereits am **21. Juni** in amerikanischen Software-Stores erhältlich sein.

+++ Einige ehemalige Programmierer der **Singletrac-Software-Schmiede**, die sich für Titel wie **Jet Moto**, **Critical Depth** oder **Twisted Metal** verantwortlich zeigten, haben ein neues Unternehmen namens **Incognito Entertainment** gegründet. Man munkelt, dass die Coder bereits seit einiger Zeit fleißig an neuen Titeln für die **PlayStation 2** werkeln.

+++ Die Schmiede **Edge of Reality** entwickelte bislang lediglich Titel für Nintendos 64-Bitter. In Zukunft jedoch scheinen die Coder auch Sonys neues Flaggschiff zu unterstützen. So besagen Gerüchte, dass **Edge of Reality** derzeit an einem **Action-Adventure** für die **PlayStation 2** bastelt.

+++ Das deutsche **VCC-Entwicklerteam** arbeitet momentan an einem Sequel ihres Rennspiel-Hits **Killer Loop**, das für alle gängigen Spiele-Plattformen erscheinen soll.

+++ Frohe Kunde aus dem Land der aufgehenden Sonne: Fans der **Ridge-Racer-Serie** dürfen die Fahrzeuge des 128-Bit-Sequels sogar mit **JogCon- bzw. NegCon-Pad** steuern.

PlayStation Sport

Ronaldo V-Soccer

Eines der **Software-Highlights** des Frühjahrs dürfte **Ronaldo V-Soccer** werden. Der französische Publisher sicherte sich dabei die Rechte am Ausnahmefußballer und der gesamten brasilianischen Nationalmannschaft. Die Namen der anderen



Löblich: Besonders gelungen sollen die Animationen der Charaktere sein.

Spieler, die sich in den 87 weiteren Teams wiederfinden, lassen sich jedoch höchstwahrscheinlich mittels eines Namen-Editors verändern. Besonders grafisch soll sich die Simulation von der Konkurrenz abheben. So flimmert die Grafik-Engine mit einer Auflösung von **384 x 256 Bildpunkten** über die heimische Mattscheibe. Die virtuellen Balltreter, die in den insgesamt **15 Stadien** auflaufen, wurden zudem aus bis zu **578 Polygonen** aufgebaut und bestechen durch reale Animationen.

Umfangreich: Insgesamt 87 Teams warten bei Ronaldo V-Soccer auf ihren Einsatz.



Feuer frei: Dem Helden stehen eine Vielzahl unterschiedlicher Waffen zur Verfügung.

PlayStation 2 Shoot'em Up

Halo

Einer der **Most-Wanted-PC-Titel** wird auch für Sonys kommendes Flaggschiff umgesetzt. Der Action-Shooter **Halo** lässt euch in die Rolle eines Cyborg-Roboters schlüpfen, der in den Kampf gegen Aliens zieht. Die Handlung spielt in einer futuristisch anmutenden Szenerie. Ein Planet, der sich fernab unserer **Galaxie** befindet, ist Hauptschauplatz des Geschehens. Ihr steuert den Helden aus der **Third-Person-Perspektive** durch die sehr real digitalisierten Spielwelten. Auf eurer Reise über den Planeten stehen euch diverse Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen ihr weite Entfernungen zu Land und zu Wasser zurücklegt. Angestrebter Veröffentlichungszeitpunkt in den **USA** ist das **vierte Quartal** dieses Jahres.



Augenschmaus: Die ersten Screenshots sehen einfach überwältigend aus.

PlayStation Action-Adventure

Tenchu 2: Birth of the Assassins

Im Herbst dieses Jahres will Activision das **Action-Adventure Tenchu 2: Birth of the Assassins** veröffentlichen, in dem ihr in die Rolle dreier Spielfiguren schlüpfen dürft. Mit jedem Protagonisten



Langer Spielspaß garantiert: Insgesamt 32 Levels wollen erfolgreich gemeistert werden.



Die Qual der Wahl: Vor Spielbeginn müsst ihr euch für einen von drei Spielern entscheiden.

erlebt ihr das Geschehen dabei auf eine andere Art und Weise, da sich die Storyline der verschiedenen Helden vollkommen voneinander unterscheidet. Die asiatischen Kämpfer beherrschen neben den standardmäßigen Aktionsmöglichkeiten Moves wie Kriechen, Schwimmen oder Tauchen. Insgesamt sorgen **32 riesige Levels**, in denen ihr kleinere Aufgaben zu erfüllen habt, für enormen **Langzeitspielspaß**.

Szenegeflüster

Legend of Blademaster für Dreamcast

Einige frühere **LucasArts-Mitarbeiter** gründeten vor kurzem eine eigene Software-Schmiede namens **Ronin Entertainment**. Hier arbeitet man momentan an einem interessanten Rollenspiel, das aller Voraussicht nach noch in diesem Jahr erscheinen wird. **Legend of Blademaster** versetzt euch in die Rolle des jungen Helden Erik. Dessen Heimat wird von bösen Kräften, den Guardians, bedroht, die der Held mit Hilfe seines magischen Schwertes auszurotten versucht. Zudem stehen dem Protagonisten natürlich auch eine Vielzahl verschiedenartiger magischer Sprüche zur Verfügung, die im Verlauf des Abenteuers immer mächtiger werden. Neben dem Hauptcharakter steuert der Spieler noch drei weitere Recken durch riesige virtuelle Welten. Grafisch erwarten euch dabei **lebensechte Animationen** der Figuren, aufwändige Licht- und Nebel-effekte und in Echtzeit berechnete Schatten.



Nützlicher Peripherie-Nachschub von InterAct

InterAct zeigte auf der Nürnberger Spielwarenmesse ihr neues Peripherie-Sortiment für dieses Jahr, das vor allem für Game-Boy-Color-Fans sehr interessant sein dürfte. So bieten sie beispielsweise das so genannte **Shock-,N'-Rock-Zusatzgerät**, das euch dank soundabhängigem Vibration-Feedback ähnlich wie ein Rumble-Pak mit Schlägen eindeckt. Zudem sorgen die eingebauten Stereo-Lautsprecher für ein Sounderlebnis der besonderen Art. Ein integrierter wiederaufladbarer Akku sorgt dafür, dass ihr zehn Stunden am Stück zocken könnt, ohne dass euch der Saft ausgeht. Das **Shock-,N'-Rock-Zusatzgerät** ist für **DM 59,99** im gut sortierten Fachhandel zu erwerben. Ebenfalls für den Game Boy Color (und Pocket) bietet InterAct ein Netzteil zum Preis von **DM 19,99**. Doch auch die PlayStation wird vom Peripherie-Hersteller nicht vergessen. Die **True 4x Memory-Card** und die **True 8x Memory-Card** sorgen für Mega-Speicher-Platz. Dabei verzichtete man auf eine Komprimierung der Daten, die bislang zumeist ärgerlichen Datenverlust zur Folge hatte. Die 4fach-Memory-Karte kostet **DM 49,95**, während ihr für den großen Bruder **DM 69,99** anlegen müsst.



Schon gehört?

+++ Laut Nintendo/Deutschland wird der **Dolphin** weltweit gleichzeitig im Dezember dieses Jahres ausgeliefert. Erste Titel für Big Ns neues Flaggschiff scheinen bereits fertig zu sein.

+++ Um die riesige Nachfrage in Japan bewältigen zu können, will Sony nach dem Release der PlayStation 2 dort monatlich angeblich **500.000 Konsolen** herstellen.

+++ Die Software-Schmiede **Saffire** werkelt derzeit parallel an einem **Action-Adventure** für Dolphin und PlayStation 2. Wie derzeit im Genre üblich, wählte man einen weiblichen Protagonisten, der vom Spieler frei durch riesige Welten gesteuert wird.

+++ Der Coder **Genki** entwickelt derzeit ein an **Crash Bandicoot** erinnerndes Jump & Run namens **Magnetic NiuNiu**, welches im März in Japan veröffentlicht werden soll.

++ In der letzten Ausgabe hat sich der **Fehlerteufel** in die News geschlichen. Die Adresse der **MARO GmbH** lautet: Gewerbestr. 5/1, 71332 Waiblingen (Tel.: 07151/9564646)

+++ Gerüchte um Schwierigkeiten bei der Fertigstellung der **PlayStation 2** wollen nicht abreißen. Nachdem zunächst der Release in Frage gestellt wurde, scheint es nun **Probleme** bei der **Abwärtskompatibilität** zu geben. Wie der TecChannel berichtet, (www.tecchannel.de) soll ein Sony-Sprecher diesen Fakt bereits bestätigt haben.

+++ Laut diverser Gerüchte wird **Square** auf dem **PlayStation2-Festival** ein unbekanntes Spiel vorstellen.

Nintendo Hardware

Game Boy Advance

Der **Game Boy Color** ist nicht nur dank der **Pokémon-Serie** weltweit ein wahnsinniger Erfolg. Dass Nintendo sich jedoch nicht auf seinen Lorbeeren ausruht, zeigt die Entwicklung eines neuen Handhelds, dem **Game Boy Advance**, der aller Wahrscheinlichkeit nach noch pünktlich zum diesjährigen Weihnachtsfest die Regale der europäischen Spielwaren-Stores beehren wird. Das Besondere an dem **32-Bitter** ist seine **Online-Tauglichkeit**. So soll sich der kleine Kasten mit einem Handy verbinden lassen und somit sogar das Zocken im Internet möglich machen. Auch **Mini-Games** lassen sich dank des **Features** downloaden. Auf **heiße Chats** und das Versenden von Mails braucht der Game-Boy-Advance-Besitzer ebenfalls nicht zu verzichten. Eine neuartige digitale Kamera, die ihr als Zubehör erwerben könnt, erlaubt es euch sogar, eurem Chat-Partner quasi während des Kommunizierens in die Augen schauen zu können. Weiterhin stellt der Kasten 512 Farben gleichzeitig dar, die er aus einer Palette von insgesamt 65.000 Farben zieht.



Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Tomb Raider IV
2. FIFA 2000
3. Jade Cocoon
4. Tony Hawk's Skateboarding
5. Dino Crisis

Nintendo 64

1. Super Smash Brothers
2. Donkey Kong 64
3. Rayman 2
4. Jet Force Gemini
5. Lego Racers

Dreamcast

1. Shadowman
2. Soul Calibur
3. Virtua Striker 2
4. Sonic Adventure
5. House of the Dead 2



JAPAN

1. Gran Turismo 2
2. Parasite Eve 2
3. Momotarou Electric Railway
4. Crash Team Racing
5. Dekotora Legend 2



USA

1. Gran Turismo 2
2. Tomorrow Never Dies
3. Tony Hawk's Skateboarding
4. NBA Live 2000
5. Gran Turismo

Szenegeflüster

Das beste Street Fighter aller Zeiten?

Capcom plant mit dem Beat 'em Up **Street Fighter EX 3** einen ersten Ausflug der erfolgreichen Klopfer-Serie auf Sonys neues Flaggschiff. Nicht nur dass die grafische Präsentation mit dem Vorzeigeprügler **Tekken Tag Tournament** mitzuhalten scheint, auch in puncto Gameplay haben die Entwickler einiges verändert. So wurden die Recken komplett in die **dritte Dimension** verfrachtet, wodurch ein Ausweichen zur Seite möglich ist.

SEGA Gewinnspiel

Jawohl! Sega lässt seine Dreamcast-Jünger nicht im Stich und lobt frisches Futter für die Edelschleuder aus. Zur Auswahl stehen je zweimal: Virtua Striker, Soul Calibur sowie Crazy Taxi. Was müsst ihr tun, um an das Futter zu gelangen? Ganz einfach, beantwortet folgende Frage: In welchem Land wurde Sega gegründet? Na? Wisst ihr es? Dann schnappt euch das Telefon und sprecht eure Antwort unter folgender Nummer auf:

0190/59 58 57
(Dieser Service kostet euch maximal DM 1,80 pro Anruf!)
Das Gewinnspiel läuft bis zum 31. März. 2000



Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen.



Doping für Deine PlayStation!

PlayStation Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD



Mit genialem Einkaufsführer!

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe - Game-Lexikon mit Infos, Bildern und Experten-Bewertung zu 700 PS-Games. First Aid - Tipps & Tricks-Data-Base zu 350 PS-Games. Der umfangreichste Tipps & Tricks-Teil aller PlayStation-Magazine.

Alles einfach und bequem von der CD On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: N-Gen Racing, Gekido, Pro Pinball: Fantastic Journey... Monatlich die aktuellsten Infos zur neuen Konsolengeneration in den PlayStation 2-News.

Herzflimmern!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: WWF Smack-down, MOBIL 1 Rally Championship, Spiderman, Army Men 3D, Grandia.

Geheimlabor!

Die perfekte Übersicht über die 200 besten PlayStation-Games gibt es jeden Monat auf einem praktischen Kalender-Poster.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 164 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.

PlayStation Zone - wissen was läuft.



Unfreundlich: Mit verbalen Attacken versuchen euch die feindlichen Piloten einzuschüchtern.



Vertrieben: Bei einem Käfer dieser Größe hilft euch kein Insektenspray bei der Bekämpfung.



Geöffnet: Um an den benötigten Sensor zu kommen, müsst ihr die Seitentür der Raumstation mit dem Laser bearbeiten.

Colony Wars

Red Sun

PlayStation Shoot 'em Up Durch einen überraschenden dritten Teil der Space-Opera Colony Wars trumpft Psygnosis wieder mit einem genialen Titel auf, der allen anderen Genre-Vertretern die Zähne zeigt.

Space-Operas sind so alt wie die Videospiele-Geschichte selbst. Schon zu frühesten Zeiten wussten diese actionreichen Weltraum-simulationen zu begeistern. Was bereits auf dem Super Nintendo mit Wing Commander begann, setzte sich auch auf dem PC und der PlayStation als Trend fort. Mit Colony Wars gelang es Psygnosis vor vier Jahren erstmals, in dieses Genre überaus erfolgreich vorzudringen. Mit dem ersten Teil der Serie legten die

Programmierer ein für die damalige Zeit technisch wie spielerisch faszinierendes Spiel vor. Auch der zweite Teil Colony Wars: Vengeance überzeugte die Zocker. Mit dem aktuellen Teil gehen die Coder einen völlig neuen Weg und eröffnen uns ein überaus interessantes Gameplay.

Spielablauf: Heiße Weltraum-Action

Wer schon einmal PC-Klassiker wie Elite gespielt hat, wird sich mit dem neuen Spielkonzept von Colony Wars: Red Sun recht schnell anfreunden. Als Söldnerseele Valdemar arbeitet ihr in einer Minengilde. Eines Nachts erscheint euch eine seltsame Gestalt, die euch das Ende

der Menschheit erzählt. Geleitet von dieser mysteriösen Person, reist ihr mit eurem Raumschiff durch die Galaxie, um das seltsam anmutende Kampfschiff Red Sun zu verfolgen. Kaum seid ihr auf der ersten Raumstation angekommen, bieten euch mehrere finstere Gestalten Aufträge an, die euch bei erfolgreichem Gelingen viel Geld einbringen. Genau hier zeigt sich eine positive Änderung gegenüber den Vorgängern, denn mit dem gewonnenen Geld lassen sich eure Waffensysteme und das Raumschiff aufwerten. Auch für manche Missionen benötigte Teile werden mit dem Geld erworben. Außer dem Hauptstrang der Story solltet ihr die



Abgeschleppt: Für diesen Auftrag wird dringend ein Abschleppseil benötigt.



Unser Held, der auf den ungewöhnlichen Namen Valdemar hört, startet mit einem mysteriösen Fremden in das große Abenteuer.

Intro

Valdemar trifft in seinem Traum einen wirklich seltsamen Fremden.



Enttarnt: Kaum habt ihr den letzten Generator zerstört, offenbart sich dahinter eine große Basis.



Explosiv: In der unmittelbaren Nähe eurer Station werdet ihr in heiße Dogfights verwickelt.



Fantastisch: Die Explosionen brauchen sich nicht zu verstecken. Hier werden sogar noch die der Vorgänger übertroffen.



Aktiver Tierschutz: Auf den Rücken der großen Echsenwesen haben feindliche Existenzen Geschütze montiert. Die sanften Riesen sollten beim Angriff nicht verletzt werden.



Entdeckt: Mit eurem Raumschiff könnt ihr die Kreuzer nur dann enttarnen, wenn ihr nahe genug seid.

zahlreichen Aufträge akzeptieren und mit dem Lohn euren Gleiter immer auf dem neusten Stand der Technik halten. Folgt ihr nur der eigentlichen Story, werdet ihr recht schnell feststellen, dass ihr mit einer veralteten Ausrüstung nur wenig gegen die immer stärker werdenden Raumschiffe auszurichten vermögt. Manchmal ist auch ein besonderes Equipment nötig, um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen. Nur mit einem richtig ausgestatteten Schiff



Übersichtlich: Aus der Außenperspektive wirkt alles etwas übersichtlicher. Einfacher wird das Spiel dadurch aber nicht.



Im Orbit: In der Umlaufbahn des roten Riesen verteidigt ihr eine große Raumstation gegen die feindlichen Jäger. Erinnert sie euch nicht auch an den Film 2001 - Odyssee im Weltraum?



Bombastisch: Für die grandiose Darstellung der Special-Effects sollte Psygnosis einen Sonderpreis erhalten. Hier seht ihr gerade ein Raumschiff zerbersten.

darf dieser Einsatz angewählt werden. Ist hier gerade nicht genügend Geld vorhanden, müsst ihr einen Söldnerjob annehmen. Mit einem Greifarm oder mit Betäubungsraketen solltet ihr den Auftrag dennoch schleunigst ausführen, wollt ihr nicht von der Polizei oder anderen Bösewichten erwischt werden. Am



Nur nicht locker lassen: Hat sich nach einigen Schüssen der Schild des Raumschiffes verabschiedet, ist es leicht zu zerstören.

erste hilfe HILFESTELLUNG

Der Thunderbowl

Um am Anfang möglichst schnell an viel Geld zu kommen, solltet ihr die Thunderbowl-Herausforderung annehmen. Bei dieser futuristischen Sportart ist es eure Aufgabe, als Letzter das Spielfeld zu verlassen. In zwei Stufen aktivieren die Mitspieler alle Geschützstellungen auf dem Spielfeld. Danach heißt es Feuer frei. Wer den Geschützen nicht schnell zum Opfer fallen will, sollte sein Raumschiff möglichst niedrig am Boden halten. Bewegt euer Gefährt immer im Kreis und beobachtet den Radar. Haben sich die gegnerischen Fahrzeuge selbst bis auf eines dezimiert, macht ihr euch auf die Jagd nach dem letzten Widersacher. Ladet euer Schiff mit vielen Lenkraketen und feuert diese schnell auf den Gegner, wenn er sich in eurer Reichweite befindet. Mit genügend Turboschub und einigen Haken sollte es euch spielend gelingen, das feindliche Gefährt in der begrenzten Arena abzuschütteln. Beendet ihr den Contest als Gewinner, winkt euch eine recht anständige Siegerprämie. Auf den verschiedenen Raumstationen könnt ihr euch dann mit fortgeschrittenen Piloten messen.



Weltraumkampf hat sich im Vergleich zu den Vorgängern recht wenig geändert. Mit einer Standardbewaffnung von zwei Lasern, wovon einer für das Lahmlegen der Schilde und der andere für die Zerstörung

des Schiffes nötig ist, können selbst flinke Jäger problemlos vom Himmel geholt werden. Bei größeren Raumkreuzern empfiehlt es sich allerdings weiterhin auf durchschlagskräftigere Raketen zu setzen. Die meisten Missionen bestehen nicht nur aus Action-Einsätzen, oft wird man auch mit nützlichen Aufgaben betraut, wie zum Beispiel dem Einfangen von Weltraumkühen, die dringend für die Herstellung von wichtigen Rohstoffen benötigt werden. Es dürfen auch nicht immer alle Ziele zerstört werden. Einige findige Gegner haben auf gewaltigen Dinosaurierwesen Geschützstellungen montiert, die euch bei eurer Arbeit behindern. Hier gilt es nur die Waffen zu eliminieren und das Leben der sanften Riesen zu



Diebstahl vereitelt: Dieser gegnerische Schlepper versucht sich mit eurer Fracht im Schlepptau aus dem Staub zu machen.



Kreuzfeuer: Während ihr den großen Kreuzer mit den Raketen bearbeitet, feuert euch ein feindlicher Pilot in den Allerwertesten.



Aufgespürt: Erst wenn alle Sternzerstörer eliminiert sind, enttarnt sich das Basisschiff vor euch.



Mario: Alles, was mich beim Vorgänger Colony Wars: Vengeance störte, gehört jetzt der Vergangenheit an. Mit einer überaus prächtigen Grafik und einem ausgeklügelten Gameplay kommen bei mir Erinnerungen an das alte Elite auf. Die abwechslungsreichen Missionen halten den Spieler stets auf Trab und langweilen auch nach mehreren Spielstunden nicht. Das größte Manko, der Schwierigkeitsgrad, ist jetzt gerecht angelegt worden und frustriert den Spieler nicht im geringsten. Colony Wars: Red Sun ist momentan der Toptitel, wenn es um geniale Weltraum-Action geht.

verschonen. Auch Freunde des Future-Sports kommen beim neusten Teil der Space-Opera nicht zu kurz. Auf den einzelnen Stationen befindet sich jeweils ein Thunderbowl-Contest, bei dem sich der Spieler im Dogfight mit Computergegnern messen darf. Für einen erfolgreich bestandenen Contest gibt es dann eine besondere Prämie, die zur Aufrüstung des Raumschiffes verwendet werden sollte.

Technik: Besonders ausgereift
Schon der erste Teil von Colony Wars begeisterte mit einer überragenden Grafik und gewaltigen Effekten. Mit Colony Wars: Red Sun gelang den Jungs von Psygnosis wiederum das scheinbar Unmögliche. Mit den bombastischen Explosionen übertrafen die Coder sogar noch den Vorgänger und erstellten somit eine perfekte Weltraumszenerie. Im Gegensatz zum ersten Teil wird das Zerbersten der Raumschiffe ähnlich dem zweiten Teil komplett dreidimensional dargestellt. Auch die verschiedenen Waffensysteme begeistern schon auf den ersten Blick. Beschießt man ein gegnerisches Raumschiff, ist sehr deutlich zu erkennen, wie ein Schutzschild das Flugobjekt umgibt. Ist dieser dann zerstört, prasseln Funkenregen von der Hülle des Jägers ab, bearbeitet man ihn weiter mit dem Laser. Eine Mission führt euch in die Region eines starken Sonnenwindes, vor dem ihr in die

Schatten einiger Asteroiden flüchten müsst, damit euer Schiff nicht überhitzt. Diese sind als transparente Objekte dargestellt, in denen der Spieler mit seinem Gefährt Schutz suchen sollte, um sein Raumschiff und vor allem sein Leben nicht zu verlieren. Etwas ausgereifter wirkt diesmal die Grafik der Planetenmissionen. Mit etwas weniger Nebel und schärferen Kanten begeistern die Planetenoberflächen schon nach wenigen Spielminuten.



Kuhreiber: Als Space-Cowboy ist es eure Aufgabe, die Weltraumkühe mit den Betäubungsraketen zu lähmen.

welche Punkte wolltet ihr im Vergleich zum Vorgänger verbessern?
JF: Wir mussten auf alle Fälle sicherstellen, dass das Gameplay um einiges einfacher wird. Dennoch sollte die Spieltiefe eines Abenteuer-Weltraum-Shooters erhalten bleiben, wie man es eben von Colony Wars: Red Sun erwartet. Als das Spieldesign und die Basis-Programme fertiggestellt waren, wollten wir noch einige Elemente hinzufügen, die dem Spiel ein episches Film-Feature verleihen. Wir verpflichteten einen professionellen Drehbuchautor, um das Spiel mit einigen Dialogen zu bereichern, die richtig realistisch klingen. Ein Casting-Direktor suchte nach geeigneten Sprechern, um Valdemar und den Rest der Charaktere in Colony Wars: Red Sun möglichst natürlich klingen zu lassen. Die Stimmen wurden dann in den Pinewood Studios von einem Spezialisten aufgenommen, damit wir das professionelle/epische Flair erhielten. Die Musik spielt ebenso eine sehr große Rolle in einem stimmungsvollen Spiel oder Film. Unser Inhouse-Musiker schrieb den wundervollen Soundtrack und arbeitete gleichzeitig mit einem Komponisten zusammen, um sicherzustellen, dass sich der Sound der Siebziger, gespielt von einem Orchester, gut einfügt. Aufgezeichnet haben wir den Soundtrack dann in der Musik-Abteilung von BBC Birmingham. Diese Elemente

sollten zusammengebracht werden, um den Spieler wochenlang vor seine PlayStation zu fesseln. Es war mir sehr wichtig, dass der dritte Teil nicht als schnelle und schmutzige Umsetzung gesehen wird, mit der möglichst viel Geld in unsere Kassen fließen soll. Colony Wars: Red Sun soll eher als spektakuläre Gameplay-Erfahrung in Erinnerung bleiben.



MF: Weshalb steht nicht länger der Krieg zwischen der League und den Rebellen im Mittelpunkt der Story des dritten Teils?
JF: Das ist sehr einfach... Dieses Thema wurde bereits im Vorgänger erneut aufgegriffen. Deshalb war es Zeit, sich etwas Neues einfallen zu lassen. Wir wollten etwas entwickeln, das uns die bisherigen Colony-Wars-Spieler erhält, aber dennoch eine neue Gruppe von CW-Zockern begeistert. Das Leeds Studio hat in diesen Sachen wirklich großes Talent gezeigt. Es wäre schließlich langweilig, ein simples Sequel zu produzieren, das

nur wenige Neuheiten gegenüber Colony Wars: Vengeance aufweist. Das wäre sicherlich der einfachste und dümmste Weg gewesen, ein Spiel zu entwickeln.

MF: Mit welchen Verbesserungen, abgesehen von der optischen Präsentation, kann der Spieler bei einem Titel wie Colony Wars rechnen, bei dem die technischen Möglichkeiten einer Hardware, wie zum Beispiel der PS 2, größere Ressourcen bieten?
JF: Der offensichtlichste Punkt dürfte die Menge an Informationen sein, was ein wesentlich feiner aufgeschichtetes Game-Design erlaubt. Auch der Dolby-5.1-Kanal-Sound wird bestimmt des Öfteren Verwendung finden, um ein Videospiel wie einen Kinofilm auf DVD klingen zu lassen.

MF: Kannst du mir noch kurz erläutern, welche Projekte ihr für die Zukunft geplant habt?
JF: Momentan kann ich leider noch nichts sagen, ohne eine Kugel zwischen die Augen zu bekommen.
MF: Letzte Frage: Welche Spiele bevorzugst du, wenn du privat spielst?
JF: Zu meinen Lieblingsspielen gehört zur Zeit Gran Turismo. Genauso gerne zocke ich aber auch 007 oder ISS Pro.
MF: Vielen Dank, Jonathan, und viel Glück für dich und dein Team.



Mega Fun: Wie viele Programmierer haben am Projekt Colony Wars: Red Sun mitgewirkt?
Jonathan Freedman: Das ganze Produktionsteam war wirklich riesig, betrachtet man die vielen Entwicklungsbereiche. Zuerst haben wir den Kern des Teams, welcher aus Künstlern, Designern und einem Produzenten besteht, die Colony Wars: Red Sun zu dem machten, was wir heute als fertiges Produkt zu sehen bekommen. Dieses Team besteht aus 24 Personen. Zählt man jedoch noch das gesamte Orchester, die Script-Schreiber und Casting-Direktoren hinzu, setzt sich das Entwicklungsteam aus über 200 Mitwirkenden zusammen.

MF: Als ihr den Auftrag für die Produktion eines dritten Teils dieser erfolgreichen Serie gegeben habt,

Test PlayStation

Hersteller: Leeds Studio
Vertrieb: Psygnosis
Spielersanzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller von: Psygnosis
Vergleichbar mit: Colony Wars (78%)
Plattform: 30+ Missionen, Dual Shock, Dolby Surround

Erscheint: erhältlich

Grafik: 85 Sound: 89

Fun: 88





Armer Passant: Advent, Advent, ein Passant brennt. Hoffentlich verrichtet die Sprinkleranlage ihren Dienst?!



Verfolgungsfahrt: Nehmt am Steuer dieses Boliden Platz und stellt den abtrünnigen Terroristen!



Festgelegter Pfad: Leider seid ihr während der Lightgun-Action an einen festen Pfad gebunden.

Die Hard Trilogy 2

PlayStation Genre-Mix Bruce Willis alias John McLane kehrt zurück, um die Schurken dieser Welt erneut das Fürchten zu lehren.

Im Gegensatz zum ersten Teil der Trilogie setzt der direkte Nachfolger auf eine rein fiktiv gestrickte Storyline. Die Geschichte basiert drei Jahre nach dem Prequel nun nicht mehr auf den populären Die-Hard-Streifen.

Spielablauf: Wilde Mixtur

Wie bereits aus den Kino-Erfolgen bekannt sein dürfte, wacht John McLane mal wieder verkatert in seiner Bude auf. Nach einem Anruf eines guten Freundes begeben ihr euch in die Spielerhauptstadt Las Vegas. Ein Terroristen-Mob tyrannisiert die

Stadt. Erneut werdet ihr mit einem relativ bunten Mix aus verschiedenen Genres bedient. Wahlweise zockt ihr den Movie-Modus oder aber die Arcade-Variante, wobei letztere eine freie Auswahl der Aufgaben gestattet. Den ersten Abschnitt bildet ein Action-Part, in welchem ein infiltriertes Gebäude nach allen Regeln der Schießkunst gereinigt werden muss. Um das Schergen-Volk gehörig das Fürchten zu lehren, stehen euch im Verlauf der gut abgehenden Räumungsaktion verschiedene Friedensstifter, von Schusswaffen bis hin zu einem reichhaltigen Sortiment an Granaten, zur Verfügung. Die nächste Aufgabe besteht darin, einen vorgegebenen Pfad mittels First-Person-Shooting zu absolvieren. Im Gegensatz zu den harten Schießübungen steht euer letzter Aufgabenbereich, welcher euch ans Steuer eines PKW befördert. Nun gilt es nämlich, gegnerische Vehikel mittels rabiaten Ramm-einlagen aus dem Verkehr zu befördern.

Technik: Altbackene Umsetzung

Gegenüber dem Vorgänger wirkt die technische Umsetzung etwas veraltet. Dies zeigt sich gerade in den trist gestalteten Auto-Levels. Doch auch im Falle des ersten Parts treten des Öfteren unrühmliche Dinge, wie durchsichtige Wände, auf.



Guter Schluck: Schnappt euch einen Drink am Whoop-Ass-Automaten.



Mario: Ehrlich geasgt enttäuscht mich der zweite Teil der Trilogie.

Habe ich das Prequel noch mit Begeisterung geockt, lässt der Nachfolger einige Fragen unbeantwortet. Zum einen blieben die gestellten Aufgaben nahezu identisch. Wieso legte man nicht beispielsweise mehr Wert darauf, sich auf einen Schwerpunkt, etwa den Action-Adventure-Part, zu konzentrieren? Zum anderen wirkt die technische Umsetzung im ausgehenden PlayStation-Zeitalter extrem veraltet. Durchsichtige Wände, liebloses Leveldesign, vor allem im PKW-Verfolgungslevel kommen Fragen über Fragen auf. Zwar bietet der zweite Teil der Trilogie einen netten Genre-Mix, der es jedoch nicht schafft, längerfristig zu motivieren. Bruce Willis hätte keine Freude an diesem Game!



Todesstrafe: Es herrscht wahrlich kein Mangel an gewaltverherrlichenden Szenen, wie etwa bei dieser Hinrichtung.

Bruce Willis

Geburtsdatum:
19. März 1955

Geburtsort: Idar-Oberstein, Bayern, Deutschland

Filmographie:

- „Das Model und der Schnüffler“ (1985-89), Gastaufttritt in der Folge „Blinde Wut“ aus der Serie „Miami Vice“ (1985), erste Folge der Serie „Twilight Zone - Unbekannte Dimensionen“ (1985), „Blind Date - Verabredung mit einer Unbekannten“ (1987), „Stirb langsam“ (1988), „Stirb langsam II“ (1990), „Stirb langsam - Jetzt erst recht“ (1995), „Dämmerung in Hollywood“ (1988), „Zurück aus der Hölle“ (1989), „Kuck' mal, wer da spricht“ (1989) (als Stimme des männlichen Babys), „Fegfeuer der Eitelkeiten“ (1990), „Hudson Hawk“ (1991), „Tödliche Gedanken“ (1991), „Billy Bathgate“ (1991), „Last Boy Scout“ (1991), „Der Tod steht ihr gut“ (1992), „The Player“ (1992), „Tödliche Nähe“ (1993), „North“ (1994), „Color of Night“ (1994), „Pulp Fiction“ (1994), „12 Monkeys“ (1995), „Das fünfte Element“ (1996), „Last Man Standing“ (1996), „Four Rooms“ (1997), „Das Mercury Puzzle“ (1998), „Armageddon - Das jüngste Gericht“ (1998), „The Sixth Sense“ (1999)



Und tschüss: Konstante Feuerstöße dezimieren das feindliche Pack zunehmend. Mit einem Druck auf die Schultertasten lässt sich die Gun bequem nachladen.

Test PlayStation

Hersteller: n-Space
Vertrieb: EA
Spieleranzahl: 1
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller von: EA
Vergleichbar mit: Mission: Impossible (83%), H.O.T.D. 2 (92%)
Fakten: drei unterschiedliche Spiele in einem, Lightgun
Erscheint: März 2000

Grafik: 61 Sound: 58

Fun: 60



Auf dem Highway ist die Hölle los: Diese Schnellstraße verbindet Downtown mit der Innenstadt.



Schadensbericht: Glücklicherweise macht es unserem Cabbie nichts aus, wie rüpelhaft wir mit ihm umgehen.



Crazy Drift: Um den Fahrgast so schnell wie möglich an seinen Zielort zu bringen, stehen euch zahlreiche Moves zur Verfügung.

Crazy Taxi

Dreamcast Rennspiel Willst du einfach Kohle verdienen und das auch noch möglichst schnell? Dann nimm Platz im Crazy Taxi und trete das Pedal voll durch!

Warum sollte ein Spiel, in dem es darum geht, mit einem Taxi durch die Stadt zu fahren, Spaß machen? Es gibt doch nichts Langweiligeres als im Stau zu stehen und zu sehen, wie der Taxometer immer weiter tickt. Aber meistens sind es ja die einfachen Ideen, die ein Videospiel genial machen. Und wer anders als

die AM-Abteilungen von Sega sind dafür bekannt, abgedrehte Spiele in die Arcade-Hallen zu bringen. Wie wir wissen, ist die aktuelle Spielhallentechnologie Naomi von Sega fast identisch mit dem heimischen Dreamcast, weshalb schnelle Konvertierungen kein Problem darstellen sollten. Da Sega allerdings nicht dieselben Fehler machen wollte wie bei der geflopten vorangegangenen Hardware-Plattform, dem Saturn, packt man noch einige neue Features in die DC-Version mit hinein.

Spielablauf: Augen zu und durch!

Zunächst einmal sollte man erwähnen, dass Crazy Taxi seinen Namen absolut zu Recht trägt. In der verrückten Welt von Crazy Taxi gelten



Abgedrehter Sprung: Da wir unter akutem Zeitmangel leiden, wird, so oft es geht, abgekürzt oder gesprungen.

nämlich keine antiquierten Verkehrsregeln, wie schön brav auf der rechten Seite zu fahren, Rechts vor Links, oder dass man auf Fußgänger Rücksicht nehmen sollte. Ebenfalls der Action zuträglich ist der Umstand, dass euer Cabbie keinen Schaden nimmt, egal ob es zu

einem saftigen Crash mit einem Tanklastzug oder mit Gebäuden kommt. Wie es sich für ein reinrassiges Arcade-Spiel gehört, ist Action non-stop angesagt! Mit ständig maximal heruntergedrücktem Gaspedal rast ihr durch amerikanische Großstädte. Ist auf der Straße kein Platz mehr, weicht ihr kurzerhand auf den Bürgersteig aus oder nehmt die



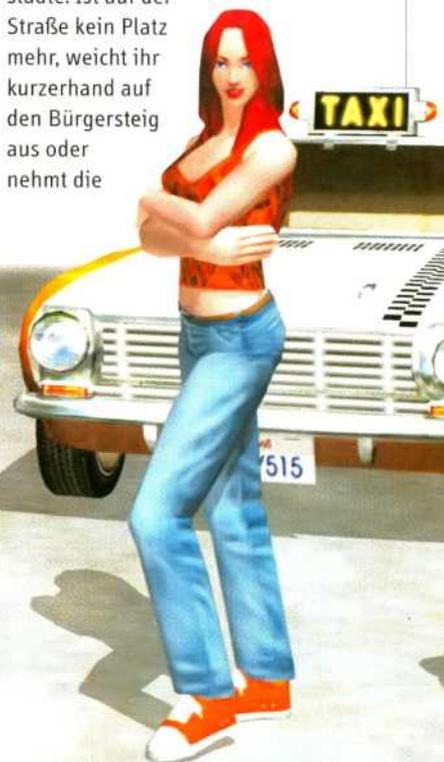
Finale Abrechnung: Am Schluss des Höllenritts erfahrt ihr, wie gut ihr euch angestellt habt.



GUS
Alter: 42, Geschlecht: männlich,
Größe: 1,76 m, Gewicht: 85 kg,
Nummernschild: ONLY777



AXEL
Alter: 21, Geschlecht: männlich,
Größe: 1,83 m, Gewicht: 72 kg,
Nummernschild: 1NOM155



GENA
Alter: 23, Geschlecht: weiblich,
Größe: 1,75 m, Gewicht: ?? kg,
Nummernschild: 5EXY515

Der Original-Modus

Anhand dieser Karte des neuen Original-Modus wird schnell ersichtlich, wie verwinkelt und weitläufig die beiden Städte in Crazy Taxi sind. Erst durch stundenlanges Spielen prägt man sich langsam die einzelnen Locations ein.



man noch geschickter im eigentlichen Spiel mit seinem gelben Wagen umgeht. Mit dem Crazy Dash oder Crazy Drift lassen sich wertvolle Sekunden sparen, denn wenn es gelingt, die Fahrgäste in einem bestimmten Zeitlimit abzuliefern, gibt es nicht nur ein saftiges Trinkgeld, sondern auch zwei oder fünf Bonussekunden. Natürlich erhält man im Laufe der Zeit immer mehr den Überblick über die riesigen Areale und die einzelnen wichtigen Punkte innerhalb der Stadt. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, wird abgerechnet. Je nachdem wie viele Fahrgäste abge-

liefert worden sind, erhält man eine entsprechende Lizenz, angefangen von der E-Lizenz (schon das Gas gefunden?) bis hin zur Crazy-Taxi-Lizenz (Formel 1 in der Stadt).



Perfektes Timing: Euer letzter Fahrgast bezahlt euch gerade...



...als auch schon die nächste Kundin in euer Vehikel springen will.



Was machst du denn da? Links wartet eine ältere Dame auf eine Mitfahrgelegenheit. Allerdings steht sie auf einem Balkon...



Erstklassige Physik: Beim Durchfahren dieser Kisten wird schnell klar, wie genau es die Sega-Programmierer bei der Erschaffung der Welt genommen haben.



Geschick ausgewichen: Im S-Bahn-Tunnel sollte man ständig auf der Hut vor Gegenverkehr sein.

beliebte Abkürzung durch die bevölkerte Fußgängerzone. Zeit lässt sich jedoch auch durch geschickte Sprünge über ganze Straßenzüge oder Mauern sparen. Eure Hauptaufgabe besteht aber nicht darin, in den Städten für Angst und Schrecken zu sorgen, sondern so viele Fahrgäste wie

nur möglich aufzusammeln und an ihren Zielort zu bringen. So möchte der Priester zur Kirche, eine Schwangere zum Krankenhaus und der Punk zum Pizza Hut oder dem original Levis-Shop. Sega sicherte sich also einige interessante Lizenzen, um dem Spiel noch weitere Coolness zu verleihen. Wie cool Crazy Taxi wirklich ist, lässt sich eigentlich nicht in Wor-

ten beschreiben. Man muss einfach mal selbst eine Runde mit den vier wilden Cabbie-Fahrern Gus, Axel, B.D. Joe und Gena gedreht haben. Alleine schon der Umgang mit den Fahrgästen ist für den ein oder anderen Lacher gut. So regt sich der Priester zu Anfang der Fahrt noch tierisch auf, während er am Schluss nur lapidar äußert: "You are a hell of a driver!" Neben dem aus der Spielhalle bekannten Arcade-Kurs spendierte Sega Crazy Taxi eine weitere Stadt und die so genannte Crazy Box. Dort warten 16 Mini-Games, wie Cabbie-Weitsprung (erinnert ein wenig an den Klassiker Winter Heat), und weitere abgedrehte Disziplinen auf euch. Ganz nebenbei bekommt man in der Crazy Box noch nützliche Tipps, wie



Macht Platz! Solch waghalsige Manöver bringt eure Fahrgäste dazu, euch mit Trinkgeld zu überschütten.



Luftfracht: Mit diesem Wahnsinnsprung erspart man sich den lahmarschigen Verkehr auf der Straße.



B.D. JOE
Alter: 25, Geschlecht: männlich,
Größe: 1,79 m, Gewicht: 68 kg,
Nummernschild: 2HOP260

erste hilfe HILFESTELLUNG

Um von Anfang an eine Chance zu haben, eine der hohen Lizenzen zu erhalten, solltet ihr euch gleich mit den besonderen Moves vertraut machen. Hier eine Erklärung der drei wichtigsten.

Crazy Dash

Schaltet in „D“ (Vorwärtsgang) und gebt gleichzeitig Gas. So gebt ihr aus dem Stand sofort Vollgas!

Crazy Stop

Schaltet in „R“ (Rückwärtsgang) und bremst gleichzeitig. So könnt ihr augenblicklich anhalten.

Crazy Drift

Reißt das Lenkrad nach links oder rechts und schaltet in „R“ und sofort wieder in „D“.



Kleines Nickerchen: B.D. Joe macht, bevor es losgeht, noch einige Entspannungsübungen. Zu Recht!

Technik: Wahnsinnig schnell und genialer Sound

Kaum ein anderer Fun-Racer bietet eine dermaßen hohe Intensität wie Crazy Taxi. Das Komplettpaket aus irrer schneller Grafik und dem genialen Soundtrack der Kultbands Bad Religion und Offspring bringen das Adrenalin in Wallung. Eine größere Auswahl an Songs (sieben insgesamt) hätte dem Spiel sicher gut zu



Gut eingeparkt: Der vor uns quer liegende Jeep wird sicher in Windeseile aus dem Weg geräumt sein.



Parken verboten: Im Stadtpark schieben wir einen anderen Wagen vor uns her.

Gesicht gestanden, allerdings möchte ich denjenigen sehen, der Crazy Taxi mehr als eine Stunde am Stück spielen kann, ohne komplett durchzudrehen. Besondere Erwähnung sollte hier auch die unglaublich realistische Physik der Fahrzeuge und der herumfliegenden Gegenstände finden. Die Grafik ist druchweg auf höchstem Niveau, auch wenn es hier und da zu kleineren Einbrüchen in der Framerate kommt. Ähnlich wie bei Sega Rally 2 macht dies kaum etwas aus und ist im Vergleich zur sonst genial detaillierten Crazy-Taxi-Welt absolut zu vernachlässigen.



Superschnell: Liefert ihr einen Fahrgast besonders schnell ab (speedy) dann gibt es fünf zusätzliche Sekunden.



Swen: Ich möchte gleich zu Beginn meiner persönlichen Einschätzung eine Warnung an alle DC-Besitzer und solche, die es werden wollen, aussprechen: Vorsicht! Crazy Taxi macht süchtig! Bislang habe ich nur selten einen Single-Player-Fun-Racer gesehen, der dermaßen Spaß gemacht hat. Obwohl man diesem Titel sicher so einiges vorzuwerfen hätte: Warum gibt es keinen Karriere-Modus oder die Möglichkeit, ganz ohne Zeitdruck durch die Städte zu gondeln? Allerdings hat sich Sega im Vergleich zum Arcade-Vorbild viel einfallen lassen. Was macht nun den Kick dieses Fun-Racers aus? Man ist von der allerersten Sekunde an im Spiel gefangen. Die abwechslungsreiche Grafik und die Musikuntermalung, die wie die Faust aufs Auge passt, machen Crazy Taxi zu einem der besten Dreamcast-Titel überhaupt und das stellt für mich ein weiteres Kaufargument für Segas 128-Bitter da. In diesem Sinne: „Let's make some crazy money!“



Wusstet ihr schon ...?

...dass man ein zusätzliches Cabbie erhält, wenn man alle 16 Mini-Games erfolgreich bestanden hat.



Eure Exzellenz: Der Priester ist alles andere als begeistert über die rüpelhafte Fahrweise von Gena. Wenn juckt's?!

Test Dreamcast

Hersteller: **Sega**
 Vertrieb: **Sega**
 Spielanzahl: **1**
 Geeignet für: **verrückte Taxifahrer**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sega**
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: **4 Fahrer, 2 riesige Areale, Bonus-Modi, Vibration-Pak, VMU, VGA-Box**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 89 Sound: 85

Fun: 89

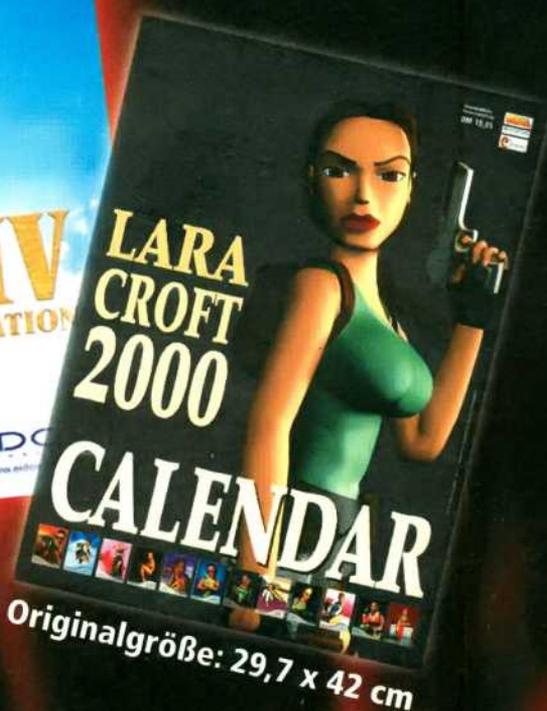


Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo MEGA FUN: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Croft-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt MEGA FUN im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198
- „Lara-Croft-Kalender“ 2000, Art.-Nr 2020

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte Mega Fun jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Mega Fun, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.



Legacy of Kain Soul Reaver

Dreamcast Action-Adventure Mit einer gelungenen 1:1-Adaption der PC-Fassung stürmt Crystal Dynamics den Genre-Thron.

PlayStation-Fans befinden sich bereits seit Monaten im Besitz des gelungenen Action-Adventures Legacy of Kain: Soul Reaver, womit die Edelschmiede Crystal Dynamics einen der atmosphärisch dichtesten Software-Titel

der Videospiegelgeschichte überhaupt erschuf. Bevor wir jedoch zum eigentlichen Spiel kommen, wollen wir zunächst die Story des ungewöhnlichen Abenteurers, die euch in einer minutenlangen Rendersequenz präsentiert wird, genauer beleuchten: Lord Kain hatte seinen Sitz vor Hunderten von Jahren in den Ruinen der Säulen von Nosgoth errichtet und versuchte, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um an dieses Ziel zu gelangen, tauchte der Bösewicht in die Unterwelt ab, in der er sich sechs Seelen besorgte, aus denen er seine gefürchteten Statthalter schuf. Jetzt, nachdem alles Sterbliche kontrolliert wird, verändert Kain die Welt nach seinen düsteren Vorstellungen. Da alle sieben Charaktere Götter des Todes sind, entwickeln sie sich ständig weiter. Sie erhalten zum Beispiel neue Fähigkeiten, die ihnen ihre Schreckensherrschaft erleichtern. Stets ist Kain der erste Vampir, der eine neue Eigenschaft erwirbt. Eines Tages jedoch ändert sich das Bild vollkommen. Raziel, der erstgeborene Statthalter, zeigt dem dunklen Imperator und seinen fünf Brüdern eine Neuerung, die Kain noch nicht besitzt. Raziel wachsen nämlich Flügel, die es ihm ermöglichen, wie eine Fledermaus umherzufliegen.

Intro

Aufgrund von Missgunst lässt Lord Kain seinen erstgeborenen Sohn Raziel töten.



Beschnitten: In der deutschen Fassung verlieren die Untoten bei einem Treffer grünen Lebenssaft, während in der NTSC-Fassung rotes Blut den Verlust von Lebensenergie anzeigt.



Imposant: Soul Reaver ist ein mysteriöses Schwert, mit dem Raziel die Kontrahenten spielend von der Mattscheibe putzt.



Rache ist süß: Raziel überlebt auf wunderbare Art und Weise den Sturz in den See der toten Seelen.



Gelungen: Die düsteren, sehr real gestalteten Szenarien sind nur ein Bestandteil der unglaublich dichten Atmosphäre.



Aufgespießt: Mehr als 20 Gegner-Arten stehen Raziel gegenüber.



Abgefackelt: Eine Möglichkeit, sich der Feinde zu entledigen, ist der Stoß in das Feuer.

Wütend vor Neid verdammt Lord Kain seinen "Sohn" und lässt ihm die Flügel verstümmeln. Anschließend wird Raziel in den See der toten Seelen, Vortex genannt, geworfen und dadurch getötet. So jedenfalls glaubt es Lord Kain, denn Wasser ist neben Licht ein tödliches Element für Vampire. Raziel erleidet fürchterliche Qualen. Sein gesamter Unterkiefer wird ihm weggerissen. Doch wie durch ein Wunder überlebt er die Folter und sinnt nun nach Rache.

Spielablauf: Deutlich besser als Tomb Raider

Den Protagonisten Raziel steuert ihr in genreüblicher Third-Person-Manier.

Raziel ist einer von sechs Statthaltern, die Lord Kains Vormachtstellung sichern sollen. Eine ungewöhnliche physische Veränderung macht ihn jedoch zum Gejagten seines Vaters.

Ähnlich wie bei Tomb Raider folgt euch die Kamera und wählt automatisch die beste Einstellung, während ihr Raziel durch die riesigen 3D-Welten des düsteren Nosgoths steuert. Ihr durchstreift gewaltige Höhlenkomplexe, in denen es vor Abzweigungen und Verästelungen nur so wimmelt. Diese langen Wege werden zu Fuß vom Helden zurückgelegt, da ihm seine dämonischen Flügel aufgrund der extremen Verstümmelungen keine große Hilfe mehr sind. Lediglich bei weiten Sprüngen über tiefe Abgründe können die Flügel zu Hilfe genommen werden. Seicht gleitet ihr dank der Schwingen über gefährliche Locations. An manchen Stellen lassen sich zusätzlich starke Aufwinde nutzen, um ein kleines Stück im Flug zurückzulegen. Die Entfernungen, die während des Abenteuers von Raziel zurückgelegt werden müssen, sind sehr groß, da die virtuelle Welt Nosgoth nicht in verschiedene Levels unterteilt wurde. Um dem Helden eine



Selten zuvor wurden dem Spieler solch riesige Szenarien geboten.



Zirkusreif: Habt ihr einen Aggressor ohnmächtig geschlagen, lässt sich dieser ohne Gegenwehr durch die Locations tragen.



Aufgebohrt: Im Vergleich zur PS-Variante fallen besonders die konstante Framerate und die hohe Auflösung positiv auf.



Déjà-vu: Dieser fiese Bursche erinnert etwas an den Licker aus Resident Evil. Er setzt seine lange Zunge zum Attackieren des Gegners ein.

Menge Laufarbeit zu ersparen, trifft ihr in regelmäßigen Abständen auf Portale, die ihr als eine Art Teleporter gebraucht, die euch ohne Zeitverlust von Punkt A zu Punkt B bringen. Vorbildlich ist auch die Speicherfunktion, dank der der Spielefortschritt zu jeder Zeit auf die VMU gebannt werden darf. Während eures Abenteuers gilt es jedoch nicht nur lange Wege zurückzulegen, sondern auch diverse Rätsel zu lösen, die sich stark am Tomb-Raider-Vorbild orientieren. So bestehen die Denkaufgaben meist aus simplen Schalterrätseln oder einfachem Kistenverschieben. Weitaus interessanter ist

jedoch der Aspekt, dass sich Razeel in zwei parallel existierenden Universen aufhalten kann. Die spektrale Welt ist die Welt der Toten, in der sich der Held zu Beginn des Abenteuers befindet. Wechselt er in die materielle Welt (Welt der Lebenden), verändern sich die Räumlichkeiten mitsamt ihres Inventars. Somit erreicht Razeel in dieser Ebene Abschnitte, die er in der spektralen Welt niemals hätte betreten können.

Technik: Perfekte 1:1-Umsetzung der PC-Version

Technisch präsentiert sich das Abenteuer in höchstmöglicher Auflösung

von 640 x 480 Bildpunkten. Detaillierte Texturüberzüge verdichten die klaustrophobische Atmosphäre in der Welt von Razeel und grafische Feinheiten, wie die dynamischen Lichteffekte oder wunderschöne Transparenzeffekte, untermauern den hohen technischen Anspruch, den sich die Programmierer vor der Entwicklung gesetzt haben. Die mittelalterlichen Burgen, deren innere Gemäuer durchstreift werden müssen, bieten immer wieder riesige Seitenflügel, die mit einer schier verschwenderisch anmutenden Menge liebevoll gestalteter Details ausgeschmückt wurden. Inmitten der Hallen ragen monströse Marmorsäulen in die Höhe, auf denen es feinste Steinhauereien zu bewundern gibt. Die Story wird dabei von minutenlangen, in Spielgrafik gehaltenen Cut-Scenes immer wieder fortgeführt. Last but not least ragt auch die stimmungs-



Im Blickfeld: Die Spirale zeigt den Vorrat an Energie an, der es Razeel ermöglicht, in der Welt der Lebenden zu bleiben.



Verdeckt: Der Held des Abenteuers, Razeel, verlor beim Sturz sein Kinn. Diese Wunde verdeckt er nun mit einem Tuch.

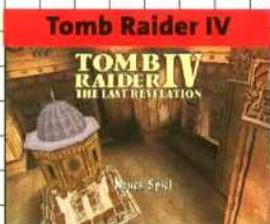
volle Sounduntermalung hervor, die die dichte Atmosphäre dieses Action-Adventure nachhaltig unterstützt.



Georg: Die Zeit des Wartens ist endlich vorbei. Mit Soul Reaver erhalten auch Dreamcast-Besitzer endlich eines der atmosphärisch und spielerisch besten Action-Adventure der Videospiele-Geschichte. Im Vergleich zur PlayStation-Fassung fällt in erster Linie die aufgebohrt Grafik-Engine auf. So flimmert das Geschehen mit einer deutlich höheren Framerate über den Bildschirm. Zusätzlich begeistert natürlich die hohe Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Einziger Schwachpunkt des Abenteuers ist die relativ kurze Spielzeit, die benötigt wird, um Kain und seine Handlanger zu besiegen.

Eidos' Adventure-Knaller im Vergleich

Mit Akuji the Heartless, Tomb Raider IV und Soul Reaver verfügt der Publisher Eidos über drei der besten Action-Adventure.



	Akuji the Heartless	Tomb Raider IV	Soul Reaver
System	PlayStation	PlayStation	PlayStation/Dreamcast
Anzahl der Levels	13	34	eine riesige Welt mit zwei Ebenen
Freie Levelwahl	nein	nein	nein
Speicherfunktion	starr	flexibel	flexibel
Anzahl der Waffen	5	ca. 10	7 Zauber + Soul Reaver
Anzahl der Vehikel	0	2	0
Anzahl der Gegner	30 + 4 Endbosse	ca. 30	ca. 20 + 6 Endbosse
Anzahl der Fähigkeiten	ca. 7	ca. 15	ca. 12
Rätsel/Action-Verhältnis	10/90	50/50	30/70
Analoge Steuerung	ja	ja	ja
Dual Shock bzw. Jolt-Pak	mittel	mittel bis gut	gut bis sehr gut
Intelligenz der Gegner	mittel	mittel	mittel
Detailreichtum der Levels	mittel	hoch	hoch
Auflösung	512 x 240	512 x 240	512 x 240 (PS), 640 x 480 (DC)
Spielspaß	84%	90%	87% (PS), 91% (DC)

Test Dreamcast



Hersteller: Crystal Dynamics
 Vertrieb: Eidos
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 109,- DM
 Muster von: Eidos
 Vergleichbar mit: Tomb Raider IV (90%)
 Fakten: zwei unterschiedliche Welten

Erscheint: März 2000

Grafik: 87 Sound: 87

Fun: 91



ECW Hardcore Revolution

PlayStation Wrestling Nachdem Acclaim die WWF-Lizenz nicht mehr besitzt, kaufte man sich kurzerhand bei der amerikanischen Liga ECW ein.

Neben der WWF (World Wrestling Federation) und der WCW (World Championship Wrestling) gibt es in den Staaten noch weitere Ligen, die bei uns mangels Fernsehpräsenz leider nicht so stark bekannt sind. Wer sich ein wenig mit dem Entertainment-sport Wrestling auseinander setzt, wird Dutzende von Crossovers in sämtlichen Ligen feststellen. So werdet ihr beispielsweise sicher Raven bei der ECW erkennen. Aber widmen wir uns dem Spiel selbst.

Spielablauf: Unterhaltung pur

Was gibt es noch großartig zum Spielablauf bei einem Wrestlingspiel zu erwähnen? Auch in ECW Hardcore Revolution versucht ihr, euren Gegner so lange mit legalen (und illegalen) Aktionen zu schwächen, bis dieser gepinnt (Schultern werden für drei Sekunden auf den Ringboden gepresst) werden kann oder einfach aufgibt. Hierzu bedient ihr euch, angefangen von einfachen Tritten und Schlägen, auch spektakulärer Aktionen und Supermoves. Brachial-Aktionen wurden aus der Realität gegriffen, was bedeutet, dass jeder Wrestler auch die gleiche Vorgehensweise wie sein Vorbild aus Fleisch und Blut einsetzt. Aber auch der wichtige Aspekt, Aktionen von den Ringseilen zu starten, wird stark berücksichtigt. Klar,

ein Sprung von den Seilen setzt den Gegner selbstverständlich mehr zu! Solche Aktionen gehen mit ein wenig Übung schnell und effektiv von der Hand. Was bei ECW sehr positiv überrascht, ist die Tatsache, dass körperliche Attribute stark zum Tragen kommen. Schwächere Wrestler haben beispielsweise nicht so viel Kraft, bewegen sich hierfür aber erheblich flinker durch den Ring. Ansonsten bietet ECW viele Spielmodi, die sich zwar nur wenig unterscheiden, jedoch für jeden Geschmack etwas parat haben. Ein herausragendes Feature stellt der Bastel-Mode dar. Hier kann man sich nach Lust und Laune abgefahrene eigene Wrestler zusammensetzen, und dies mit einer Optionsvielfalt, dass unzählige Kombinationsmöglichkeiten garantiert sind. Wem eine Eigenkreation zu aufwändig erscheint, der kann sich sogar per Random-Option vom Spiel selbst einen Klopfer erstellen lassen. Hier sind einige Lacher vorprogrammiert. Leider rennt bei diesem Titel wieder kein Ringrichter im Ring herum, den man "versehentlich" Schachmatt legen könnte.

Technik: Flottes Gameplay

Die gesamte Grafik-Engine ist sehr sauber aufgebaut und wirkt etwas weniger klobig als bei WWF Attitude. Neben der lobenswerten



Intro

Schon im Vorspann sieht man, was abgeht bei ECW: Show, Gewalt und Frauen.



Detailliebe: Die Wrestler wurden noch feiner in Szene gesetzt.

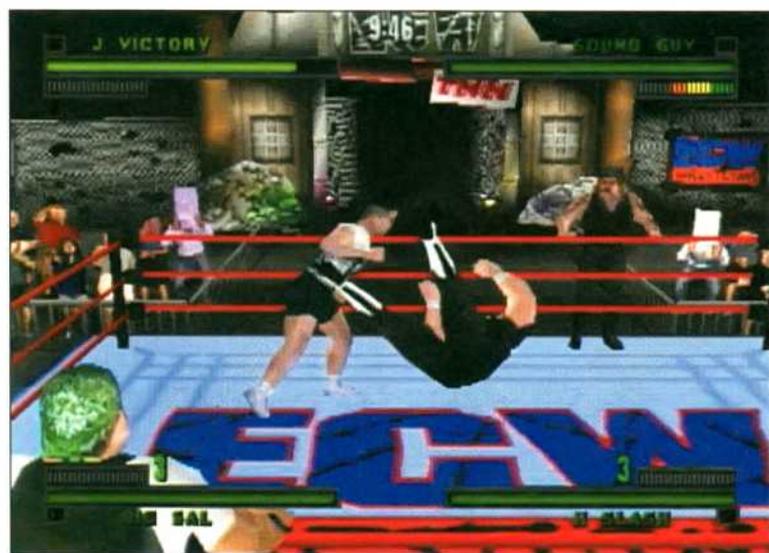


Überraschung: Sogar unseren Redaktionszombie Gunther hat es in die Liga verschlagen.



Mario: ECW Hardcore Revolution rocks! Zwar hat Acclaim Studios "nur" die WWF-Attitude-Engine recycelt, aber die war schon klasse. Überlegt man sich den riesigen Umfang, den das Spiel einem Wrestling-Fan bietet, liegt hier ein Top-Titel vor uns. Jede Menge unterschiedliche Wrestler und der geniale Creator-Mode heben das Game nach wie vor von der breiten Masse ab. Schläuerweise hat man uns zum Testen eine NTSC-Version geschickt. Somit müssen wir in Sachen Wertung ein wenig runterfahren, da erfahrungsgemäß bei der PAL-Anpassung Spielgeschwindigkeit verloren geht. Ansonsten bietet ECW Hardcore Revolution eine perfekte Steuerung, eine lobenswerte genaue Kollisionsabfrage, exakte und treue Moves sowie eine Realitätsnähe, als würde man sich die Show im Fernsehen reinziehen. Dafür halte ich meinen Daumen gerne nach oben.

Kollisionsabfrage ragt nach wie vor der Move-Reichtum und dessen perfekte Ausführbarkeit hervor. Allerdings fehlen uns beim gesamten Spielablauf noch immer so alltägliche Situationen wie illegale Eingriffe von anderen Wrestlern, die beispielsweise unverhofft in die Halle stürmen und den Ablauf stören. Auch wäre es einmal an der Zeit, die aufpeitschenden, angeberischen Anmachen, die die Wrestler sich meist gegenseitig an den Kopf schleudern, etwas mehr ins Wrestling-Genre einzubringen. Denn Wrestling ist ein Show-Sport. Oder nehmt ihr Wrestling ernst?



Tag-Team-Action: Hier wird im Ring einiges geboten. Allerdings hätte man dem Spiel ein wenig mehr illegale Handlungen spendieren können.



Gewalt: Mit ein bisschen Übung gelingen sehr schnell harte Moves.



Dynamisch: Bei entsprechenden Moves wechselt das Spiel automatisch in andere Blickwinkel. Damit wird der Life-Effekt noch unterstrichen.

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim Studios**
 Vertrieb: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Profis**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Hersteller von: **Acclaim**
 Vergleichbar mit: **WWF Attitude (86%)**
 Features: **Dual Shock**
 Erscheint: **März 2000**

Grafik: 83 Sound: 75

Fun: 86





Volltreffer: Mit dem richtigen Kriegsgerät ballert ihr auch stark befestigte Gebäude schnell und effektiv in die Luft.

Nuclear Strike 64

Nintendo 64 Shoot 'em Up Erneut macht ihr euch auf den Weg, um Feinden der freien Welt kräftig auf die Finger zu klopfen.

Spiele der so genannten Strike-Serie sind auf ziemlich allen Konsolenplattformen vertreten. Fans erinnern sich gewiss an den einen oder anderen Teil. Nun wird endlich auch der gute alte Nebelwerfer von Nintendo versorgt, diesmal jedoch mit einer ganzen Palette an Luft- und Boden-Einsatzgeräten.

Spielablauf: Kampfeinsatz

Als todesverachtender Pilot übernehmt ihr die Steuerung sowie das Kommando eines bis unter die Steuerklappen bewaffneten Kampffahrzeuges, beispielsweise Panzer oder Kampfhelikopter. Die Auswahl erstreckt sich dabei über verschiedene Kampftypen der NATO. Nach dem wichtigen Missionsbriefing, in welchem ihr genaue Instruktionen erhaltet, dürft ihr euch sogleich im Gelände breit machen. Gespielt wird stets aus einer Third-Person-Perspektive. Die Aussicht aufs Gelände richtet sich dabei stets selbstständig aus, so dass ihr euer Einsatzgerät meistens von hinten seht. Dort dürft ihr dann euren Weisungen entsprechend loslegen. Mit euren Waffensystemen, die vom normalen Maschinengewehrfeuer bis hin zur knallharten Hellfire-Mehrfach-Raketen-Attacke reichen, nehmt ihr Gegner unter

Beschuss. Da das jeweilige Gebiet recht weitläufig ist, unterstützt euch beim Aufspüren feindlichen Lebens ein eingeblendeter Radarbildschirm unten links auf dem Screen. Hier werden die existierenden Ziele in verschiedenen Farbkennungen angezeigt. Durch diese Orientierungshilfe könnt ihr so manövrieren, dass es stets vermeidbar ist, in gegnerisches Kreuzfeuer zu geraten. Aber auch versteckte Kräfte gilt es aufzuspüren. So müssen teilweise gnadenlos sämtliche Häuser zerstört werden, um getarnte Gegner aufzuscheuchen. Zusätzlich dient das Radar übrigens noch prima zur Nachschubbeschaffung, denn euer Einsatzgerät braucht natürlich auch von Zeit zu Zeit eine kleine Auffrischung. Ferner sorgen Lotsen mit informativen Funksprüchen dafür, dass ihr eure Einsätze erfolgreich abschließt.

Technik: Verwaschene Aussichten

Wie wir es vom N64 gewohnt sind, bietet das Spiel im Gegensatz zu Versionen auf PlayStation oder Saturn eine recht verwaschene Ansicht, die ich eigentlich nicht als negativ bezeichnen will. Die gesamte Grafik-Engine wirkt dafür äußerst flott und geht zu keiner Zeit in



Nachschub: Sobald Munition und Panzerung zur Neige gehen, holt ihr euch per Seilwinde kräftig Nachschub.



Treibjagd: Soldaten sind nur schwer auszumachen. Sie werden unter MG-Feuer genommen.

Ruckelphasen über. In Sachen Sound werdet ihr der Action auf dem Screen entsprechend mit martialischen Kommandos geleitet. Steuerungstechnisch bietet Nuclear Strike saubere, feine Kost.



Mario: Reden wir nicht lange um den heißen Brei herum. Nuclear Strike 64 mag man oder man kann mit der gesamten Materie nichts anfangen. Fans der Strike-Serie, die einen Nebelwerfer zu Hause haben, sollten sich auf alle Fälle das Modul genauer anschauen, vor allem weil der Schwierigkeitsgrad im Gegensatz zu anderen Teilen endlich auf ein vernünftiges Niveau herabgesetzt wurde. Für alle, die bisher noch keinen Teil der Strike-Reihe kennen, sei gesagt, dass es sich um normale Shooter-Action auf normalem Kriegsniveau handelt. Mögt ihr die Thematik nicht, lasst einfach die Finger davon.



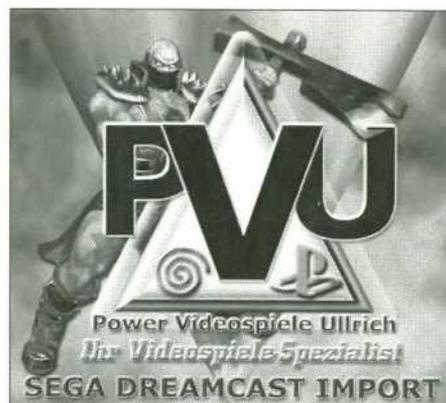
Hellfire! Mit einer gewaltigen Salve erledigt ihr sogar Panzer. Gut zu erkennen ist unten links das Radar. Alle blauen Anzeichen symbolisieren weitere Gegner.

Test Nintendo 64

Hersteller: Pacific Coast
 Vertrieb: THQ
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 139,- DM
 Hersteller von: THQ
 Vergleichbar mit: Buck Bumble (76%)
 Fakten: Rumble-Pak, Memory-Pak, Extension-Pak
 Erscheint: März 2000

Grafik: 70 Sound: 62

Fun: 77



Sega Dreamcast Kons.Jap.Imp.

nur unglaubliche
439,- DM

Dreamcast Konsole
Multinorm

(Preis auf Anfrage)

(beide Konsolen inkl. Joypad und Spannungswandler!)

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

Dreamcast Spiele Japan Imp.:

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

Vorbesteller erhalten Rabatt!

NEU! NEU! NEU! Dreamcast Umbau

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

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

jetzt reservieren!

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

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

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



Schnellere Heilung: Durch die Investition in eine gute Klinik samt professionelles Personal verringert ihr zum Beispiel die Verletzungszeiten eurer Spieler.



Statistik ist alles: Nach jeder Halbzeit erhaltet ihr eine Übersicht über das Geschehene, welche allerdings nicht unbedingt der Realität auf dem Rasen entspricht.



Offensive oder Verteidigung: Von eurer Aufstellung hängt es ab, wie sich die Spieler in der nächsten Begegnung schlagen.

Bundesliga 2000

Der Fußball Manager

PlayStation Simulation EAs erster Bundesliga-Manager steht ganz in der Tradition der PC-Klassiker.

Trainer- und Manager-Simulationen eines Fußball-Vereins blicken auf eine lange Geschichte zurück, auch wenn bisher vorrangig der große Bruder PC damit bedient wurde. Nach ein paar fehlgeschlagenen Versuchen, diverse Simulationen der englischen Premier League an den Mann zu bringen, wagt sich nun der Sportriese EA mit offizieller DFB-Lizenz aufs Feld.

Spielablauf: Einmal König Otto sein

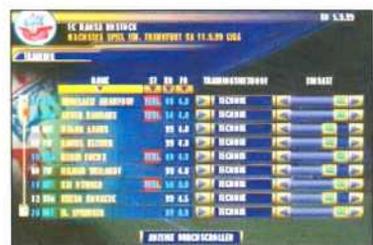
Ihr werdet im Sommer 1999 als Trainer und Manager eines der 36 aktuellen Vereine der ersten und zweiten Bundesliga eingestellt. Eure Aufgabe ist es beispielsweise mit Bayer Leverkusen die Meisterschaft zu holen, mit Aufsteiger Ulm gegen den Abstieg zu kämpfen oder mit einem Zweitliga-Verein den Aufstieg zu schaffen. Natürlich steht euch der Original-

Kader zur Verfügung, aus dem eine schlagkräftige Formation gebildet werden muss. Das erreicht ihr vor allem durch eine der nächsten Begegnungen, die ihr euch als beschleunigte Partie anschauen könnt. Angepasste Aufstellung und Taktik, Begriffe wie 3-4-3 oder 3-5-2 und Pressing oder Kurzpaspsspiel spielen dabei eine Schlüsselrolle. Zudem muss der Kader trainiert werden. Die einzelnen Spieler sind durch gut ein Dutzend Attribute, zum Beispiel Passgenauigkeit oder Antrittsstärke, charakterisiert. So lässt sich jedem eurer Platzhirsche ein spezielles Trainingsprogramm verpassen. Je nach euren Vorgaben üben sie Technik, Fitness oder ihre Charakterstärke. Natürlich kommt auch der Manager-Anteil nicht zu kurz. Ihr verwaltet das Budget des Vereins. Neben der Oberhoheit

über die Transfers und die Gehälter von Spielern müsst ihr Vertragsverhandlungen führen, Ärzte, Spielerbeobachter und Assistententrainer einstellen sowie diverse Gebäude, etwa Hotels und Trainingszentren, errichten, die das Training erleichtern und Mehreinnahmen bringen.

Technik: Menüs und Begegnungen live

In Sachen Technik hat sich Electronic Arts nicht gerade überschlagen. Sicherlich ist die Hintergrundgrafik, die hinter den halbtransparenten Menüs zu sehen ist, sehr ansehnlich, das ist aber schon alles. Auch die Live-Partie gibt nicht so viel her. Dies trifft ebenso auf die Geräusche zu, die sich auf ein paar Jubel im Spiel beschränken.



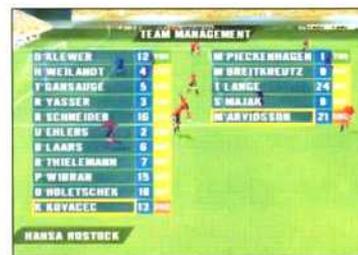
Eigenes Trainingsprogramm: Leider hat jeder Spieler nur drei Trainingsmethoden, die ihr lediglich in der Intensität verändert.



Endlich mal ein Freistoß-Tor? In den Standardsituationen zoomt die Kamera näher heran, so dass ihr mehr Einzelheiten erkennt.



Eine zweite Fan-Kurve? Im Stadion dürft ihr neben dem Preis auch festlegen, welche Blöcke für Dauerkartenbesitzer, eigene oder fremde Fans bereit stehen.



Auswechslung: Wenn alle Stricke reißen, müssen mitten im Spiel Aufstellung und Spieler ausgetauscht werden.



René: Bundesliga 2000 ist eine nett gemeinte Simulation, die in eine offene Marktücke hinein stößt.

Leider ist es mit der Simulationstiefe nicht allzu weit her. So fehlt ein großer Teil von Manager-Kompetenzen, wie Stadionausbau und Vermietung von Werbeflächen. Auch im Trainerbereich gibt es Schwächen. Dass dennoch nicht alles unbrauchbar ist, zeigt das ausgeklügelte Transfersystem, das Nachwuchsspieler und Spielerbeobachter berücksichtigt. Positiv muss man auch die DFB-Lizenz bemerken, welche diese Simulation für Deutschland wesentlich interessanter macht als vergleichbare für die Premier League. Als Paket gesehen ist Bundesliga 2000 vor allem etwas für Fußball-Freaks, die schon immer eine Trainer-Simulation zocken wollten. Simulation-Profis dürften aufgrund der zu geringen Spieltiefe bald genug davon haben.

Test PlayStation

Hersteller EA Sports
 Vertriebler Electronic Arts
 Spieleranzahl 1
 Geeignet für Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis 89,- DM
 Mutter von Electronic Arts
 Vergleichbar mit Premier Manager 2 (37%)
 Fehlt 36 Mannschaften, Memory-Card (15 Blöcke)
Erscheint: erhältlich

Grafik: 68 Sound: 62

Fun: 69



Spione: Um günstiger an neue Spieler heranzukommen, schickt ihr eure Beobachter los, die nach euren Vorgaben die Augen offen halten.

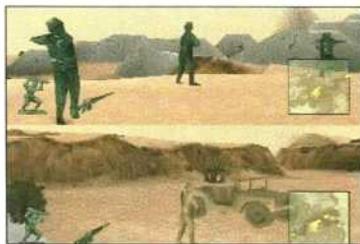


Kamikaze: Im Alleingang gegen eine feindliche Bunkerstellung fliegen beim Beschuss des Helden die Plastikspäne davon.

Army Men: 3D

PlayStation Shoot 'em Up Herbert Grönemeiers Vision über einen Spielzeugkrieg wird in diesem Game Realität.

Als Plastiksoldat hat man es nicht gerade einfach. Wenn es der Besitzer will, dann muss man eben in den Krieg ziehen. Hier haben die Army Men ein schweres Los gezogen. Besonders derjenige von ihnen, der für das Sondereinsatzkommando rekrutiert wurde. Als Rambo-Verschnitt bekommt er höchst brisante Aufträge, die er sofort auszuführen hat. Mit ausgefallenem Equipment bepackt, muss er Gebäude sprengen, Agenten enttarnen oder Gefangene befreien. Manchmal darf der Söldner mit einem Jeep oder einem Panzer das unwegsame Gelände durchstreifen, damit er schneller am Ziel seiner Mission ist. Seine Ausrüstung kann er hierbei mit neuen Waffen oder Minensuchgeräten aufwerten, die er in großen Kisten findet. Grafisch präsentiert sich die PC-Umsetzung recht schlicht. Die Sichtweite ist durch den nahen Nebel ziemlich begrenzt und wirkt bei näherem Betrachten sehr pixlig. Interessanter ist der Zweispieler-Modus. Mittels Splitscreen duellieren sich zwei menschliche Spieler im Deathmatch-Modus. Beim Capture the Flag hingegen hat jeder Spieler genug Zeit, mehrere Einheiten auf der Karte zu verteilen. Diese können dann abwechselnd selektiert werden, damit der Gegner nicht an die eigene Flagge kommt.



Capture the Flag: Der Multiplayer-Modus ist zweifelsohne das absolute Highlight.



Mario: Ein überragendes Highlight ist Army Men leider nicht. Trotz der guten Ansätze geht der Spielspaß recht schnell verloren. Die mangelnde Grafik und der hohe Schwierigkeitsgrad frustrieren jeden Profizocker. Lediglich der Multiplayer-Modus fasziniert und fesselt den Spieler mit ein paar Freunden längere Zeit vor den Bildschirm.



Eingeheizt: Gegen die beiden versteckten MG-Stellungen hat der Spieler keine Chance.

Test PlayStation

Hersteller: **3DO**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **Small Soldiers (72%)**
 Fakten: **Dual Shock, Multiplayer-Mode**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 61 Sound: 68

Fun: 63



Sony Playstation

- Memory-Card 1 MB (15 BI.) 9,99
- Memory-Card 2 MB (30 BI.) 19,99
- Memory-Card 4 MB (60 BI.) 24,99
- Memory-Card 8 MB (120 BI.) 24,99
- Memory-Card 24 MB (360 BI.) 29,99
- Memory-Card 32 MB 39,99
- RGB Kabel 7,99
- RGB Audio Kabel 11,99
- Link Kabel 7,99
- Padverlängerung 7,99
- SONY Dual-Shock Controller 55,99
- Flashfire Power Shock 32,99
- Flashing Dual Shock Controller 35,99
- Infrarot Wireless Controller 55,99
- Gun Universal Rocker 39,99
- Gun Universal Rocker inkl. Pointer 69,99
- Panther Gun 39,95
- Shock Rattle Gun 69,95
- PSX-Maus 22,99
- Lenkrad Ferrari Shock 2 119,99
- Lenkrad V3 CV-1118 A 129,95
- Lenkrad Fanatec Speedster 179,90
- PSX-Gehäuse 45,99
- V-Box (Video to PC Converter) 129,99
- PAL Booster 29,99
- RF Adapter 19,99
- Power Replay 39,99
- Game Buster CDX 99,95
- X-Ploder Classic 54,90
- X-Ploder-FX 75,99
- X-Ploder-Pro 119,99
- Dexdrive 72,99
- Multi Tap 49,90
- und vieles mehr!

- Railroad Tycoon 2 89,99
- Rainbow Six 89,00
- Ready to Rumble Boxing 89,99
- ReVolt 84,99
- Sled Storm 83,99
- South Park Luc Shack 86,95
- Spyro the Dragon 2 85,99
- Tekken 3 81,99
- The New Tetris 82,99
- Tiger Woods 2 84,99
- Tomb Raider IV 89,95
- WCW Mayhem 84,99
- und viele andere Titel

SEGA DreamCast Software

- Blue Stinger 92,99
- Buggy Heat 89,99
- Cool Boarders 89,99
- Dynamite Cop 89,99
- Get Bass incl. Angelrute 179,99
- Incoming 99,99
- NBA 89,99
- Psychic Force 84,99
- Racing Simulation 2 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 99,95
- Sega Rally 2 109,99
- Sonic Adventure 89,99
- Soul Calibur 109,99
- UEFA Striker 95,99
- Toy Commander 89,99
- World League Soccer 84,99
- und viele andere Titel

SEGA DreamCast

- SEGA Dreamcast (inkl. Modem) 489,00
- Controller 54,99
- Arcade Stick 84,99
- Keyboard 54,99
- Racing Controller 119,99
- Vibrationspack 44,99
- VMU Memory-Card 54,99
- RGB Scart Kabel (SEGA) 44,99
- RGB Scart Audio Kabel 29,99
- RGB Scart Kabel 24,99
- Padverlängerung 19,99

Nintendo 64

- N64 Grundgerät+Donkey Kong 299,99
- N64 Grundgerät (versch. Farben) 199,99
- Lenkrad inkl. Rumble Pack 129,99
- Controller (versch. Farben) 69,95
- Rumble & Tremor Pack & 1 MB MC 39,99
- und andere N64 u. Gameboy Soft- u. Hardware

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

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

**Shock Rattle Gun
69,95**

**Flashfire Power Shock
32,99**

BauConTec

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



Harte Infights: Die gegnerischen CPU-Fahrer setzen euch zeitweise durch ihren Fahrstil ganz schön zu.



Zerstörerisch: Randobjekte, wie etwa Schilder, dürfen beschossen werden. Diese stellen Hindernisse für das Feld dar.



Anvisiert: Nachdem sich das Zielobjekt im Fadenkreuz befindet, ist für den Rivalen alles zu spät.

Rollcage Stage 2

PlayStation Rennspiel Der actiongeladene Racer rund um die vielseitig einsetzbaren Vehikel kehrt zurück!

Genau vor einem Jahr sorgte ein Fun-Racer mit einem etwas anderem Spielkonzept für Aufsehen. Die Rede ist hier von Rollcage. Auf bereiften Vehikeln über die Pisten donnernd, lautete die Devise, die futuristischen Strecken unsicher zu machen und dabei vielerlei Waffen einzusetzen. Leider mangelte es dem Titel etwas an Langzeitmotivation.

Spielablauf: Rennvergnügen pur
Der erste Blick ins Menü des Sequels scheint wenig Neues zu offenbaren. Doch der Eindruck täuscht. Anfangs zeigt sich die Auswahl der verfügbaren Boliden noch stark eingeschränkt. Dieser Umstand lässt sich jedoch schnell beheben. Euer Anliegen besteht darin,

zuerst in der Amateur-Klasse für Aufsehen zu sorgen und euch weiter voranzuarbeiten. Eben dies lässt sich nur durch ein gutes Abschneiden in den einzelnen Rennen erzielen. Nicht alleine eine Platzierung auf dem Treppchen entscheidet über die Qualifikation für den nächsten Run, auch dem Einsatz eurer Waffensysteme kommt verstärkte Bedeutung zu. Apropos Waffensysteme, wie im Fun-Racer-Genre üblich, wurden die Goodies gut auf den einzelnen Kursen versteckt. Die Auswahl der einsetzbaren Defensiv- und Offensivwaffen scheint keine Grenzen zu kennen. Von gewöhnlichen Schutzschilden über Lenkraketen bis hin zu gigantischen Tasern und Anti-Gravitations-Bomben reicht die schier unerschöpfliche Bandbreite. Doch auch die Rivalen verstehen sich im Umgang mit Maschinengewehrsalven und dergleichen, so dass ihr neben der meist verzwickten Streckenführung ständig ein Auge auf das Fahrerfeld werfen müsst. Schafft ihr es schließlich, euch durch einen Sieg in der K.o.-Runde für die nächste Liga zu qualifizieren, habt ihr ein kleines Mosaiksteinchen erfolgreich beendet. Rollcage 2 bietet insgesamt vier Ligen. Je mehr Siege ihr einfahrt, desto mehr vergrößert sich die Anzahl der Vehikel. Doch der wohl grundlegendste Unterschied zu anderen Racern liegt in der Tatsache verborgen, dass sich eure

Fahrzeuge auch an Tunneldecken manövrieren lassen, um den Rivalen auf diese Weise ein Schnippchen zu schlagen. Aber auch der Fight gegen einen menschlichen Kontrahenten birgt ein immenses Spaßpotential durch Modi wie etwa Annihilation.

Technik: Superbe Optik
Überzeugte der Vorgänger bereits bezüglich der rasanten Geschwindigkeiten, so legten die Coder von ATD noch ein Schnippchen drauf. Ein Speed von beispielsweise 500 km/h wird überzeugend in Szene gesetzt und wirkt enorm authentisch. Selbst in Sachen Streckendesign hat sich einiges getan. Die einzelnen Kurse vermitteln ein noch besseres Future-Flair als der Vorgänger. Der Sound kann sich wahrlich hören lassen. Das Moving-Shadow-Label gab einige Drum'n-Bass-Perlen frei. Die vertretenen Titel stellen aufgrund ihrer eingängigen Hooklines einen perfekten Hintergrund zu der rabiaten Screen-Action dar.



Hindernisse: Ist die Werbetafel erst einmal getroffen, solltet ihr bei eurer weiteren Fahrt Vorsicht walten lassen.



Mario: Rollcage Stage 2 vermag mich sofort in seinen Bann zu ziehen. Als Fan des ersten Teils bzw. der WipEout-Reihe muss klar festgestellt werden, dass sich einiges getan hat. Der Umfang, einer der meist bemängelten Kritikpunkte des Prequels, wurde erheblich aufgestockt. Zudem bietet der Racer rund um die an der Decke fahrenden Kisten eine opulente Grafik. Selten zuvor bekam ich eine derart flüssige Optik zu Gesicht, die mit famosen Explosions- und Lichteffekten nur so gespickt war. Trotz allem ziehe ich Wip3out dem neuesten Rollcage vor. Fans des ersten Teils kommen auf alle Fälle durch die große Anzahl neuer Strecken und Fahrzeuge vollends auf ihre Kosten. Schließlich ist dieser Titel mit Sicherheit nicht nur für Fans des Prequels lohnenswert!

Moving Shadow

Das Label Moving Shadow, ein Vorreiter in Sachen Breakbeat bzw. Drum'n Bass, gab kurzerhand einige aktuelle Tracks aus dem Fundus frei. Insgesamt bewegen sich die Tracks nicht auf dem knallharten Step-up-Stil, sondern gehören eher einem gemäßigt jazy Vibe an.

- E-Z Rollers - Breakbeat Generation
- E-Z Rollers - Double Cross
- Technical Itch - Deadline
- Omni Trio - Penetration
- Omni Trio - Secret Life
- Aquasky - Control
- Aquasky - Halifax
- Flytronix - Imaginary Forces
- Flytronix - Naked Funk
- Dom & Roland - Spooks
- Dom & Roland - Slipstream



Doppelt gemoppelt: Ihr bewegt euch, durch einen Schutzschild gesichert und wild um euch feuern, über die Piste.



Schöne Aussichten: ATD sparte nicht mit animierten Randobjekten, zum Beispiel fliegenden Raumgleitern.



Ausgeknoct: Dies ist zwar nicht die feine englische Art, dennoch erweisen sich Rempfeinlagen gegen die Widersacher als wirksames Mittel.

Test PlayStation

Hersteller: **ATD**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Rollcage (82%)**
 Fakten: **20 Spieler, Dual Shock, fünf unterschiedliche Spielmodi**
Erscheint: März 2000

Grafik: 82 Sound: 80

Fun: 82



Grudge Warriors

PlayStation Shoot 'em Up Trashige Fun-Ballerspiele sind im Moment wieder schwer in Mode. Da kann sich auch Take 2 nicht lumpen lassen.

Die Handlung von Grudge Warriors ist simpel gestaltet: Ihr übernehmt eines von elf Dreimann-Teams. Diese Trupps, die endzeitmäßig Banden genannt werden, hören auf solch klangvolle Namen wie Pyromaniacs oder Robotechs. Im Kampf wollen sich diese Banden mit anderen messen. Im Einspieler-Modus werdet ihr in einen weit-

läufigen Level versetzt, in dem ihr allerhand schießwütige Objekte abzuknallen habt. Meist sind das Fahrzeuge oder fest installierte Kanonen. Ihr feuert entweder mit einem MG oder mit Raketen, die auf 100 Stück begrenzt sind. Sinn der Missionen ist es, ein vorgegebenes Ziel zu eliminieren, zu dem ihr erst vordringen müsst. Dazu sind vorher



Explosionen en masse: Kommt ihr in ein größeres Gefecht, seht ihr den Level vor lauter Sprengungen nicht mehr.



René: Mit Grudge Warriors ist Take 2 ein ganz nettes Spielchen gelungen. Insbesondere die Gestaltung der einzelnen Levels, die ein wenig adventurehaft aufgebaut sind, eröffnet euch immer neue

Wege. Allerdings ist es so ziemlich egal, welche Bande ihr wählt. Deutliche Unterschiede in Bewaffnung und Fahrverhalten sind nicht auszumachen. Technisch bewegt sich Grudge Warriors auf gutem Niveau.

ein paar andere Einrichtungen zu zerstören. Nebenbei sammelt ihr Pick-ups ein und zerlegt einige Generatoren. Wie viele von denen

noch übrig sind, geben die Zahlen am oberen Bildrand an. Natürlich gibt es auch einen Versus-Modus für zwei Spieler.



Bewährt: Gegen fest installierte Kanonen gibt es Mavericks. Gegen Fahrzeuge hilft eine andere Waffe.



Welche Bande soll es denn sein? Auch wenn der Unterschied zwischen den einzelnen Teams nicht so ganz klar ist, dürft ihr einen von elf Trupps wählen.

Test PlayStation

Hersteller: Take 2
Vertrieb: Take 2
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Fortgeschrittene
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: Take 2
Vergleichbar mit: Tiny Tank (74%)
Fakten: 11 Teams, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 72 **Sound:** 68

Fun: 71

Supercross 2000

Nintendo 64 Rennspiel Schlammrocker und Freestyler aufgepasst! Hier bekommt ihr eure Packung Schlamm.

EA Sports präsentiert nun auch für Nintendos Toaster sein Supercross 2000. Hierbei übernehmt ihr einen der 24 besten Fahrer der Welt (Greg Albertyn, Jeff Emig, Kevin Windham, Mike Metzger, etc.) und zeigt, was ihr drauf habt. Neben normalen branchenüblichen Einzel- und Freestyle-Rennen dürft ihr sogar eine komplette Saison mit eurem Wunschfahrer absolvieren. Selbstverständlich

unterscheidet sich dabei jeder Fahrer in Sachen Steuerung, Begabung und Fähigkeiten. Um an diesen Features etwas zu feilen, darf der ambitionierte Neuling sie im Training natürlich erst einmal perfektionieren und fleißig üben. Im späteren Rennverlauf besteht euer Handeln darin (wer hätte es gedacht), mit eurer Enduro den Schlamm der Piste in Wallung zu bringen. Allerdings versuchen eure



Swen: Gäh! Sind wir schon auf Sendung? Ah, ja ... Okay, Supercross 2000 ist eines der Spiele, bei denen man sich fragt, wie man die Thematik aus der Realität ins Spiel umsetzt. Ich für meinen Teil kann in diesem Fall nur Folgendes feststellen: Der Ansatz ist gut, aber bei der Ausführung wurde gnadenlos versagt. Warum? Nun, zum einen ist die

Steuerung grauenhaft schwammig und ungenau. Man hat sein Gefährt zu keiner Zeit richtig unter Kontrolle, geschweige denn im Griff. Zum anderen hat man auf den Strecken in Kurven gar keine Chance, richtig einzulenken, um diese zu meistern. Und so tropft die gesamte Session so mir nichts dir nichts mit Vollgas - Bremsen - Vollgas - Bremsen an einem vorbei.

Konkurrenten nicht gerade zimperlich, euch wertvolle Punkte und Plätze streitig zu machen. Es liegt also in eurer Hand, euch durch zeitlich genau getimte Schubser und Stöße einen Vorteil herauszufahren. Das gesamte Spiel wurde sehr gutmütig realisiert und versucht erst gar nicht, möglichst realistische physikalische Eigenschaften zu simulieren. Doch das ist gut so, denn sonst würde der Rennablauf mehr den Titel "Schlamm-schlacht 2000" erhalten.



Richtungspfeil: Um euch nicht völlig unvorbereitet zu lassen, zeigt ein Pfeil, wie es weitergeht.



Superjump: Mit der richtigen Technik gelangen euch auch spektakuläre Sprünge. Und mit etwas Übung überspringt ihr somit Dreier-Hügel, um wertvolle Sekunden zu sparen.

Test Nintendo 64

Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 120,- DM
Muster von: Electronic Arts
Vergleichbar mit: Supercross 2000 (PS 51%)
Fakten: 24 Spieler, Expansion-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 67 **Sound:** 61

Fun: 56

Rayman 2 The Great Escape

Dreamcast Jump & Run Der genialste Jump&Run-Held aller Zeiten ist zurückgekehrt und lehrt die Konkurrenz das Fürchten.

Rayman zeigte bereits auf dem Nintendo 64, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Es hat zwar unwahrscheinlich lange ge-

dauert, bis der neuste Teil dieses Klassikers endlich erschienen ist, dennoch hat sich das Warten gelohnt. Auch der Dreamcast wird jetzt von dem blond beschopften Knuddelheld heimgesucht. Pate stand hierfür die PC-Version des genialen Hüpf- und Springspieles. Allerdings wurde dieses Vergnügen von den Programmierern noch einmal gehörig überarbeitet und enthält jetzt etliche Details, die noch in keiner anderen Version zu sehen waren.

Spielablauf: Linear, aber abwechslungsreich

Der böse Admiral Klingenbart hat es wieder einmal geschafft und die ganze Welt unterjocht. Auch Rayman ist dem bösen Piraten bereits in die



Bissig: Springt Rayman über die Seerosenblätter, wird er von gemeinen Piranhas angegriffen, die den kleinen Helden verspeisen wollen.

Hände gefallen. Für ihn scheint schon jetzt alles verloren. Als jedoch sein alter Freund Globox von den Piraten durch die Zellentür hereingeschleift wird, gibt es wieder einen Lichtblick im Leben des schnuckligen Helden. Dieser erzählt ihm dann, dass die Piraten alle Lums, aus denen das Zeit-Raum-Gefüge

besteht, gestohlen haben. Von Ly, der guten Fee, hat Globox einen Silberlum erhalten, der Rayman seine alte Kraft zurückgibt. Mit dieser Macht gelingt es den beiden zu entkommen und den Feldzug gegen den bösen Admiral Klingenbart zu starten. Die dreidimensionalen Welten von Rayman 2 sehen auf den ersten Blick

Intro

Die Piraten von Admiral Klingenbart versklaven das ganze Land.



Putzig: Die Könige der Kleinlinge weisen euch den Weg.



Schwungvoll: Ist Ly erst einmal befreit, lernt sie euch gleich einen neuen Move.



Hitzig: In dem Vulcan-Level lauern einige besonders fiese Passagen auf euch, die euer ganzes Können verlangen.



SIENST DU DIESE LUFTSTRÖMUNG, RAYMAN?

Hilfsbereit: An bestimmten Stellen trefft ihr auf Murfy. Dieser steht euch ständig mit guten Ratschlägen zur Seite.



Wusstet ihr schon ...?

...dass die GameBoy-Version von Rayman absolut identisch mit dem ersten, zweidimensionalen Teil ist.



Gemein: Während Rayman an diesen Spinnweben nach oben steigt, fallen Fässer aus den Luken darüber.



Wegweiser: An manchen Stellen, die für ein Weiterkommen unbedingt notwendig sind, weisen euch Pfeile die Richtung.



Befreit: Zerstört Rayman den kleinen Käfig, kann er gleich weitere Lums einsammeln.



Übersichtlich: Mit einer bestimmten Kampfperspektive bleibt der Gegner auch in kniffligen Situationen stets im Blickfeld.



Eingesammelt: Im Spiel sind einige Kristalle versteckt, mit denen Mini-Games freigeschalten werden dürfen.

riesig aus. Betrachtet man allerdings den Spielablauf, ist dieser relativ linear aufgebaut. Nur selten bietet sich die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Wegen eine Entscheidung zu treffen. Das stört beim Spielen aber überhaupt nicht. Man

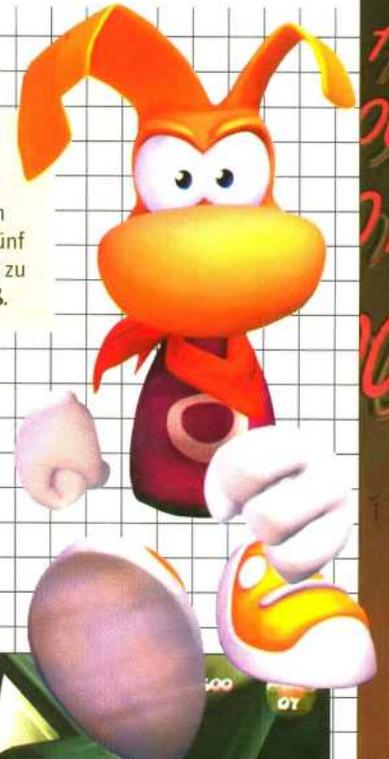
ist von den mannigfaltigen Aufgabenstellungen derart eingenommen, dass eine zu große Verzweigung nur störend wäre. Die Hindernisse, welche bei Rayman 2 geboten sind, erinnern sehr stark an den ersten, zweidimensionalen Teil. Viele Passagen, die auf alle Fälle in einem genialen Jump & Run vorkommen sollten, wurden perfekt in die dritte Dimension portiert. Egal ob es sich um eine Reihe kniffliger Sprünge oder ein verzwicktes Rätsel handelt, Rayman trumpft in jeder Hinsicht mit herausragenden Ideen auf. Verschiedene Elemente, wie etwa der Granatenritt oder der Flug auf einer Rakete, lockern das Spiel immer wieder auf und lassen so



Flink: Um diese Bodenlücke zu öffnen, bedarf es eines besonderen Kniffes. Wirft der Pirat mit den Fässern, müsst ihr nur rechtzeitig ausweichen.

Die Mini-Games

Damit sich die Dreamcast-Version auch deutlich von den anderen Fassungen abhebt, haben die Coder von Ubi Soft einige Neuerungen eingefügt. Sammelt man im Spiel Kristalle ein, dürfen in Globovillage fünf Mini-Games freigeschaltet werden. Mit bis zu vier Spielern bieten diese jede Menge Spaß.



Drollig: Um an die versteckten Käfige zu gelangen, muss Rayman auf großen Ästen eines Baumes nach oben steigen.



Mit Rayman hat Ubi Soft schon seit vielen Jahren ein geniales Maskottchen. Hoffentlich verlegt der kleine Blondschoopf nicht einmal einen seiner Körperteile, die ohne Halt an seinem Rumpf baumeln.



Verfolgt: Bei der rasanten Abfahrt in der Eishöhle wird Rayman von einem gefräßigen Monster gejagt.



Fischig: Bei dem Ausflug in die Welt des Wassersports fallen sofort einige neue Details auf, die von den Programmierern nachträglich eingefügt wurden.



Schubrakete: Sogar mit einem Fass, gefüllt mit Schießpulver, erhebt sich Rayman in die Lüfte.



Lustig: Kaum habt ihr einen der Kleinlinge befreit, tanzt ihr zusammen eine witzige Polka.



Bonus-Game: Nur wer das Wettrennen gegen Ly gewinnt, kommt dem Spielende ein Stück näher.

schnell keine Langeweile entstehen. Seine Freunde sollte Rayman ebenfalls beschützen. Diese öffnen ihm dann Türen oder aktivieren einige Schalter, damit der gliederlose Held schnell an seinem Ziel angelangt. Ein absolutes Highlight sind mit Sicherheit die Endboss-Kämpfe. Hier kommt man auf keinen Fall voran, ohne seinen Grips zu bemühen. Erst nach längerem Ausprobieren einiger Taktiken gelingt es dem Spieler, die Schwachstelle des Obermotzes zu erkennen. Dann gestaltet sich der Kampf meist relativ einfach. Hat Rayman ein bestimmtes Spielziel erreicht, lernt er neue Fähigkeiten, wie zum Beispiel sich an den rosa Lums festzuhalten, hinzu. Seine Schusskraft verstärkt sich ebenfalls

mit der Zeit und die Energieleiste erhält nach jedem erledigten Endboss ein neues Stück dazu. Ist ein Level erfolgreich beendet, wird das Ergebnis abgerechnet. Nur wer alle Käfige gefunden und zerstört hat, darf an den Bonus-Games teilnehmen. Dabei handelt es sich meistens um sportliche Rennspiele, die gegen andere Charaktere ausgetragen werden. Hier gilt es vor allem, alle Lums einzusammeln, welche sich auf der Strecke befinden. Diese füllen nicht nur euer Konto, sondern auch die Zeitleiste wieder auf, die zum Erreichen des Zieles möglichst lang sein sollte. Auf dem Weg zur Festung von Admiral Klingensbart findet

Rayman des Öfteren Gegenstände, die er an anderen Orten einsetzen muss. Der Weg dorthin erweist sich leider als sehr beschwerlich. Riesige Abgründe oder zerbrechende Plattformen sollten erfolgreich überquert werden, ohne das Artefakt zu verlieren. Hat Rayman endlich alle



Hürdenlauf: Die vielen Hindernisse, die Rayman zu überwinden hat, sind sehr abwechslungsreich.



Psychedelisch: In diesem Karussell windet sich alles um die eigene Achse. Bei dieser Farbenpracht dreht es auch versierten Zockern den Magen um.

Die Grafik

Vergleicht man die DC-Version mit anderen Plattformen, fällt schon bei den ersten Szenen auf, dass hier wesentlich mehr Details in der Welt vorhanden sind. Mit mehreren Blumen und Schmetterlingen wirkt die Landschaft sehr lebendig.

Dreamcast



Nintendo 64



erste hilfe

HILFESTELLUNG

Kleine Gegner

Beim Kampf gegen einen oder mehrere Piraten sollte der Spieler stets die Auto-Aim-Taste gedrückt halten. Mit dieser Funktion habt ihr, ähnlich wie bei Zelda, stets die Gegner im genauen Blickfeld. Ausweichen gestaltet sich hier ebenso einfach wie das Schießen auf den Widersacher.

Rätsel

Um selbst knifflige Puzzel einfach zu lösen, ist kein großer Aufwand nötig. In der Dreamcast-Version weisen euch meist kleine Pfeile auf wichtige Stellen hin, die ihr dann nur noch untersuchen müsst, um im Spiel weiterzukommen.

Sprenghäuser

Diese sind nur für zwei Sachen gut. Entweder öffnet ihr damit verschlossene Türen und Luken oder ihr entzündet das Fass an einer Fackel, was diese dann in einen hitzigen Feuerstuhl verwandelt.

Die Rutschen

Während ihr auf einer der massenhaft vorkommenden Rutschen entlang schlittert, müssen oft Schalter oder Gegenstände zerstört werden. Seht ihr nicht, wo euch der Weg weiterführt, verhilft ein kleiner Sprung zur besseren Übersicht.

Endgegner

Jeder Boss hat seine bestimmte Taktik. Beobachtet ihn gut und überlegt euch, wie ihr ihn am besten erledigen könnt. Im Umfeld findet ihr oft hilfreiche Gegenstände, die für den Sieg absolut notwendig sind.

Objekte gefunden, steht er seinem Erz-Rivalen Admiral Klingensbart gegenüber. Dieser hat aber noch einige Überraschungen parat, mit denen er versucht, Rayman den Garaus zu machen.



Ringelreihen: Angekommen in Globoville, freuen sich die Kleinen und feiern gleich ein großes Fest.

Technik: Eine Offenbarung

Bei Rayman 2 wird schnell deutlich, wie stark die Hardware des Dreamcast in Wirklichkeit ist. Mit einer konstanten Bildwiederholungsrate von 60 Bilder pro Sekunde flimmert dieses Spiel superflüssig über den Screen. Gegenüber der PC-Version haben die Programmierer hier eine Menge verbessert. Mit mehr Details und einem riesigen Schwarm von Schmetterlingen, Fliegen und Fröschen wirkt die Umgebung sehr lebendig. Auf der Bodentextur meint man neben den kleinen Fußabdrücken von Rayman einen Bump-Mapping-Effekt erkennen zu können. Die vier vollkommen neuen Bonus-



Feinmotorik: Wer sein Joypad nicht hundert Prozent unter Kontrolle hat, wird an diesen Gegner nicht herankommen.



Barriere: Die Laserschranken lassen sich nur mit größter Vorsicht und einer Portion Mut überqueren.



Feurig: Kein Endgegner verlangt ein besseres Timing als dieser Feuergott. Nur wer den Lösungsweg kennt, hat eine reelle Chance.



Klettermax: Um den reißenden Gebirgsstrom zu überwinden, hangelt sich Rayman an der Ranke entlang.

Levels sah man bisher in keiner anderen Rayman2-Version. Außerdem darf der Spieler, sofern der Dreamcast an das Internet angeschlossen ist, auf der Homepage von Ubi Soft eine weitere Welt freischalten. Die einzelnen Abschnitte werden im Spiel über eine neue Oberweltkarte ausgewählt, die extra für die Dreamcast-Version entwickelt wurde. Soundtechnisch ist dieses Spiel auch ein wahres Vergnügen. Das Intro ist mit einer Sprachausgabe hinterlegt und die anderen Geräusche wirken wesentlich klarer, als es bei der Nintendo64-Version der Fall war. Besitzer einer Dolby-Surround-Anlage kommen in den Genuss einer perfekten Geräuschkulisse.



Star-Wars-like: Wie beim Angriff auf den Todesstern rast Rayman mit seiner Rakete durch die Tunnel.



Der putzige Rayman ist in seiner Welt ein großer Star. Alle Lebewesen dort haben den kleinen Kerl lieb.

Mario: Die Dreamcast-Version von Rayman 2 ist auf alle Fälle die herausragendste. Bei kaum einem anderen Spiel kommt so viel Laune auf wie bei Rayman 2 von Ubi Soft. Der Spielwitz ist absolut perfekt und der Knuddelfaktor von Rayman absolut ungeschlagen. Das Gameplay hat sich zwar nicht sehr verändert, doch die zahlreichen Verbesserungen rechtfertigen die hohe Wertung. Wie versprochen beinhaltet das Game zahlreiche Mini- und Bonus-Games, damit es auch nach dem ersten Durchzocken noch interessant bleibt. Mit mehreren Freunden sind diese Spiele wirklich der Hammer. Wie es nur selten bei Umsetzungen der Fall ist, hat Ubi Soft hier ganze Arbeit geleistet. Nur wer Rayman 2 schon auf dem N64 geockt hat, sollte beruhigt die Finger davon lassen.

Test Dreamcast

Hersteller: **Ubi Soft**
 Vertrieb: **Ubi Soft**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster vom: **Ubi Soft**
 Vergleichbar mit:
Banjo Kazooie (92%)
 Fakten: **Dolby Surround, Mini-Games, Internet-Funktion**
Erscheint: März 2000

Grafik: 93 Sound: 83

Fun: 92



Road Rash Jailbreak

PlayStation Rennspiel Seid ihr bereit für den totalen Wahnsinn auf zwei Rädern? Dann heißen wir euch bei Road Rash Jailbreak willkommen!

Alle Verrückten der Landstraßen sind wieder da! Road Rash Jailbreak macht da weiter, wo Road Rash 3D aufgehört hat. Cooler Sound und heiße Öfen. Seid ihr hart genug, um auf dem glühenden Asphalt zu überleben? Dann schwingt euch in den Sattel!

Spielablauf: Vollgas

Im Gegensatz zu den Vorgängern, bei denen es im Prinzip hieß Vollgas geben, Kohle kassieren, Öfen kaufen und wieder Vollgas geben, stehen euch beim neusten Ableger völlig andere Möglichkeiten offen, wie zum Beispiel die Verfolgungsjagd. Ihr übernehmt die Rolle eines knallharten Cops der Highway-Patrol und sorgt für Zucht und Ordnung auf der Straße. In einem vorgegebenen Zeitlimit müsst ihr eine gewisse Anzahl an Straßenrowdys stellen, zur Raison rufen und diesen Jungs gesalzene Tickets verpassen. Aber es ist auch die Räuber- und Gendarm-Variante möglich. Hierbei spielt einer den Räuber und versucht dem anderen, der als Polizist unterwegs ist, zu entkommen. Oder ihr schnappt euch einen menschlichen Mitspieler und geht zusammen auf Fahrt. Auf einem heißen Bike mit Beiwagen nehmt ihr an den Rennen teil. Dabei müsst ihr das Gefährt durch Absprache und Ausbalancierung zwischen beiden Fahrern gemeinsam steuern. So mancher Lacher ist hier vorprogrammiert. Wer es ganz hart haben will, absolviert die Beiwagen-Rennen via Multitap, wobei je zwei Spieler ein Gespann steuern. Das ist zu langweilig? Gut, was haltet ihr dann von Hetzjagden gegeneinander? Endlich steht in Road Rash ein solcher Mode zur Verfügung. Hier kann nicht nur

ein Rennen absolviert werden, sondern lustigerweise dürft ihr euch auch noch gezielt beharken, was bedeutet, dass ihr kurzerhand neben dem Mitspieler parkt und dann auf diesen einklopft. Da die Thematik bei Road Rash langsam doch ein wenig abgenutzt ist, wurde für den Einzelspieler eine Story eingebaut. Spaz, der wildeste, irrsite Rasher aller Zeiten, wurde von der Polizei gefangen genommen und schmort seitdem im Kittchen. Nun liegt es an euch, einer Motorrad-Gang beizutreten, knallharte Prüfungen zu bestehen und euch zu beweisen. Denn nur dann könnt ihr Oberbiker Spaz aus dem Gefängnis befreien. Zusätzlich dürft ihr euch auch an Strecken- und Rundenrekorden versuchen, wobei das Hauptaugenmerk weniger darauf liegt, die anderen Biker von den Maschinen zu holen, als darin, ihnen auszuweichen.

Technik: Saubere Steuerung

Grafisch setzt Road Rash Jailbreak zwar keine neuen Maßstäbe, aber die Strecken wurden detaillierter und vor allem abwechslungsreicher in Szene gesetzt. Auch das Waffenspektrum der Fahrer wurde erweitert. So stehen neben normalen Knüppeln und Ketten jetzt auch Elektroschocker



Unsanft: Gegenseitiges Attackieren während der Fahrt kostet wertvolle Energie. Sinkt diese auf Null, hat der Biker nicht mehr genügend Kraft, sich im Sattel zu halten.



Doppel: Im Beiwagen-Modus gilt es, sich abzusprechen und Lenkung und Verteidigung zu koordinieren.

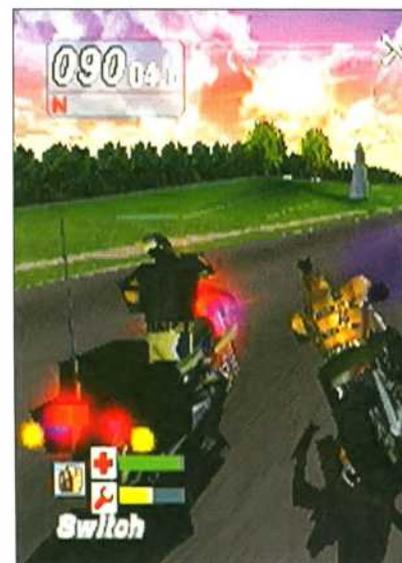


Mario: Ganz klar, es ist Fun pur, was Road Rash Jailbreak da bietet. Wir haben uns beim Zocken stundenlang köstlich amüsiert. Da nun mehr Einzelspieler-Modi als in den Vorgängern enthalten sind, wird die Motivation lange vorhalten. Und auch die Mehrspieler-Modi sind ein Garant für Party-Laune. Dass die Musikstücke in Road Rash Jailbreak für alle Head-Banger wieder absolute Pflicht sind, werde ich nicht großartig erwähnen müssen. Klar, Road Rash Jailbreak ist Geschmackssache, aber alle, die die Vorgänger mochten, müssen hier zuschlagen.

zur Verfügung. Die Steuerung ist exakt und sauber. Ihr lenkt die Bikes entweder in einem Arcade- oder Simulations-Modus. Das Bike zeigt dabei dann realistische oder unrealistische Fahreigenschaften. Und selbstverständlich verwöhnt euch auch wieder cooler Biker-Sound beim Renngeschehen. Von daher, auf in den totalen Wahnsinn!



Abflug: Nach einem Sturz solltet ihr aufpassen, dass euch Autos nicht überrollen.



Polizeigewalt: Dieser unfreundliche Mitarbeiter der Highway-Patrol versucht unseren netten Motorradfreund von der befestigten Straße zu drücken.



Timing: Mit etwas Übung habt ihr schnell den Bogen raus, eure Widersacher gezielt von der Maschine zu holen und über den harten Asphalt schleifen zu lassen.



Beiwagen-Mode: Im Gegensatz zum normalen Bike lässt sich der Beiwagen ganz anders lenken.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Hersteller von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **Road Rash 3D (82%)**

Faktor: **Dual Shock, Multitap**
 Erscheint: **März 2000**

Grafik: **78** Sound: **85**

Fun: 80

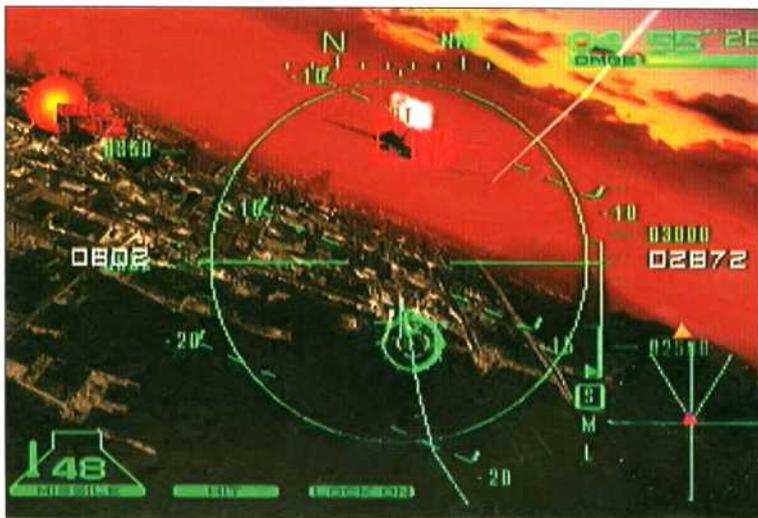


Deadly Skies

Dreamcast Shoot 'em Up Top Gun meets Aero-wings. Mit Kampfjets für die Freiheit der Republic Laconia!

Deadly Skies, die ausländische Verteidigungsorganisation, beginnt junge talentierte Piloten zu rekrutieren. Ziel ist es, auf die Krisensituation rund um Laconia zu reagieren und einer bevorstehenden Kriegshandlung vorzubeugen. Euer Job ist es nun, einen bis unter die Flügelklappen bewaffneten Kampfjet durch verschiedene brenzlige Missionen zu führen und zu überleben. Zwar hört sich die Hintergrund-

geschichte des Spiels recht futuristisch an, aber die zur Verfügung stehenden Kampfflugzeuge erinnern meistens an Prototypen unserer Epoche. Die Steuerung der Maschine sowie den Einsatz ihrer Waffensysteme dirigiert ihr via Pad aus der internen Perspektive, sprich aus der Sichtweise eines Piloten. Um eine Übersicht über alle wichtigen taktischen Daten zu erhalten, werden wichtige Werte, wie Geschwindigkeit,



Volltreffer: Zuerst haben wir unser Ziel mit MG-Salven in Position geschossen, nun gibt ihm eine ferngelenkte, hitzeempfindliche Rakete den Rest.



Mario: Deadly Skies mag mit grafischer Brillanz und sehr realistischen Umgebungen daher kommen, aber irgendetwas fehlt mir beim Spiel. Gut, die Steuerung ist recht sauber, aber trotz alledem ist das Game weder Fisch noch Fleisch. Als Flugsimulator kann man den Titel nicht anbieten, da hier einfach zu wenig vom Spieler selbst erledigt wird. Beispielsweise

muss weder gestartet noch gelandet werden. Aber als reines Shoot 'em Up können wir den Titel auch nicht behandeln, da dafür ein wenig Action fehlt. Dazu muss einfach zu lange im Luftraum sondiert werden. Was bleibt, ist ein Mix aus gewollter Simulation und angedeutetem Action-Shooter. Dies kann jedoch nicht richtig überzeugen.

Flughöhe und Radar stets auf dem Screen eingeblendet. Habt ihr durch geschickte Manöver einen Gegner in erreichbares Blickfeld gebracht, dürft ihr diesen mit Maschinengewehrsalven sowie unterschiedlichen Tod bringenden Raketen attackieren. Aber Vorsicht, der Widersacher ist nicht dumm und agiert stets in Gruppen! Sehr schnell werdet ihr dabei selbst aufs Korn genommen und dann liegt es an euch, euren Kampfjet und somit euch selbst durch todesmutige Manöver aus der Schusslinie zu bringen.



Briefing: Vor jedem Einsatz erhaltet ihr detaillierte Befehle.

Test Dreamcast

Hersteller: **Konami**
 Vertrieb: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Hersteller von: **THQ**
 Vergleichbar mit: **Aerowings (76%)**
 Faktoren: **Visual Memory**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 75 Sound: 50

Fun: 68



-> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

Die Tipps-&-Tricks-Hotline: 0190/82 46 66

täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
 Schnell Einfach Kompetent

Dieser Service der Firma MCMF kostet DM 3,63 pro Minute



Aus den Augen, aus dem Sinn: Die einfache Bord-Kanone reicht für die meisten Gegner.



Geh aufs Ganze: Mit dem Schutzschild verhindert man besonders im Kampf gegen die Bosse größeren Schaden.



Klebt an der Decke: Die lästigen Robo-Spinnen greifen dummerweise auch von oben an.

Red Dog

Dreamcast Shoot 'em Up Ein Panzer auf vier Rädern macht in Argonauts erstem 128-Bit-Spiel Jagd auf feindliche Roboter-Horden.

Der britische Softwarehersteller Argonaut, bekannt geworden durch das Knuddelkrokodil Croc, hat nun endlich sein erstes Projekt für den Dreamcast fertiggestellt. Nach einigen Verzögerungen erscheint das futuristische Shoot 'em Up Red Dog bei uns. Ob Sega damit auf den Hund gekommen ist, verrät euch dieser Test.

Spielablauf: Alleine pfui, im Team hui!

Red Dog bietet prinzipiell zwei grundverschiedene Spielvarianten: zum einen den klassischen Seek-and-Destroy-Singleplayer-Mode und zum anderen einen waschechten Multiplayer-Modus für bis zu vier menschliche Pad-Künstler. Wenden wir uns zunächst einmal der normalen Variante zu. Eure Aufgabe besteht darin, mit eurem hochgerüsteten Panzer-Buggy diverse Missionen, meist Zerstörungsfeldzüge, zu erfüllen. Mission Nummer 1 führt euch in einen Vulkan, der von feindlichen Geschützen, Söldnern und Robo-Spinnen geradezu wimmelt. Ihr habt natürlich einige Waffen in petto, um euch dieser Übermacht zu erwehren. Mit dem unversiegbaren

Laser und einem wiederaufladbaren Schutzschild macht ihr euch auf den Weg. Durch Aufsammeln von Icons, die vernichtete Gegner hinterlassen, rüstet ihr diverse Sekundärwaffen nach. Am Ende jedes Levels wartet ein großer Endgegner auf euch, der jeweils nur mit viel Taktik und Geduld aus dem Weg zu räumen ist. Leider ist dies spielerisch schon alles, was Red Dog im Einzelspieler-Modus zu bieten hat. Nur der Schwierigkeitsgrad zieht entsprechend an. Wesentlich interessanter scheinen da schon die Mehrspieler-Freuden zu sein. Hier fährt Argonaut drei verschiedene Versionen auf: Skirmish, Team und Tournament. Diese sind wiederum in Deathmatch, Bomb-Tag, Knockout und Flag-Runner unterteilt. Der Unterschied liegt meist im Detail. Einmal muss man einfach als Letzter aus dem Arena-Kampf hervorgehen, in einem anderen Modus den nächsten Punkt des Levels erreichen oder für 30 Sekunden eine Flagge in Besitz halten.

Technik: Für den gehobenen Geschmack

Red Dog gehört vielleicht spielerisch nicht zur Elite der DC-Spiele, grafisch jedoch kann man sich nicht beschweren. Weder Aufbau- noch Framerate-Probleme waren während unseres



Missionbriefing: Dank der deutschen Lokalisierung werden selbst Nicht-Engländer in militärische Feinheiten eingeweiht.

Tests auszumachen. Sogar der rechenintensive Vierspieler-Splitscreen überzeugte auf ganzer Linie. Der Multiplayer-Modus hat zwar nicht so viele Details wie die Singleplayer-Variante, gehört allerdings bisher zum Besten auf Segas Flaggschiff. Die Steuerung ist hingegen ein wenig nervös ausgefallen. Dummerweise lassen sich der Wagen und das Bordgeschütz nicht unabhängig voneinander bedienen, was exaktes Zielen (besonders in schwierigen Momenten) nahezu unmöglich macht. Als einfacher Durchschnitt präsentiert sich der Sound mit seinen simplen Techno-Effekten und der futuristischen Beat-Musik.



Herzschrittmacher: Da geht einem das Herz auf, wenn man kurz vor der Zerstörung die rettenden Energiekapseln findet.



Mehrspieler-Gerangel: Mit dem Vierspieler-Modus kann Red Dog außerhalb des eigentlichen Spiels noch einmal in Sachen Spielspaß aufholen.



Swen: Red Dog ist glücklicherweise mal wieder ein DC-Titel, der sich ein wenig von der hochwertigen Konkurrenz abhebt. Ein solches Shoot 'em Up suchte man bislang auf dem Dreamcast vergeblich. Trotzdem reißt es mich nicht vom Hocker. Der normale Einzelspieler-Modus ist auf Dauer einfach zu trist. Es fehlen mir neue Herausforderungen und richtige Rätsel. Red Dog kann dafür allerdings kräftig beim Multiplayer-Modus abräumen. Stecken drei oder vier Pads gleichzeitig im Dreamcast, geht's richtig ab! Man fühlt sich teilweise an alte Ego-Shooter-Deathmatches erinnert, wenn auch nicht so blutig. Unterm Strich ist Red Dog für Action- und Multi-Fans durchaus eine Überlegung und einen Hunderter wert.



Heiße Effekte: Red Dogs saubere Grafik erinnert von ihrer Struktur stark an den PC. Selbst Explosionen sind absolut hochauflösend.

Test Dreamcast

Hersteller: Argonaut
 Vertrieb: Sega
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Genre: Ein Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Sega
 Vergleichbar mit: Vigilante 8:
 Die 2. Herausforderung (76%)
 Fakten: 12+ Missionen, Vibration-Pak, VMU, Multiplayer-Modi
 Erscheint: März 2000

Grafik: 80 Sound: 70

Fun: 75



DR. EXPERT TEAM

Resident Evil 3 raubt mir den letzten Nerv!

Olli, 17: Ich bin völlig am Ende! Eigentlich bin ich Profispieler und nehme NIE den leichten Schwierigkeitsgrad. Bei Resident Evil 3 komme ich auf "hart" aber ums Verrecken nicht weiter – helft mir!

Dr. Expert Team: Ruhig Blut! Dir kann geholfen werden ...

Olli, du bist nicht alleine! Auch wir waren am Anfang oft dem Nervenzusammenbruch nahe. Es wollte einfach nicht so richtig losgehen. Andauernd waren wir verletzt, hatten keine Munition

mehr und wußten nicht, wo der nächste Speicherraum ist. Und dann noch dieser hundsgemeine Nemesis, der einen immer dann angreift, wenn man es am wenigsten erwartet. Aber wir haben es in tage- und nächtelanger Arbeit dann doch geschafft. Du brauchst Munition? Einen Speicherpunkt? Du willst wissen, wo es wieder Heilungssprays gibt? Wir haben detaillierte Karten gezeichnet, auf denen du alles findest. Und natürlich haben wir Resident Evil 3 auf "hart" durchgespielt.

Verliebt in Lara, doch sie stürzt immer ab!

Torsten, 15: Für Lara Croft würde ich alles tun. Wirklich alles! Aber ich stürze andauernd in die Tiefe und muß mit ansehen, wie meiner geliebten Lara die Lebensenergie unaufhaltsam schwindet. Ich kann es einfach nicht ertragen, dass die Liebe meines Lebens so unter mir leiden muss.

Dr. Expert Team: Keine Bange, so rettest du deine Süße:

Es ist allerdings kein schöner Anblick, wenn die graziöse Lara leblos am Boden liegt, nur weil sie den richtigen Absprungpunkt verpasst hat. Beruhige dich erst einmal. Wir haben alle Sprünge geschafft und verraten dir (und allen anderen) natürlich gerne, wie Frau Croft ihr Abenteuer

unbeschadet übersteht. Und noch was: Wir verlosen jede Menge Lara-Croft-Fanartikel – wenn das nichts ist!

Bei 007 blick' ich nicht durch

Mike, 18: Ich zweifle ernsthaft an meinen Fähigkeiten als Geheimagent. Könnt Ihr mir nicht weiterhelfen?

Dr. Expert Team: Fernsehen hilft!

Nein! Nicht mit der Glotze! Aber mit dem Scharfschützengewehr! Mit dieser Präzisionswaffe kannst du aus weiter Entfernung lästige Wachen aufs Korn nehmen. Wie? Wann? Welche Wache? Unser Handbuch für Geheimagenten hilft dir weiter!

Ich will Komplettlösungen, die nicht gleich alles vorwegnehmen

Hans, 19: Wenn ich in einem Spiel nicht weiterkomme, möchte ich schnell und unkompliziert den richtigen Tipp bekommen. Wenn ich dann in eine Komplettlösung schaue, muß ich erst lange suchen und verderbe mir dabei den ganzen Spielspaß, weil zuviel verraten wird.

Dr. Expert Team: Aber Hans, das gibt's doch schon!

Wenn man rund 100 Mark für ein Spiel abdrückt, will man auch Spaß haben – klar! Wir verraten in unseren Lösungen zwar alles, aber ein ausgeklügeltes Frage-Antwort-System läßt dich schnell den richtigen Tipp finden. Lies dir einfach die Fragen durch. Nur wenn du die Antwort auch wirklich wissen willst, kannst du sie lesen. Außerdem gibt es auf jeder Doppelseite eine kurze Über-

sicht, damit du dich auch in der Lösung schnell zurecht findest. So kommst du leicht zu dem Tipp, den du suchst!

Ich hänge bei Final Fantasy 8

Sandra, 21: Ich bin bei Final Fantasy 8 schon ziemlich weit. Aber die Propagatoren im Raumschiff Ragnarok kann ich einfach nicht besiegen. Die kommen immer wieder!

Dr. Expert Team: Ein hartes Rätsel, aber wir wissen, wie es geht.

Die widerlichen Propagatoren sind mit einem Trick zu besiegen: Immer schön in der richtigen Reihenfolge. Hält man die richtige Folge nicht ein, regenerieren sich die Biester immer wieder, und man kann nie die Heimreise antreten.

Komplettlösungen, Tipps, Tricks für die PlayStation

Jetzt neu!
Ab 26. Januar am Kiosk!



BattleTanx: Global Assault

PlayStation Shoot 'em Up

Kennt ihr noch vom Atari her die BattleTanx-Schlachten? Jetzt dürft ihr euch auf eine Neuauflage des Klassikers freuen. Electronic Arts hat sich der Panzerschießerei angenommen und präsentiert eine PlayStation-Version. In sehr trashiger Manier reizt ihr das Repertoire eures widerstandsfähigen Vehikels aus. So könnt ihr durch Mauern fahren und diverse Gebäude in die Luft jagen. Als Missionsziele dürft ihr belästigte Frauen befreien und selbstverständlich auch ein paar Feinde zu Kleinholz verarbeiten. Das Spielprinzip ist einfach, wen wundert es also, dass nach ein paar Runden der Ofen aus ist, genauer gesagt, wird es dann ziemlich öde. Ebenso simpel ist die Bedienung, so dass ihr euch beim Ballern kaum Mühe geben müsst, um die Gegner umzunieten.



Rainbow Cotton

Dreamcast Shoot 'em Up

In York Country ist der Teufel los. Das legendäre Weiden-Bonbon ist gestohlen worden. Also machen sich die Fee Silk und die Hexe Cotton auf, die Süßigkeit wiederzubeschaffen. Ihr steuert Cotton durch fünf 3D-Levels, die von schießenden Feinden, wie fliegenden Augen und fischähnlichen Wesen, nur so überquellen. Da heißt es natürlich: Ballern, was das Zeug hält. Fünf Stages, das klingt nicht viel, doch sie sind riesig groß, so dass ihr erst einmal hindurch finden müsst. Technisch gibt es nicht viel zu bemängeln. Störend ist eher die Tatsache, dass das Game insgesamt etwas zu anspruchslos ist. Dafür sind die teilweise sehr langen Manga-Zwischensequenzen recht witzig, vorausgesetzt ihr versteht ein wenig Japanisch.



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 31.03.00. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Schwache Leistung: Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass die gesamte Umgebung und die aus Polygonen bestehenden Zombiegegner sehr pixelig wirken.



Ekelhaft: Alle gegnerischen Charaktere und deren Verhaltensweisen sind aus den Vorgängern bestens bekannt. Diese Spinne versprüht beispielsweise ein tödliches Gift.

Biohazard Gun Survivor

PlayStation Ego-Shooter Capcom lässt euch das legendäre Horror-Spektakel zum ersten Mal aus der Ego-Ansicht erleben.

In bester Street-Fighter-Manier bringt Capcom einen Resident-Evil-Schocker nach dem anderen für alle gängigen Spiele-Plattformen heraus. Nachdem für Sonys 32-Bitter gerade Resident Evil 3 veröffentlicht wurde und japanische Dreamcast-Besitzer sich bereits seit Wochen am grafisch imposanten Code Veronica erfreuen, naht eine weitere Biohazard-Variante für die PlayStation, die sich von ihren Vorgängern in puncto Gameplay vollkommen unterscheidet.

Spielablauf: Aus den Augen eines Zombie-Jägers

Zum ersten Mal erlebt der PlayStation-Besitzer ein RE-Abenteuer aus der Ego-Perspektive. Gespielt werden kann das

Horror-Adventure mit Hilfe des Joypads oder des Guncon-Controllers aus dem Hause Namco. Ihr steuert den Charakter frei durch die düstere Welt. Hier trifft ihr natürlich auf so manchen Widersacher, der jedoch mit ein paar gut gezielten Schüssen aus eurer Pistole, deren Munitionsvorrat nicht begrenzt ist, niedergestreckt wird. Alle aus den Vorgängern bekannten Wesen, wie Zombies, Höllenhunde oder Licke, befinden sich dabei unter den Schurken. Einige der Bösewichter schenken euch beim Ableben nützliche Gegenstände, wie kräftige Ballermänner oder Schlüssel, die euch den beschwerlichen Weg durch das zombieverseuchte Gebiet erleichtern.



Outbreak: Das neueste Abenteuer der RE-Serie spielt nicht im Zombie verseuchten Raccoon City.

Technik: Nicht mehr zeitgemäß

Die Grafik-Kulisse, die dem Ego-Shooter spendiert wurde, wirkt extrem düster und pixelig und auch bei der Gestaltung der gegnerischen Charaktere hätten die Coder von Capcom größeren Wert auf Fein-Tuning legen müssen. Zudem weist die Engine in vielen Locations eine störend unkonstante Framerate auf. Die musikalische Untermalung kann getrost als mittelmäßig bezeichnet werden.



Georg: Leider zeigt Capcoms Gun Survivor in allen Bereichen Mängel. So nerven die unnötigen Verluste von Lebensenergie, die beim Betreten eines Raumes vorkommen können. Oftmals befinden sich Gegner nämlich direkt hinter euch und greifen den Protagonisten ohne Chance auf Gegenwehr an. Zudem bietet der Spielablauf genrebedingt natürlich wenig Abwechslung, so dass man Gun Survivor nur Fans des Ego-Shooter-Bereichs ans Herz legen kann.



Geschossen wird in bester RE-Tradition: Nutzt ihr das Pad als Eingabegerät, müsst ihr also den R1-Button betätigen, um die Waffe zu ziehen.

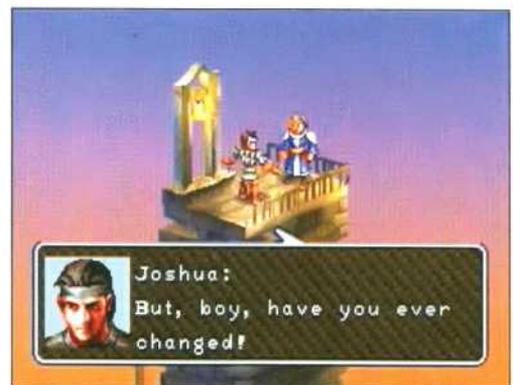




Magie hilft immer: Ein oder zwei eurer Leute solltet ihr in Magie ausbilden, da man so mehrere Gegner angreifen kann.



Einfach und übersichtlich: Alle Aktionen werden durch ein intuitiv steuerbares Menü aufgerufen.



Wiedersehensfreude: Nach sieben Jahren treffen sich die Kindheitsfreunde Joshua und Yuri wieder.

Vandal Hearts 2

PlayStation Strategie Fans rundenbasierter Strategie aufgehört: Die gelungene RPG-Strategie-Mixtur meldet sich mit einem Sequel zurück.

Der erste Teil der Vandal-Hearts-Reihe überzeugte vor allem durch seine ausgereifte Taktik und knifflige Gegner. Grund genug für Konami, an einem zweiten Teil zu basteln. Die Geschichte handelt von einem jungen Mann namens Joshua, der schon als Kind in einen Bürgerkrieg verwickelt wird. Nach sieben Jahren Kampf ist er endlich alt genug, um selbst in die Geschehnisse einzugreifen.

Spielablauf: Ruhm und Ehre im Stile von Final Fantasy Tactics

Konami setzt auf bewährte Elemente, hat aber auch versucht, ein paar neue Ideen in das angestaubte Genre einzubringen. Der wichtigste Teil sind nach wie vor die taktischen Kämpfe. In einer Art Quadratraster zieht ihr eure Figuren wie auf einem Schachbrett. Dabei gilt es, Höhenvorteile und Überzahlsituationen radikal auszunutzen. Neu ist jedoch, wie gezogen wird: Die CPU und ihr nehmt eure Aktionen gleichzeitig vor. So kann es passieren, dass ihr einen Gegner angreift, der inzwischen irgendwo anders hinläuft. Auch das Charakter-

Management wurde überarbeitet. Abhängig von der Kleidung, die einer eurer Helden trägt, wird festgelegt, welche Position er in eurer Party einnimmt. Trägt er Robe und Stab, wird er zum Magier, trägt er Rüstung und schwere Waffen, ist er ein Krieger. Das lässt euch natürlich sehr viel Spielraum in der Gestaltung eurer Strategie. Die einzige Grenze in der gestalterischen Freiheit ist euer Geld. Fett Kohle gibt es nur, wenn ihr ohne Verluste aus einem Kampf heraus kommt. Verliert ihr einen Verbündeten, bekommt ihr Geld abgezogen.

Technik: Pragmatisch einfach

Im Großen und Ganzen hält sich die technische Leistung in Grenzen. Das Können der Designer blüht nur auf, wenn Zauber gesprochen werden, die effektiv in Szene gesetzt wurden. Ansonsten bewegt sich die Grafik auf Final-Fantasy-Tactics-Niveau. Auch in Sachen Sound und Musik hat sich Konami nicht gerade überschlagen. Gut gelungen ist hingegen die Steuerung. Trotz vieler Optionen ist das menügeführte Kampfsystem sehr simpel zu bedienen.



René: Konami kann die guten Ansätze, die bereits der Vorgänger zeigte, voll und ganz bestätigen. Auch wenn die Gestaltung noch verbesserungsfähig ist, überzeugt Vandal Hearts 2 vor allem durch die ausgeklügelte Taktik, die euch teilweise das Letzte abverlangt. Ebenso interessant ist die abwechslungsreiche Geschichte, die mit immer neuen Wendungen aufwartet. Zudem ist es mit gut 100 Stunden Spieldauer ein Titel geworden, der über Monate begeistert.



Vorteile ausnutzen: Ihr solltet darauf achten, dass ihr immer eine lokale Übermacht bildet, wenn ihr eine Gruppe angreift.



Schwierig zu begegnen: Der Feind und ihr zieht immer gleichzeitig. Da kann es passieren, dass eine Figur ins Leere haut.



Schuss in den Ofen: Der Giftzauber lässt unsere Helden völlig kalt, da sie inzwischen eine gewisse Immunität dagegen entwickelt haben.



Ansehnlich: Nur bei den Zaubersprüchen sieht man ein wenig technische Fertigkeiten aufblitzen.





Shopping: Für euer erspieltes Geld dürft ihr in verschiedenen Geschäften neues Equipment einkaufen.



Mutiert: Der erste Gegner ist nicht sonderlich intelligent und kommt an dem Tisch nicht vorbei.



Bequem: Kaum hat Aya die Rolltreppen im Einkaufszentrum aktiviert, ist sie zu faul zum Treppensteigen.

Parasite Eve 2

PlayStation Action-Adventure Die Parasiten sind zurück! Nachdem die fiesen Mitochondrien halb New York in Brand gesteckt haben, suchen sie erneut die unschuldige Aya Brea auf.

Ihr genauer Ursprung ist bisher ungeklärt. Mitochondrien gehören zu den wenigen Geheimnissen, die in unserem Körper noch nicht genau erforscht sind. Ein japanischer Buchautor hatte erstmals eine Vision, welche Funktionen diese Zellbestandteile steuern könnten, eine Vision, die wir uns besser nicht herbeiwünschen sollten. Im ersten Teil von Parasite Eve entwickelten diese kleinen Organismen ein recht destruktives Eigenleben. Ganz New York wurde hier in Schutt und Asche gelegt. Auslöser hiervon war eine Person namens Eve, wie der Titel des

Spieles schon verrät. Nachdem unsere Heldin Aya diese Bedrohung erfolgreich abgewendet hat, steht sie jetzt vor einer neuen Herausforderung. In einem Einkaufszentrum ereignen sich abermals seltsame Dinge, die von der FBI-Agentin aufgeklärt werden müssen.

Spielablauf: Spannende Action mit Rollenspiel-Elementen

Spiele wie Parasite Eve sind bereits in die Videospiegelgeschichte eingegangen, sei es durch das sensationelle Gameplay oder einen nicht existenten Release in Europa. Erneut hat der Spieler die Figur Aya Brea durch

vorgereidete Hintergründe zu steuern. Dabei erinnert das Spiel stark an Klassiker wie etwa Resident Evil. Trifft man dann allerdings auf ein Monster, wird der gravierende Unterschied, der das Prequel so erfolgreich machte, schnell deutlich. Sobald der Held von dem Unhold entdeckt wird, blendet das Game in einen Kampfmodus um. Hier kann sich die Hauptfigur innerhalb eines bestimmten Abschnittes frei bewegen. Neu hingegen ist die Option, jederzeit feuern zu können. Lediglich ein Anvisieren des Mutanten ist nötig, damit ein gezielter Treffer gelandet werden kann. Auch dürfen stets Zaubersprüche ausgesprochen werden, soweit die nötige Anzahl von Magie-Punkten vorhanden ist. Ein spezielles Kampfmenü erlaubt dem Zocker, verschiedene Gegenstände im Kampf anzuwenden. Sogar Waffe und Munition dürfen während der Auseinandersetzung getauscht werden. Verlässt der Spieler jedoch den Kampfbereich vor-



Übersichtlich: Die Levelkarte zeigt euch stets an, wo sich noch Feinde befinden und welche Tür offen ist.

zeitig, wird er mit einem Minus von Erfahrungspunkten bestraft. Nach jedem erfolgreich beendeten Kampf erhält die Figur neue Parasiten-Energie, mit der sie neue Zaubersprüche erlernt. Neben dem nützlichen Heilzauber stehen auch aggressive Sprüche zur Auswahl, die großen Gegnern mehr Schaden zufügen als herkömmliche Waffen. Um die einzelnen Locations völlig zu erkunden, sind oft bestimmte Objekte oder Schlüssel nötig. Diese erhält Aya nur dann, wenn sie kleine Denkaufgaben bewältigt oder den Überlebenden hilft. Auch einem Hund, der ja bekanntlich der beste Freund des Menschen ist, sollte sie folgen, will sie ein nützliches Utensil erhalten. Am Ende einer jeden Operation erwartet Aya noch ein meist gewaltiger Endboss. Dieser harte Bursche macht der blonden Schönheit das Leben ganz schön schwer. Damit sie



Erfasst: Auf dem Radar im oberen rechten Bildschirmrand erkennt ihr immer, wie viele Gegner sich im Raum aufhalten.



Schrecklich: Macht Aya ein kleines Nickerchen, träumt sie meist von Erlebnissen aus ihrer Kindheit.

Deformiertes Renderbild

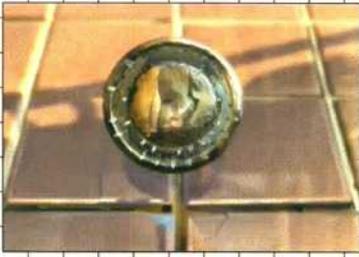


Parasite Eve 2 steckt voller technischer Innovationen. Nicht nur dass ihr die Hauptfigur ein Stück des Spiels in einer Videosequenz steuert, auch die gerenderten Hintergründe verändern sich. Schlägt beispielsweise dieser Obermotz mit seiner großen Faust auf den Balkon, zersplittert dieser in einem kurzen Renderfilm.



Mutation: Aya und ihr Kollege betrachten die Frau, welche vor ihren Augen zu einem grässlichen Monsternutiere.

Leckere Duschszene



Was viele Videospiele nicht wissen, ist, dass sich auch **virtuelle HeldInnen** waschen müssen. Betrachtet man Lara Croft bei ihren Aktionen, wird gleich klar, dass sie recht schnell ins **Schwitzen** kommen muss. Auch die Resident-Evil-Helden haben sicherlich einige Wäschen nötig, bis sie das **Blut** und die **Ausdünstungen** der Monster beseitigt haben. Aya Brea ist ebenfalls sehr **körperbewusst** und genießt in **Parasite Eve 2** die Vorzüge einer **kalten Dusche**. Diese hat sie auch bitter nötig, denn nach der kleinen **Auffrischung** wartet ein gigantischer Levelboss auf sie.



Zielsicher: Zu Beginn des Spiels wird Aya von einem Kollegen in die hohe Kunst des Schießens eingewiesen.



Hände hoch: Im Einkaufszentrum trifft ihr auf einen verletzten Polizisten, der einen Schlüssel für euch bereit hält.

auch hier als Siegerin hervorgeht, bedarf es meist einer ganz bestimmten Taktik. Vor allem spätere Kontrahenten sind nur mit einer Mixtur aus Magie und Waffengewalt zu besiegen. Wer diese beiden Komponenten effizient einsetzt, muss oft nur wenige Anläufe tätigen, bis der Gigant niedergestreckt ist. Nach jeder Mission findet sich Aya im Hauptquartier des FBI wieder. Hier hat sie die Möglichkeit, ihre Schusskräfte beim Training zu verbessern. Von den gewonnenen Punkten darf sich der Spieler im Waffenlager mit neuen Ballermännern ausrüsten.

Technik: Besonders faszinierend Spiele-Spezialist Squaresoft ist mittlerweile bekannt dafür, technische Neuerungen in seine Produkte einfließen zu lassen. Auch bei Parasite Eve 2 gibt es diese Features zuhauf. Schon nach wenigen Spielminuten findet man sich in einer gerenderten Videosequenz wieder, in der man sich völlig frei bewegen kann. Hierbei passt sich die Kameraperspektive ständig den eigenen Bewegungen an. Auch beim Kampf wird diese Technik eingesetzt. Wirft der Endgegner die Hauptfigur beispielsweise mit großer Wucht an die Wand, zerbröseln der Beton in einem kurzen Film. Dadurch verändert sich die gesamte Kulisse und neue Bereiche tun sich dem Spieler auf. Die Figuren der Monster wirken im neusten Teil wesentlich runder als im Prequel. Mit feineren Texturen und einer höheren Polygonzahl ist das komplette Geschehen sehr viel realistischer als im Vorgänger. Die teils animierten gerenderten Hintergründe sind von ausgezeichneter Qualität, aber leider etwas dunkel ausgefallen.



Geheilt: Mit zunehmender Parasite-Energy kann sich Aya immer besser aus eigener Kraft heilen.



Gefährlich: Erst wenn diese kuzfüßigen Monster zu nahe kommen, stellen sie eine große Bedrohung dar. Mit einigen Salven aus der MG dürfte aber auch dieser Fiesling bald im Jenseits landen.



Verhext: Dieser große Endgegner hat es wirklich in sich. Spricht Aya jedoch einen Giftzauber aus, nimmt seine Energie durch den Zauber ab.



Furcht einflößend: Dieser Gegner namens No. 9 ist die erste größere Hürde bei Parasite Eve 2.



Georg: Parasite Eve 2 ist das Squaresoft-Brett, auf das ich schon lange gewartet habe. Hat mich der erste Teil schon fasziniert, bin ich beim Sequel nicht mehr von meinem Joypad zu trennen. Die zahlreichen Verbesserungen im Kampf-Modus machen es auch für europäische Spieler leicht, die Feinde erfolgreich zu bezwingen. Die Menüführung ist dank eindeutiger Symbole einfach zu durchschauen und wird nicht zu einem blinden Herumgeklicke. Lediglich die fehlende Sprachausgabe wäre zu bemängeln, da die Story nur in kleinen Textbalken erzählt wird. Dadurch geht dem Nicht-Japaner die Geschichte natürlich vollkommen verloren.

Auch wenn Aya in Parasite Eve 2 einige Pfunde mehr auf den Rippen hat, ist sie immer noch sehr sexy.



Erwischt: Trifft Aya den Feind besonders hart, wird dies mit einem netten Effekt unterlegt.



Geschicklichkeit



Bomberman World/PS Hudson 5/98 S.108	83%
Toy Commander/DC Sega 12/99 S.60	83%
Blast Corps/N64 Rare 9/97 S.64	82%
Iggy's Reckin' Balls/N64 Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
Swing!/PS Software 2000 4/99 S.61	80%
Mario Party/N64 Hudson 4/99 S.51	78%
Tetrisphere/N64 Nintendo 3/98 S.77	76%
Wetrix/PS Ocean 8/98 S.87	75%
Blast Chamber/PS ATD 2/97 S.72	73%
Bust-A-Move 4/PS Taito 2/99 S.68	73%



Auch in diesem Monat gibt es wieder viele Neueinsteiger. Die DC-Version von Soul Reaver wurde zur neuen Referenz unter den Horror-Adventure!



Beat 'em Up



Berserk/DC ASCII 2/00 S.79	86%
Zombie Revenge/DC Sega	80%
Soul Fighter/DC Toka 1/00 Beilage	78%
Fighting Force 2/PS Eidos 1/00 S.78	75%
Nightmare Creatures/N64 Kalisto 2/99 S.71	75%
Dynamite Cop/DC Sega 10/99 S.83	73%
Nightmare Creatures/PS Kalisto 11/97 S.68	72%
Fighting Force 64/N64 Crave 10/99 S.67	70%
Ninja/PS Core Design 11/98 S.76	68%
Fighting Force 2/DC Core Design 3/00 S.74	68%



Soul Calibur/DC Namco 10/99 S.70	92%
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%
Marvel vs Capcom/DC Capcom 3/00 S.74	72%

Flipper



Pro Pinball Big Race USA/PS Empire 3/99 S.67	66%
Tilt/PS Virgin 3/97 S.78	65%
Timeshock/PS Another Cuning 3/98 S.64	64%
Pro Pinball - The Web/PS Empire 8/96 S.65	61%
Full Tilt Battle Pinball/PS Empire 9/97 S.66	61%

Denkspiele



Kula World/PS Game Design/Sony 6/98 S.83	77%
Devil Dice/PS Shift 1/99 S.106	74%
Lemmings/PS Psygnosis 1/99 S.74	73%
Shanghai True Valor/PS Sunsoft 4/99 S.61	70%
Silicon Valley/N64 DMA Design 12/98 S.91	69%

Simulation



Theme Park/PS Bullfrog 1/96 S.72	83%
A-Train/PS Maxis 5/96 S.76	76%
Theme Hospital/PS Bullfrog/EA 4/98 S.74	73%
Constructor/PS System 3/Acclaim 11/98 S.90	70%
Pilotwings 64/N64 Paradigm 3/97 S.60	64%

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/Sony 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/Virgin 12/97 S.102	82%
Baphomets Fluch/PS Revolution/Sony 11/96 S.62	80%
Blazing Dragons/PS BMG Int. 10/96 S.42	77%
Riven - The Sequel to Myst/PS Cyan/Acclaim 3/98 S.69	73%
Blood Omen/PS Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
Atlantis/PS Cryo 3/99 S.68	67%
Myst/PS Sunsoft 10/96 S.75	66%

Sport



FIFA 2000/PS Electronic Arts 12/99 S.38	89%
ISS Pro 98/N64 Konami 10/98 S.76	87%
ISS Pro Evolution/PS Konami 3/00 S.49	86%
FIFA 99/PS Electronic Arts 1/99 S.48	86%
FIFA 99/N64 Electronic Arts 5/99 S.68	85%
ISS Pro 99/PS Konami 10/98 S.73	85%
Fußball Live! SCEd 12/99 S.48	84%
UEFA Striker/DC Infogrames 2/00 S.74	83%
UEFA Striker/PS Infogrames 11/99 S.51	83%
Bundesliga Stars 2000/PS Electronic Arts 10/99 S.48	81%



Everybody's Golf/PS SCEE/Camelot 7/98 S.78	85%
Mario Golf/N64 Nintendo 10/99 S.58	85%
Cyber Tiger/PS Electronic Arts 1/00 S.72	84%
Tiger Woods/PS Electronic Arts 4/99 S.55	82%
Tee Off/DC Acclaim 3/00 S.76	81%
Actua Golf 3/PS Gremlin 1/99 S.47	80%
PGA Tour 98/PS Electronic Arts 1/98 S.99	73%
Actua Golf 2/PS Gremlin 12/97 S.102	71%
PGA Tour 97/PS Electronic Arts 12/96 S.69	70%
Pro 18: World Tour Golf/PS Psygnosis 3/99 S.67	67%



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



Ready 2 Rumble Boxing/DC Midway 1/00 S.60	85%
Box Champions 2000/PS Electronic Arts 1/00 S.75	84%
Ready 2 Rumble Boxing/PS Midway 1/00 S.60	84%
Virtual Pool/PS Interplay 4/97 S.71	57%
Backstreet Billiards/PS ASCII 4/98 S.71	56%
Jimmy White's Cueball 2/DC Virgin 3/00 S.73	54%



Brunswick C. Pro Bowling/PS THQ 2/99 S.64	41%
Ten Pin Alley/PS ASC Games/Adr. 5/97 S.81	25%
Get Bass/DC Sega 10/99 S.79	80%
International Track & Field 2/PS Konami 3/00 S.64	76%
International Track & Field/PS Konami 7/96 S.38	68%

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%
Snobow Kids/N64 Atlas 3/98 S.76	76%
Snow Racer 98/PS Infogrames 5/98 S.109	74%
Extreme Snowbreak/PS Microids 4/98 S.76	70%
X-Games Pro Boarder/PS Radical Ent. 2/99 S.68	69%
Cool Boarders 2/PS UEP Systems 2/98 S.70	68%



Wrestling

WWF Attitude/N64 Acclaim 10/99 S.46	86%
WWF Attitude/DC Acclaim 12/99 S.56	85%
WWF Attitude/PS Acclaim 9/99 S.64	84%
WWF Warzone/N64 Iguana/Acclaim 10/98 S.82	81%
WWF Warzone/PS Acclaim 9/98 S.95	80%
WCW vs NWO/N64 THQ 12/98 S.86	76%
WCW Mayhem/N64 Electronic Arts 2/00 S.72	72%
WWF Wrestlemania/PS Acclaim 12/95 S.41	67%
WCW Nitro/PS THQ 7/98 S.68	65%
WCW Thunder/PS THQ 3/99 S.66	60%



Sonstige

Tony Hawk's Skateboarding/PS Activision 10/99 S.52	88%
Thrasher: Skate and Destroy/PS Take 2 2/00 S.54	66%
Dodgem Arena/PS Formula 1/99 S.71	62%
Riot/PS Beyond/Psygnosis 3/97 S.79	60%
Cyball Zone/PS GT Int./Rage 6/98 S.85	55%
Pitball/PS Warner Int. 11/96 S.67	54%

Rennspiele



Action

Wip3out/PS Psygnosis 10/99 S.40	90%
Ridge Racer Type 4/PS Namco 4/99 S.44	88%
Hydro Thunder/DC Midway 11/99 S.58	85%
Star Wars: Episode I Racer/N64 Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76	85%
Need for Speed III/PS Electronic Arts 6/98 S.78	85%
Test Drive 5/PS Accolade 12/98 S.96	84%
Trickstyle/DC Acclaim 11/99 S.72	83%
Rollcage Stage II/PS ATD 4/00 S.74	82%



Fun

Diddy Kong Racing/N64 Rare 12/97 S.108	90%
Crazy Taxi/DC Sega 4/00 S.64	89%
Crash Team Racing/PS Naughty Dog 12/99 S.40	89%
Speed Freaks/PS Funcom 9/99 S.50	86%
Beetle Adventure Racing/N64 Electronic Arts 5/99 S.56	85%
Mario Kart 64/N64 Revolution/Sony 11/96 S.62	83%
South Park Rally/PS Acclaim 3/00 S.66	83%
Road Rash Jailbreak/PS Electronic Arts 4/00 S.80	80%
Micro Machines V3/PS Codemasters 4/97 S.38	78%
Pen Pen Tricelcon/DC Psygnosis 12/99 S.58	77%



Simulation

Sega Rally 2/DC Sega 10/99 S.40	90%
Gran Turismo 2/PS Sony 3/00 S.74	90%
Gran Turismo/PS Sony 6/98 S.70	90%
V-Rally 2/PS Infogrames 8/99 S.32	89%
Formel Eins 99/PS Psygnosis 12/99 S.58	89%
Wave Race 64/N64 Nintendo 3/97 S.66	88%
Ridge Racer 64/N64 Namco 3/00 S.78	86%
F1 World Grand Prix II/N64 Nintendo 6/99 S.50	85%
Rally Championship/PS Electronic Arts 3/00 S.51	84%
Racing Simulation 2/DC Ubi Soft 11/99 S.57	80%



Action-Adventure



Comic

Zelda - Ocarina of Time/N64 Nintendo 1/99 S.38	96%
Alundra/PS Psygnosis 4/98 S.77	83%
Brave Fencer Musashi/N64 Konami 11/97 S.84	82%
Mystical Ninja/N64 Konami 11/97 S.84	74%
Bomberman Hero/N64 Hudson 7/98 S.72	73%
Catlevania 2/N64 Konami 3/00 S.70	64%



Horror

Soul Reaver: Legacy of Kain/DC Core Design 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 Crystal Dynamics 8/99 S.60	87%
Resident Evil: Nemesis/PS Capcom 3/00 S.44	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 Core Design 1/00 S.46	90%
Tomb Raider II/PS Core Design 12/97 S.52	84%
Mission: Impossible/PS Infogrames 11/99 S.55	83%
Tomb Raider/PS Core Design 12/96 S.44	83%
Tomb Raider III/PS Core Design 1/99 S.52	81%
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	++++
Pen Pen Tricelcon/DC Sega	+++
KKND Krossfire/PS Infogrames 4/98 S.52	+++
NBA 2K/DC Sega 2/00 S.78	++
South Park Chef's Luv Shack/DC Cryo 3/99 S.66	++

Genre-Mix



Indiziertes Spiel/PS Probe 10/96 S.62	78%
Arcade's Greatest Hits/PS Arcade 4/99 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%
Judge Dredd/PS Gremlin 2/98 S.67	52%
Point Blank 2/PS Namco 10/99 S.54	50%
Point Blank/PS Namco 4/98 S.73	35%
Crypt Killer/PS Konami 5/97 S.62	30%

Ego

Indiziertes Spiel/N64 Rare 11/97 S.78	92%
Turok 3/N64 Acclaim 12/99 S.68	85%
Turok 2: Seeds of Evil/N64 Acclaim 11/98 S.68	83%
Armornies/N64 Acclaim 12/97 S.102	82%
Forsaken/N64 Iguana/Probe 6/98 S.88	81%
Turok: Dinosaur Hunter/N64 Acclaim 3/97 S.62	75%
Forsaken/PS Probe/Acclaim 5/98 S.38	75%
Exhumed/PS Lobotomy 4/97 S.67	74%
Indiziertes Spiel/N64 Midway 6/97 S.60	69%
Disruptor/PS Interplay 12/96 S.50	65%

Scroller

Apocalypse/PS Neversoft 12/98 S.82	82%
One/PS ASC/Visual C. 2/98 S.76	82%
Mega Man 8/PS Capcom 4/98 S.84	81%
Spec Ops/PS Take 2 3/00 S.52	78%
Red Dog/DC Argonaut 4/00 S.82	75%
Small Soldiers/PS Dreamworks 1/99 S.64	72%
Millenium Soldier Expendable/DC Infogrames 10/99 S.83	71%
Blasto/PS SCEE 7/98 S.44	71%
Assault/PS Telstar/Konami 10/98 S.75	70%
Spot goes to Hollywood/PS Virgin/Burst 1/97 S.62	61%

International Track & Field (GBC)

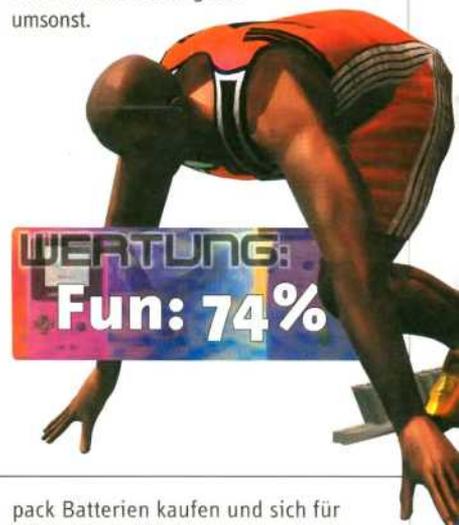
Nachdem die PlayStation mit dem Sequel eingedeckt wurde, erscheint für den Game Boy Teil 1 des Titels in einer etwas abgewandelten Form. In der Version, die wie auf dem 32-Bitter in eine Tastenklopperei ausartet, bestreitet



ihr einen klassischen Zehnkampf. Neben Laufsportarten wie 1500 Meter und 110 Meter Hürden finden sich auch Speerwerfen, Kugelstoßen und Weitsprung. Euch stehen mehrere Spielmodi zur Verfügung. Im Hyper-Modus sucht ihr euch einen Athleten aus, mit dem ihr den zweitägigen Wettkampf bestreitet. Der eine ist eher ein Kraftprotz, während ein anderer ein stärkerer Läufer ist. In den einzelnen Sportarten hämmert ihr auf den Knöpfen herum, bis diese aussteigen, da die Geschwindigkeit des Athleten von eurer Drückgeschwindigkeit abhängt. Bei

Würfen und Sprüngen muss zudem auf gutes Timing und den optimalen Abwurf- bzw. Absprungwinkel geachtet werden. Für das Ergebnis einer Disziplin gibt es wie im richtigen Leben Punkte. Nach dem zehnten Kampf wird zusammengezählt und der Sieger ermittelt. Natürlich dürft ihr auch gegeneinander antreten. Dafür gibt es extra einen Versus-Modus, den ihr per Linkkabel aktiviert. Etwas außergewöhnlich ist der Story-Modus. Hier übernehmt ihr einen Sportler, der erst zum Zehnkämpfer wachsen will. Ihr stellt für ihn ein Trainingsprogramm auf. Doch

Vorsicht! Wenn ihr ihn zu sehr striert, bricht er zusammen, muss ins Krankenhaus und das Training war umsonst.



ChessMaster (GBC)

Mindscapes große Schachserie, die vor allem auf dem PC eine ansehnliche Fan-Gemeinde hat, macht euren GBC zum Schachcomputer. Neben diversen Features, wie ein Spielbrett und Figuren in mehreren Farbvarianten, überzeugt der kleine Denker vor allem durch seine Vielseitigkeit. So baut ihr in einem Editor Stellungen eurer Wahl auf und löst diese dann als Aufgabenstellung. Der ChessMaster überprüft selbstverständlich das regelkonforme Platzieren der Figuren, zum Beispiel dass ihr nicht

zu viele Steine setzt oder dass ein Bauer nicht auf Linie 1 oder 8 steht. Ihr könnt aber auch den ChessMaster die Stellung für euch prüfen lassen, ob sie innerhalb von bis zu fünf Zügen zu knacken ist. Natürlich ist auch ganz normales Schach möglich. Dazu stehen euch 16 Schwierigkeitsgrade frei, die sich dadurch voneinander unterscheiden, wie schnell die CPU rechnet. Von 60 Zügen in fünf Minuten bis unbegrenzt ist alles drin. Leider muss man zur Kenntnis nehmen, dass die Rechenpower von Nintendos kleinstem nicht gerade

berauschend ist. Daher sind Spiele in akzeptabler Zeit viel zu einfach. Profis sollten gleich einen Vorrats-



pack Batterien kaufen und sich für die Berechnungszeit eine interessantere Tätigkeit als aus dem Fenster zu schauen suchen. Letztendlich scheitert der gut gemeinte Schachcomputer an der Leistungsfähigkeit des Game Boys und ist somit nur für Anfänger und Gelegenheitsspieler geeignet.



Rayman (GBC)

Pünktlich zur Weihnachtszeit wurde Nintendos Großer mit einem niedlichen Jump & Run ausgestattet. Rayman 2: The Great Escape sorgte für allerlei amüsanten Spielspaß. Die Besitzer des kleinen Nintendo dürfen sich auf den ersten Teil der Saga um das tatkräftige Strichmännchen freuen. Die Story entspricht dem vor gut fünf Jahren auf PlayStation, Saturn

und Jaguar erschienenem Teil. Der böse Mr. Dark hat die Toons gekidnappt, die Einwohner von Raymans Welt. Selbstverständlich macht sich der kleine Held auf, seine Freunde zu befreien. In fünf Welten sind ins-



gesamt 20 Levels sowie ein paar Bonuslevels zu absolvieren, in denen die Toons in metallenen Käfigen gefangen gehalten werden. Zunächst ist Rayman noch relativ schwach, doch je mehr Toons er zurückholt, desto stärker wird er. So lernt er seine Fäuste, die nach guter Strichmännchen-Manier nicht am Körper befestigt sind, zu werfen oder sich an Ringen über Abgründe zu schwingen. Die abwechslungsreichen Levels erfordern nicht nur Geschick und Ausdauer, ihr findet auch viele Stellen, an denen ihr nicht so einfach weiterkommt, da ihr zuvor ein kleines Rätsel lösen

müsst. Raymans Vielseitigkeit und die liebevolle Aufbereitung des italienischen Studios von Ubi Soft, das die Levels komplett für den Game Boy überarbeitet hat, lassen das Jump & Run sehr kurzweilig werden. Entsprechend gut gelungen ist neben dem Sound auch die Steuerung, die Rayman einfach aberwitzige Stunts vollbringen lässt.



Konami Winter Games (GBC)

Neben dem bekannten International Track & Field hat Konami noch eine weitere Sportserie im Angebot. In den Konami Winter Games dürft ihr im Schnee wühlen und einen Achtkampf bestreiten. Als Disziplinen wurden Bob fahren, Skispringen von der 90-Meter- und der 120-Meter-Schanze, Abfahrt und Riesenslalom, Eisschnelllauf sowie Half-Pipe und Kunstspringen ausgewählt. Ähnlich wie bei den vergleichbaren Sommerspielen könnt ihr euch in den einzelnen Sportarten testen oder zur Challenge über alle Disziplinen

antreten. Letzteres ist allerdings nur für die geübten Spieler gedacht, da die Wettbewerbe sehr anspruchsvoll gehalten sind. Insbesondere die Half-Pipe und das Kunstspringen erfordern eine gewisse Fingerakrobatik, da ihr für einen gelungenen Sprung eine Kombination aus fünf Tasten in wenigen Sekunden drücken müsst. Genauso schwierig ist das Bob fahren. Jeder Remppler mit dem Rand der engen Röhre bremst euch extrem aus und kann euch so den Sieg kosten. Ein ähnlich schnelles Reaktionsvermögen ver-

langen die beiden Abfahrtsdisziplinen. Ihr seht euren Fahrer dummerweise von vorn, so dass ihr genau auf die Dreiecke am unteren Bildrand zu ach-



ten habt. Sie sind der einzige Hinweis auf das nächste Tor, das ihr, wenn ihr nicht disqualifiziert werden wollt, nicht verpassen dürft. Konami Winter Games ist ein recht kurzweiliger Wettkampf, es erfordert jedoch viel Übung und kann einen in manchen Disziplinen zumindest am Anfang nach der x-ten Disqualifikation zur Raserei treiben.





Bat-Mania je 22,80 Born to kill je 22,80 Brutus je 22,80 Crash je 22,80 Crash Bandicoot / - Warped je 22,80 Destiny je 22,80

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Sonderangebote: PSX - Games: Zubehör: Nintendo 64: DREAMCAST:

nur solange Vorrat reicht !!!

- 360° 44,95
- A Bugs Life (23.2.) 44,95
- A Bug's Life Activity 44,95
- Abe's Exodus JR 39,95
- Abe's Oddworld 44,95
- Actua Ice Hockey 39,95
- Actua Pool 39,95
- Actua Soccer C. E. 19,95
- Akuiji 49,95
- Alien Trilogy 39,95
- Armored Core A 39,95
- Assault Rigs A 39,95
- Atlantis ADV 49,95
- Azure Dreams RO 39,95
- B-Movie <a> A 49,95
- Barbie Race & Ride 44,95
- Beast Wars A 49,95
- Bio Freaks B 49,95
- Black Dawn A 29,95
- Blast Radius A 39,95
- Blood Omen RO 49,95
- Box Champions 29,95
- Brahma Force 49,95
- Breath of Fire 3 39,95
- Breath of F. 3 & Pin, T- 49,95
- Shirt & Drachenfigur 49,95
- Buggy R 39,95
- Bust-A-Move 2 39,95
- Cardinal Syn 49,95
- Colin McRae Rally 44,95
- C & C 1 STR 44,95
- C & C Alarmstufe 29,95
- Constructor STR 44,95
- Crash Bandicoot 44,95
- Crash Bandicoot 2 49,95
- Critical Depth A 39,95
- Criticom B 29,95
- Croc JR 44,95
- Cyberspeed R 29,95
- Dark Omen-Warh.2 44,95
- Darklight Conflict 29,95
- DarksTalkers B 29,95
- Devils Deception 44,95
- Diablo STR 44,95
- Dodgem Arena <a> 39,95
- Dreams 49,95
- Dynasty Warriors 29,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- FIFA Soccer '99 49,95
- Final Fantasy 7 44,95
- FF7 & 4c Berater 59,95
- Formel 1 '97 R 44,95
- Formel 1 '98 49,95
- Formula Karts R 39,95
- Future '98 SP 44,95
- Future Cop LAPD 39,95
- 3-Darius A 39,95
- Gex Enter the G. 49,95
- Golden Goal '98 29,95
- Gran Turismo R 44,95
- Grand Theft Auto 44,95
- GTA Mission CD 39,95
- Guardian of Darkne. 44,95
- Hard Boiled A 29,95
- Heart of Darkness 44,95
- Herc's Adventure <a> 39,95
- Hugo JR/G 49,95
- Int. S. Soccer Del. 44,95
- Int. S. Soccer 98 29,95
- Iron & Blood 39,95
- Iznogud JR 39,95
- J. McGrath Supercr. 44,95
- Jet Rider 2 R 44,95
- Johnny Bazookatone 39,95
- Jurassic Park A 44,95
- Kick Off World 39,95
- Little Big Adventure 39,95
- Lucky Luke 01.03. 44,95
- Medieval A 44,95
- Mega Man Battle 44,95
- Metal Gear Solid (2) 44,95
- M. G. S. Mission CD 39,95
- Mickey's Wild Adv. 44,95
- Mr. Domino 49,95
- MTV - Slamscape 29,95
- NBA Live 99 49,95
- Need for Speed 3 39,95
- Newman H. Racing 39,95
- NHL Hockey '97 39,95
- NHL Hockey 99 49,95
- NHL Pow. Hockey 29,95
- NHL Powerplay 98 39,95
- Ninja A 49,95
- O.D.T.A. A 49,95
- One A 44,95
- Pandemonium 2 44,95
- PaRappaTheRapper 44,95
- Perfect Weapon 29,95
- Phat Air Snowboard. 44,95
- Pitball Future/SP 29,95
- Populous STR 49,95
- Powerboat Racing 39,95
- Poy Poy G 44,95
- Premier Manager 49,95
- Pro Pinball Big Race 44,95
- Psybadek R 44,95
- R-Type Collection 39,95
- Racing Simulation 2 44,95
- Rally Cross R 44,95
- Rapid Racer R 39,95
- Rascal JR 44,95
- Rayman JR 44,95
- Reboot 3D SH 44,95
- Resident Evil D.C. 44,95
- Ridge Racer 4 23.2. 44,95
- Riot SP 39,95
- Rivals School 49,95
- Road Rage 39,95
- Road Rash 3D 39,95
- Robopit A 29,95
- Rogue Trip 49,95
- Rosco Mc Queen 49,95
- S.C.A.R.S. R 39,95
- Sensible Soccer 49,95
- Sentinel incl. CD 44,95
- Sentinel Returns 39,95
- Shadowmaster A 44,95
- Slam'n Jam SP 29,95
- Small Soldier 49,95
- Soviet Strike 29,95
- Spawn A 49,95
- Speedster R 49,95
- Spider JR 39,95
- Sports Car GT 49,95
- Spyro the Dragon (3) 44,95
- Star Gladiator B 29,95
- Streak A 44,95
- Street Skater 39,95
- S. Football Champ 39,95
- S. Match Soccer 39,95
- S. Puzzle Fighter T. 39,95
- S. Sonic Racer <a> 39,95
- Swagman 44,95
- Tekken 3 B 44,95
- Test Drive 4 x 4 49,95
- ThemeHospital STR 49,95
- Theme Park STR 49,95
- Thunderhawk 2 A 29,95
- Thunderhawk 2 A 49,95
- a/ungeschnitten
- Toca Touring Car 2 49,95
- Tomraider 1 & 2 je 44,95
- Total Driving R 29,95
- True Pinball 44,95
- Tunnel B1 A/ 39,95
- Unholy War, The A 44,95
- V 2000 <a> A 49,95
- V-Ball A / SP 44,95
- Versailles <a> AD 49,95
- Victory Boxing 2 49,95
- Vigilante 8 A 49,95
- Viper <a> A 49,95
- Virtual Pool G 44,95
- Virus 44,95
- Warhammer S 44,95
- Warhawk A 44,95
- W. Gretzky Hockey 39,95
- Wild 9 & PSX-Symbol 39,95
- T-Shirt 49,95
- World Cup Golf 39,95
- World League Soccer 39,95
- Worms 44,95
- Wreckin' Crew R 29,95
- WWF Attitude 49,95
- X 2 SH 29,95
- X-Men Children... 44,95
- Z 49,95
- Zero Divide 39,95
- Zero Divide 2 44,95

- Ace Combat 3 84,95
- Alien Trilogy a/uncut 59,95
- Apocalypse A 69,95
- a/ungeschnitten
- Army Men 3D 89,95
- Bundesmanager 2000 84,95
- Autobahn Raser 2 84,95
- Bugs Bunny 69,95
- Bust-A-Move 4 59,95
- C3 Racing 59,95
- Castrol Superbike 69,95
- Colony Wars 1 59,95
- Colony Wars 2 69,95
- C & C Gegenschlag 79,95
- Crash Team Racing 84,95
- Crash 2 JR 69,95
- Demolition Racer 79,95
- Dino Crises 84,95
- Driver R 69,95
- Duke Time to kill 69,95
- Dune 2000 89,95
- Eagle One 84,95
- ECW Hardcore Evol. 84,95
- Extreme 500 79,95
- F-1 World G.P. 84,95
- FIFA Soccer 2000 79,95
- Fighting Force 2 79,95
- Final Fantasy 8 94,95
- Formel 1 '99 84,95
- F1 '99 & V3 Lenkrad 159,-
- Gran Turismo 2 84,95
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Hot Wheels Turbo 69,95
- Hugo 2 JR 79,95
- Int. S. Soccer Evol. 89,95
- Int. Track & Field 2 89,95
- Jade Cocoon RPG 79,95
- Jurassic Park Warp. 79,95
- Kensai 69,95
- KKND 2 69,95
- Legacy of Kain 1 & 2 84,95
- Legend of Kartia 59,95
- Lone Soldier uncut 59,95
- Medal of Honor SH 89,95
- Megaman Legends 59,95
- Monkey Hero RPG 59,95
- Music 59,95
- Music 2000 79,95
- Nascar 2000 79,95
- NBA / NHL 2000 je 79,95
- No Fear M. Biking 69,95
- Overblood a/uncut 59,95
- Overblood 2 ADV 84,95
- Pac Man World 69,95
- Panzer General 2 59,95
- Pool Hustlers 59,95
- Pro Pinball Fant. J. 84,95
- Rampage 2 89,95
- Reel Fishing 84,95
- Resident Evil dt. 89,95
- Resident Evil 3 (02) 99,95
- a / ungeschnitten
- Road Rash 4 (02) 84,95
- Ronin Blade 69,95
- Ruff & Tumble 79,95
- Schlümpfe, Die 84,95
- Shadowman & Dekor 69,95
- Silent Hill A 84,95
- Sled Storm 69,95
- Soul Reaver 59,95
- South Park 59,95
- South Park Rally 84,95
- Spec Ops 84,95
- Spyro the Dragon 2 84,95
- Stadt d. verl. Kinder 69,95
- Superbike 2000 (2) 84,95
- Super Filter A 79,95
- Tarzan 79,95
- Theme Park World (3) 84,95
- Tomraider 4 69,95
- Tomorrow Never D. 79,95
- Tony Hawk Skater 84,95
- Toy Story 2 89,95
- Trasher - Skate & 84,95
- UEFA Champ. 99 69,95
- Urban Chaos (03) 89,95
- V-Rally 2 69,95
- Vigilante 8 - 2. Teil 84,95
- VIVA Fußball 59,95
- WCW Mayhem 84,95
- WCW NWO Thunder 79,95
- Worms Armageddon 84,95
- X - Files (Akte X) 84,95
- Xena 79,95

- Adapter/ MOD 39,95
- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung) 39,95
- Antennenkabel 19,95
- CD-Case 9,95
- CD Leerhüllen 10er Set 4,95
- Cyber Shock 49,95
- Dual Shock ab 29,95
- Gehäuse blau o. je 39,95
- Gun "Adventure" 79,95
- Gun "Dual" 29,95
- Gun & Laseraufsatz 59,95
- Gun "Scorpion" 49,95
- Joyboard Arcade 79,95
- Joypad <blau, rot je 9,95
- Lenkrad Jordan GP 89,95
- Lenkrad V4 139,95
- Memory Card 1MB 9,95
- Memory Card 8 MB 39,95
- <unkomprimierte Cards>
- Mouse 34,95
- PlayStation 229,-

PlayStation
mit Dual Shock & Tomraider 4 & Tomb Raider 4 Berater
nur 289,-

PSX-Gehäuse je 39,95
RGB Kabel Special 14,95
Xploder Classic 59,95
Xploder FX 84,95
Xploder Pro 104,95

- Lösungsbücher:**
- Akuiji 14,80
- Alien Trilogy 14,80
- Alundra DIN 4 14,80
- Atlantis, Grab des Pharaos, Ubik & Versailles 19,80
- Baphomet's Fluch 9,95
- Blaze'n Blade 14,80
- Blood Omen 14,80
- Breath of Fire 3 14,80
- C & C 2 & Gegensch. 14,80
- Crash 2, Hercules, Pitfall 3D & Skull Monkeys 14,80
- Dark Omen 14,80
- Diablo 14,80
- Dino Crises ab 14,80
- Discworld 1 & 2 14,80
- D.N. Time to kill 14,80
- Final Fantasy 7 in 4c 19,80
- Final Fantasy 8 24,95
- Grand Theft Auto 2 24,95
- Grandstream Saga 14,80
- Guardian Crusade 14,80
- Heart of Darkness 14,80
- Herc's Adventure 14,80
- Little Big Adventure 14,80
- Medieval 14,80
- Metal Gear Solid 4c 24,80
- Medal of Honor TBA
- O.D.T. 14,80
- Overworld 1 & 2 ab 14,80
- Overblood & Pax C. 14,80
- Panzer General 2 14,80
- Rayman & Gex 3D 14,80
- Rayman 2 24,95

- Resident Evil "1, DC &" <farbig & viele Bilder> 19,80
- Resident Evil 3 TBA
- Riven 14,80
- Shadowman 19,80
- Silent Hill in 4c 24,95
- Soul Reaver in 4c 19,95
- Syphon Filter 14,80
- Tekken 1, 2 & 3 14,80
- Tomraider 1-4 je 19,95
- Warcraft 1, 2 & 14,80
- Wild 9 & MKM 14,80
- Wild Arms 14,80
- Wing Commander 4 14,80
- X-Files 19,95
- X-ploder Buch & CD 29,95
- Z 14,80
- ...und viele andere Berater!

- 4MB Ram Expansion 39,95
- Joypad ab 34,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Lenkrad ab 89,95
- Memory Card 1 MB 24,95
- N 64 & Star Wars R. 269,-
- Rumble Pak & MC 24,95
- X-ploder 89,95
- Armorines "uncut" 89,95
- Castlevania 3D 89,95
- Earthworm Jim 3D 79,95
- ECW Hardcore Rev. 99,95
- F1 World GP 2 79,95
- Gauntlet Legends 89,95
- Grand Theft Auto (2) 94,95
- Jet Force Gemini 99,95
- Mario Golf 99,95
- Monster Truck M. 89,95
- Mystical Ninja 2 89,95
- Nuclear Strike (02) 109,95
- Ready to Rumble 89,95
- Road Rash 99,95
- RTL Worldl. Soccer 109,95
- Rugrats Schatzsuche 89,95
- Shadowgate RPG 89,95
- Star Trek Rogue S. 99,95
- Star Wars Racer ab 79,95
- Super Smash Bros. 89,95
- Tony Hawk Skatboa.(03) 99,95
- Toy Story 2 89,95
- Turok Rage Wars ab 79,95
- Vigilante 8-2. Teil 89,95
- Xena 109,95
- Zelda 64 99,95

- SONDERANGEBOTE:**
- Aero Gauge R 39,95
- Air Boarder 64 R 49,95
- Beetle Adv. Racing 39,95
- Bombberman 64 G 49,95
- Bombberman Hero 49,95
- Buck Bumble A 39,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95
- Charlie Blast Chal. 39,95
- Chopper Attack 49,95
- Cruis'n World R 49,95
- Dark Rift B 39,95
- Dual Heroes B 39,95
- Extreme G R 39,95
- Extreme G 2 R 49,95
- FIFA '98 49,95
- Forsaken A 39,95
- G.A.S.P. B 39,95
- Gex 2 - 3D JR 59,95
- Hexen 3D A 39,95
- Holy Magic Century 49,95
- Int. Super. Soccer 98 39,95
- John Madden 64 29,95
- Lylat Wars & Rumble 59,95
- Mace The Dark Eye 49,95
- Micro Machines T. 39,95
- Mystical Ninja RO 49,95
- Nagano Winter Olym. 49,95
- Nascar Racing 99 39,95
- NBA Jam '99 39,95
- NBA Live '99 39,95
- NBA / NHL Pro 99 je 49,95
- NHL Hockey 99 39,95
- Off Road Challenge 49,95
- Penny Racers 49,95
- Pilotwings G 49,95
- Racing Simulation 59,95
- S.C.A.R.S. R 49,95
- Silicon Valley A 39,95
- Starshot 29,95
- Tetrisphere 49,95
- Tonic Trouble 49,95
- Turok 2 ab 49,95
- Twisted E. Snowb. 49,95
- V-Rally 59,95
- Virtual Chess D 39,95
- Waialae C. C. Golf 49,95
- W.Gretzky Hockey 29,95
- WCW vs Revenge 49,95
- Wetrix <a> G 39,95
- Wipeout 2007 R 39,95

<http://www.freaksshop.de>

- DREAMCAST:**
- Dreamcast 399,-
- Controller 49,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Trick Style 19,80
- Gun (Pistole) 69,95
- Joypadverlängerung 19,95
- RGB Kabel Special 29,95
- Vibration Pak 39,95
- Visual Memory 49,95
- Aero Wings 79,95
- Billiard Nights incl. 84,95
- Blue Stinger A 89,95
- Buggy Heat R 84,95
- Dynamite Cop 2 84,95
- Evolution 84,95
- F-1 World G. P. 89,95
- Fighting Force 2 84,95
- House of the Dead 2 89,95
- HydroThunder 59,95
- Incoming 89,95
- Power Stone 84,95
- Ready 2 Rumble 89,95
- Resident Evil Code 99,95
- ReVolt 89,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman a/uncut 89,95
- Sonic Adventures 84,95
- Soul Calibur 99,95
- Soul Fighter 99,95
- South Park Rally 89,95
- Speed Devils 79,95
- Tokyo Highway C. 79,95
- Toy Commander 84,95
- Vigilante 8 2nd O. 99,95
- Virtua Fighter 3 84,95
- Virtua Striker 2 84,95
- Worms Armageddon 89,95

- SATURN:**
- Game Buster 79,95
- Joypad Innovation 19,95
- Andretti Racing 49,95
- Command & Conquer 39,95
- Daytona USA 29,95
- FIFA Soccer 97 9,95
- NBA / NHL 97 je 9,95
- Hi-Octane 19,95
- Lemmings 3D 29,95
- Road Rash 29,95
- Soviet Strike 19,95
- Space Hulk 19,95
- Streetfighter Alpha 19,95
- Theme Park 19,95

- SUPER-NES:**
- Donald in Maui Mall. 39,95
- Donkey K. C. 2 39,95
- FIFA Soccer '96 29,95
- Harvest Moon STR 39,95
- Kirby's Fun Pack 39,95
- Lucky Luke 39,95
- Lufia incl. Berater 39,95
- Magical Quest 39,95
- Nigel Mansel World 39,95
- Primal Rage B 29,95
- Puzzle Bobble G 39,95
- Secret of Evermore 49,95
- Schlümpfe 1 & 2 je 39,95
- S. Streetfighter 2 39,95
- Tetris Attack G 39,95
- Timecop A 19,95
- Toy Story JR 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Wild Guns A 39,95
- Worms A / STR 39,95

- Game Boy Color:**
- Game Boy Color je 139,-
- Link Kabel 19,95
- Netzteile 29,95
- Asterix & Obelix 59,95
- Chase HQ 39,95
- Defender & Joust 39,95
- Dragon Quest Mons. 59,95
- ECW Hardcore Rev. 59,95
- F1 World GP 59,95
- Harvest Moon RPG 59,95
- Legend of the River 49,95
- Mortal Kombat 4 39,95
- Pitfall JR 39,95
- R-Type DX 39,95
- Rugrats JR 49,95
- Shadowgate RPG 49,95
- Shanghai Pocket 49,95
- Star Wars Racer 59,95
- S. Mario Bros. JR 59,95
- Tomb Raider (03) 59,95
- Top Gear Rally 54,95
- Turok 2 A 39,95
- ...und viele andere !!!

LADENGESELLSCHAFTEN:
Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strothweg 12
Händleranfragen willkommen!

Importeure auf Anfrage !!!
02504 - 933012

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

a = ausländische Version / Rote Schrift = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren



Energy je 22,80 Evil je 22,80 Fire Light je 22,80 Formula 1 je 22,80 Fury je 22,80 Girl je 22,80 Hacker je 22,80 Hand je 22,80

je 22,80 je 14,80 je 14,80 je 14,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80

je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80 je 22,80

Meinungsmache

Ist der Dreamcast vielleicht doch nicht die Übergangskonsole, für den man ihn zu Anfang hielt? Oder wird er ebenso schnell wieder von den Bildschirmen verschwinden wie seinerzeit der Saturn? Auch ihr seid scheinbar zweigeteilter Meinung.
Euer Swen



Sterndeuter

Nachdem dieses „Konsole X ist besser als Konsole Y und Konsole Z kann man sowie vergessen“-Gequatsche wieder ins Rollen gekommen ist, muss ich auch mal meinen Senf dazu geben. Ich denke, dass es eine Entwicklung zum Massenmarkt in der jetzt durch den Dreamcast angebrochenen Next Generation nicht allzu schnell geben wird. Gerade heute sah ich einen Kunden in einem Elektrofachmarkt, der mal schnell eine PS, drei Spiele, Memory-Card und einen Zweit-Controller in den Warenkorb schmiss. Doch wird das später auch so sein? Rechnen wir mal mit einem PlayStation2-Preis von 699 Mark. Dann kann Sega nämlich den Spieß umdrehen und den Preis drastisch senken. Erinnern wir uns noch (2 Spiele... kleiner Scherz...)? Die Konkurrenz für den Dreamcast ist noch gar nicht auf dem Markt oder hat auch nur irgendjemand auf der Welt gedacht, dass Dreamcast das PS1-Monopol sprengen kann?! Wohl kaum! Also, bevor die Leser eine Konsole verurteilen, sollten sie sich im Klaren darüber sein, dass alles anders kommen kann. Eine Umfrage besagt, dass 76 % der Befragten eine PS 2 haben wollen. 40 % der Befragten waren allerdings zwischen 13 und 17, ob die sich das schon alles so leisten können. Auch hier: wohl kaum. Für mich ist es noch nicht eindeutig, dass Sega auch diesmal verliert... die Sterne stehen gut für Sega. Schade, dass der Saturn nie den Nachthimmel gesehen hat.

Philipp Scharlemann
doctor.robotnik@de.dreamcast.com

Der Preiskampf hat gerade erst begonnen. Nach letzten Meldungen (und viele von euch werden es schon mitbekommen haben) wurde der Preis des Dreamcast in den großen Elektroketten deutlich reduziert. Media Markt und Saturn verkaufen die Hardware nun für 399 bzw. 349 DM, obwohl Sega die unverbindliche Preisempfehlung immer noch bei 499 Mark hält. Warum die Big Player diese Strategie fahren, ist nicht ganz sicher. Die einen sprechen von einem Ausverkauf, die anderen von Strategieverkäufen und wiederum andere davon, dass man Sega in der Preispolitik auf die Finger klopfen möchte. Wie dem auch sei, eine solche Senkung der Preise kann für den Absatz des Dreamcast und für die Konsolenbranche insgesamt nur dienlich sein.

Frisch und stolz

Ich bin frisch gebackener und stolzer Besitzer eines Dreamcast und habe mir diese Woche zum ersten Mal die Mega Fun gekauft, um mir einen Überblick über die diversen Spiele zu verschaffen. Ich finde eure Zeitschrift sehr gut, vielleicht etwas PlayStation-lastig, aber das ist wahrscheinlich aufgrund des größeren Marktes und Spieleangebots auch logisch. Ich bitte euch um Beantwortung folgender Fragen: 1. Wie (bzw. über wen) kommt man an Importspiele? Ich interessiere mich nämlich brennend für NBA 2K. 2. Bezieht sich die Beilage

immer auf Sega-Spiele (also auf den Dreamcast)? Wenn ja, warum? Und warum gibt's die nur für Abonnenten? Und kann es somit sein, dass mir, wenn ich mir die Zeitschrift im Geschäft kaufe, einige Testberichte von relevanten Spielen entgehen?
Reinhold Ackerl
(ACKERL@abc.univie.ac.at)

Natürlich sind wir daher „PlayStation-lastig“, weil wir versuchen, fast jedes relevante Spiel für den deutschen Markt zu testen. Und das sind nun mal zum größten Teil PS-Spiele.

1. An Importeure heranzukommen wird wahrlich immer schwieriger, nachdem Sony und Konami den so genannten Importstopp verhängt haben. In der Mega Fun findet man allerdings trotzdem immer wieder Kleinanzeigen von solchen Händlern. Wenn du jedoch auf NBA 2K stehst, brauchst du nicht unbedingt eine us-Version, da für Deutschland bereits die lokalisierte Fassung unterwegs ist.
2. Zur Mega-Fun-„Beilage“. Um mal eines klarzustellen: Das SegaMagazin gibt es schon seit über sechs Jahren (insgesamt 77 Ausgaben) und ist somit das älteste Single-Format-Mag in Deutschland! Also, Ehre, wem Ehre gebührt. Leider musste das Heft in Zeiten der Saturn-Flaute in seinem Umfang drastisch beschnitten werden, daher entschloss sich der Verlag, das SM der Mega Fun beizulegen, bis wieder rosigere Sega-Zeiten kommen. Das SM berichtet ausschließlich über Sega (wie der Name schon sagt) und geht daher auch ein wenig tiefer.

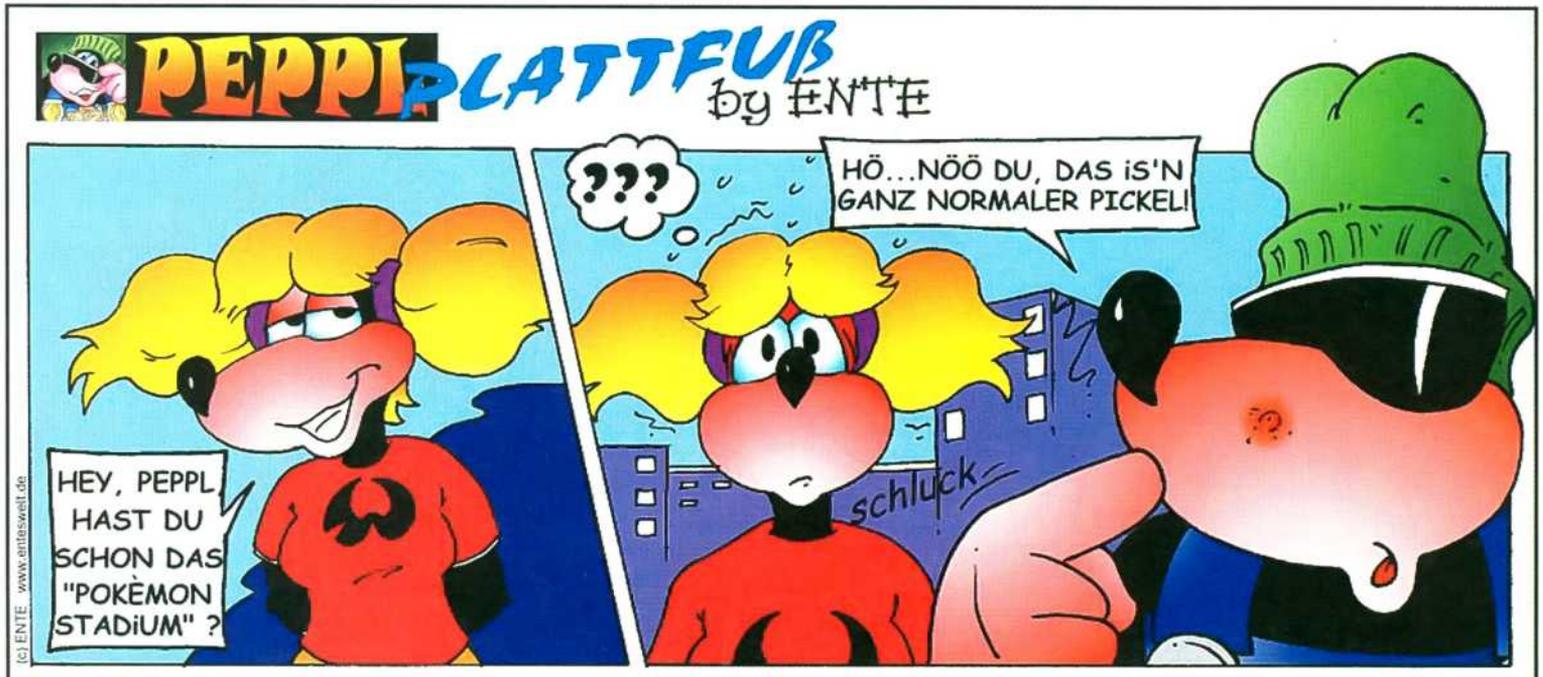
Allerdings versuchen beide Redaktionen (wir sind ja nun seit einigen Monaten unter einem Dach) enger zusammenzuarbeiten und somit Überschneidungen der Heftinhalte zu vermeiden.

Fehlerteufel

Ich wollte nur sagen, dass euch in der Rubrik „Kurz beantwortet“ ein kleiner Fehler unterlaufen ist. Der Nomad spielt nämlich nicht alle PAL-Games, sondern nur die älteren, die vor 93 rausgekommen sind. Vor einiger Zeit gab's zu fairen Preisen bei Powerplay (www.powerplay.at) umgebaute Nomads, auf denen dann wirklich so ziemlich alle Spiele laufen. Ob das Angebot noch gilt, weiß ich allerdings nicht. Das einzige Spiel, das bei mir nicht gescheit läuft, ist Decap Attack, aber das ist einerseits eh nicht so der Renner und andererseits wollte das damals schon mit dem 6-Button-Pad nicht hinhalten.

Robert

Danke, Robert, für die Richtigstellung. Ich muss ehrlich zugeben, dass mir mit Fragen bezüglich Handhelds immer ganz flau im Magen wird (ich hasse diese piepsenden, mickrigen Dinger einfach). Gerade der Nomad ist ein wahrer Exot unter den Portables (0-Ton Sega: „Nomad - Ist das von uns?“). Daher hoffe ich, dass ihr mir verzeihen könnt. Aber diese Sache hat mich auf eine neue Idee gebracht! Ab der näch-



Humpy-Bumpy-Spruch des Monats

„Sind vom Spielen meine Hände wund, war bestimmt das blöde DC-Pad schuld!“

Ein Humpy-Bumpy-T-Shirt geht an: Ulrich Langenscheid, Regensburg

sten Ausgabe werde ich im Rahmen der Leserecke eine neue Rubrik einführen: „Leser fragen - Leser antworten“, da manchmal ganz spezielle Dinge dabei sind, die man als Otto-Normal-Redakteur einfach nicht beantworten kann (man bin ich blöd). Also, was haltet ihr von der Idee?

Fragen - ziemlich wichtig

Ich erspar mir jetzt mal das Geschleime und komm gleich zur Sache: (für mich sind die Fragen ziemlich wichtig)

1. Wann habt ihr endlich eine eigene Internet-Seite wie die Konkurrenz? Das wäre doch im Zeitalter des Internets angebracht.
2. Wie gut bzw. schlecht sind die Absatz-Zahlen für den Dreamcast im Weltmarkt verlaufen bezüglich Deutschland, Japan, Amerika und Europa?
3. Ist Resident Evil 3 ein Indizierungskandidat dank der Hetze gegen Videospiele einiger Schmierer-TV-Magazine in der Vergangenheit trotz deutscher Version?
4. Habt ihr eine Ahnung, wann die nächsten Preisrutsche in Sachen Internet kommen?

Florian Ernst
(Ernst-Weiden@t-online.de)

1. Wir haben noch keine Internet-Seite, da unsere Zeit extrem knapp ist. Allerdings überlegen wir bereits seit einiger Zeit über eine Mega-Fun-Homepage. Vielleicht werdet ihr in ein paar Wochen von einem neuen Internet-Angebot hören...
2. Die Absatzzahlen des Dreamcast basieren zur Zeit nur auf Angaben von Sega selbst, weshalb man ihnen nicht unbedingt 100%ig vertrauen kann. 100.000 (dt), 2.000.000 (jp), 2.500.000 (us)
3. Davon abgesehen, dass es zur Zeit eine negative Propaganda gegenüber

Computer-Spielen in Deutschland gibt, ist Resident Evil: Code Veronica indizierungsgefährdet!

4. Ich weiß zwar nicht genau, auf was du genau hinaus willst, aber ich vermute einmal, dass du dich auf Online-Gebühren beziehst. Fachleute gehen davon aus, dass sich die Preise in naher Zukunft nicht sonderlich nach unten bewegen werden, da der Online-Markt ein so genannter Wachstumsmarkt ist und daher kaum Konkurrenz-Einflüsse wirken werden.

Fotofinish

Ich schreibe euch, weil ich euch mal sagen wollte, dass ich schon ein bisschen enttäuscht von euch bin. Seit Jahren lese ich nun schon die Mega Fun und da hat man einmal eine Frage und die wird nicht beantwortet. Schon gut, ich weiß ja, dass ihr viel beschäftigte Redakteure seid, aber trotzdem, dann könntet ihr wenigstens eure Rubrik Zockerkönig mal besser erklären. Muss ich da mein Spiel wirklich auf Videoband aufnehmen? Ein wenig umständlich, meint ihr nicht. Warum reicht es nicht, einfach ein Foto vom Screen mit dem Highscore zu machen? Erklärt das mal bitte, vielleicht haben ja auch andere Leser das Problem und deswegen läuft die Rubrik nicht so gut.

Franz Welter

Warum wir nur Videos akzeptieren, liegt eigentlich auf der Hand. Wir wollen möglichst sichergehen, dass keine Cheats verwendet werden. Hast du einen anderen Vorschlag, wie man so etwas ausschließen kann, dann sag uns bitte Bescheid, denn wir haben uns schon den Kopf über dieses Problem zerbrochen.

Dies und das

Ihr seid spitze. Als ich am Samstag euer Magazin im Briefkasten sah, musste ich es mir natürlich gleich „reinziehen“. Der Bericht zu Shenmue ist wirklich interessant. Wird dieses Spiel ins Deutsche übersetzt, dann kaufe ich mir sofort einen Dreamcast. Aber leider muss ich bis Herbst warten! Es sei denn, Sega bringt vorher noch ein bis zwei Riesenhits raus, da zur Zeit für mich der Dreamcast wenig gute Scheiben hat. Apropos warten: Ist sich René eigentlich bewusst, was er mir da angetan hat? Nachts stehe ich schweißgebadet auf meinem Bett und hoffe, dass der nächste Spice-Sammler auch tatsächlich ankommt und nicht

von den feindlichen Einheiten vernichtet wird oder den Riesenwürmern als Aperitif dient. Dann kommt aber wieder die Realität zu mir und diese ist nun mal, dass ich noch bis April warten muss. Habt ihr nicht bis zur nächsten Ausgabe warten können? Aktualität hat auch seine Kehrseite. Zu Syphon Filter, ich habe meine CD ganz legal bei „Bin ich doch blöd?“ gekauft und habe eine deutsche Anleitung dazu, da ihr in dieser Ausgabe schreibt, dieses Spiel sei nur über den Importweg zu erwerben gewesen. Und jetzt endlich zum Überrascher GT 2. Nach eurem sehr gelungenen Test zu GT 2 musste ich mir am Montag gleich dieses Spiel zulegen. Seit einer Woche zocke ich, sobald ich Zeit habe. Jetzt habe ich nicht ganz 200 Tage auf dem Zähler, habe „schon“ ca. 35 % der zu holenden Pokale, und mit den Lizenztests hat es auch sehr gut geklappt (mir fehlt noch ein Test, der mit dem Alfa 4x4, leider komme ich durch die sehr vielen verschiedene Pokalrennen nicht dazu), was natürlich nicht weiter tragisch ist. GT 2 hat wirklich diese hohe Wertung verdient! Die Aussage des Herstellers, mit der 75%- bzw. 100%-Hardware-Ausnutzung kann ich nicht bestätigen. Ich glaube, dass 95 % b.z.w. 100 % zutreffender wäre. Damit will ich bestimmt nicht behaupten, dass GT 2 eine schlechte Grafik hat, sondern dass die PS-Hardware ausgereizt ist. Das Next-Generation-Zeitalter hat schon längst begonnen.

Patrick Kögel (p.koegel@gmx.de)

Ich höre immer nur: Dreamcast hat nur schlechte Spiele. Mit Verlaub: Bist du eigentlich auf dem Laufenden? Bisher gab es für noch keine Konsole ein dermaßen gutes Line-up! Übrigens sind in dieser Ausgabe wieder einige mega-fette Titel für den DC dabei. René ist schon ein fieser Kerl! Aber wenn es um Strategiespiele geht, kennt er nichts! Zum Zeitpunkt des Syphon-Filter-Tests lag uns noch keine offizielle Info über einen Deutschland-Start vor. Nach unserem Empfinden befindet sich die PlayStation mittlerweile wahrlich an ihrem Zenit. Grafisch wird sich aus Sonys 32-Bitter kaum noch mehr entlocken lassen. Trotzdem sind solche Prozentangaben immer mit Vorsicht zu genießen. Ein anderes Statement in diesem Zusammenhang stammt vom Shenmue-Macher Yu Suzuki. Er meinte in einem Interview, dass nach seiner Meinung Shenmue (zur Zeit das Grafik-Spiel schlechthin) den Dreamcast nur zu 50 % ausreizen würde!

Stehen lassen!

Man sollte die wegen Abänderungen, Kürzungen, Ausradierungen dauernd

Lesercharts

E-Mail: lesercharts@megafun.de

Top 20 im Februar

- 1 **Soul Calibur**
DC - Beat 'em Up, Namco
- 2 **Donkey Kong 64**
N64 - Jump & Run, Rare
- 3 **Final Fantasy VIII**
PS - Rollenspiel, Square
- 4 **Resident Evil 3: Nemesis**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 5 **Star Wars Episode I: Racer**
N64 - Rennspiel, Lucas Arts
- 6 **Sonic Adventure**
DC - Jump & Run, Sega
- 7 **The House of the Dead 2**
DC - Shoot 'em Up, Sega
- 8 **FIFA 2000**
PS - Sport, Electronic Arts
- 9 **Indiziertes Spiel 2**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 10 **Tony Hawk's Skateboarding**
PS - Fun-Sports, Activision
- 11 **Worms Armageddon**
PS - Strategie, Team 17
- 12 **Zelda - Ocarina of Time**
N64 - Action-Adventure, Nintendo
- 13 **Armorines**
N64 - Shoot 'em Up, Acclaim
- 14 **NHL 2000**
PS - Sport, Electronic Arts
- 15 **Get Bass**
DC - Sport, Sega
- 16 **Shadow Man**
DC - Action-Adventure, Acclaim
- 17 **Tomb Raider IV**
PS - Action-Adventure, Eidos
- 18 **Diddy Kong Racing**
N64 - Rennspiel, Rare
- 19 **Ape Escape**
PS - Jump & Run, Sony
- 20 **Toy Commander**
DC - Geschicklichkeit, Sega

verschobenen deutschen PAL-PS-Spiele, wie zum Beispiel Medal of Honor und Resident Evil 3, einfach links liegen lassen, nicht beachten. Ist ja mit Videofilmen hier das gleiche Spiel. Für die (Staat) sind die Deutschen (auch Volljährige und älter) nicht so zurechnungsfähig wie zum Beispiel die Schweizer, Italiener usw.. Syphon Filter wurde abgeändert, RE 3, Apokalypse, Half-Life (deutsche PC-Version), ja sogar Tomb Raider 3, um nur ein paar zu nennen. Ist schon traurig, was in unserem Lande abgeht: Ist einer böse, sind es alle. Wir sind ein großer Kindergarten, die immer unter Aufsicht sein müssen. Egal wie alt. Das nimmt kein gutes Ende.

Uwe Fischer, Ulm

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Fan-Post dankbar. Schickt eure Briefe daher an: Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Email: leserecke@megafun.de



Make War, not Peace! Martin Huber aus Ohtsdorf (Österreich) gibt mit dieser wunderschönen Zeichnung seine Meinung über den Konsolenkrieg kund.

Deine Aufforderung kann ich gut nachvollziehen. Schließlich hat man als mündiges Mitglied der deutschen Gesellschaft wirklich ab und zu das Gefühl, nicht fair behandelt zu werden, wenn es um Spiele mit Gewalt-Aspekten geht. Ob sich kurz- oder mittelfristig etwas daran ändern wird, bezweifle ich stark.

Falsches Bild

Viele Leser ärgern sich über die zu niedrige Grafik-Wertung bei Dreamcast-Spielen. Mit Recht! Ihr begründet es zwar damit, dass die technischen Möglichkeiten der Konsole berücksichtigt werden, aber ich finde, es wirft ein völlig falsches Bild auf die Grafik der Spiele und der Konsole. Denn nicht jeder liest Leserbriefe, woanders wird es nicht erwähnt. Da eine neue Konsolen-Generation auf dem Markt ist, sollte man besser die Wertung von Grafik bei älteren Konsolen runtersetzen. Ich bekomme mittlerweile das Würgegen, wenn ich PlayStation-Spielegrafik sehe. Uns außerdem, wenn bei dem Spiel Soul Calibur die Hardware des Dreamcast noch nicht ausgereizt ist, kann dann ein Spiel auf der PlayStation 2 besser aussehen, wenn ein Fernsehgerät nur eine maximale Auflösung von 640 x 480 hat? Außerdem könnte der Dreamcast auch höhere Auflösungen darstellen. Schluss der Kritik, ihr seid sonst eine super Zeitung. Macht weiter so!

Christoph Joosten, Witten

Okay, ich möchte es schnell auf den Punkt bringen: Der Dreamcast hat zur Zeit die beste Grafik aller Konsolen zu bieten, und das mit Abstand! Allerdings gehe ich mal einfach davon aus, dass fast alle unserer Leser dies wissen und sich nicht verwundert fragen, warum GT 2 (PS) eine Grafikwertung von 86 % erhielt und Sega Rally 2 nur 78 %. Der Dreamcast ist eben zu wesentlich mehr in der Lage (wie wir nun auch wissen). Hätten wir damals schon 90er-Wertungen verteilt, wären wir heute in einer misslichen Lage. Wir haben eben das System, dass die technischen Wertungen sich nur auf die Hardware-Fähigkeiten der einzelnen Konsolen beziehen und die Fun-Wertung untereinander vergleichbar sein soll. Würden wir deinem Vorschlag folgen, dann bekämen alle PS-Spiele zukünftig nur noch maximal 50 % Grafik, oder was? Allerdings wäre dies nicht gerade sehr aufschlussreich für unsere PS-Leser.

Kurz beantwortet

Welche Möglichkeiten gibt es, seinen Dreamcast umzubauen?

Mittlerweile gibt es einige BIOS-Chip Lösungen für Importspiele. Man sollte allerdings darauf achten, dass man die neue 6-Draht-Variante wählt, da bisher nur eine 48er-Variante verfügbar war. Diese war zum einen weitaus komplizierter und gefährlicher im Einbau. Der Preis für einen Umbau beträgt rund 140 Mark. Übrigens sollte auch erwähnt werden, dass euer Garantieanspruch nach einem solchen Eingriff erlischt.

Gibt es ein Force-Feedback-Lenkrad für den Dreamcast?

Bisher nicht. Ob überhaupt jemals ein solches Peripheriegerät erscheinen wird, ist fraglich, da solche Lenkräder sehr teuer sind.

Wann erscheint die PlayStation 2 nun in Japan?

Der letzte offizielle Termin ist immer noch der 4. März. Allerdings hält Sony am 18. Februar (nach Drucklegung) eine Pressekonferenz ab, in der Ken Kutaragi nach neusten Gerüchten angeblich einen mehrwöchigen Verzug der Konsole ankündigt. Aber vielleicht präsentiert er auch nur ein neues cooles Feature...

Wird Tekken für DC umgesetzt?

Die Gerüchte diesbezüglich reißen nicht ab.

Ist es möglich, Daten vom Dreamcast-Internet auf den PC zu transportieren?

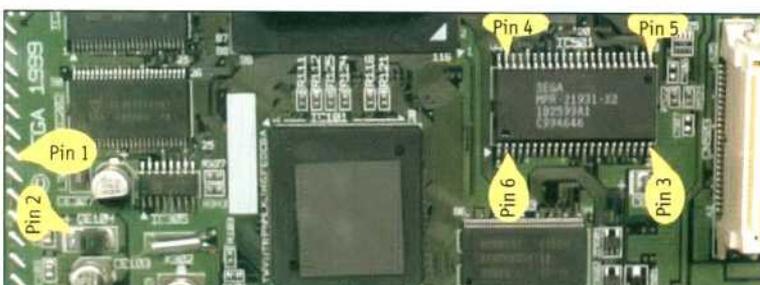
Diese Frage lässt sich wohl erst dann sicher beantworten, wenn das ZIP-Laufwerk erschienen ist.

In eurem Test habt ihr eine Ego-Perspektive in RE: Code Veronica erwähnt. Geht das auch bei der Trial-Edition, die RE 2 beiliegt?

Nein, leider nicht. Man muss nämlich erst das Spiel komplett mit Claire durchspielen, bevor es diesen Modus gibt.

Habt ihr einem Spiel schon einmal 100 % gegeben?

Nein. Die höchste Wertung, die jemals ein Spiel erhielt, war Zelda - Ocarina of Time mit 96 %.



Umbau-Problematik: Nur wer sich wirklich im Umgang mit Lötkolben und SMS-Technik auskennt, sollte sich selbst an den Umbau des Dreamcast wagen. Viele Händler bieten einen kompletten Umbau an.

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? _____

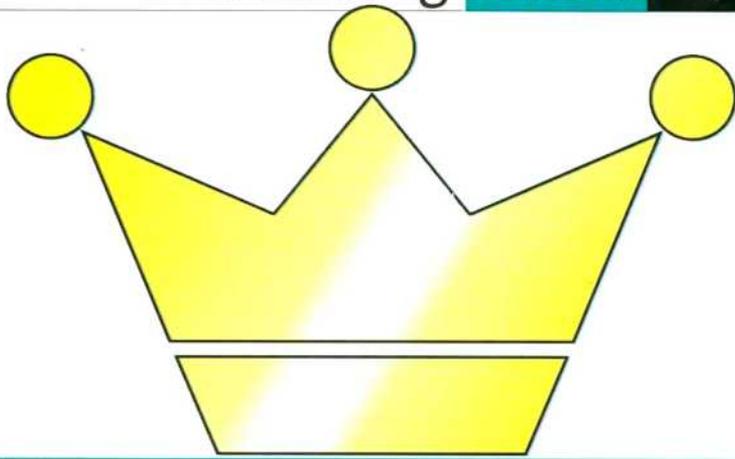
Welche Rubriken sollten größer ausfallen? _____

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken: _____

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515



Meine Adresse



Zockerkönig

Scheinbar befinden sich die Zocker noch im Winterschlaf, denn der neue Wettbewerb läuft wie gewohnt nur sehr schleppend an. In diesem Sinne: Gebt mal Gas, denn es sind nun wirklich ein paar Perlen im Rennen!

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. bei identischen Bestleistungen gewinnt das jeweils zuerst eingegangene Tape.

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg



Der beste Skater schafft es bei uns aufs Siegertreppchen. Derjenige, der beim Downhill Jam in Phoenix die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Also, auf die Bretter, fertig, los! Welchen Skater ihr für den halbschmerzhaften Ritt durch die Betonröhre wählt, entscheidet einzig und allein ihr selbst.



- 1st 212.756 Punkte Pascal Luppa, Moers
- 2nd 171.915 Punkte Manuel Selinsek, Wonsheim
- 3rd 145.971 Punkte Michael Weißenböck, Weyhe

Crash Team Racing (PS)



Wer legt die schnellste Zeit im Time-Trial für die Mystery Caves vor? Mit welchem Pilot ihr euch auf die gefährliche Piste wagt, ist uns egal. Also, gehörig Vollgas geben!!!



- 1st 2:13:47 min, Pascal Luppa, Moers
- 2nd
- 3rd

Snow Surfers (DC)

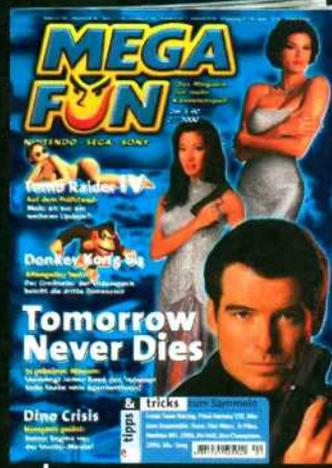


Wer erzielt die beste Punktezahl auf der von Anfang an frei befahrbaren Downhill-Piste? Derjenige, der die meisten Grabs und besten Moves praktiziert, gewinnt. Die Wahl der Boarder und Boards wird euch erneut freigestellt.



- 1st
- 2nd
- 3rd

01/00



02/00



03/00



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 01/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 02/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 03/00	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!

Nuperman bringt:

Nalles nüber Nintendo



- **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster in jeder Ausgabe
- **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten für nur 3,90 DM

Das meistverkaufte



Nintendo-Magazin

03/2000 Ausgabe 34 DM 3,90

Belgien lit. 86, • Dänemark lit. 16, • Italien Lit. 4.200 • Luxemburg lit. 86, • Niederlande lit. 4,95
Österreich lit. 29, • Schweiz lit. 3,90 • Frankreich FR 700, • Spanien Ptas 360,

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1

meistverkaufte
Fachmagazin

Limitierte Ausgabe – version 1



B 437 39
ISSN 1433-8424



erste hilfe inhalt

tipps & tricks 4/00

Dreamcast

Fighting Force 2 (dt)	Einsteiger-Tipps	479
Legacy of Kain: Soul Reaver (dt)	Cheats	490
NBA 2K (us)	Team importieren	478
Panzer Front (jp)	Tipp	478

Nintendo 64

World Driver Championship (dt)	Cheats	490
--------------------------------	--------	-----

PlayStation

Bundesliga 2000 - Der Fußball Manager (dt)	Tipps	490
Cool Boarders 4 (dt)	Cheats	478
Cyber Tiger (dt)	Kurse	478
Fighting Force 2 (dt)	Cheat/Einsteiger-Tipps	479
Formel Eins 99 (dt)	Cheats	478
G-Police 2 (dt)	Cheats	479
Killer Loop (dt)	Cheats	478
Rainbow Six (dt)	Cheats	479
Rally Championship (dt)	Anfänger-Tipp	478
Ruff & Tumble (dt)	Cheats	478
South Park Rally (dt)	Tipp	478
Spec Ops (dt)	Einsteiger-Tipps	478

komplettlösung 4/00

PlayStation

Dune 2000 (dt)	1. Teil	480-485
Gran Turismo 2 (dt)	Komplett	486-489

Crazy Taxi

Dreamcast (dt) Coole Tipps

Jau, Crazy Taxi ist ja voll der Brüller. Nur mit Gewaltandrohung und Flüssigkeitsentzug konnten wir unseren Swen vom Dreamcast wegzerren. Hier einige coole Tipps, die er für euch aus dem Internet gefischt hat.

tipp des monats

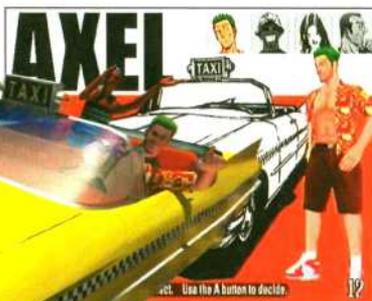
Fahrrad als Fahrzeug: Sucht einen Charakter aus und drückt zweimal für ca. eine Sekunde L + R. Wählt ihr den Fahrer nun mit der A-Taste, ertönt ein Jingle und ihr düst mit einem Fahrrad durch die Gegend.

Drei weitere Modes schaltet ihr im Arcade-/Original-Menü frei. Haltet die angegebenen Tasten, bis ihr in der Charakterauswahl seid.

Expert-Mode:
Start + L + R

No-Destination-Mode:
Start + R

No-Arrows-Mode:
Start + L



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen

Wackere Schlachten auf den Feldern der Ehre im Kampf um das Spice schlagen, mit Vollgas gnadenlos auf den Pisten von Gran Turismo 2 heizen: Unser Alltag ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Vor allem für die anderen in der Redaktion, da ich hier ununterbrochen die Sound-samples der PlayStation-Version von South Park Rally zum Besten gebe. (Mit Psycho-Terror kriegt man jeden klein und ich habe jetzt richtig Platz im Zimmer!) Mehrere fiese, niederträchtige Anschläge auf meinen Rechner, der die wunderbaren Klänge wiedergibt, konnte ich schon mit Waffengewalt abwehren. Mal sehen, ob Kenny und ich die Stellung halten können.

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
GreetinZZZ
euer Gunther

Theo
KRANZ
VERSAND

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Ruff & Tumble

PlayStation (dt) Cheats Probleme mit euren Träumen? Nicht mit diesen coolen Cheats!

Pausiert ein Spiel in der angegebenen Location. Haltet während der gesamten Eingabe die Select-Taste gedrückt und gebt den entsprechenden Code zügig ein. Wichtig: Die Option "Level beenden" muss dabei markiert (also gewählt) sein.

Traumschlüssel:

Gebt im Haus Folgendes ein:
O, L1, L2, L1, L2.

Winks:

Gebt im Haus Folgendes ein:
←, ↓, →, →, →.

Zs:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:
→, L1, ↑, R1, L1.

Monde:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:
↑, L2, ←, R2, ←.

Zahnräder:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:
↓, R2, L1, ↑, R2.

Leben:

Gebt in irgendeinem Gebiet Folgendes ein:
L1, ↑, →, L2, ↑.



Cyber Tiger

PlayStation (dt) Kurse Auch für die Golfer

unter euch haben wir etwas parat. Begebt euch in die Kursauswahl mit dem Wegweiser. Drückt die O-Taste, um den Passwort-Screen aufzurufen. Gebt das entsprechende Passwort ein, um per Golfplitzer den entsprechenden Kurs anzu steuern zu dürfen.

Badlands-Kurs: HARESO
Canyons-Kurs: NAMOPI
Sawgrass-Kurs: SECARE
Summerlin-Kurs: PORASO



Formel Eins 99

PlayStation (dt) Cheats Probiert im Grand-Prix-Mode einen neuen Highscore oder im Einzel-

rennen eine schnelle Runde zu fahren. Tragt euch dann mit folgenden Namen ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen:

NIGHTS (Nachtfahrt)
RINGS (Ringe einsammeln)
LOOKATME (Abspann)

South Park Rally

PlayStation (dt) Tipp Okay, okay, es dürfte hinlänglich bekannt sein, dass ihr von einigen PlayStation-

CDs die Musikstücke auch mit einem normalen CD-Spieler anhören könnt. Überspringt einfach den ersten Track. Genauso bei South Park Rally! Hier findet ihr mehrere kurze Stücke der vier Gören. Bestimmt kann sich jeder ausmalen, wie uns unser South-Park-Fan Gunther schon die ganze Zeit damit auf die Nerven geht.

Rally Championship

PlayStation (dt) Anfänger-Tipp Auch bei Rally Championship ist aller Anfang schwer.



Damit ihr euch etwas schneller mit dem gesamten Handling anfreunden könnt, solltet ihr als Anfänger auf den Nissan Micra Kit Car zurückgreifen. Unser Dauerraser Swen kann die Schüssel aus endlosen Test-runden nur empfehlen.

Killer Loop

PlayStation (dt) Cheats Begebt euch in den Auswahl-Bildschirm. Drückt hier die Start-Taste und haltet diese während der gesamten Eingabe gedrückt.

Pulse Class 1	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 1	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 1	↓←↑←↓←↑←
Pulse Class 2	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 2	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 2	↓←↑←↓←↑←
Pulse Class 3	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 3	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 3	↓←↑←↓←↑←
Pulse Class 4	↓←↑←↓←↑←
Sinus Class 4	↓←↑←↓←↑←
H&K Class 4	↓←↑←↓←↑←
Killer Loop	↑←↓←↑←↓←
25 % schneller	↑←↓←↑←↓←



NBA 2K

Dreamcast (us) Team importieren Hier eine Info zu den bereits erhältlichen

Versionen. Wollt ihr ein eigenes, selbst erstelltes Team in die offizielle Liga einfügen? Dann geht folgendermaßen vor: Erstellt euer eigenes Team. Geht in die Saison-Option bzw. in die Play-offs. Wählt die Option "Individuell" und stellt die Saison-Optionen nach Belieben ein. Sucht dann ein Team aus, welches durch euer eigenes ersetzt werden soll. Euer Team sollte nun ganz unten auf der nächsten Liste aufgeführt sein. That's it.



Spec Ops

PlayStation (dt) Einsteiger-Tipps Die Ranger haben ihre Tücken. Achtet unbedingt

bei einem Kampfeinsatz darauf, dass ihr eure Gruppe möglichst zusammenhaltet! In der Nähe positionierte Ranger, über die ihr nicht die Gewalt habt, unterstützen euch gegen gegnerische Attacken. Ferner solltet ihr die Waffenauswahl im Auge behalten. Ranger mit Gewehren, die als Scharfschützen deklariert sind, haben die dumme Angewohnheit, einen Gegner nicht zu treffen, sobald dieser zu nahe ist. Dann heißt es Abstand zu gewinnen und aus weiterer Entfernung zu schießen. Ach ja, wie im wahren Leben solltet ihr, sobald ihr einen Sprengsatz scharf gemacht habt, die Beine in die Hand nehmen. Denn sehr schnell jagt ihr einen eigenen Kämpfer mit in die Luft.

Fighting Force 2

PlayStation/Dreamcast (dt) Cheat/Einsteiger-Tipps

Für alle Fans der trivialen Haudrauf-Sparte hier einiges zu Fighting Force 2.

Achtung! Der Cheat funktioniert nur auf der PlayStation-Version. Startet das Spiel neu und haltet in diesem Screen folgende Tasten gleichzeitig gedrückt:

L1 + L2 + R1 + X + Δ + ←.

Haltet diese Tasten so lange gedrückt, bis ihr in diesen Auswahlbildschirm gelangt. Achtung! Ihr überspringt währenddessen ein Bild. Lasst euch davon nicht verwirren. Nun dürft ihr euch einen Level zwecks Gegnerbekämpfung aussuchen. Als Nebeneffekt besitzt eure Spielfigur nun Unverwundbarkeit und endlosen Munitionsnachschub.



Allgemeine Einsteiger-Tipps, gültig für PlayStation- und Dreamcast-Version.

Die Ego-Perspektive: Eine nicht zu verachtende zusätzliche Möglichkeit, sich Vorteile zu verschaffen. Zwar dürft ihr sie nur zuschalten, während eure Spielfigur steht, aber hierdurch bekommt ihr sehr schnell einen Gesamtüberblick über die Lage. Nehmt euch die Zeit, die Umgebung in Ruhe auszuspiionieren. Richtet den Blick auch nach oben. Denn Gegner, die sehr weit entfernt stehen, registrieren euch aus der Weite noch nicht und ihr könnt diese schon jetzt mit einem gezielten Schuss ausschalten.

Die Sache mit den Goodies: Okay, das Game versorgt euch mit Dutzenden von hilfreichen Goodies. Leider in einer solchen Vielzahl, dass ihr diese zu Beginn gar nicht alle nutzen könnt. Im späteren Verlauf jedoch knausert das Spiel mit ihnen. Daher solltet ihr nicht sofort alles zu Kleinholz verarbeiten, was euch unter kommt. Zerschlagt nur so viele Dinge, wie ihr auch Power-ups und Waffen benötigt. Solltet eure Kräfte schwinden, könnt ihr sehr oft wieder eine ganze Reihe von Abschnitten zurücklaufen und nachtanken. Dies ist ohne Gefahren verbunden, da besiegte Gegner nicht erneut auftauchen. Übrigens, die Schlüssel für die Locations befinden sich fast immer in der Hand des Gegners bzw. in Behältnissen, die ihr nicht immer vorfindet.

Gewaltanwendung: Sicherlich nervt es euch auch mit der Zeit, dass die Kollisionsabfrage so ungenau ist. Versucht daher, euch den Weg mit den Feuerwaffen freizuschießen. Wägt auch bei den Schlagwerkzeugen ab. Schmeißt lieber mal eine Eisenstange aus dem Inventar und nehmt hierfür eine Axt mit, um deren speziellere Wirkung zu nutzen.

G-Police 2

PlayStation (dt) Cheats

Cheats, die funktionieren, sind immer wieder praktisch. Zu G-Police 2: Weapons of Justice haben wir auch etwas auf Lager. Startet das Spiel und geht auf die Option "Passwort". Gebt hier das entsprechende Wort ein, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren. Alle Cheats aktivieren: **UTOPIA**
Level-Select: **PLINTH**



Rainbow Six

PlayStation (dt) Cheats

Als Söldner hat man es alles andere als leicht. Und weil dazu der Schwierigkeitsgrad bei Rainbow Six noch mehr als nur saftig liegt, wollten wir euch zuerst mit einer Komplettlösung unter die Arme greifen. Da zwischenzeitlich jedoch die coolen Cheats zum Spiel eintrudelten, verraten wir euch ersatzweise diese.

Startet das Spiel ganz normal und sucht euch eine Mission aus. Wie gewohnt, legt ihr alle Parameter der anstehenden Mission fest. Pausiert dann die aktuelle Mission mit der Start-Taste. Im nun erscheinenden Screen gebt ihr die unten aufgeführten Cheats ein. Wichtig: Klappt die Eingabe nicht auf Anhieb, probiert ihr diese einfach mit einer anderen Eingabegeschwindigkeit.

Wie ihr auf dem Bild seht, erscheint jedesmal bei erfolgreicher Eingabe eine Mitteilung. **Während der gesamten Eingabe muss die L1-Taste gedrückt werden!**

Unendliche Lebensenergie für das gesamte Team:

Δ, Δ, X, O, X, □.

Die gesamte Karte aufdecken:

X, O, □, Δ, Δ, O, X.

Alle Türen knacken:

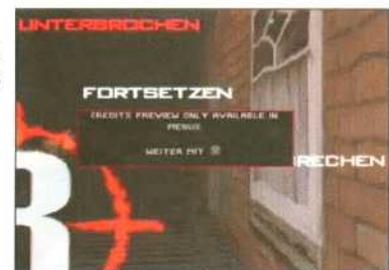
Δ, □, □, Δ, X, O, □, Δ.

Das Ende anschauen:

□, Δ, □, □, O, O, X, Δ.

Keine Geisel stirbt:

O, O, □, Δ, X, Δ, X, O.



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)

sowie 0180/5335555

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielhotline: 0190/510055

(Mo.-So. 16.00-18.00)

HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:

Spielhotline: 0190/510051

(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)

Fragen per Fax: 05241/953395

HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:

Spielhotline: 0190/900030

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.ea.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251

(Mo.-Fr. 15.00-17.00)

HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:

Spielhotline: 01805-254391 (Voice-Box für

die wichtigsten Fragen)

01805-254392 (Helpline-Operator)

01805-254393 (Helpfax)

HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Hasbro:

Spielhotline: 01805/202150

(Mo.-So. 15.00-20.00)

Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielhotline: 069/95081288

(Mo.-Fr. 14.00-18.00)

HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940

(Mo.-Fr. 13.00-19.00)

Spielberatung: 0130/5806

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Kundendienst: 0180/3000410

Internetunterstützung: 0190/770499

Spielhotline: 0190/780009

HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielhotline: 0190/578578

(Mo.-Fr. 10.00-20.00)

HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielhotline: 0190/87326836

(Mo.-Fr. 08.00-24.00)

HP: <http://www.take2.de>

Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/3380033

(Mo.-Fr. 09.00-16.00)

Spielfragen per Fax: 0221/3380015

HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

Spielhotline: 040/39101300

(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe: 02622/83517

Dune 2000

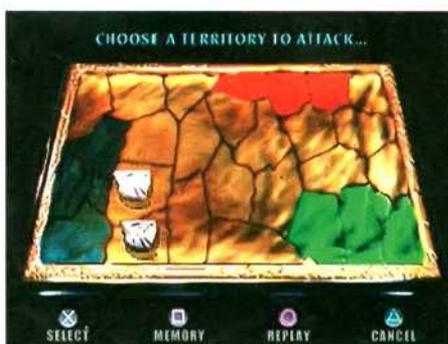
PlayStation Strategie Mit Dune 2000 versorgen uns die Westwood Studios mit einem der härtesten Strategie-Spiele der Videospiele-Geschichte. Unsere Komplettlösung sollte euch jedoch helfen, die Vorherrschaft über den Wüstenplaneten Arrakis zu erlangen.



Aufgabe:

Sammelt 2500 Spice-Einheiten

Zunächst wollen wir die Missionen der Atreides näher für euch beleuchten. Wählt die obere der beiden Missionen. Baut sofort einige Steinplatten, eine Windfalle und eine Raffinerie. Achtet dabei auf Angriffe gegnerischer Fußtruppen. Diese lassen sich jedoch dank eurer Einheiten bestens abwehren. Habt ihr 2500 Spice-Einheiten geerntet, ist der Auftrag erfolgreich abgeschlossen. Dabei solltet ihr unbedingt auf Wurm-Aktivitäten achten, um euren Spice-Sammler nicht zu verlieren. Zudem müssen Silos errichtet werden, um die Bodenschätze zu lagern.



Aufgabe:

Zerstört alle Einheiten der Harkonnen

Wählt erneut die obere der beiden Missionen aus. Errichtet zwei Windfallen, eine leichte Fabrik, eine Ausbildungsstätte für eure Soldaten, eine Radarstation, eine Raffinerie und einige Silos. Nutzt die Spice-Felder im Süden und Nordosten. Die Basis der Harkonnen liegt ganz im Süden der Karte. Sammelt Kampfteinheiten (ca. 10 Fahrzeuge und 10 Fußtruppen) zusammen, um den Gegner vom Screen zu putzen. Da die feindliche Gegenwehr lediglich aus ein paar Soldaten besteht, habt ihr den Kampf bereits nach wenigen Minuten gewonnen.



Allgemeine Tipps für Dune-2000-Zocker

Dune 2000 ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Um die Oberhand innerhalb der Missionen zu erlangen, gilt es eine Vielzahl verschiedener Punkte zu beachten. Hier ein paar allgemeine Tipps, die dem Hobby-Strategen das Leben erleichtern:

1. Baut mehrere Fabriken, um die Produktionszeit eurer Einheiten zu verkürzen.
2. Am Ende einer Mission gilt es häufig das gesamte Gebiet noch einmal abzusuchen. Nur so können einzelne Einheiten des Gegners (zum Beispiel Erntemaschinen) gefunden und vernichtet werden. Erst wenn alle Einheiten zerstört sind, gilt eine Mission als bestanden.
3. Achtet immer darauf, dass ihr genügend Windfallen besitzt, die euren Energiehaushalt aufrecht erhalten. Habt ihr nämlich ein zu niedriges Niveau, steigt die Produktionszeit eurer Einheiten.
4. Um euren Einheiten den lästigen und langwierigen Fußmarsch zu verkürzen, lassen sich in späteren Missionen die so genannten mobilen Baufahrzeuge dazu nutzen, eine Basis in der Nähe des Gegners zu errichten.
5. Lasst eure Erntemaschine nie aus dem Auge. Sie ist aufgrund der fehlenden Bewaffnung bevorzugter Angriffspunkt des Gegners.
6. Eine gegnerische Basis, die über zwei Eingänge verfügt, sollte über beide Wege gleichzeitig angegriffen werden. Somit ist der Feind kurzzeitig verwirrt.
7. Techniker eignen sich sehr gut dazu, die gegnerische Festung schnellstens unschädlich zu machen. Zudem könnt ihr die übernommenen Gebäude nutzen und eine Basis quasi von innen „aushöhlen“, indem ihr beispielsweise im Bauwerk des Gegners eigene Einheiten baut.
8. Eure Sonic Tanks sollten eine freie Schussbahn haben, da eigene Einheiten ansonsten versehentlich vernichtet werden.



Aufgabe:

Erntet 5000 Spice-Einheiten

Wählt diesmal die untere der beiden Kampagnen. Errichtet eine Basis samt Raffinerie, leichter Panzerfabrik, einer Radarstation und einer Ausbildungsstätte für Soldaten. Sammelt Spice mit der Erntemaschine im Norden und achtet auf dem Osten bedroht. Achtet vor allem auf eure Erntemaschine, die ständig vom Feind angegriffen wird.





Mission 4

Aufgabe:

Beschützt die Fremen, indem ihr die Harkonnen vernichtet

Errichtet erneut eine Raffinerie, Windfallen, eine leichte und eine schwere Panzerfabrik, eine Radarstation und eine Ausbildungsstätte für eure Soldaten. Die Basis der Harkonnen liegt östlich eurer Siedlung. Die Fremen, die es zu schützen gilt, haben ihren Stützpunkt im äußersten Osten. Attackiert die Harkonnen mit schweren Panzern, nachdem ihr eure Fabrik aufgerüstet habt. Während des Einsatzes werdet ihr von dem Fremen-Volk unterstützt.



Mission 5

Aufgabe:

Mit Hilfe eures Technikers müsst ihr das Ausbildungs-Center des Gegners einnehmen

Bei dieser Mission lassen sich zunächst keine neuen Gebäude errichten. Daher solltet ihr eure beiden Fabriken aufrüsten und eine Vielzahl schlagkräftiger Einheiten produzieren. Die Basis des Feindes liegt im Norden und ist mit einigen Geschütztürmen abgesichert. Zerstört zunächst diese, um ungestört in die Basis des Feindes eindringen zu können. Lenkt den Gegner nun mit Angriffen von verschiedenen Flanken ab und schickt den Techniker zum Ausbildungs-Center des Feindes (ganz im Nordwesten), das sogleich übernommen wird. Um bauen zu können, müsst ihr das Bauzentrum des Gegners einnehmen.



Mission 6

Aufgabe:

Zerstört alle Truppen der Ordos

Wählt die obere Mission. In diesem Auftrag solltet ihr besonderes Augenmerk auf den Flughafen des Gegners legen. Zunächst jedoch müsst ihr eure Basis aufbauen. Achtet vor allem darauf, das Haus X-Wissenschafts-Center zu errichten und möglichst viele Raketenpanzer zu bauen. Zudem muss euer Stützpunkt mit ausreichend Rakettentürmen gesichert werden. Der Gegner greift vorzugsweise aus dem Süden an, so dass ihr hier eine besonders starke Defensive errichten müsst. Dank der neuen Flugeinheiten lassen sich die Ordos nun auch aus der Luft effektiv bekämpfen. Da der Gegner aber eine Vielzahl schlagkräftiger Einheiten zur Verteidigung seiner Basis angesammelt hat, solltet ihr mit mindestens 20 Raketenwerfern und einigen Panzern gleichzeitig angreifen. Nachdem ihr diese Ansammlung des Feindes zerstört habt, solltet ihr erneut ordentlich aufrüsten und die zweite Stellung im Westen vernichten.



Mission 7

Aufgabe:

Vernichtet die Harkonnen

Erstellt eine Basis mit allen Gebäudetypen, die euch zur Verfügung stehen. Natürlich solltet ihr alle Komplexe mit dem nötigen Upgrade versehen, um jede erdenkliche Bau-Option zu erhalten. Bereits nach ein paar Minuten werden gegnerische Einheiten im Nordwesten von einem Transportflugzeug abgesetzt. Diese greifen natürlich sofort eure Basis an. Daher solltet ihr schon zu Beginn möglichst viele Panzer bauen und eventuell einige per Bestellung (Flugplatz) anfordern. Die Harkonnen verfügen über zwei verschiedene Stützpunkte. Einer davon liegt im Norden und der andere im Nordosten. Zerstört zuerst die Ansammlung im Nordosten. Nutzt eure Spezialwaffe, den Luftangriff, um den Gegner entscheidend zu schwächen. Last but not least befindet sich auch im Osten noch eine kleine Stellung des Feindes, die jedoch dank effektiver Luftangriffe schnell beseitigt wird.



ATREIDES Mission 8

Aufgabe:

Vernichtung aller gegnerischen Basen

Errichtet eure Basis ganz im Nordosten der Karte. Achtet dabei auf Angriffe des Feindes, der aus südlicher Richtung kommt. Baut schnell ein paar Panzereinheiten zur Abwehr und errichtet eine Mauer mit einigen Geschütztürmen. Bewacht eure Erntemaschine, die im Süden Spice erntet. Ganz im Südosten der Karte befindet sich eine Harkonnen-Basis und im Südwesten haben sich die Ordos ausgebreitet. Bei euren Angriffen solltet ihr euch von den Fremem unterstützen lassen, da sie sehr kampfstärke Einheiten bieten, die zudem für euren Gegner unsichtbar sind. Es befindet sich westlich eurer Basis noch eine weitere Ordos-Siedlung. Zusätzlich gibt es einen Stützpunkt von Schmugglern im nordwestlichen Territorium. Auch dieser muss natürlich dem Erdboden gleichgemacht werden.

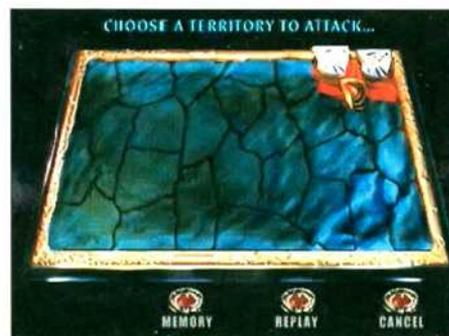


ATREIDES Mission 9

Aufgabe:

Schaltet alle gegnerischen Basen aus

Wählt die vordere der beiden Missionen. Eure Basis ist bereits zum größten Teil errichtet. Baut eine schwere Fabrik und rüstet diese auf. Mit den Raketenpanzern sucht ihr nun die komplette Karte ab. Nehmt euch zunächst die Ansammlung im Nordosten der Karte vor. Die Basis der Harkonnen ist extrem stark geschützt, so dass ihr mehr als 30 eurer stärksten Einheiten losschicken müsst, um die Siedlung einzunehmen. Anschließend zieht ihr nach Norden und metzelt auch dort alles nieder, was sich euch in den Weg stellt. Im Westen befindet sich die letzte Basis der Harkonnen, die ebenfalls stark geschützt ist. Setzt vor allem auf die Fremem, die euch das Vernichten des Gegners erleichtern.

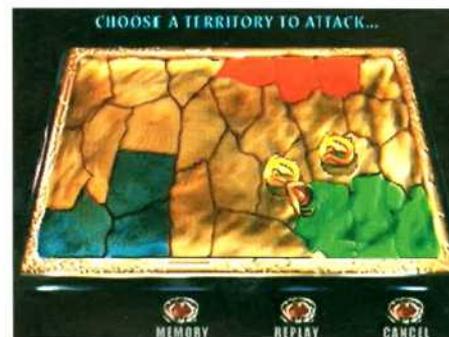


ORDOS Mission 1

Aufgabe:

Sammelt 2500 Spice-Einheiten

Nehmt die vordere der beiden Missionen. Baut eine Windfalle, drei Silos und eine Raffinerie und sammelt Spice im Osten. Dort solltet ihr jedoch die Erntemaschine vor den Angriffen des Gegners schützen. Hütet euch außerdem vor den Angriffen des Wurmes. Diesen dürft ihr aber nicht bekämpfen, da eure schwachen Waffen dem Giganten nichts anhaben können.



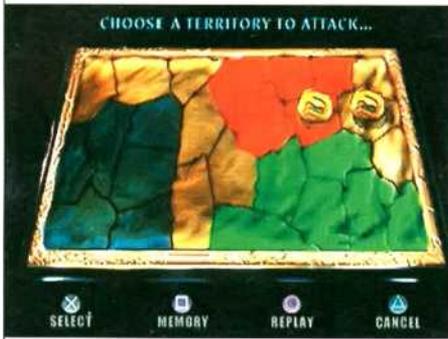
ORDOS Mission 2

Aufgabe:

Zerstört alle Gebäude

Entscheidet euch für die vordere der beiden Missionen. Stattet erneut eure Basis mit allen erhältlichen Gebäuden aus. Vorsicht vor Angriffen des Feindes aus südlicher Richtung! Ihr solltet genügend Truppen an das untere Ende eurer Festung platzieren, um die

Attacken erfolgreich abzuwehren. Die Basis des Gegners liegt im Süden der Karte. Er ist jedoch nur mit Soldaten ausgestattet, so dass es kein Problem für euch darstellen sollte, den Bösewicht mit ein paar leichten Gefährten vom Screen zu putzen.



Aufgabe:
Zerstört die Harkonnen

Wählt die vordere der beiden Missionen. Erneut gilt es eine schlagkräftige Siedlung zu errichten. Eure leichte Fabrik sollte zudem ein Upgrade erhalten, so dass sich effektivere Einheiten produzieren lassen. Bei dieser Mission habt ihr auch wieder besonders auf Wurm-Attacken zu achten. Daher solltet ihr eure Einheiten auf dem Festland platzieren und nicht im Sand stehen lassen. Der Stützpunkt der Harkonnen befindet sich im Südwesten der Karte. Die Basis ist nicht stark gesichert. Folglich könnt ihr den Gegner ohne größere Gegenwehr besiegen.



Aufgabe:
Übernehmt die Radarstation des Gegners

Baut eure Basis mit allen Gebäuden auf, die euch zur Verfügung stehen. Vergesst nicht, euren Panzerfabriken sowie eurem Soldaten-Trainingscamp ein Upgrade zu verpassen. Nur mit einem Techniker ist es möglich, die Radarstation des Gegners einzunehmen. Achtet beim Aufbau eurer Siedlung auf Angriffe des Gegners, der euch bevorzugt aus dem Nordwesten attackiert. Sammelt möglichst viele Einheiten und greift die Basis der Harkonnen im Norden an. Die Radarstation liegt inmitten eines Gemäuers. Nachdem ihr alle Einheiten der Harkonnen und deren Geschütztürme beseitigt habt, müsst ihr diese Mauer einschießen. Schickt nun einen Techniker zur Radarstation und übernehmt das Gebäude.



Aufgabe:
Sammelt 15000 Spice-Einheiten

Nehmt den Flughafen der Atreides ein und bestellt euch ein Baufahrzeug. Errichtet nun eine Basis mit allen euch zur Verfügung stehenden Elementen. Denkt an ein Upgrade der Fabriken und sammelt fleißig Spice. Nehmt, nachdem ihr euer Trainings-Center aufgerüstet habt, die Windfallen des Gegners ein. Die Basis, die der Gegner im Norden errichtet hat, sollte nicht angegriffen werden. Wehrt lediglich die Attacken der Atreides ab und konzentriert euch auf das Einsacken des Bodenschatzes. Das im Norden befindliche Spice-Feld wird von einem feindlichen Geschützturm bewacht, den ihr unbedingt ausschalten müsst.



Aufgabe:
Beschützt den Raumhafen und vernichtet alle Feinde

Ihr beginnt inmitten einer bereits zum Teil ausgebauten Basis. Baut schnell ein Trainings-Center für eure Soldaten und bildet Krieger aus, die mit Raketenwerfern bestückt sind. Von Süden greifen schon nach wenigen Minuten einzelne Harkonnen-Einheiten an. Nachdem die Schergen besiegt wurden, gilt es eine schwere Panzerfabrik zu errichten. Diese erhält anschließend ein Upgrade, damit die Belagerungspanzer gebaut werden können. Die ersten Einheiten

schickt ihr am besten zum Raumhafen, da auch dieser aus dem Norden wie aus dem Süden ständig attackiert wird. Sammelt etwa 30 schwere Kampfpanzer an und zieht mit ihnen zur nördlichen Festung. Zerlegt zunächst die Geschütztürme, bevor ihr euch die eigentliche Festung vornehmt. Sorgt immer wieder für Nachschub und haltet Ausschau nach dem gegnerischen Bauhaus, welches bereits zu Beginn des Angriffs vernichtet werden sollte. Nachdem die erste Ansammlung vernichtet wurde, schickt ihr eure Einheiten in den Süden. Dort trifft ihr auf die zweite Harkonnen-Basis, die ebenfalls sehr gut befestigt ist. Auch hier sollten zunächst die Geschütz- sowie die Raketentürme abgeschossen werden, bevor die restlichen Gebäude zerlegt werden.

ORDOS Mission 7

Aufgabe:
Zerstört das Atreides-Imperium und den Palast des Imperators

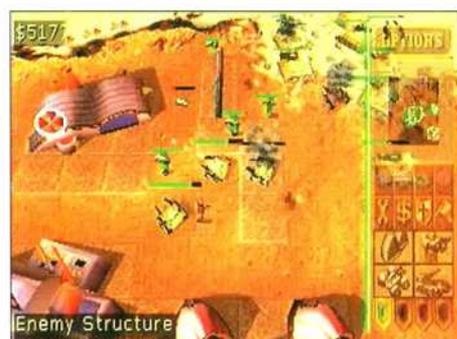
Eine wirklich schwere Aufgabe liegt vor euch. Baut eure Basis auf und erschafft mindestens drei schwere Fabriken, um Panzerfahrzeuge schneller bauen zu können. Der Feind verfügt über vier Basen, die allesamt sehr stark geschützt sind. Sammelt mindestens 30 Einheiten zusammen und bewegt euch nach Süden, um die kleinste der Atreides-Basen zu zerstören. Hier trifft ihr auf vier Geschütztürme und einige Panzereinheiten. Baut fleißig weitere Einheiten und nehmt euch den gegnerischen Stützpunkt im Osten vor. Hier erwartet euch stärkere Gegenwehr. Die Atreides verteidigen ihre Siedlung nämlich zusätzlich mit einigen Raketentürmen. Im Norden befinden sich die letzten beiden Basen des Gegners. Ganz im Nordosten befindet sich zudem der königliche Palast, den ihr natürlich zusätzlich vernichten müsst. Sammelt 50 bis 80 Einheiten kurz vor dem feindlichen Komplex und legt zunächst die Geschütztürme flach. Anschließend dringt ihr in das Innere des Komplexes ein und sucht die Bauhöfe auf, die ebenfalls zerlegt werden. Jetzt könnt ihr beinahe ungestört ein Fahrzeug nach dem anderen zerstören.



ORDOS Mission 8

Aufgabe:
Rottet alle feindlichen Einheiten aus

Baut eure Basis schnell aus und achtet auf Angriffe aus dem Osten und aus dem Süden. Vor allem eure Erntemaschine ist ein beliebtes Ziel des Feindes. Sammelt mindestens 50 Panzereinheiten und zieht nach Norden, wo sich die erste der drei gegnerischen Basen befindet. Diese ist relativ schwach befestigt und ein Vernichten des Lagers sollte bei genügendem Nachschub kein Problem sein. Weiter im Süden trifft ihr auf die zweite Ansammlung des Gegners. Auch diese ist schnell überrollt. Ganz im Südosten kämpft ihr dann gegen gut gerüstete Harkonnen-Einheiten. Das dazugehörige Lager ist bestens mit Geschütz- und Raketentürmen abgesichert. Sammelt zunächst ca. 40 Einheiten zusammen und konzentriert euch auf die Vernichtung der Schutzmauern. Stoßt nun durch die Lücken und beachtet die Türme nicht. Erst wenn ihr den Bauhof erledigt habt, solltet ihr euch um die weiteren Einrichtungen kümmern. Die Harkonnen können nun nämlich kein Gebäude mehr reparieren oder neu errichten.





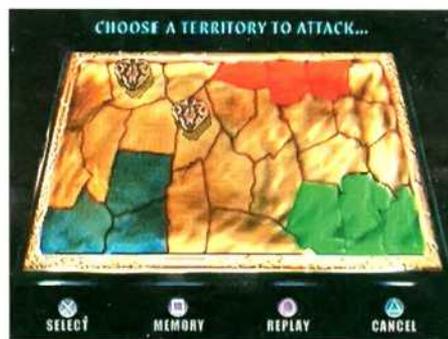
Aufgabe:
Zerstört die drei gegnerischen Rassen

Entscheidet euch für die erste der beiden Missionen. Baut eure Basis aus und sammelt fleißig Spice. Nachdem ihr ca. 40 Panzer-einheiten gebaut habt, solltet ihr euch in Richtung Westen bewegen. Dort trifft ihr auf das Anwesen der Harkonnen. Dieses ist extrem stark mit diversen Geschützturm-Anlagen befestigt. Sucht nach der Lücke im Verteidigungssystem, die ihr ganz im Norden findet. Der einzige Raketenturm, der sich dort befindet, ist schnell beseitigt. Nachdem ihr in das Innere vorgedrungen seid, ist es ein Leichtes, die feindliche Basis auszuhöhlen. Etwas südlich der Harkonnen-Festung befindet sich eine zweite Basis, in deren Mitte sich der Palast befindet. Baut ohne Unterlass Einheiten und rückt mit großen Truppenverbänden an. Ganz im Süden stoßt ihr zu guter Letzt auf eine letzte Basis, die ebenfalls sehr stark befestigt ist. Auch hier zählt es vor allem wieder, mit vielen Einheiten gleichzeitig anzugreifen.



Aufgabe:
Sammelt 2500 Spice-Einheiten

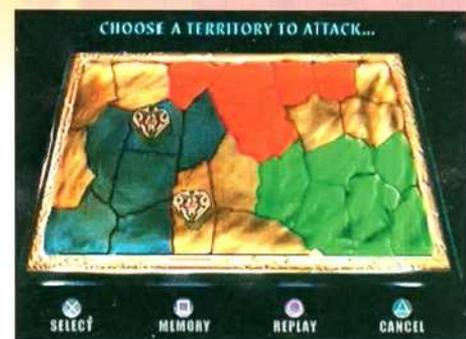
Wählt die untere der beiden Missionen. Errichtet eine Windfalle, eine Raffinerie und drei Silos. Achtet darauf, dass der Feind, der aus nordöstlicher Richtung eure Basis angreift, nicht zur Erntemaschine vordringt.



Aufgabe:
Zerstört alle Einheiten und Gebäude der Atreides

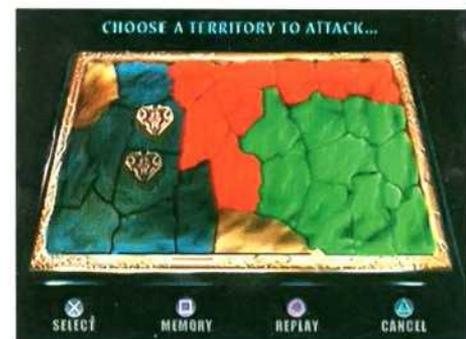
Entscheidet euch für den unteren Auftrag. Errichtet eine Raffinerie, einen Ausbildungsplatz für eure Soldaten und eine leichte Panzerfabrik. Schützt eure Erntemaschine vor Angriffen aus dem Westen. Produziert etwa 15 leichte Panzerfahrzeuge und schickt diese in Richtung Osten, wo sich die Basis der Atreides

befindet, die ohne Probleme zerstört werden kann. Zur Abwehr der eigenen Ansiedlung reicht es, einige Soldaten um eure Gebäude zu platzieren.



Aufgabe:
Zerstört die gegnerischen Einheiten

Wählt die obere der beiden Missionen. Baut eine Basis mitsamt aller Installationen auf, die euch zur Verfügung stehen. Vergesst nicht, die leichte Fabrik sowie euer Trainingszentrum aufzurüsten. Baut nun ca. 20 eurer besten Panzerfahrzeuge und zieht mit ihnen nach Süden, wo ihr auf die gegnerische Siedlung trefft. Diese ist jedoch nicht sonderlich gut verteidigt, so dass die Zerstörung der Gebäude innerhalb weniger Minuten geschehen ist.



Weiter geht's mit den Harkonnen im nächsten Heft!

Gran Turismo 2

PlayStation Rennspiel GT2 bietet dank einer schier unerschöpflichen Zahl an Cups und Wettbewerben ein riesiges Motivationspotential. Damit ihr während eurer Bemühungen, GT 2 komplett zu beenden, nicht verzweifelt, sollen euch die folgenden Tipps hilfreich zur Seite stehen.

Weniger Stress in zeitaufwändigen Lizenztests:

Sofern ihr noch im Besitz alter Gran-Turismo-Speicherstände seid, solltet ihr euch keineswegs scheuen, diese im Start-Menü einzuladen und für das Sequel zu nutzen. So spart ihr immerhin 20 der insgesamt 60 Einzelprüfungen.

Erfolgreiches Beenden der Lizenztests:

Um nicht gleich zu Beginn eures Rennfahrer-Daseins die Flinte ins Korn zu werfen, seht euch die Demonstrationsvideos der CPU-Jungs genau an. So lassen sich am besten die Brems- und Einlenkpunkte der Boliden ausmachen.

Freischaltung der Super-Lizenz:

Um an die begehrte Super-Lizenz zu gelangen, müssen sowohl die A-, B-, International A-, B- und C-Lizenzen erfolgreich beendet werden. Von nun an steht euch die letzte Prüfung eurer Fähigkeiten offen.

Freischaltung des Rennplaners:

Nachdem ihr die Super-Lizenz erfolgreich gemeistert habt, dürft ihr im Rennplaner auf die Pisten gehen und euer Glück versuchen.

Schnellstmögliche Beenden des Arcade-Modus:

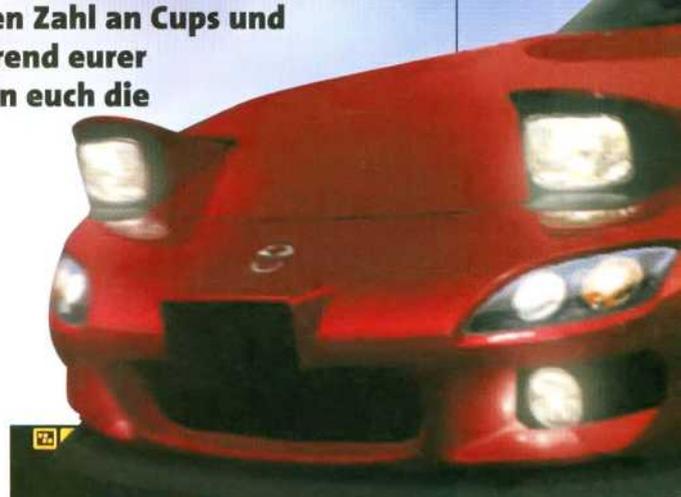
Wartet mit dem Zocken des Arcade-Modus am besten, bis ihr im GT2-Modus so weit fortgeschritten seid, dass ihr bessere Boliden in eurer Garage stehen habt. Mit diesem kleinen Kniff lassen sich selbst die Expert-Rennen schnellstmöglich auf dem ersten Platz beenden, vorausgesetzt natürlich ihr ladet eure Kisten von der MC für diese Variante ein.

Siegreiches Beenden der Rallye-Tracks:

Wartet mit dem Antritt auf den unbefestigten Pisten so lange, bis ihr genügend Geld beisammen habt, um einen Escudo zu kaufen. Am Steuer des Suzuki-Kletterkünstlers stellen die Dirt-Tracks selbst für Anfänger kein größeres Hindernis dar.

Mehr Autos und Cups:

Des Öfteren stoßt ihr auf kleine Pfeilsymbole am unteren oder oberen Bildrand. Klickt ihr diese an, stehen euch bei den Herstellern weitere Modelle zur Verfügung. Ford beispielsweise wartet mit vier Spezialmodellen auf. Gleiches gilt auch für versteckte Wettbewerbe, wie etwa den Rennplaner.

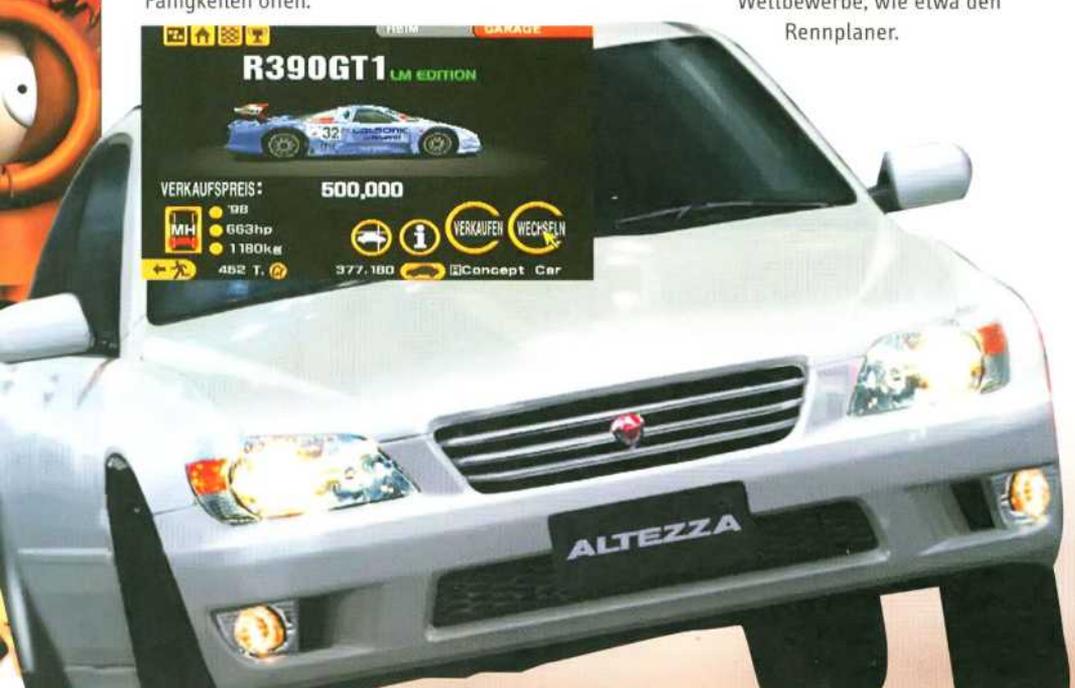


Betrachten des Abspanns:

Erzielt schlappe 100 % des Games! Diese Aufgabe wird euch wochenlang beschäftigen. Als Dank für eure Bemühungen gelangt ihr in den Genuss des Outros.

Möglicher Weg, schnellstens über alle Hürden zu gelangen:

- Anfangs müsst ihr, unabhängig von der Wagenwahl, oftmals euer Glück in den Sunday- und Clubman-Cups suchen, um euren Geldbeutel zu füllen.
- Kauft euch einen gebrauchten Mitsubishi 3000 GT und tretet im 4*4-Cup an. Nachdem ihr diesen Pokal geholt habt, gewinnt ihr ein Vehikel im Wert von 125.000 Credits.
- Habt ihr diesen Cup öfters gewonnen und die gewonnenen Autos verscherbelt, solltet ihr bei Suzuki vorbeischaun und euch einen Escudo Pike's Peak zulegen. Mit diesem Arbeitsgerät begeben ihr euch zu den getunten Turbos. Gewinnt ihr die Fahrt über den Test-Course, so erhaltet ihr als Prämie neben 50,000 Credits ein Dragster-Automobil im Wert von 250,000 Credits. Wiederholt dieses Race einige Male. Durch diesen Schachzug sollte sich eure Geldbörse schnellstens füllen lassen. Danach sollte der weitere Verlauf, abgesehen vom ständigen Kauf der Boliden mit den jeweils nötigen Zulassungsvoraussetzungen für die einzelnen Cups, kein Problem mehr darstellen.





Die besten PKW in GT2:

Falls ihr euch einmal in einer Geldflaute befindet, sollten euch die folgenden drei Kisten besonders helfen, die sich übrigens (außer dem Suzuki Pike's Peak Version) allesamt zusätzlich zu den Preisgeldern gewinnen lassen.



- Concept Car LM Edition: Gewinnt diese Kiste durch siegreiches Beenden der Trial-Mountain-Piste im Welt-Cabrio-Pokal. Dieser Bolide besticht mit über 580 PS und weit unter 1000 kg vor allem durch fantastische Bremswerte und eine fulminante Beschleunigung. Zudem kommt die Straßenlage einer Fahrt wie am buchstäblichen Schnürchen gezogen enorm nahe. Gerade bei kurvenreichen Pisten seid ihr vielen hochgezüchteten GT-Boliden überlegen.

- Der Suzuki Escudo Pike's Peak Version: Der Erwerb dieses Rallye-Künstlers verschlingt zwar einiges an Kohle, aber die Fahrt mit diesem Gefährt entschädigt für alle entstandenen Umstände. Sobald ihr auf dem Fahrersitz dieses Vehikels Platz nehmt, spürt ihr förmlich seine unbändige Power. Gerade auf den Rallye-Pisten in GT 2 versäht ihr, ein wenig fahrerisches Können vorausgesetzt, jedes gegnerische Fahrzeug.



Alle Prämien-Autos im Überblick

Europa-Serie

Apricot Hill - R*Castrol Supra GT (I) '96
Grand Valley - R*Zexel Skyline GT (I) '97
Rome Circuit - R*Kure R33 GT (I) '97

Pazifik-Serie

Midfield Raceway - R*Nissan 300ZX GT (I) '97
Seattle Circuit - R*Mazda RX-7 LM Edition
Laguna Seca - R*Drag 180SX (I)

GT-Welt-Serie

R*GT-ONE Race Car '98, R*R390 GT1LM Race Car '98, R*Mugen NSX GT (I) '99, Calsonic Skyline GT-R GT (R) '99

Special Events:

FF-Herausforderung

Tahiti Road - Mugen Accord SiR-T (I)
Midfield Raceway - Tom's T111 (I)
Trial Mountain - Mugen Prelude Type-S (I)

FH-Herausforderung

Clubman Stage R5 - Sileighty
Special Stage R5 - Nismo 270R (I)
Midfield Raceway - Mazda RX-7 GT-C (I) '99

Mittelmotor-Herausforderung

Grand Valley East - TRD2000GT (I)
High Speed Ring - Tom's T020 (I)
Red Rock Valley - R*GT40 Race Car

4*4-Herausforderung

Seattle Short - Legacy Wagon GT-B (I) '96
Seattle Circuit - Nismo 400R Preceding Model (I)
Laguna Seca - Mine's R32.5 Skyline GT-R (I)

"K"-Pokal

Rome Short - Mugen Beat (I)
Seattle Short - Mazda Demio A-spec (I) '97
Tahiti Road - Mugen CR-X II (I)

Globalkompaktwagen-Pokal

Rome Short - Vitz F (I) '99
Seattle Short - Clio 16V
Autumn Ring - Lupo 1.4

Luxus-Viertürer-Pokal

Rome Circuit - Accord Type-R
Special Stage R5 - Chaser TRD Sports X30 (I)
High Speed Ring - GT-R 4Door Tuned by Nismo (I)

Muscle-Car-Pokal

Seattle Short - Pt Spyder
Seattle Circuit - Cobra 427 '67
Laguna Seca - Phaeton

Welt-Cabrio-Pokal

Tahiti Road - MX-5 Miata A Spec (I)
Grindelwald - MR-S Show Version (I) '97
Trial Mountain - R*Concept Car LM Edition

Historische Wagen-Pokal

Tahiti Road - Mugen CR-X III (I)
Rome Circuit - Europa
Grindelwald - XYR '99

Wagon-Pokal

Rome Short - Impreza Wagon STi Ver.V (I) '98
Super Speedway - Mugen Accord Wagon (I)
Special Stage R5 - Stagea 260RS Tuned by Nismo (I)

80'er-Sportwagen-Pokal

Trial Mountain - Mugen Ferio (I)
Special Stage R5 - Mugen CR-X III (I)
Deep Forest - Mugen Civic Typr-R (I)
Seattle Circuit - Mugen Integra Type-R (I)
Tahiti Road - R*Skyline Silhouette
Formula (R30)

Tourenwagen-Trophäe

Red Rock Valley - R*Daisin Silvia GT (I) '99
Grand Valley - R*Mugen NSX GT (I)
Midfield Raceway - R*Unisia GT-R GT (I) '99

Sportwagen-Pokal

Laguna Seca - Angel T01 (I)
Deep Forest - ZZ III (I)
Trial Mountain - Tuscan Speed 6

Pokal getunter Saugmotoren Nr. 1

pro Sieg entweder Spoon Integra Type-R (I), MX-5 Miata C Spec (I) oder Spoon Civic Type-R (I)

Pokal getunter Turbos Nr. 1

pro Sieg entweder R*R33 Drag GT-R (I), Nismo 400R (I) oder Mine's R33 Skyline GT-R (I)

Tourenwagen-All-Stars

Super Speedway - Mine's Lancer Evolution V (I)
Special Stage R5 - Mine's R34 Skyline GT-R (I)
Red Rock Valley - free - 3 laps 50,000 - Speed 12
Rome Circuit - R*ZZII

Laguna Seca - R390 GT1 Road Car '97

Super-Tourenwagen-Trophäe

pro Sieg entweder Tom's Supra (I), Camaro Z28 30th Anniversary '96 oder TRD3000GT (I)

GT-300-Meisterschaft

pro Sieg entweder R*Weds Celica GT (I) '99, R*MomoCorse MR2, R*Zanavi Silvia GT (I) '99, R*GT-ONE Race Car '98 oder R*BP Trueno GT (I) '99

GT-500-Meisterschaft

pro Sieg entweder R*Cerumo Supra GT (I) '99, R*STP Taisan Viper GT, R*Takata NSX GT oder R*Arta Skyline GT-R GT (I) '99

Ausdauerrennen

Laguna Seca: 200 Meilen

- pro Sieg entweder R*Celica Rally Car oder R*3000GT LM Edition '99

Grand Valley: 300 km

- pro Sieg entweder R*Impreza Rally Car oder R*R390 GT1 LM Race Car '97

City Course Rom: 2 Stunden

- R*Altezza LM Edition

Apricot Hill: 200 km

- pro Sieg entweder Stratos oder R*Viper GTS-R

Trial Mountain: 30 Runden

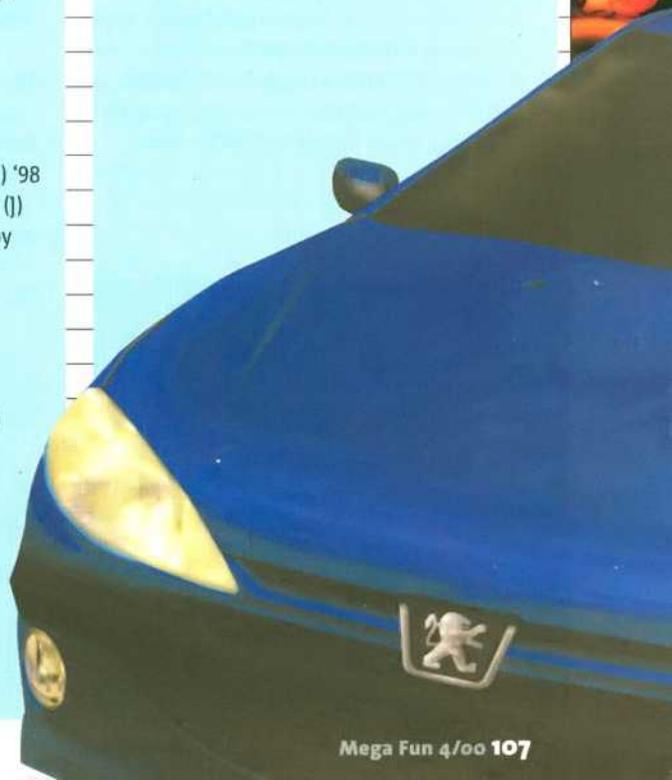
- R*Denso Supra GT (I) '99

Seattle City: 100 Meilen

- pro Sieg entweder R*Ford GT90 oder Escort Rally Car

Special Stage Route 5: 50 Runden

- pro Sieg entweder R*Cerbera LM EDITION oder R*Lancer Evolution VI Rally Car '99





Special Stage Route 5
Einige der insgesamt 49 Pisten (Reverse- und Nachtkurse eingeschlossen) haben es wahrlich in sich. Gerade GT-unerfahrenen Hobby-Piloten wird hier die ein oder andere zu knackende Nuss vorgesetzt. Folgende Streckenbeschreibungen sollen euch als Hilfestellung im Kampf gegen Zeit und Rivalen dienen.

Laguna Seca Raceway
Nutzt in der ersten Kurve bereits die kleine, aber feine Abkürzung, um einen netten zeitlichen Vorsprung zu gewinnen. Die einzige Stelle, die euch wirklich Nerven und Zeit kosten kann, ist der so genannte Cork-Screw. Ihr fahrt mit weit über 200 Sachen den Hügel hinauf. Bremsst am darauffolgenden kleineren Hügel stark ab. Die S-Schikane lässt sich mit maximal 80 km/h (abhängig von der Wagenwahl) nehmen. Achtet auch darauf, dass ihr die erste Kurve mit stark eingeschlagenem Lenkrad bewältigt, da ihr sonst im Reifenstapel landet.



Rome Short Course
Der Asphalt in Italiens Hauptstadt wartet mit drei fiesen 90-Grad-Kehren auf. Es ist wichtig, rechtzeitig einzulenken und exakt im Scheitelpunkt der Kurve aufs Gaspedal zu drücken. Wählt ihr das falsche Timing, verliert ihr viel Zeit durch einen Aufprall in die Banden.



Rome Circuit
Die lange Rom-Version liefert zwei haarige Spitzkehren mehr als die Short-Version. In diesen Schikanen lassen sich durch geschickte Manöver an der Streckeninnenseite gegnerische Fahrzeuge besonders gut abdrängen.



Red Rock Valley Speedway
Die sandige Piste im Red Rock Valley bietet in etwa mit dem High Speed Ring vergleichbare Kost. Viele lange Geraden wechseln sich mit lang gezogenen Kurven ab. Fahrt in den Steilkurven immer die Ideallinie, dann bleibt der Rest ein Kinderspiel.

Seattle Short Course
Die Kurzversion der Seattle-Piste bietet harte Kost. Nach dem Beschleunigen auf der langen Geraden durchfahrt ihr die 180-Grad-Kehre möglichst auf der Innenseite der Piste. Lediglich nach dem steilen Anstieg müsst ihr darauf achten, genügend Speed um die Kurve zu retten.

Seattle Circuit
Zu den kniffligen Passagen des Short Course gesellen sich hier eine Links-rechts-Schikane sowie eine 90-Grad-Kehre. Wer hier nicht zu schnell fährt, ist dem Sieg sehr nahe.

Super Speedway
Die Devise auf dem schnellsten aller Kurse lautet Vollgas. Ihr müsst hier in den beiden lang gezogenen Kurven nur darauf achten, wegen der entstehenden Fliehkräfte nicht zu weit in Richtung Bande gedrängt zu werden. Gleiches gilt für die Rasenfläche am unteren Rand.

Rome Night
Zusätzlich zu bekannten Passagen der langen Rom-Piste bringen die Coder weitere Gemeinheiten ins Spiel. Gerade die beiden scharfen Rechts- bzw. Linkskurven vor der Ziellinie sorgen anfangs für Kopfzerbrechen. Gut dosierte Geschwindigkeit ist hier oberste Pflicht.



Deep Forest Raceway
Die Deep-Forest-Piste ist sehr einsteigerfreundlich und dürfte Kennern des ersten Teils noch zur Genüge in Erinnerung sein.

Midfield Raceway
Der Midfield Raceway ist im Prinzip eine einfache Piste, dennoch sind drei etwas schwierigere Passagen enthalten. Bremsst in der Kurve vor dem Tunnel stark ab, nehmt jedoch noch genügend Tempo mit hinein in die Unterführung. Die lange Links-Kurve im direkten Anschluss darf nur mit gedrosseltem Bleifuß durchfahren werden, da ihr sonst schnell von der Piste getragen werdet. Zu guter Letzt muss in der 180-Grad-Kehre vor dem zweiten Tunnel stark abgebremst werden, ehe ihr erneut aufgasen dürft.

Test Course
Hier gilt Ähnliches wie für den Super Speedway.

Autumn Ring
Durch den enormen Kurvenreichtum bleiben Bleiüße hier auf der Strecke. Der Autumn Ring bietet neben Laguna Seca die wohl anspruchsvollste Kost des gesamten Games.



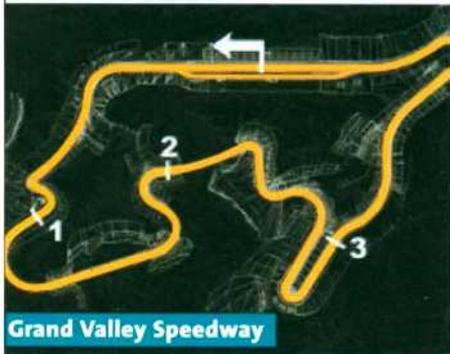
Autumn Ring Mini
Für den Autumn Ring Mini, einen Ableger des Autumn Ring, gilt eine dementsprechend ähnliche Herangehensweise. Zwar nützen euch hier PS-starke Boliden, jedoch sollte vom Einsatz des Gaspedals aufgrund der engen Kurven sparsamer Gebrauch gemacht werden.

Special Stage Route 5
Knifflig sind hier vor allem die extrem knappe Links-Schikane sowie die S-Schikane kurz vor der Zielgeraden.



Grand Valley East Section

Die East Section bietet mit Ausnahme von zwei Abschnitten leichte Kost. Zum einen wäre die scharfe Rechts-Kurve, die Ausritte ins Sandbett herausfordert, zu nennen, und zum anderen die folgende scharf abknickende Links-Kurve. Mit stark gedrosseltem Speed lassen sie sich jedoch beide problemlos nehmen.



Grand Valley Speedway

Grand Valley Speedway

Zusätzlich zur East Section erwarten euch hier eine enorm scharfe 180-Grad-Kehre sowie knallharte Turns vor und nach dem Tunnel.

Clubman Stage Route 5

Nehmt die lang gezogene Links-rechts-Passage nach der Unterführung mit Vorsicht, da ihr ansonsten unnötig an Speed verliert. Lediglich die Links-Kurve vor der Zielgeraden bietet noch etwas Bremseneinsatz, ehe ihr durchs Ziel fahrt.

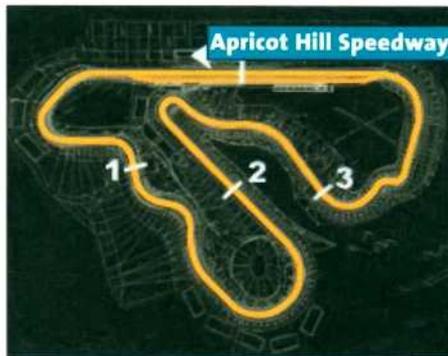
Trial Mountain Circuit

Der Trial Mountain Circuit bietet zwei entscheidende Passagen. Zum einen den langen Anstieg vor dem Tunnel. Nehmt diesen Abschnitt mit Vollgas, fahrt jedoch an der linken Innenseite. Zum anderen bekommt ihr es mit einem scharfen Links-Knick kurz vor der Zielgeraden zu

tun. Gerade hier entscheidet sich meist das Rennen.

Apricot Hill Speedway

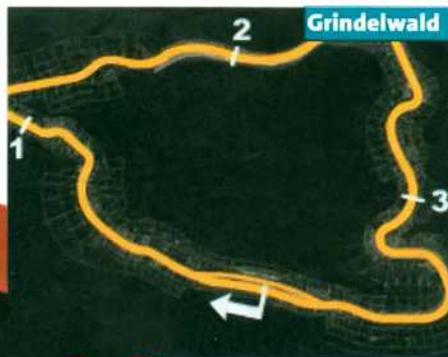
Sobald ihr euch auf der zweiten langen Gerade im Mittelteil der Strecke befindet, nähert ihr euch einer extrem scharfen Wende. Rechtzeitiges Bremsen ist erste Pflicht. Nach einem kurzen Knick durchfahrt ihr eine lange Links-Kurve und befindet euch auf der Zielgeraden.



Apricot Hill Speedway

Grindelwald

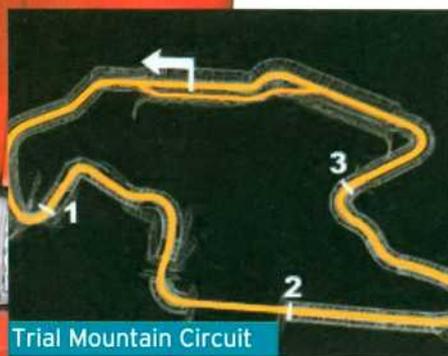
Die Bergstrecke in Grindelwald bietet kurz vor Schluss eine harte Passage. Ihr nähert euch mit weit über 150 Sachen der extrem scharfen Spitzkehre. Bremsst rechtzeitig ab, mindestens drei Sekunden bevor dieses Hindernis passiert wird. Schlagt stark links ein und gleitet in die Schikane hinein. Gebt dann im richtigen Moment wieder Gas (im Scheitelpunkt der Kurve, dem so genannten Apex).



Grindelwald

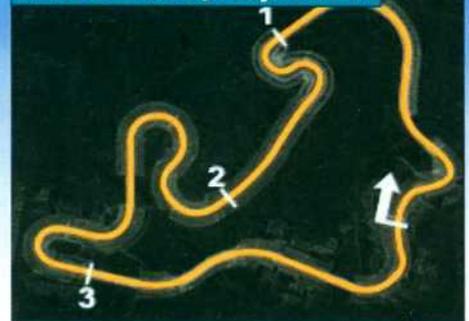
Tahiti Road

Die malerische Südsee-Piste bietet gerade für Einsteiger leichtere Kost. Lediglich eine Kurve fordert etwas gekonnte Bremsarbeit. Während ihr in der besagten Schikane mit dem Kirchturm zur Rechten relativ stark abbremst und rechts einlenkt

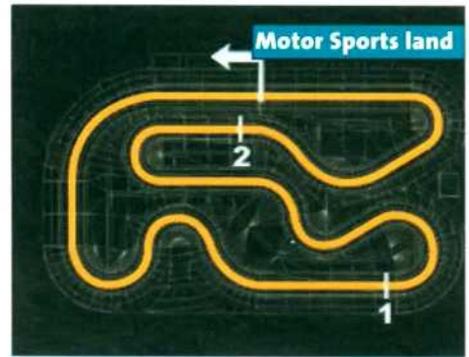


Trial Mountain Circuit

Tahiti Dirt Route 3 Rallye-Strecke



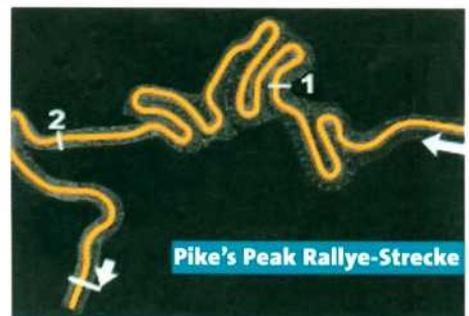
müsst, können alle weiteren Passagen zumindest ohne Bremseneinsatz genommen werden.



Motor Sports Land

Motor Sports Land

Die Kart-Strecke ist nur im Time-Trial fahrbar. Aufgrund der enorm kurvenreichen Streckenführung erzielt ihr die besten Ergebnisse mit einem 4WD-Fahrzeug, weil etwa heckangetriebene Kisten hier leicht dazu neigen, in den engen Schikanen auszubrechen. Enorm hohe Geschwindigkeiten lassen sich hier nicht erzielen, denn sonst landet ihr schnellstens an einem Reifenstapel.



Pike's Peak Rallye-Strecke

High Speed Ring

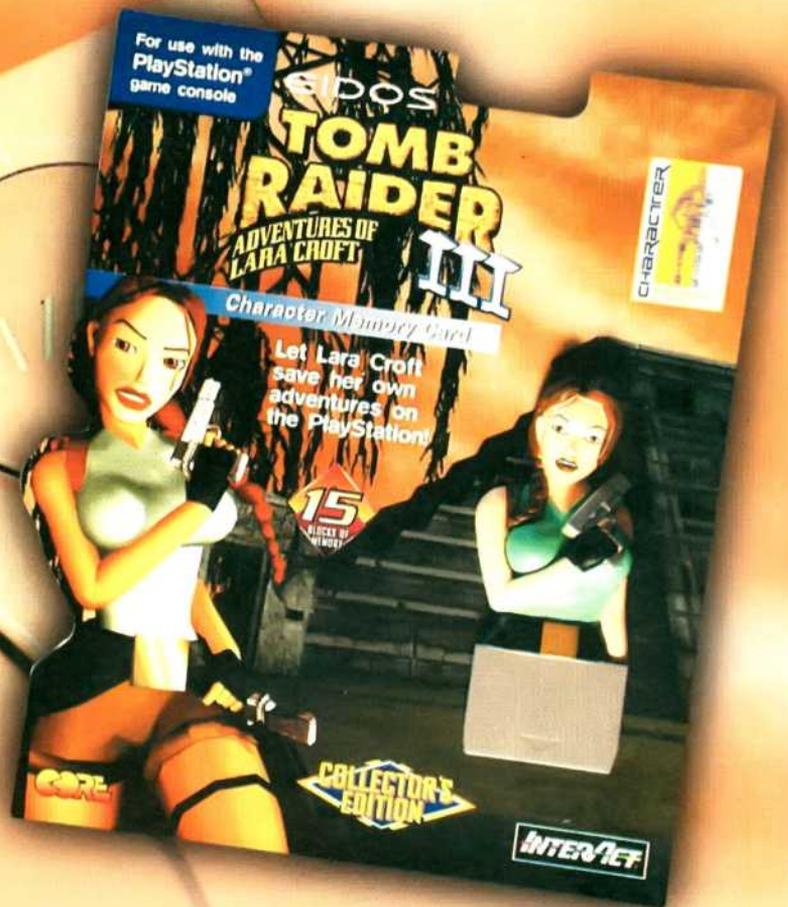
Der Hochgeschwindigkeitskurs bietet mit Ausnahme der S-Schikane keine Herausforderung.

Rallye-Strecken

Eine detaillierte Beschreibung der Rallye-Strecken zu liefern würde den Rahmen dieser Hilfestellung sprengen. Jeder der verfügbaren Dirt-Kurse wartet mit einer derartigen Vielzahl an Gemeinheiten auf, dass für jede Strecke enormer Platz benötigt werden würde. Somit bleibt nur der Ratschlag: Nehmt am Steuer eines Escudo Platz und ihr seid, ein wenig Können vorausgesetzt, König der Straße.

Gute Fahrt!

Voll der Speicher



Wenn Sie für Mega Fun einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

JA, ich möchte das Mega-Fun-Abo
für nur 69,- DM jährlich (Ausland: 93,- DM jährlich); 528,- ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die Mega Fun selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der Mega Fun.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können ihr innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!



- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**
- **Da die Auflage limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

Kleinanzeigen

Mega Drive

Verkaufe für Mega Drive: Shining Force 1 und 2 für je DM 70, Phantasy Star 2 für DM 30, Elemental Master (US) für DM 60, Thunder Force 4 für DM 50, Streets of Rage 2 für DM 50, Soleil, Thor & Ghoul's n Ghosts für je DM 40, Action Replay für Mega Drive, SNES, Saturn, MS DM 35 bis DM 45 und über 100 andere Games für Mega Drive, SNES, MS, MCD, Saturn und PS-X!!! Tel.:02851/2709, Andre

Verkaufe für Mega Drive: Aeroblagter (JAP) für DM 85, Twin Hawk (JAP) für DM 60, E-Swat (JAP) für DM 60, Leynos (JAP) für DM 60, Bad Omen (JAP) für DM 60 usw. Pal: Thunderforce III und IV für je DM 65, Gunstar Heroes für DM 65, Herzog II für DM 65, Alien Soldier für DM 65, Shinobi für DM 60, S. Shadown für DM 60, Fatal Fury für DM 60, Mega Bomberman für DM 60, Mazin Wars für DM 60, Popoulos II für DM 60, Turrigan für DM 60, Hellfire für DM 60, Gynoug für DM 60 und Soldier für DM 60 usal MCD. Tel.:06201/187460

Verkaufe für Mega Drive 23 Spiele; 1 für DM 17, 2 für DM 30 und alle für DM 200 z.B. Animaniacs, Tiny Toon, Alien 3, Spider Man, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Landstalker, Traxton, True Lies, Puggsy, Pitfall, James Bond II, Street Fighter II, Klax, Yogi Bear, The Los Vikinger, Castle of Illusion. Tel.:03763/78613 (ab 18.00 Uhr)

Verkaufe Shining in the Darkness, Sparkster, Sword of Vermillion, Thunderforce 2 und 4, Thunderforce 3 (JAP), Toe Jam and Earl, Truxton, Viewpoint (US), Warlock, X-Men 2 (US), Zero Wing, Castle of Ill, Dr. Robotnics, Flashback, Gynough, Sensible Soccer und Hardware ... ab DM 15. Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Suche Wonderboy: Monsterworld 4. Biete DM 200 (JAP) oder DM 220 (US). Nur in gutem Zustand! Tel.:0331/2708170 Thomas (evtl. Anrufbeantworter)

Verkaufe über 50 Module: Aladdin, Bomberman, Buck Rogers, Curse (JAP), Dragons Fury, Dune 2, Gemfire (US), Goldenes Abholzen, Gunstar Heroes (US), Gynough (JAP), Hellfire (JAP), Landstalker (DT und US), Lemmings, Mega lo mania, NHL 96, Probotector, Shinobi, Shining Force 1 und 2 ... ab DM 15. Tel.:0177/5266738

3DO

Verkaufe: Zeit totschiagen (US) für DM 85, Myst für DM 65, Powers Kindom (US) für DM 85, Shadow War of Sucession (US) für DM 85, Strahl (US) neu für DM 85. Für Jaguar: Bubsy für DM 45, Dragon the Bruce Lee Story für DM 65, Hover Strike für DM 65, Skiing and Snowboarding für DM 65, Syndicate für DM 65. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Nintendo

Suche für SNES Breath of Fire 1 und 2 sowie Lufia 1 und 2. Nur US-Version. Außerdem für NES Simons Quest, Wizard and Warriors II (Iron Sword) und Metal Gear. Tel.:06055/909075 ab 16.00 Uhr oder 0177/7096131

Suche Act./Adve. Und RPG's für NES z.B. Dragon Warrior III, Bards Tale, Castlevania 1 und 3, Wizard und Warriors 1 und 3, Ultima-Worriors of Destiny. Bietet alles aus den Genres an, zahle für Raritäten gut. Tel.:0170/2441025 am Wochenende sonst Mailbox, rufe zurück

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Super Nintendo

Suche für SNES Breath of Fire 1 und 2 sowie Lufia 1 und 2. Nur US-Version. Außerdem für NES Simons Quest, Wizard and Warriors II (Iron Sword) und Metal Gear. Tel.:06055/909075 ab 16.00 Uhr oder 0177/7096131

Suche Lufia-Fortress of Doom, Nabunagas Ambition, Romance of the 3 Kingdoms II, Airobiz Supersonic. Tel.:0170/2441025 Wochenende

Verkaufe Axelay (US), Bomberman 3, Breath of Fire 2, Lightgun und Spiel (US), Mario World (US), Mega lo Mania, Secret of Evermore, Super Conflict, Terranigma, Thunder Spirits (JAP) ab DM 15, sowie ein deutsches und ein US-Gerät, Action Replay 2 und 3, Import Adapter Joyboards... Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Saturn

Verkaufe 14 Saturn Spiele und Versandgebühren für DM 100 (nur zusammen). Tausche Warzone 2100 gegen Krossfire (beide Playstation). H.J. Müller, Obere Hornbachstädten 52, 66482 Zweibrücken

Verkaufe SEGA SATURN mit Spielen Panzer Dragon 1 und 2, Sowjet Strike – Shell Schock-Thunderhawk 2 und Virtua Fighter 2 nur komplett für DM 150, ein separates Speichermodul ist auch noch dabei! Alles ist PAL. Tel.:089/6885447 oder 0177/4544812

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Analog Pad, Video CD Karte, 17 Spiele (Virtua Fighter 2, Sega Rally, Tomb Raider usw.) für DM 400 VB und Demos. Tel.:038788/50817 (Nico)

Verkaufe meine Saturn-Spiele. Viele Raritäten!!! PAL, US oder JAP. Liste: STENIC@T-Online.de

Verkaufe dt. Saturn Konsole, 2 Pads, RGB, 2 Spiele VHB DM 100. Außerdem Spiele an DM 15: D. Pinball, Discworld, F. Vipers, Kof 95 und Rom, NBA Jam T. E., Manx TT, Ogre Battle, Pro Pinball, Parodius, Steep Slope Sliders, SF alpha 2, True Pinball, VF2, X-Men ... Tel.:0177/5266738 (Sascha)

PlayStation

Verkaufe Final Fantasy Anthology (FFV und IV) US für DM 100. Star Ocean 2 und Lösung US für DM 100. Lunar Liverstar Story Complete und Lösung US für DM 100. Saga Frontier US für DM 55. Tel.:03685/707227 (16.00 bis 20.00 Uhr, Lutz)

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Börse
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

Wichtig!
Einsendungen, die nicht leserlich sind und die selbst durch kreatives Raten keinerlei Sinn ergeben, landen gnadenlos im Altpapier. Wer das Heft nicht zerschneiden will, kann diesen Coupon auch kopieren (eventuell gleich im Verhältnis 2:1, also vergrößert!)

Bitte unbedingt beachten: Pro Kleinanzeige 5,- DM (als Schein und nicht als Münzen!) in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation Saturn Super Nintendo Dreamcast Verschiedenes

Verkaufe: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Civilization 2, Horrorspiel 2 (alle PAL) für je DM 60, Wipe Out für DM 30 (PAL). Tel.:09331/7630 Chris

Kaufe, Verkaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch Oldie-Systeme. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0173/8453399

Suche dringend: Final Fantasy 7 (US) und das deutsche Lösungsbuch (in Farbe). Tel.:05622/910801 ab 18.00 Uhr Tobias

Verkaufe Road Rash 3 D für DM 30, TOCA 2 und NFS 3 für je DM 40. Suche 24 h von Le Mans – tausche gegen Formel 1 99.

Achtung Oldie-Sammler: Verkaufe Atari 2600 mit 4 Spielen, 2 Joypads, ohne Verpackung. Preis VB. Tel.:07354/7195 ab 16.00 Uhr (Stefan)

Kaufe, Verkaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0173/8453399

Habe noch ein paar Spiele, die ich loswerden möchte. Liste per e-mail: IGOR32@T-Online.de

Tausche Playstation und Dreamcastspiele. Habe und suche aktuelle Palspiele! Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

Suche Ronin, Rising Zan, Crisis Beat, Legend, Bio Freaks, Clock Tower, Tobal Nr. 1 für PS. Verkaufe Lone Soldier, Formel I, Ridge Racer Revolution, Myst, Riven für PS, und für Sega Master System viele Spiele plus Konsole. Tel.:03722/83811 Matthias Oelschägel, Bäckerstr. 2, 09232 Hartmannsdorf

Verkaufe WCW Mayhem für DM 30, NBA Live 99 für DM 30, FiFa 99 für DM 30, Need for Speed 4 für DM 30, Medi Evil für DM 25, Crash Bandicoot 3 für DM 25, Metal Gear Solid für DM 30, Forsaken für DM 20, Colong Wars 2 für DM 30, Heart of Darkness für DM 20, Tomb Raider für DM 20, VR Baseball 99 für DM 25, Gran Turismo für DM 20, Sim City und Mauspad, Riot für DM 15. Tel.:0179/4998213

Suche Lunar Silver Star Story, Legend of Kartta, Tactic Ocre, sowie Shining Force III Teil 2 und 3 (SAT) und diverse Hint-Books für RPG's! Tel.:06222/63757 (nach 16.00 Uhr)

Achtung: Verkaufe eine Play Station, inkl. 2 Controllern, 2 Memory-Cards und 16 Spiele (nicht einzeln zu verkaufen) für nur DM 600. Tel.:05245/1336

Verkaufe, Tausche Star Ocean (US), Jade Cocoon (US), Thousand Arms (US), Metal Slug (JAP), für Saturn Cotton 2 (JAP). Tel.:0170/2441025 Ronny, Wochenende

Verkaufe deutsche Original-Spiele: Azure Dreams, Colony Wars 2, Command and Conquer Gegenschlag, Fifa 99, Galaxian 3, G-Darius, Madden 99, Music, NHL 99, Abes Exodus, One, Parodius, R-Types, Raiden Project, Ridge Racer 4, Swing, Suikoden, Tempest X 3, TOCA 2, Vandel Hearts ... ab DM 15. Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Verkaufe Importe: Alundra (US), Ehrgeiz (US), FF 8 (US), FF Tactics (US), Metal Gear (US), Omega Boost (JAP), Parodius dlx (JAP), R 4 (JAP), Raystorm (JAP), S. Filter (US), Tekken 3 (JAP), Viewpoint (US), Granstream Saga (US), In the Hunt (US) KoF 95 (US), Runabout (JAP) Toge Max 2 (JAP) ... ab DM 15. (Originale!) Tel.:0177/5266738

Nintendo 64

Verkaufe N 64 (JAP), US-Games Kompatibel, Wolf-Soft RGB-Umbau (optimale Bildqualität), Pad, Memory Card, N 64 Passport (für Pal-Games). 9 Games: Doof 64, Banjo Kazooie und Lösungsheft, Mario Kart 64, Turok, Mission Impossible, 1080°, NHL Breakaway 98, Multi Racing Championship, Castlevania (alles original verpackt) für DM 600 oder tausch gegen Dreamcast und Game und Pad! Tel.:09331/7630 Chris

Verkaufe N 64, Expansions Pack, 2 Pads, Memory Card, 3 Spiele (James Bond, NHL 99, Iss 98) für VHB DM 300. Verkaufe N 64 (JAP), US-Spiele laufen auch! Expansions Pack, RGB Umbau und Kabel, Zubehör, Starfox, 64, Mario Kart und Pad, Pilotwings für VHB DM 400. Verkaufe auch einzeln! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Verkaufe N 64, 1 Pad mit Spiel 007 (PAL) für zusammen DM 150. Erreichbar ab 20.00 Uhr unter Tel.:0179/4906522 PS: Top Zustand!

Verkaufe Star Wars Rogue Squadron für DM 50, Star Wars Racer für DM 60, Wipe Out 64 für DM 40, Super Mario für DM 30, F 1 World Grand Prix für DM 40, Game Boy Color mit Zelda DX, R-Type DX, S. Mario DX, Tetris DX für zusammen DM 250. Tel.:03672/350256 oder 0173/9318528

Verkaufe oder tausche Nintendo 64 mit Controller Pak, 2 Controll Pads, ISS 64, NHL 99, 1080° Snowboarding, Wave Race, F 1 World Grand Prix, in gutem Zustand gegen sämtliche Playstation Spiele oder unter DM 230 VB. Tel.:02421/10490

Verkaufe N 64 mit Turok 2 (uncut), Mario 64 mit Spieleberater, Expansionspak, S-VHS Kabel (für besseres Bild), zweiten Controller, Memorycard und zwei Verlängerungen. Alles im Neuzustand für DM 300 abzugeben! Nur komplett! Verkaufe noch für Super Nintendo Yoshis Island mit Spieleberater für DM 65. Tel.:02941/59694

Neo Geo

Suche ständig komplette NEO GEO Module und CD Spielesammlungen zu kaufen oder tauschen! Verkaufe 35 PC-Engine, Hu Cards, darunter viele Raritäten! Verkaufe außerdem 25 Neo Geo Module z.B. Ninja Commando! Viewpoint! Last R. Pulstar Blazing Star, F.F.R.B.S. Spec. Und F.F.R.B. New Com. Windjammers! Metal Slug II! Shock Troopers! Weitere Spiele auf Anfrage. Suche ständig neuere sowie ältere Module! Interesse? Tel.:08431/41991 od. 0170/3691231

Verkaufe NEO GEO CD, 2 Joyboards, Viewpoint, Pulstar, Last Resort, Puzzle Bobble, Fatal Fury, Special und 3, Metal Slug, Samurai Shodown 2, King of Fighters 94, Robo Army, Art of Fighting, Super Sidekick 3. Tel.:030/93491624, e-mail: hartmanime@yahoo.com

Verkaufe CD-Spiele: Aso 2, A. of d. Kombat, Bubble Bobble, Fatal Fury 3, Joy Joy Kid, King of Fighters 94/95, Last Resort, Manjong Story, Rally Chase, S. Shodown 3, Viewpoint, Soccer Brawl, Windjammers... Alle original mit Hülle und Anleitung z.T. Spinecard! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der PC Action zum Preis von nur DM 57,60.

Als Dankeschön senden wir Ihnen das PC-Action-Komplett-Archiv 1999 auf CD.

➔ **Alle Heftseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Action**

➔ **Über 1.800 Seiten im Original-Layout**

Einfach anrufen: 01 80/5 95 95 06



Inserentenverzeichnis

Addcom.....	7
Barmer Ersatzkasse	24, 25
BauConTec	73
CDG	31
Computec.....	51, 67, 83, 95, 96, 111, 113
Eidos.....	U2, 3
Freak Shop	5
Galaxy.....	39
Game Store	27
GT Interactive	U4
Interact	91
Joysoft.....	U3
MCMF Hotline.....	81
Order in Time.....	37
Power Video Spiele	71
Sega	16, 17, 18, 19
Theo Kranz	44, 45, 46, 47

Das lest ihr in der nächsten



Fear Effect

Wir zerlegen das neuste Action-Adventure aus dem Hause Eidos bis ins kleinste Detail. Gerade optisch scheint der Titel aus Kronos' Schmiede für Aufsehen zu sorgen. Spektakuläre Kamerafahrten und Charaktere, die zwar aus Polygonen bestehen, jedoch mit einer comcartigen Oberfläche ausgestattet wurden, sorgen für bislang nicht zu betrachtenden Augenschmaus. Wir prüfen, ob die Story mit der famosen Technik mithalten kann.



Mega Fun 5/00 erscheint am 5.4.2000

Weitere Themen:

• **Sega GT im ausführlichen Preview**

• **Alle Fakten zum PS-2-Launch sowie ein erster Blick auf das Launch-Line-up** • **Dead or Alive 2-Preview** • **Toy Story: Das Kinderzimmer-Jump&Run für den DC im Test**

sekunde +++ in le

DVD-Details der PS 2

Im Rahmen einer Pressekonferenz konnten sich japanische Journalisten von den Fähigkeiten des in der PS 2 integrierten DVD-Players überzeugen. Der Player benötigt einen eigenen Systemtreiber. Dieser wird sich (bereits vorinstalliert) auf der mitgelieferten Memory-Card befinden. Sollte der 634 K große Treiber versehentlich gelöscht werden, befindet sich auf der Utility-Disc eine Sicherheitskopie. Um einen technischen Vergleich zu haben, präsentierte man den Oscar-Abraumer der vergangenen Saison, Shakespeare in Love, nicht nur auf diesem Gerät, sondern auch auf teuren DVD-Playern aus den Häusern Pioneer, Matsushita und Sony. In puncto Bildqualität stand der Konsolen-Player den Stand-alone-Geräten in nichts nach. Bildfetischisten müssen nicht auf Zusatz-Features wie Multi-Angles oder Untertitel verzichten. Mit dem Pad lassen sich alle Funktionen bequem handhaben. Bestätigten Gerüchten zufolge soll im Laufe der nächsten Monate eine Fernbedienung erhältlich sein, mit deren Hilfe sich die DVD-Funktionen noch bequemer ansteuern lassen.



index

Alundra 2..... N..... 36	Killer Loop (dt)..... EH..... 98
Army Men: 3D..... T..... 73	Koudelka..... N..... 34
BattleTanx.....	Soul Reaver (dt)..... EH..... 110
Global Assault (us)..... T..... 84	Muppet RaceMania..... N..... 26
Beatmania..... N..... 27	NBA 2K (us)..... EH..... 98
Bundesliga 2000 (dt)..... EHs..... 110	N-Gen Racing..... N..... 32
Bundesliga 2000..... T..... 72	Nuclear Strike..... T..... 71
Colin McRae Rally 2..... N..... 28	Panzer Front (jp)..... EH..... 98
Colony Wars: Red Sun..... N..... 52	Parasite Eve (jp)..... T..... 86
Cool Boarders 4 (dt)..... EH..... 98	Perfect Dark..... N..... 14
Crazy Taxi..... T..... 64	Rainbow Cotton (jp)..... T..... 84
Crusaders of Might & Magic N..... 39	Rainbow Six (dt)..... EH..... 99
Cyber Tiger (dt)..... EH..... 98	Rally Championship (dt)..... EH..... 98
Dead or Alive 2..... N..... 16	Rayman 2..... T..... 76
Deadly Skies..... T..... 81	Red Dog..... T..... 82
Die Hard Trilogy 2..... T..... 63	RE: Code Veronica..... N..... 20
Dune 2000..... EH..... 100	Road Rash Jailbreak..... T..... 80
Ecco..... N..... 42	Rollcage Stage 2..... T..... 74
ECW Wrestling..... T..... 70	Ruff & Tumble (dt)..... EH..... 98
Fighting Force 2 (dt)..... EH..... 99	Soul Reaver..... T..... 68
Formel Eins 99 (dt)..... EH..... 98	South Park Rally (dt)..... EH..... 98
Fur Fighters..... N..... 8	Spec Ops (dt)..... EH..... 98
Gekido..... N..... 37	Supercross 2000..... T..... 75
G-Police 2 (dt)..... EH..... 99	UEFA 2000..... N..... 25
Gran Turismo 2..... EH..... 106	Vandal Hearts (us)..... T..... 85
Grudge Warriors..... T..... 75	Vanishing Point..... N..... 12
Gun Survivor (jp)..... T..... 84	World Driver Champ. (dt) .. EH..... 110
Jeremy McGrath	
Supercross 2000..... N..... 38	

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

Japan

Lode Runner:	
The Legend Returns..... März..... PS	
Virtua Cop 2..... März..... DC	
Puzzle Bobble 4..... März..... DC	
Twinkle Star Spirits..... März..... DC	
Sentimental Graffiti 2..... März..... DC	
Spirit Machine Live Red..... März..... DC	
World Neverland 2 Plus..... März..... DC	
Advanced Daisenkyaku..... März..... DC	
Bird Cage Kap. 4..... März..... DC	
The King of Fighters '99..... März..... DC	

USA

Lunar 2: Eternal Blue..... März..... PS	
Front Mission 2..... März..... PS	
Nightmare Creatures 2..... März..... PS	
Galerians..... März..... PS	
Countdown: Vampires..... März..... PS	
Syphon Filter 2..... März..... PS	

Deutschland

ECW Hardcore Revolution 3. März .. N64,DC	
South Park Rally..... 3. März .. N64	
Rollcage Stage 2..... 8. März..... PS	
Fear Effect..... 17. März..... PS	
Urban Chaos..... 17. März..... PS	
Colony Wars 3..... 22. März..... PS	
Saga Frontier 2..... 22. März..... PS	
Die Hard Trilogy 2..... 30. März..... PS	
Need for Speed:	
Porsche Unleashed..... 30. März..... PS	
F1-2000..... 30. März..... PS	
Street Skater 2..... 30. März..... PS	
Duke Nukem: Planet of... 30. März..... PS	
Mystical Racing Quest..... März..... PS	
Silicon Valley..... März..... PS	
Star Wars Episode I:	
Obi-Wan..... März..... PS	
Tony Hawk's	
Skateboarding..... März..... N64	
Fear Effect..... März..... PS	
UEFA 2000..... März..... PS	
Rallymasters..... März..... PS, N64	
Jet X..... März..... PS	
Tazmanian Express..... März..... N64	
Paperboy 3D..... März..... N64	
NHL: Blades of Steel..... März..... PS	
Vandal Hearts 2..... März..... PS	
Rally..... März..... PS	
NBA: In the Zone 2000 .. März..... PS	
Beatmania..... März..... PS	
Viva European	
Super League..... März..... PS	
Earthworm Jim 3D..... März..... PS	
Toy Story 2..... März..... DC	
Star Ocean..... 12. April..... PS	
All Star Baseball..... 14. April .. N64	
Fur Fighters..... 14. April..... DC	
Muppet RaceMania..... 19. April..... PS	
Barbie Super Sports..... 19. April..... PS	
MediEvil 2..... 19. April..... PS	
4*4 World Trophy..... 19. April..... PS	
Gekido..... 21. April..... PS	
Vanishing Point..... 21. April..... PS	
Everybody's Golf 2..... 26. April..... PS	
Ronaldo V-Football..... 26. April..... PS	
Bugs Bunny	
Favourite Heroes..... 26. April..... PS	
Tenchu 2..... April..... PS	
Premier Manager..... April..... PS	
South Park Rally..... April..... DC	
Spiderman..... April..... PS	
Galerians..... April..... PS	
Armories..... April..... PS	
Legend of Legaia..... April..... PS	
Jeremy McGrath	
Supercross 2000..... April... PS, N64	
Speedball 2010..... April..... PS	
F1 WGP 3..... April..... N64	
ISS 2000..... April..... N64	
NBA: In the Zone 2000 .. April..... N64	
International Track & Field	
Summer Games..... April..... N64	
Hydro Thunder..... April..... N64	

So verbindet ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
email: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion
Computec Media, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: leserdecke@megafun.de
Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service
Mega Fun
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Vorstand
Christian Geltenboth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne
Redaktion

Chefredakteur
Ulwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Leitender Redakteur
Udo Lewalter

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Ulwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther Hruby, Sven Harder

Bildredaktion
Karel Stumpf

Redaktion England
Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter
René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuij

Layout
Karel Stumpf, Ulwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption
Ulwe Kraft

Titel
Fotos: John Casado/Sean Murphy

Manuskripte und Programme
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72-143
Fax: +49 - (0)911 - 28 72-241
email: service@computec.de
Web: www.computec.de

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne (-144) (Fax -244) wymenne@computec.de
Jens Klöver (-348) (Fax -240) jskluever@computec.de

Anzeigenendisposition
Andreas Klopfer (-140) (Fax -240) asklopf@computec.de

Anzeigenassistentz
Ina Schubert (-346) (Fax -241) aschubert@computec.de

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat(-142) (Fax -241) sszameitat@computec.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241)
tszameitat@computec.de

Anzeigenmarketing
Morrika Finenor (-345) (Fax -240) muffenor@computec.de

Assistentz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143) (Fax -241) carudolph@computec.de

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag

Computec Media
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Martin Clossmann

Werbebeziehung
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement
Mega Fun kostet im Abonnement
DM 69,- (Ausland DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederer 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 113551

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.

COMPUTEC MEDIA - Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999: 38.956 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA - Sonderdrucke

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999: 38.956 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

Das Inhaltsregister wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Hauptgewinn:

Ein Ferrari MODENA

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

Preise im Gesamtwert
von über 350.000 DM

Und zusätzlich!

Jeden Monat
Verlosung
von vier
Top-PCs!



2. - 5. Preis:

VIP Weekend bei einem heimischen Grand-Prix



6. - 20. Preis:

Flat-Screen Monitor



21. - 50. Preis:

V4 Force Feedback Racing Wheel



Einfach anrufen und gewinnen

0190 59 58 53

Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®



Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

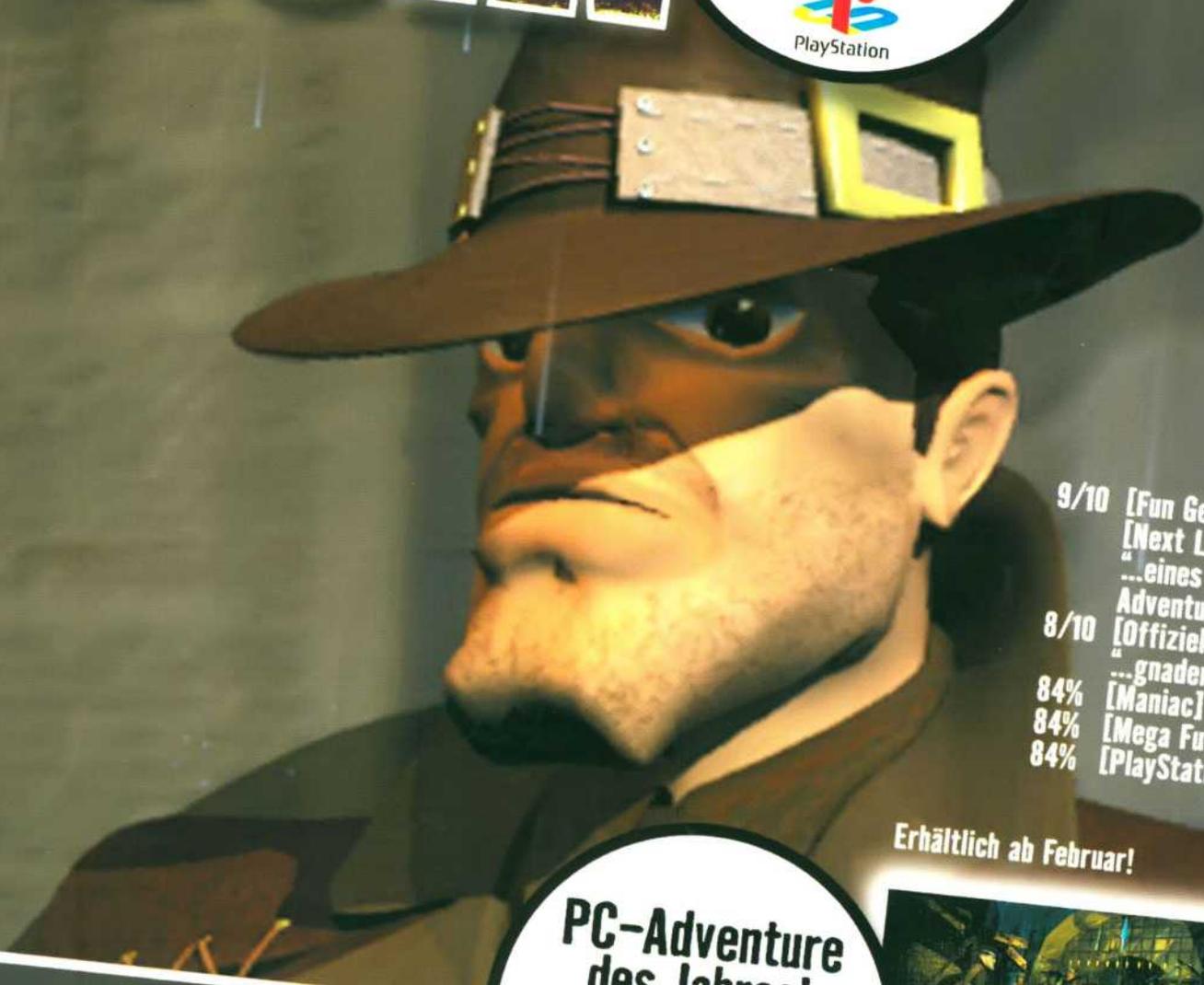
Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000 - www.interact-europe.de



Endlich!
Das neue Adventure
von Kult-Autor Terry Pratchett...

DISCWORLD NOIR

Jetzt
auch für
PlayStation



9/10 [Fun Generation]
[Next Level]
"...eines der besten
Adventures überhaupt."
8/10 [Offizielles PlayStation Magazin]
"...gnadenlos guter Humor..."
84% [Maniac]
84% [Mega Fun]
84% [PlayStation Games]

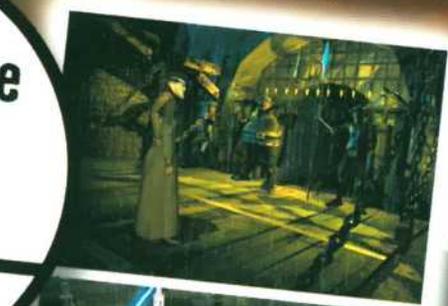
Erhältlich ab Februar!

PC-Adventure
des Jahres!
in 'Powerplay'
und 'PC-Games'

www.gtinteractive.de

Features:

- Charakter-Design und Texte von Scheibenwelt-Schöpfer Terry Pratchett
- Fesselnder Kriminalplot- angelehnt am klassischen Film-Noir-Ambiente
- Hochauflösende Render-Hintergründe
- Komplett in Deutsch, Übersetzung vom Originalübersetzer der Romane
- Cineastische Computeranimationen
- PSX-Maus wird unterstützt



PERFECT
Discworld Noir® 1999 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Discworld is a registered trademark of Terry Pratchett.
Published & Distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer
Entertainment Inc. All rights reserved. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.